

Arbeitsmaterialien für Erzieherinnen und Erzieher

Kinder spielend fördern, Wissen spannend vermitteln! – Kreative Ideen und Materialien für Krippe, Kindergarten, Kita und Hort

Spielideen, Lernspaß & Förderimpulse – Kinder unter 3 Jahren – Ausgabe 26

Kognitive und lernmethodische Kompetenz – Kommt ein Mann die Treppe hoch

Claudia Läscher



Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Printausgabe aus der „Kreativen Ideenbörse Kindergarten“ der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage (Originalquelle siehe Fußzeile des Beitrags)

► Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie hier.



Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

► Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie hier.



Haben Sie noch Fragen?

Unser Kundenservice hilft Ihnen gerne weiter:

Schreiben Sie an info@edidact.de oder per Telefon 09221 / 949-204.

Ihr Team von eDidact



Kommt ein Mann die Treppe hoch

Fingerspiel

Kompetenz- und Bildungsbereiche:

- **Körperbezogene Kompetenz:**
Koordination durch gezielt angesprochene Bewegungen der einzelnen Finger trainieren; räumliche Orientierungsfähigkeit durch die Bewegung mit dem entsprechenden Finger schulen; Körperteile kennenlernen; auditive Impulse motorisch umsetzen
 - **Kommunikative Kompetenz:**
Sprachentwicklung fördern; Wortschatz durch das Benennen von Bewegungen und Tieren sowie den Einsatz von Reimwörtern in den Versen erweitern; Sprachverständnis und Wortbedeutung durch die praktische Umsetzung des Gehörten in Bewegung entwickeln
 - **Kognitive und lernmethodische Kompetenz:**
Wahrnehmungsfähigkeit durch die Beobachtung und die Umsetzung von Gehörtem in Bewegung schulen
- ab 15 Monaten
 - ab 1 Kind
 - –
 - –
 - –
 - –
 - ca. 5 Minuten

Alter der Kinder:

Anzahl der Kinder:

Räumliche Voraussetzungen:

Materialien:

Kosten:

Vorbereitung:

Durchführungszeit:

Einstimmungsphase:

Dieses alte Kitzelspiel ist sehr beliebt bei den Kindern, da sie hier selbst aktiv werden können und ihre Wünsche äußern dürfen. Es kann wunderbar im Tagesablauf integriert werden, zum Beispiel, wenn ein Kind zum Kuscheln auf Ihren Schoß kommt, wenn es traurig ist oder Ablenkung braucht. Beginnen Sie dann einfach mit dem Spiel und beobachten Sie, wie das Kind darauf reagiert.

Entdeckungsphase:

Dieses Fingerspiel ist leicht durchzuführen und prägt sich schnell ein.



Tipp:

Fingerspiele eignen sich wunderbar, um Wartezeiten zu überbrücken. Außerdem können die Kinder hierbei kreativ und selbst aktiv werden, indem sie sich Tiere und typische Fortbewegungsarten einfallen lassen.

Sprechen Sie langsam und deutlich. Führen Sie die jeweilige Bewegung durch. Später helfen Sie den Kindern, das Fingerspiel mit dem entsprechenden Text umzusetzen.

Zu Beginn sollten Sie den Kinder immer wieder Fragen stellen, z.B.:

- Welches Tier soll jetzt kommen?
- Wie läuft das Tier die Treppe hoch?

Text	Bewegung
Kommt ein Mann die Treppe hoch.	mit Zeige- und Mittelfinger abwechselnd vom Handgelenk über den Arm des Kindes hinauf laufen und auf der Schulter verweilen
Klingelingeling.	am Ohrläppchen ziehen bzw. leicht daran wackeln
Poch poch poch.	leicht an die Stirn tippen
„Guten Tag, Herr Nasemann, sind Sie zu Hause?“	sanft über die Nase streichen
Das Kind antwortet nun mit „Ja“.	„Dann komme ich rein!“ – auf die Nasenspitze tippen und dann die Hand wegnehmen
Das Kind antwortet mit „Nein“.	„Dann gehe ich wieder nach Hause!“ – mit der gleichen Bewegung wie beim Hinauf kommen wieder bis zum Handgelenk des Kindes nach unten gehen

Genauso verfahren Sie mit allen anderen tierischen Besuchern (z.B. Floh, Schlange, Elefant, Spinne), die zum Kind hinaufkommen. Fragen Sie das Kind:

- Welches Tier soll dich besuchen kommen?
- Wie kommt es die Treppe hoch?