

**Landesarbeitsgemeinschaft Familienbildung  
Brandenburg – LAG Familienbildung**



## **Wanderausstellung**

### **Spielen, Lesen und gesund Aufwachsen in der Familie**

Mobile Spielzeug- und Buchausstellung im Land Brandenburg

## **Konzepte für thematische Veranstaltungen**

Landesarbeitsgemeinschaft Familienbildung Brandenburg  
c/o ASB gemeinnützige Gesellschaft für Kinder-, Jugend- und Familienhilfe  
im Havelland mbH  
Ruppinerstr. 15  
14612 Falkensee  
03322-284425  
[jugendhilfe@asb-falkensee.de](mailto:jugendhilfe@asb-falkensee.de)

[www.familienbildung-in-brandenburg.de/Arbeitsschwerpunkte-wanderausstellung.html](http://www.familienbildung-in-brandenburg.de/Arbeitsschwerpunkte-wanderausstellung.html)

Stand: November 2009

Die Wanderausstellung wird gefördert vom Ministerium für Arbeit, Soziales, Gesundheit und Familie (MASGF) Brandenburg.  
Bearbeitung und Zusammenstellung: Claudia Lisewski

## Vorwort

In dieser Sammlung finden sich Vorschläge für die Durchführung von Veranstaltungen für Familien. Diese Veranstaltungskonzepte sind eine Auswahl aus der Handreichung für „regionale Träger,“ die die Ausstellung ausleihen und die mit der Ausstellung mitreist. Motivation zur Entwicklung und Zusammenstellung der Handreichung war, den regionalen Trägern Ideen und Materialien für Veranstaltungen für Familien und Fachkräfte an die Hand zu geben, im Rahmen der Ausstellung leicht umsetzbar sind. Einen Teil der Veranstaltungskonzepte im Internet öffentlich zu machen, soll zukünftige Nutzer bei der Vorbereitung ihrer Planungen vor Ort unterstützen und potentielle neue Nutzer neugierig machen und für die Ausstellung interessieren. Darüber hinaus sind die Vorschläge auch geeignet Fachkräften, Ideen und Anregungen für Angebote in ihren Einrichtungen zu geben – auch ohne die Ausstellung vor Ort zu haben.

Die Auswahl der Vorschläge orientiert sich im Wesentlichen an den Themen der Wanderausstellung – Spielen, Lesen und gesund Aufwachsen:

1. **Spiel- und Lernförderung (Beispiele 1 – 4)**
2. **Medienpädagogik (Beispiel 5)**
3. **Sprach- und Leseförderung (Beispiele 6 – 10)**
4. **Gesundheitsförderung (Beispiele 11 – 15)**
5. **Erziehung und Kommunikation (Beispiele 16 – 19)**

Die Auswahl der Vorschläge richtet sich an verschiedene Zielgruppen:

1. **Eltern- Kind- Angebote (Beispiele 1 – 3; 6 – 8; 10 – 14)**
2. **Elternveranstaltungen (Beispiele 4; 9; 15 – 18; Beispiel 15 eignet sich auch als Fortbildung)**
3. **Angebote für Kinder (Beispiele 2; 3; 7; 8; 11; - 13; 19)**

Die **Veranstaltungsvorschläge** sind nach einem einheitlichen Raster beschrieben. Die Nummerierung der verwendeten Spielzeuge, Bücher und Materialien bezieht sich auf das Inventar der Ausstellung. Diese oder ähnliche Materialien lassen sich zum Teil in Einrichtungen, z.B. Kindertagesstätten wieder finden, so dass die Vorschläge auch ohne die Ausstellung – ggf. leicht variiert - umsetzbar sind. Ergänzend finden sich Links zu **Texten**, die als Grundlage für inhaltliche Inputs, als Handout für die Teilnehmer/innen und/oder als weitere Information und Anregung dienen. Die Linkliste im Anhang enthält eine Zusammenstellung informativer Internetseiten. Im Anschluss an das Raster gibt es teilweise **Kopiervorlagen**, die für die Durchführung benötigt werden.

**Viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren!**



# **Wanderausstellung "Spielen, Lesen und gesund Aufwachsen in der Familie"**

## **Inhaltsverzeichnis**

- Vorwort

## **Vorschläge für Veranstaltungen**

- 1. Spielstunde für die Kleinsten
- 2. Aschenputtel, eine Märchenspielkette
- 3. Kunterbunte Sinneswelt - Wahrnehmungsspiele
- 4. Mein Kind kommt in die Schule – ein Elternangebot zum Schulanfang
- 5. Erste Computerspiele
- 6. Die Bücherstunde für die Kleinsten
- 7. Bilderbuch- DVD Nasebohren ist schön
- 8. Die Geschichte vom Löwe, der nicht schreiben konnte
- 9. Elternangebot zur Leseförderung
- 10. Spiele- Nachmittag rund um Sprache
- 11. Alte Kinder- und Familienspiele
- 12. Löwenjagd
- 13. Stilleübung
- 14. Spiele- Nachmittag rund um Gesundheit
- 15. Sexualerziehung
- 16. Ein Leben beginnt
- 17. Wege aus der Brüllfalle
- 18. Spielen in der Familie
- 19. Du hast angefangen... Ein Spiele- Nachmittag rund um Gefühle

