

Bewegungsangebot/Poster:

Turnen mit Stühlen

Dieses Angebot sollte im Bewegungsraum mit höchstens 12 Kindern stattfinden. Jedes Kind kann dazu von zu Hause sein eigenes Kuscheltier mitbringen. Die Vertiefung der Präpositionen steht hier im Vordergrund.

MATERIALIEN:

Zur Vorbereitung:

- Präpositionskarten vom Poster (Heftmitte)
- Schere
- Laminierfolie
- Laminiergerät

Zur Durchführung:

- pro Kind ein Stuhl
- pro Kind ein Kuscheltier
- CD-Spieler
- Musik-CD
- Präpositionskarten vom Poster (Heftmitte)
- Schleifenband
- Schere

Und so wird's gemacht:

Zur Vorbereitung werden die Karten vom Poster ausgeschnitten und laminiert.

Die Stühle werden zuerst an einer Seite des Raumes abgestellt, an der sie die Aufwärmphase der Kinder nicht behindern. Zur Musik bewegen sich die Kinder mit ihrem Kuscheltier im Raum. Dabei gibt die Fachkraft einige Vorgaben, z.B.:

- Tragt euer Kuscheltier vor dem Bauch.
- Tragt euer Kuscheltier auf dem Kopf.
- Haltet euer Kuscheltier mit einer Hand (der rechten/linken Hand).
- Haltet euer Kuscheltier hinter eurem Rücken.
- Setzt euer Kuscheltier auf eure Schulter.
- Klemmt euer Kuscheltier zwischen eure Knie.
- Bildet eine lange Kette, immer abwechselnd Kuscheltier – Kind ...

Anschließend platziert jedes Kind seinen Stuhl so im Raum, dass genügend Platz zwischen den einzelnen Stühlen besteht und setzt sich mit seinem Kuscheltier auf den Stuhl.

Die Fachkraft erklärt den Kindern, dass heute die Kuscheltiere turnen werden. Die Kinder müssen sie allerdings dabei unterstützen und ihnen zuerst die Aufgaben einmal vormachen. Dazu dürfen sich alle Kuscheltiere zusammen an einen Beobachtungsposten im Raum begeben (z.B. auf die Fensterbank).

Nun kommen die Präpositionskarten zum Einsatz. Die Fachkraft zeigt die Karte jeweils zuerst den Kuscheltieren und bittet sie, genau zu schauen, was die Kinder machen.

Die Musik wird wieder angestellt und die Kinder bewegen sich im Raum um die Stühle herum. Dann stellt die Fachkraft die Musik leise oder aus und gibt die Anweisung nach Motiv auf der Karte, z.B. „Setzt euch auf den Stuhl!“ Je nach Alter und Entwicklungsstand kann die Karte zur Unterstützung gezeigt werden.

So wird verfahren, bis alle Karten einmal an der Reihe waren.

Nun holen sich die Kinder ihre Kuscheltiere wieder und die Aufgaben werden mit dem Kuscheltier wiederholt.

In der Abschlussrunde bewegen sich die Kinder ohne Musik in unterschiedlichen Bewegungsarten (krabbeln, robben, auf Zehenspitzen ...) mit ihren Kuscheltieren durch den Raum. Die Fachkraft hält die Karten für die Kinder verdeckt in den Händen. Alle Kinder dürfen in gewissen Abständen einmal eine Karte ziehen, die Position des Kuscheltieres beschreiben und die anderen Kinder führen die Aufgabe mit ihrem Kuscheltier aus.

Zur erfolgreichen Teilnahme am Bewegungsangebot bekommt anschließend jedes Kuscheltier eine Schleife umgebunden.



INFO

Bewegung (Motorik) beginnt bereits im Mutterleib und ist Voraussetzung für die stetige Weiterentwicklung eines jeden Menschen. Schritt für Schritt treten wir mit unserer Umwelt in Kontakt und lernen, sie zu erforschen und zu begreifen.

In der Kita können pädagogische Fachkräfte gezielt Bewegungsangebote im Turnraum durch Sprossenwand, Kasten oder Weichbodenmatte anbieten, doch oft ist es der Alltag, der unsere Grob- und Feinmotorik schult: mit dem Löffel zu essen, in einen Schuh zu schlüpfen, von einem Stuhl zu springen ... Früher hat man eine Konservendose statt eines Fußballs verwendet. In unserer heutigen Zeit misst man solch einfachen Materialien kaum Bedeutung bei. Aber unser Alltag bietet uns Materialien, die Bewegungsabläufe auf andere Weise herausfordern und die Kinder als Spielelement erfassen lernen können. Im diesem Modul finden Sie Anregungen, wie Sie kreativ die motorischen Fähigkeiten aller Kinder fördern können.

Hinweis:

Dieses Angebot eignet sich auch gut für U3-Kinder und für Kinder mit Deutsch als Zweitsprache. Dabei werden die Karten offen gezeigt, die Position des Teddys verbalisiert und die Kinder platzieren ihr Kuscheltier entsprechend. Auch in der Einzelförderung können die Karten gut eingesetzt werden.

INFO

Kopiert man die Karten, hat man gleichzeitig ein tolles Memory®spiel.