## **Anhang: Links für Eltern und Fachkräfte**

<b>Spielstunde für die Kleinsten</b>	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern mit Kindern von ca. 6 bis 18 Monaten
<b>Zeitumfang</b>	ca. 1 Stunde
<b>Raum</b>	Raum, der für Kleinkinder geeignet ist
<b>Material vorhanden</b>	Spielzeugkiste S01 (Baby- und Kleinkinderspielzeug) Herd und Töpfe aus Koffer S10 Nr. 17 Puppenwagen blau (S10 Nr. 10), Besen (S10 Nr. 10) Holzautos (S04 Nr. 6+16)
<b>noch besorgen</b>	Alltagsmaterialien, Dosen, Schachten, Löffel etc., die sich zum Spielen für Kleinkinder eignen, Seifenblasen
<b>Ziele</b>	Spielen und Beobachten der Kinder, frühkindliche Entwicklung fördern
<b>Ablauf</b>	<p><b>Nach der Begrüßung, Lied oder Spiel zum Einstieg,</b> z.B.: Bewegungsspiel Alle einsteigen! &gt;&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;&gt; Kind auf den Schoß nehmen Türen schließen! &gt;&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;&gt; Kind umarmen Los geht`s! Gerade Straße, gerade Straße &gt; vor- und zurückschaukeln Holperstraße, Holperstraße &gt; Knie auf- und abheben Kurvenstraße, Kurvenstraße &gt; wild in alle Richtungen bewegen Linkskurve, Linkskurve &gt; auf die linke Seite beugen Rechtskurve, Rechtskurve &gt; auf die rechte Seite beugen bremsen, anhalten &gt; stark nach hinten beugen aussteigen &gt; aufrichten und Arme vom Kind lösen</p> <p>Quelle: <a href="http://www.buchstart-hamburg.de/download/gfw-lieder-und-bewegungsspiele.pdf">www.buchstart-hamburg.de/download/gfw-lieder-und-bewegungsspiele.pdf</a></p> <p><b>Spielstunde:</b> Im zweiten Teil die Kinder spielen mit einer Auswahl der Materialien. Über die Beobachtung der Kinder mit den Eltern ins Gespräch kommen.</p> <p><b>Abschluss:</b> Zum Abschied ggf. noch mal eine gemeinsame Aktion anbieten, z.B.: Seifenblasen pusten und von den Kindern fangen lassen.</p>
<b>Anmerkungen</b>	Eltern-Kind-Gruppen gezielt für die Spielstunde einladen. Lässt sich gut mit einer weiteren Veranstaltungen für Eltern mit kleinen Kindern kombinieren, z.B. Bücherstunde für die Kleinsten oder „Ein Leben beginnt“ - Babys Entwicklung verstehen und fördern

<b>Aschenputtel</b> Märchenspielkette	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern mit Kindern von 3 – 8 Jahren
<b>Zeitungfang</b>	Ca. 1 – 1,5 Stunden
<b>Raum</b>	Raum mit Sitzkissen oder Matten, um auf dem Boden zu sitzen, ggf. mit Tüchern und Kerzen gemütlich machen
<b>Material vorhanden</b>	Tücher (zum Verkleiden G1 Verkehrsbox) Text Aschenputtel (Kopiervorlage)
<b>noch besorgen</b>	Trockenlinsen, Trockenerbsen, kleine Schüsseln Verkleidungskiste (Alternative: Tücher), Ast oder Leine (mittelalterliche) Musik, CD-Player
<b>Ziele</b>	Märchen hören und spielen
<b>Ablauf</b>	<p><b>Begrüßung</b> Alle suchen sich einen Platz, um in Ruhe dem Märchen zuhören zu können.</p> <p><b>Aschenputtel vorlesen oder erzählen</b></p> <p><b>Spielstationen zum Märchen:</b></p> <p>1. Linsen sortieren Jedes Kind und Elternteil erhalten zusammen eine kleine Schüssel gefüllt mit Trockenlinsen und- Erbsen sowie eine leere Schüssel. Nun werden die guten ins Töpfchen (leere Schüssel) sortiert.</p> <p>2. Verwandlungsbaum An einem Ast/Wäscheleine hängen verschieden bunte Tücher oder Verkleidungssachen. Jedes Kind wählt sich etwas davon aus, um so gekleidet zum Ball zu gehen (die Eltern können das Bäumchen sein und beim Verkleiden helfen.</p> <p>3. Im Ballsaal Zu einer (mittelalterlichen) Musik wird getanzt: Kinder und Erwachsene stellen sich paarweise hintereinander (die Paare sollten möglichst jeweils aus 2 Kindern und 2 Erwachsenen bestehen). Die Spielleitung stellt sich nach vorne und führt den Schreittanz an. Auflösung der Reihe: Spielleitung und ihr Partner trennen sich rechts und links abgehend und führen „ihre Reihe zu einem Kreis. Im Kreis tanzen alle mit Partner eine Mühle rechts und eine Mühle links herum.</p>

	<p>Danach folgt wieder der Schreittanz zu Paaren hintereinander.  Die Spielleitung bildet mit Partner einen Torbogen, die anderen Paare gehen hindurch und stellen sich auch zum Torbogen auf, bis alle als Tor stehen.  Zum Schluss trennen sich die Paare wieder rechts und links abgehend, bilden noch mal einen Kreis und verbeugen sich zur Mitte.</p> <p>4. Aschenputtels Schuhe  Alle ziehen ihre Schuhe aus und legen sie auf einen großen Haufen. Paarweise zusammen gehen. Jetzt wird die Aufgabe erklärt:  Zuerst ist einer/eine Aschenputtel, sein Partner geht zum Schuhhaufen und versucht den richtigen Schuh zu finden. Passt der Schuh, wird gewechselt.  Quelle: Sybille Günther: Willkommen im Kinder-Märchenland. Ökotopia- Verlag, 2007 &gt; B07 Nr.27</p> <p><b>Abschluss:</b>  Die Spielleitung verabschiedet Eltern und Kinder.</p>
<b>Anmerkungen</b>	<p>Weitere Spielideen rund um Märchen finden sich in dem Buch „ Sybille Günther: Willkommen im Kinder-Märchenland. Ökotopia- Verlag“</p>

## Kopiervorlage:

### Aschenputtel

Quelle: Gebrüder Grimm

Einem reichen Manne, dem wurde seine Frau krank, und als sie fühlte, dass ihr Ende herankam, rief sie ihr einziges Töchterlein zu sich ans Bett und sprach: »Liebes Kind, bleib fromm und gut, so wird dir der liebe Gott immer beistehen, und ich will vom Himmel auf dich herabblicken und will um dich sein.« Darauf tat sie die Augen zu und verschied. Das Mädchen ging jeden Tag hinaus zu dem Grabe der Mutter und weinte und blieb fromm und gut. Als der Winter kam, deckte der Schnee ein weißes Tüchlein auf das Grab, und als die Sonne im Frühjahr es wieder herabgezogen hatte, nahm sich der Mann eine andere Frau.

Die Frau hatte zwei Töchter mit ins Haus gebracht, die schön und weiß von Angesicht waren, aber garstig und schwarz von Herzen. Da ging eine schlimme Zeit für das arme Stiefkind an. »Soll die dumme Gans bei uns in der Stube sitzen?« sprachen sie, »wer Brot essen will, muss verdienen: hinaus mit der Küchenmagd!« Sie nahmen ihm seine schönen Kleider weg, zogen ihm einen grauen, alten Kittel an und gaben ihm hölzerne Schuhe. »Seht einmal die stolze Prinzessin, wie sie geputzt ist!« riefen sie, lachten und führten es in die Küche. Da musste es von Morgen bis Abend schwere Arbeit tun, früh vor Tag aufstehen, Wasser tragen, Feuer anmachen, kochen und waschen. Obendrein taten ihm die Schwestern alles ersinnliche Herzeleid an, verspotteten es und schüttelten ihm die Erbsen und Linsen in die Asche, so dass es sitzen und sie wieder auslesen musste. Abends, wenn es sich müde gearbeitet hatte, kam es in kein Bett, sondern musste sich neben den Herd in die Asche legen. Und weil es darum immer staubig und schmutzig aussah, nannten sie es Aschenputtel.

Es trug sich zu, dass der Vater einmal in die Messe ziehen wollte, da fragte er die beiden Stieftöchter, was er ihnen bringen sollte. »Schöne Kleider«, sagte die eine, »Perlen und Edelsteine«, die zweite. »Aber du, Aschenputtel«, sprach er, »was willst du haben?« - »Vater, das erste Reis, das Euch auf Eurem Heimweg an den Hut stößt, das brecht für mich ab!« Er kaufte nun für die beiden Stiefschwestern schöne Kleider, Perlen und Edelsteine, und auf dem Rückweg, als er durch einen grünen Busch ritt, streifte ihn ein Haselreis und stieß ihm den Hut ab. Da brach er das Reis ab und nahm es mit. Als er nach Haus kam, gab er den Stieftöchtern, was sie sich gewünscht hatten, und dem Aschenputtel gab er das Reis von dem Haselbusch. Aschenputtel dankte ihm, ging zu seiner Mutter Grab und pflanzte das Reis darauf und weinte so sehr, dass die Tränen darauf niederfielen und es begossen. Es wuchs aber und ward ein schöner Baum. Aschenputtel ging alle Tage dreimal darunter, weinte und betete, und allemal kam ein weißes Vöglein auf den Baum, und wenn es einen Wunsch aussprach, so warf ihm das Vöglein herab, was es sich gewünscht hatte.

Es begab sich aber, dass der König ein Fest anstellte, das drei Tage dauern sollte und wozu alle schönen Jungfrauen im Lande eingeladen wurden, damit sich sein Sohn eine Braut aussuchen möchte. Die zwei Stiefschwestern, als sie hörten, dass sie auch dabei erscheinen sollten, waren guter Dinge, riefen Aschenputtel und sprachen: »Kämm uns die Haare, bürste uns die Schuhe und mache uns die Schnallen fest, wir gehen zur Hochzeit auf des Königs Schloss.« Aschenputtel gehorchte, weinte aber, weil es auch gern zum Tanz mitgegangen wäre, und bat die Stiefmutter, sie möchte es ihm erlauben. »Du Aschenputtel«, sprach sie, »bist voll Staub und Schmutz, und willst zur Hochzeit? Du hast keine Kleider und Schuhe und willst tanzen?«

Als es aber mit Bitten anhielt, sprach sie endlich: »Da habe ich dir eine Schüssel Linsen in die Asche geschüttet, wenn du die Linsen in zwei Stunden wieder ausgelesen hast, so sollst du mitgehen.« Das Mädchen ging durch die Hintertür nach dem Garten und rief: »Ihr zahmen Täubchen, ihr Turteltäubchen, all ihr Vöglein unter dem Himmel, kommt und helft mir lesen:

Die guten ins Töpfchen, Die schlechten ins Kröpfchen.«

Da kamen zum Küchenfenster zwei weiße Täubchen herein, und danach die Turteltäubchen, und endlich schwirrten und schwärmten alle Vöglein unter dem Himmel herein und ließen sich um die Asche nieder. Und die Täubchen nickten mit den Köpfchen und fingen an pick, pick, pick, pick, und da fingen die übrigen auch an pick, pick, pick, pick, und lasen alle guten Körnlein in die Schüssel. Kaum aber war eine Stunde herum, so waren sie schon fertig und flogen alle wieder hinaus. Da brachte das Mädchen die Schüssel der Stiefmutter, freute sich und glaubte, es dürfte nun mit auf die Hochzeit gehen. Aber sie sprach: »Nein, Aschenputtel, du hast keine Kleider und kannst nicht tanzen; du wirst nur ausgelacht.« Als es nun weinte, sprach sie: »Wenn du mir zwei Schüsseln voll Linsen in einer Stunde aus der Asche reinlesen kannst, so sollst du mitgehen«, und dachte: »Das kann es ja nimmermehr.« Als sie die zwei Schüsseln Linsen in die Asche geschüttet hatte, ging das Mädchen durch die Hintertür nach dem Garten und rief: »Ihr zahmen Täubchen, ihr Turteltäubchen, all ihr Vöglein unter dem Himmel, kommt und helft mir lesen:

Die guten ins Töpfchen, Die schlechten ins Kröpfchen. «

Da kamen zum Küchenfenster zwei weiße Täubchen herein und danach die Turteltäubchen, und endlich schwirrten und schwärmten alle Vögel unter dem Himmel herein und ließen sich um die Asche nieder. Und die Täubchen nickten mit ihren Köpfchen und fingen an pick, pick, pick, pick, und da fingen die übrigen auch an pick, pick, pick, pick, und lasen alle guten Körner in die Schüsseln. Und ehe eine halbe Stunde herum war, waren sie schon fertig und flogen alle wieder hinaus. Da trug das Mädchen die Schüsseln zu der Stiefmutter, freute sich und glaubte, nun dürfte es mit auf die Hochzeit gehen. Aber sie sprach: »Es hilft dir alles nichts. Du kommst nicht mit, denn du hast keine Kleider und kannst nicht tanzen; wir müssten uns deiner schämen.« Darauf kehrte sie ihm den Rücken zu und eilte mit ihren zwei stolzen Töchtern fort.

Als nun niemand mehr daheim war, ging Aschenputtel zu seiner Mutter Grab unter dem Haselnussbaum und rief: »Bäumchen, rüttel dich und schüttel dich, Wirf Gold und Silber über mich. « Da warf ihm der Vogel ein golden und silbern Kleid herunter, mit Seide und Silber ausgestickte Pantoffeln. In aller Eile zog es das Kleid an und ging zur Hochzeit. Seine Schwestern aber und die Stiefmutter kannten es nicht und meinten, es müsse eine fremde Königstochter sein, so schön sah es in dem goldenen Kleide aus. An Aschenputtel dachten sie gar nicht und glaubten, es säße daheim im Schmutz und suchte die Linsen aus der Asche. Der Königssohn kam ihm entgegen, nahm es bei der Hand und tanzte mit ihm. Er wollte auch sonst mit niemand tanzen, also dass er ihm die Hand nicht losließ, und wenn ein anderer kam, es aufzufordern, sprach er: »Das ist meine Tänzerin!« Es tanzte bis es Abend war, da wollte es nach Haus gehen. Der Königssohn aber sprach: »Ich gehe mit und begleite dich«, denn er wollte sehen, wem das schöne Mädchen angehörte. Sie entwischte ihm aber und sprang in das Taubenhaus. Nun wartete der Königssohn, bis der Vater kam und sagte ihm, das fremde Mädchen wäre in das Taubenhaus gesprungen. Der Alte dachte: Sollte es Aschenputtel sein? Und sie mussten ihm Axt und Hacken bringen, damit er das Taubenhaus entzweischlagen konnte. Aber es war niemand darin. Und als sie ins Haus kamen, lag Aschenputtel in seinen schmutzigen Kleidern in der Asche, und ein trübes Öllämpchen brannte im Schornstein; denn Aschenputtel war geschwind aus dem Taubenhaus hinten herab gesprungen und war zu dem



Haselnussbäumchen gelaufen; da hatte es die schönen Kleider abgezogen und aufs Grab gelegt, und der Vogel hatte sie wieder weggenommen, und dann hatte es sich in seinem grauen Kittelchen in die Küche zur Asche gesetzt.

Am andern Tag, als das Fest von neuem anhub und die Eltern und Stiefschwestern wieder fort waren, ging Aschenputtel zu dem Haselbaum und sprach: »Bäumchen, rüttel dich und schüttel dich, Wirf Gold und Silber über mich! « Da warf der Vogel ein noch viel stolzeres Kleid herab als am vorigen Tag. Und als es mit diesem Kleide auf der Hochzeit erschien, erstaunte jedermann über seine Schönheit. Der Königssohn aber hatte gewartet, bis es kam, nahm es gleich bei der Hand und tanzte nur allein mit ihm. Wenn die anderen kamen und es aufforderten, sprach er: »Das ist meine Tänzerin!« Als es nun Abend war, wollte es fort, und der Königssohn ging ihm nach und wollte sehen, in welches Haus es ging. Aber es sprang fort und in den Garten hinter dem Haus. Darin stand ein schöner großer Baum, an dem die herrlichsten Birnen hingen. Es kletterte so behend wie ein Eichhörnchen zwischen die Äste, und der Königssohn wusste nicht, wo es hingekommen war. Er wartete aber, bis der Vater kam, und sprach zu ihm: »Das fremde Mädchen ist mir entwischt, und ich glaube, es ist auf den Birnbaum gesprungen.« Der Vater dachte: Sollte es Aschenputtel sein, ließ sich die Axt holen und hieb den Baum um, aber es war niemand darauf. Und als sie in die Küche kamen, lag Aschenputtel da in der Asche, wie sonst auch, denn es war auf der andern Seite vom Baum herab gesprungen, hatte dem Vogel auf dem Haselbäumchen die schönen Kleider wiedergebracht und sein graues Kittelchen angezogen.

Am dritten Tag, als die Eltern und Schwestern fort waren, ging Aschenputtel wieder zu seiner Mutter Grab und sprach zu dem Bäumchen: »Bäumchen, rüttel dich und schüttel dich, Wirf Gold und Silber über mich! « Nun warf ihm der Vogel ein Kleid herab, das war so prächtig und glänzend, wie es noch keins gehabt hatte, und die Pantoffeln waren ganz golden. Als es in dem Kleid zur Hochzeit kam, wussten sie alle nicht, was sie vor Verwunderung sagen sollten. Der Königssohn tanzte allein mit ihm, und wenn es einer aufforderte, sprach er: »Das ist meine Tänzerin!« Als es nun Abend war, wollte Aschenputtel fort, und der Königssohn wollte es begleiten, aber es entsprang ihm so geschwind, dass er nicht folgen konnte. Der Königssohn hatte aber eine List gebraucht und hatte die ganze Treppe mit Pech bestreichen lassen; da war, als es hinab sprang, der linke Pantoffel des Mädchens hängen geblieben. Der Königssohn hob ihn auf, und er war klein und zierlich und ganz golden.

Am nächsten Morgen ging er damit zu dem Mann und sagte zu ihm: »Keine andere soll meine Gemahlin werden als die, an deren Fuß dieser goldene Schuh passt!« Da freuten sich die beiden Schwestern, denn sie hatten schöne Füße. Die älteste ging mit dem Schuh in die Kammer und wollte ihn anprobieren, und die Mutter stand dabei. Aber sie konnte mit der großen Zeh nicht hineinkommen, und der Schuh war ihr zu klein, da reichte ihr die Mutter ein Messer und sprach: »Hau die Zehe ab! Wann du Königin bist, so brauchst du nicht mehr zu Fuß zu gehen.« Das Mädchen hieb die Zehe ab, zwängte den Fuß in den Schuh, verbiss den Schmerz und ging hinaus zum Königssohn. Da nahm er sie als seine Braut aufs Pferd und ritt mit ihr fort. Sie mussten aber an dem Grabe vorbei, da saßen die zwei Täubchen auf dem Haselbäumchen und riefen: »Rucke di guck, rucke di guck, Blut ist im Schuck. (= Schuh) Der Schuck ist zu klein, Die rechte Braut sitzt noch daheim.« Da blickte er auf ihren Fuß und sah, wie das Blut herausquoll. Er wendete sein Pferd um, brachte die falsche Braut wieder nach Hause und sagte, das wäre nicht die rechte, die andere Schwester solle den Schuh anziehen.

Da ging diese in die Kammer und kam mit den Zehen glücklich in den Schuh, aber die Ferse war zu groß. Da reichte ihr die Mutter ein Messer und sprach: »Hau ein Stück von der Ferse ab! Wenn du Königin bist, brauchst du nicht mehr zu Fuß zu gehen.« Das Mädchen hieb ein Stück von der Ferse ab, zwängte den Fuß in den Schuh, verbiss den Schmerz und ging hinaus zum Königssohn. Da nahm er sie als seine Braut aufs Pferd und ritt mit ihr fort. Als sie an dem Haselbäumchen vorbeikamen, saßen die zwei Täubchen darauf und riefen: »Rucke di guck, rucke di guck, Blut ist im Schuck. Der Schuck ist zu klein, Die rechte Braut sitzt noch daheim. « Er blickte nieder auf ihren Fuß und sah, wie das Blut aus dem Schuh quoll und an den weißen Strümpfen ganz rot herauf gestiegen war. Da wendete er sein Pferd und brachte die falsche Braut wieder nach Haus. »Das ist auch nicht die rechte«, sprach er, »habt Ihr keine andere Tochter?« - »Nein«, sagte der Mann, »nur von meiner verstorbenen Frau ist noch ein kleines verbuttertes Aschenputtel da, das kann unmöglich die Braut sein.«

Der Königssohn sprach, er sollte es herausschicken, die Mutter aber antwortete: »Ach nein, das ist viel zu schmutzig, das darf sich nicht sehen lassen.« Er wollte es aber durchaus haben, und Aschenputtel musste gerufen werden. Da wusch es sich erst Hände und Angesicht rein, ging dann hin und neigte sich vor dem Königssohn, der ihm den goldenen Schuh reichte. Dann setzte es sich auf einen Schemel, zog den Fuß aus dem schweren Holzschuh und steckte ihn in den Pantoffel, der war wie angegossen. Und als es sich in die Höhe richtete und der König ihm ins Gesicht sah, so erkannte er das schöne Mädchen, das mit ihm getanzt hatte, und rief: »Das ist die rechte Braut!« Die Stiefmutter und die beiden Schwestern erschrakten und wurden bleich vor Ärger. Er aber nahm Aschenputtel aufs Pferd und ritt mit ihm fort. Als sie an dem Haselbäumchen vorbeikamen, riefen die zwei Täubchen: »Rucke di guck, rucke di guck, Kein Blut im Schuck. Der Schuck ist nicht zu klein, Die rechte Braut, die führt er heim.« Und als sie das gerufen hatten, kamen sie beide herabgeflogen und setzten sich dem Aschenputtel auf die Schultern, eine rechts, die andere links, und blieben da sitzen.

Als die Hochzeit mit dem Königssohn sollte gehalten werden, kamen die falschen Schwestern, wollten sich einschmeicheln und teil an seinem Glück nehmen. Als die Brautleute nun zur Kirche gingen, war die älteste zur rechten, die jüngste zur linken Seite; da pickten die Tauben einer jeden das eine Auge aus. Hernach, als sie herausgingen, war die älteste zur linken und die jüngste zur rechten; da pickten die Tauben einer jeden das andere Auge aus. Und waren sie also für die Bosheit und Falschheit mit Blindheit auf ihr Lebtag gestraft.

<b>„Kunterbunte Sinneswelt“ – Erleben - Probieren – Lernen</b>	
Spielideen zur Wahrnehmung für Eltern und Kinder	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern mit ihren Kindern im Alter von 3-7 Jahre
<b>Zeitungfang</b>	ca. 2 Stunden (bei allen Stationen)
<b>Raum</b>	je nach Größe 1-2 zusätzlich Räume > Aufbau der Stationen muss so möglich sein, dass sie sich gegenseitig nicht behindern
<b>Material vorhanden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Koffer S06 (ausgewählte Spiele sind in den Stationsbeschreibungen aufgelistet)</li> <li>- Koffer S03 Fußballspiel</li> <li>- Koffer S08 - Memory</li> <li>- Koffer G1 (Wackelbrett, Pedalo, Schildkröte, Stelzen, Seil),</li> <li>- G1 bunte Tasche (Rhythmikset)</li> <li>- Kopiervorlagen</li> </ul>
<b>noch besorgen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hand-/ Fußtaststraße – Materialien nach Wahl zum ertasten (z.B. Tannenzapfen, Sand, Steine, Teppich, Filz, Bohnen, Baumrinde, Seide, Schmirgelpapier, Kastanien, ...)</li> <li>- evt. Bänke, Kreide oder Klebeband</li> <li>- verschiedene Lebensmittel wie Äpfel, Käse, Orangen, Gurken, Zucker, Zitrone, Honig, Salz („Schmeck-Bar“)</li> <li>- verschließbare Gläser mit Gewürzen, Kräutern, Naturmaterialien („Geruchsbasar“)</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Förderung der Wahrnehmung in den unterschiedlichen Sinnesbereichen
<b>Ablauf</b>	<p><b><u>Begrüßung:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kurze Erläuterung der Struktur, kurze Beschreibung der acht Sinnesstationen</li> <li>- Aufteilen der Teilnehmer/innen in Gruppen (Eltern + Kinder in einer gemeinsamen Gruppe)</li> <li>- die Gruppen verteilen sich an den unterschiedlichen Stationen</li> <li>- an jeder Station können die Eltern durch ein Infoblatt (siehe Kopiervorlagen) Erläuterungen zu dem jeweiligen Wahrnehmungsbereich entnehmen</li> <li>- die Übungsleiter/in geht von Station zu Station und gibt ggf. Hilfestellungen</li> <li>- Eltern und Kinder spielen gemeinsam an den unterschiedlichen Stationen</li> <li>- nach ca. 10-15 min Wechsel der Stationen</li> </ul> <p><b><u>Stationsbetrieb</u></b></p> <p><b>1. Station - taktilen System &gt; <u>Tastsinn</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ertasten und erföhlen unterschiedlicher Gegenstände/ Materialien (auch mit verbundenen/ geschlossenen Augen)</li> </ul>

Spielvorschläge der Ausstellung

- > Streichspiel S06 Nr. 01
- > Tastbrettchen/ Tastdomino auch S06 Nr. 01
- > Verfühlt noch mal S06 Nr. 28
- > Blinde Kuh S06 Nr. 24

Zusatzideen

- > Experimente mit dem Temperaturempfinden (Gefäße mit unterschiedlich temperierten Wasser bereitstellen und füllen lassen)
- > Hand-/ Fußtaststraße mit unterschiedlichen Materialien bereitstellen/ auslegen und abgehen bzw. abtasten lassen
- > z.B. Tannenzapfen, Sand, Steine, Teppich, Filz, Bohnen, Baumrinde, Seide, Schmirgelpapier, Kastanien ...

## **2. Station - kinästhetisches und vestibuläres System**

### **> Lage-/Bewegungsempfindung und Gleichgewichtssinn**

- Ausprobieren der Geräte > Wahrnehmung des eigenen Körpers, Halten des Gleichgewichts

Gerätvorschläge der Ausstellung (G1)

- Wackelbretter, Pedalo, Schildkröte, Stelzen
- Seil, Linie mit Kreide oder Klebeband zum Balancieren (vorwärts, rückwärts)

Zusatzideen

- Spiegelbild, Hahnenkampf

## **3. Station – gustatorische Wahrnehmung**

### **Geschmacksinn**

- probieren der Produkte und erschmecken, was es ist
- angeben, um welche Geschmacksqualität es sich handelt (auch mit verbundenen/ geschlossenen Augen)

- > Materialien müssen hinzugefügt werden und werden in kleinen Schälchen bereitgestellt
- > „Schmeck-Bar“
- > je nach Belieben verschiedene Lebensmittel wie Äpfel, Käse, Gurken, Orangen, Zucker, Zitrone, Honig, Salz, Bitter Lemon, etc.

## **4. Station – olfaktorische Wahrnehmung - Geruchssinn**

„Geruchsbasar“

- Gläser öffnen und riechen lassen (mit verbundenen Augen)
- > versuchen Geruch zu erkennen

- > Materialien müssen hinzugefügt werden
- > verschraubbare Gläser mit unterschiedlichen Gewürzen, Kräutern, Naturmaterialien, Lebensmitteln füllen, z.B.:
- > Zimt, Vanille, Nelke, Thymian, Orange, etc.

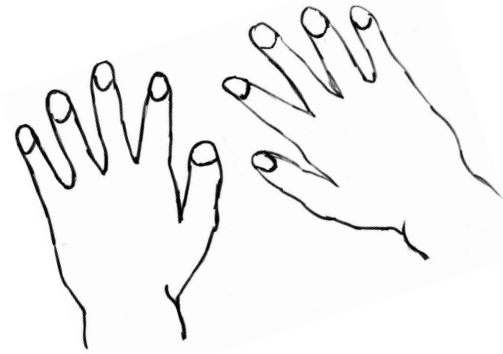
## **5. Station - auditives System > Hörsinn**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- erzeugen unterschiedlicher Klänge zur Wahrnehmungsdifferenzierung</li> </ul> <p>Spielvorschläge der Ausstellung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Rhythmikset (bunte Tasche G1)</li> <li>&gt; Planet der Sinne (Hörmaterialien) S06 Nr.22</li> <li>&gt; Cornu (S06 Nr. 27)</li> </ul> <p>Zusatzideen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Papier – „Papiermusik“ (unterschiedliches Falten und Bewegen von Papier)</li> <li>&gt; Nachahmen von Alltags- oder Tiergeräuschen</li> </ul> <p><b>6. Station - visuelles System &gt; <u>Sehsinn</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- beobachten, analysieren und differenzieren unterschiedlicher Gegenstände</li> <li>- Unterscheidung in 3 Bereiche</li> </ul> <p>6.1. Spiele zur visuellen Wahrnehmung</p> <p>Spielvorschläge der Ausstellung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Schau genau S06 NR.21 Wo ist der Unterschied?</li> <li>&gt; Differfix S06 Nr.02</li> <li>&gt; Memory S08 Nr. 20</li> </ul> <p>6.2. Farberkennung/ -unterscheidung</p> <p>Spielvorschläge der Ausstellung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Kunterbunt S06 Nr.31</li> <li>&gt; Adlerauge S06 Nr.25</li> <li>&gt; Planet der Sinne (Sehen) S06 Nr.22</li> </ul> <p>Zusatzidee</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; „Ich sehe was, was du nicht siehst!“</li> </ul> <p>6.3. Auge-Hand-Koordination</p> <p>Spielvorschläge aus der Ausstellung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Käsebrett S06 Nr.23</li> <li>&gt; Weykick Fußballspiel S03 Nr. 5</li> <li>&gt; Loupo S06 Nr. 26</li> </ul> <p><b>Abschluss:</b> Erfahrungsaustausch und kurze Rückmeldung</p>
<b>Anmerkungen</b>	<p>Wenn alle Stationen aufgebaut werden, sollten pro Station 1-2 Spielmöglichkeiten ausgewählt werden Möglich ist auch eine Auswahl an Stationen vorzunehmen mit Schwerpunkten (z.B. Sehen und Hören, Tasten und Gleichgewichtssinn etc.), dann können mehrere Spiele zu dem jeweiligen Wahrnehmungsbereich angeboten werden.</p> <p>Weitere Informationen zum Thema: Kay-Uwe Fock. Sich in der Welt zurechtfinden - Wie entwickelt sich die kindliche Wahrnehmung? <a href="http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Aktuelles/a_Kindliche_Entwicklung/s_775.html">www.familienhandbuch.de/cmain/f_Aktuelles/a_Kindliche_Entwicklung/s_775.html</a></p>

# Kopier- vorlagen

**Kunterbunte  
Sinneswelt**

# Tastsinn



- Wozu?
- > Berührungswahrnehmung
  - > Erkundungswahrnehmung durch Hand, Fuß, Mund
  - > ertasten und fühlen unterschiedlicher Materialien, Formen, Beschaffenheiten, ...
  - > Temperaturwahrnehmung
  - > Schmerzwahrnehmung

Sinnesorgane? > Haut, Hand, Füße, Mund

- Ziele?
- > Schulung der Hand-/ Fußsensibilität
  - > Differenzierung unterschiedlicher Materialien anhand ihrer Form und ihrer Oberflächenbeschaffenheiten

- Mögliche Fragestellungen:
- > Was ist das?
  - > Was ist da drin?
  - > Wie fühlt es sich an?
  - > Merkst du einen Unterschied?
  - > Hast du das schon einmal gefühlt?
  - > Kennst du die Form?

# Lage- und Bewegungsempfindung; Gleichgewichtssinn

Wozu? Lage- und Bewegungsempfindung  
> Wahrnehmung der Raum-, Zeit-, Kraft- und Spannungsverhältnisse der eigenen Bewegung

Gleichgewichtssinn  
> Orientierung im Raum  
> Wahrnehmung linearer Beschleunigungen des eigenen Körpers  
> Wahrnehmung von Drehbewegungen

Der Gleichgewichtssinn und das Bewegungsempfinden beeinflussen sich gegenseitig!

Sinnesorgane? Lage- und Bewegungsempfindung > Sehnen, Muskeln, Gelenke

Gleichgewichtssinn > Innenohr

Ziele? > Verbesserung der Körperwahrnehmung  
> Schulung der Lage- und Raumorientierung  
> Steigerung des Balancegefühls  
> Koordinierung der Bewegungsabläufe

Mögliche Fragestellungen: > War es leicht oder schwer?  
> Wie fühlt es sich an, wenn du das Gerät verlässt?





# Geschmackssinn



**Wozu?** > Nahrungskontrolle – Unterscheidung von Nahrungsmitteln  
> Steuerung der Nahrungsaufnahme und -verarbeitung

**Sinnesorgan:** > Mund (Mundhöhle, Gaumen, Zunge)

**Ziele?** > Differenzierung der Geschmacksqualitäten  
– süß, sauer, salzig, bitter  
> Nahrungsmittelkunde  
> fühlen/ tasten mit der Zunge – Sensibilisierung

**Mögliche Fragestellungen:** > Wie schmeckt das?  
> Was ist das?  
> Was schmeckt besser?  
> Kennst du den Geschmack?  
> Wie fühlt es sich auf der Zunge an?

# Geruchssinn



- Wozu?**
- > gibt Informationen über unsere Umgebung
  - > weckt Emotionen und Erinnerungen
  - > Nahrungskontrolle
  - > Schutzfunktion z.B. im Brandfall
  - > Hygiene

**Sinnesorgan:** > Nase (Nasenhöhle)

- Ziele?**
- > Differenzierung verschiedener Geruchsqualitäten
  - > Geruchsunterscheidung
  - > wecken und speichern von Erinnerungen durch Gerüche
  - > bewusstes Riechen

- Mögliche Fragestellungen:**
- > Was ist das?
  - > Wonach riecht das?
  - > Kennst du den Geruch?
  - > Was riecht besser?
  - > Was verbindest du mit dem Geruch?

# Hörsinn



- Wozu?**
- > Unterscheidung und Wahrnehmung unterschiedlicher Töne, Geräusche und Klänge
  - > Voraussetzung für die Entwicklung der Sprache – Kommunikation
  - > Lageorientierung (Richtungs-, und Entfernungshören)

**Sinnesorgan:** > Ohr

- Ziele?**
- > Verbesserung der Geräuschwahrnehmung
  - > Entfernungswahrnehmung
  - > Schulung der Raum-/ Richtungsorientierung
  - > Differenzierung zwischen laut und leise
  - > Hören und die Unterscheidung verschiedener Laute fördert ist Basis der Sprachentwicklung

- Mögliche Fragestellungen:**
- > Wie klingt was?
  - > Was ist lauter, was ist leiser?
  - > Was ist voll, was ist leer?
  - > Woher kommt das Geräusch?
  - > Kennst du das Geräusch?



# Sehsinn

- Wozu?**
- > Aufnahme, Unterscheidung und Verarbeitung optischer Eindrücke aus der Umwelt
  - > Farbdifferenzierung
  - > Erkennen unterschiedlicher Muster und Formen
  - > Lageorientierung
  - > Auge-Hand-Koordination

**Sinnesorgan:** > Auge

- Ziele?**
- > Verbesserung der visuellen Wahrnehmung
  - > Schulung des visuellen Gedächtnisses

- Mögliche Fragestellungen:**
- > Wo ist der Unterschied?
  - > Weißt du noch, wo es war?
  - > Was fehlt?
  - > Erkennst du die Farbe?
  - > Was ist größer, kleiner, breiter...?

<b>Mein Kind kommt in die Schule</b>	
Was Eltern tun können, um den Start in die Schule zu fördern	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern von Vorschulkindern (4-6 Jahre)
<b>Zeitumfang</b>	ca. 2 Stunden
<b>Raum</b>	Raum mit Tischen und Stühlen
<b>Material vorhanden</b>	Studie: Reinhold S. Jäger & Julia Riebel, Kompetenzen von Schulanfängern: Was sollen Schulanfänger können? 2006 ( <a href="http://www.zepf.uni-landau.de/das-zepf/downloads/sonstiges/">www.zepf.uni-landau.de/das-zepf/downloads/sonstiges/</a> ) Geschichte „Die Schule der Tiere“ (Kopiervorlage)
<b>noch besorgen</b>	Flipchart und dicke Stifte
<b>Ziele</b>	Anregungen und Ideen für einen guten Schulstart vermitteln
<b>Ablauf</b>	<p>Begrüßung und Vorstellung des Themas</p> <p>Einstieg: Paarinterview – zwei Elternteile interviewen sich gegenseitig zu folgenden Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Name und Name und Alter des Kindes</li> <li>• Wie habe ich damals den Schulanfang erlebt?</li> <li>• Was beschäftigt mich besonders, wenn ich an den Schulanfang meines Kindes denke?</li> </ul> <p>Anschließend gegenseitige Vorstellung und sammeln der Aspekte aus der dritten Frage auf dem Flipchart.</p> <p>Input: Welche Anforderungen kommen auf mein Kind zu, wenn es in die Schule kommt?</p> <p>Stichworte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schulanfang als neuer Lebensabschnitt, verbunden mit Erwartungen, Wünschen und Ängsten bei Eltern und Kindern</li> <li>• Einstellen auf neue Menschen ( Erwachsene wie Kinder)</li> <li>• Zeit wird zu einem dominierenden Faktor (Stundenplan)</li> <li>• In der Regel strukturierte Zeiten (Schulstunde und Pausen)</li> <li>• Die neue Bezugsperson „Lehrerin“ unterscheidet sich deutlich von der Rolle der Erzieherin.</li> <li>• Normen und Regeln sind anders als im Kindergarten.</li> <li>• Es erfolgt ein Wechsel vom „Lernen nach Gelegenheiten“ stärker zu einem „Lernen nach einem verbindlichen Plan.“</li> <li>• Erfolg und Misserfolg werden dabei beim Vergleich mit Anderen deutlicher sichtbar und in sozialen Reaktionen von Eltern, Lehrer und Mitschülern spürbar.</li> <li>• Neue Rolle als Schulkind</li> <li>• Schulweg</li> </ul>

Brainstorming zum Thema „**Was sollen Schulanfänger können?**“

Gemeinsam mit den Eltern wird am Flipchart gesammelt und ggf. diskutiert, was die Kinder können sollten und unterschiedlichen Kompetenzbereichen zugeordnet, ggf. ergänzt durch die Leitung, z.B.:

**kognitiven Fähigkeiten:**

- Neugierig sein
- Misserfolge verkraften können
- Arbeit beenden können
- Interesse an Schule
- zuhören und sich 10 bis 20 Minuten auf eine Sache konzentrieren können
- Anweisungen verstehen und ausführen können
- sich vom Elternhaus lösen während der Schulzeit
- über einen altersgemäßen deutschen Wortschatz verfügen
- Dinge aus dem schulischen Umfeld und täglichem Gebrauch benennen und beschreiben können
- sich Aufträge merken und umsetzen
- verständlich, laut und deutlich, grammatikalisch richtig fragen und antworten können

**soziale Kompetenzen:**

- Eigentum achten und Unrechtsbewusstsein besitzen
- schwächere oder kranke Mitschüler akzeptieren, Hilfsbereitschaft
- abwarten und zuhören können
- sich in eine Gruppe/bei Spielen/Arbeiten einordnen, einbringen und zurechtfinden können
- Wünsche mitteilen können
- Höflichkeits- und Umgangsformen
- Respekt gegenüber anderen zeigen
- An Regeln halten können

**Motorische Kompetenzen:**

- mit Arbeitsutensilien richtig umgehen
- Figuren nachfahren, mit dominanter Hand Grundarbeitstechniken beherrschen
- Gleichgewicht und verschiedene Bewegungsarten beherrschen, z.B. rückwärts gehen
- richtig Treppen steigen
- den Stift richtig halten
- ausschneiden können
- sauber An- und Ausmalen können
- selbstständig an- und ausziehen können
- selbstständiger Toilettengang

Die Angabe stammen aus einer Studie des Zentrums für empirische pädagogische Forschung an der Uni Koblenz/Landau (siehe Studie „Schulanfänger“) in der Lehrerinnen und Lehrer befragt wurden, was sie an Kompetenzen erwarten.

	<p>Deutlich werden sollte, dass in der Regel grundlegende motorische, soziale und kognitive Kompetenzen erwartet werden und keine schulischen Leistungen wie Rechnen und Lesen können.</p> <p>Arbeitsgruppen: Die Eltern werden in drei Arbeitsgruppen (kognitive, soziale und motorische Kompetenzen aufgeteilt, die miteinander diskutieren sollen, was im Familienalltag getan werden kann, um die jeweilige Kompetenz zu fördern. Jede Gruppe sammelt ihre Ideen auf einem Flipchartpapier und stellt sie anschließend kurz vor. Die Sammlung der guten Ideen kann im Plenum noch durch Dinge, die mit dem Kindergarten umgesetzt werden sollten, ergänzt werden (Besuch und Hospitation in der Grundschule, Gespräche zum Entwicklungsstand etc.).</p> <p>Abschluss: Die Geschichte „Die Schule der Tiere“ (siehe Kopiervorlage) wird vorgelesen.</p>
<b>Anmerkungen</b>	<p>Wenn die Veranstaltung von einer Kita durchgeführt wird, empfiehlt es sich die zuständige Grundschule einzuladen.</p>

Quellen: Anton Brehm: Elternabend – Modelle für die Praxis. 2006 (Koffer b08 Nr. 27)  
[www.zepf.uni-landau.de/das-zepf/downloads/sonstiges/](http://www.zepf.uni-landau.de/das-zepf/downloads/sonstiges/)

## **Kopiervorlage**

### **Die Schule der Tiere**

Es gab einmal eine Zeit, da hatten die Tiere eine Schule. Der Unterricht bestand aus Rennen, Klettern, Fliegen und Schwimmen, und alle Tiere wurden in allen Fächern unterrichtet.

Die Ente war gut im Schwimmen, besser sogar als der Lehrer. Im Fliegen war sie durchschnittlich, aber im Rennen war sie ein besonders hoffnungsloser Fall. Da sie in diesem Fach so schlechte Noten hatte, musste sie nachsitzen und den Schwimmunterricht ausfallen lassen, um das Rennen zu üben. Das tat sie so lange, bis sie auch im Schwimmen nur noch durchschnittlich war. Durchschnittliche Noten waren aber akzeptabel, darum machte sich niemand Gedanken darum, außer: die Ente.

Der Adler wurde als Problemschüler angesehen und unnachgiebig und streng gemäßregelt, da er, obwohl er in der Kletterklasse alle anderen darin schlug, darauf bestand, seine eigene Methode anzuwenden.

Das Kaninchen war anfänglich im Laufen an der Spitze der Klasse, aber es bekam einen Nervenzusammenbruch und musste von der Schule abgehen wegen des vielen Nachhilfeunterrichts im Schwimmen.

Das Eichhörnchen war Klassenbester im Klettern, aber sein Fluglehrer ließ ihn seine Flugstunden am Boden beginnen, anstatt vom Baumwipfel herunter. Es bekam Muskelkater durch Überanstrengung bei den Startübungen und immer mehr „Dreien“ im Klettern und „Fünfen“ im Rennen.

Die mit Sinn für's Praktische begabten Präriehunde gaben ihre Jungen zum Dachs in die Lehre, als die Schulbehörde es ablehnte, Buddeln in den Unterricht aufzunehmen.

Am Ende des Jahres hielt ein anormaler Aal, der gut schwimmen und etwas rennen, klettern und fliegen konnte, als Schulbester die Schlussansprache.

(Entnommen dem Buch: „Legasthenie muss kein Schicksal sein“ von E.-M. Soremba; Herder Verlag, 1995)



<b>Erste Computerspiele</b>	
Eine Veranstaltung für Eltern zur Medienerziehung	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern mit Kindern von 4 - 6 Jahren
<b>Zeitumfang</b>	ca. 2 Stunden
<b>Raum</b>	Raum mit Tischen und Stühlen mit Projektionsfläche
<b>Material vorhanden</b>	Computerspiele aus der Ausstellung (Koffer S07), z.B.: Pippi Langstrumpf (Nr.1 – dieses Spiel ist im Handel nicht mehr verfügbar), Lego – erste Schritte/Fortgeschrittene (Nr. 6+7), Klopf an (Nr. 8), Willi Werkel (Nr. 34+35) Janosch Lesen/Rechnen (Nr.36+37), Garten, Zwerge und Co. (Nr. 44), Richtig rechnen, CD (Nr. 45), Richtig schreiben, CD (Nr. 46), Da stimmt doch was nicht (H Nr.21), Lauras Stern (H Nr. 22), Text: Computer für Vorschulkinder? Worauf sollten Eltern achten? Link: <a href="http://www.bpb.de/methodik/X7GJQI,0,Computer_f%C3%9Ccr_Vorschulkinder.html">www.bpb.de/methodik/X7GJQI,0,Computer_f%C3%9Ccr_Vorschulkinder.html</a>
<b>noch besorgen</b>	Laptop und Beamer, ggf. mehrere weitere Laptops (falls vorhanden)
<b>Ziele</b>	Medienerziehung, kennen lernen von Computerspielen für Vorschulkinder
<b>Ablauf</b>	<p>Begrüßung und Vorstellung des Themas/Ablaufs</p> <p>Einstieg: Ich heiße ... und interessiere mich für das Thema, weil... - Mein Kind ist ... Jahre alt.</p> <p>Kurzer Input (siehe Text: Computer für Vorschulkinder? Worauf sollten Eltern achten?)</p> <p>Vorstellen einiger ausgewählter Computerspiele (siehe Liste) für Vorschulkinder mit Laptop und Beamer, falls mehrere Laptops vorhanden sind können die Eltern - nach der gemeinsamen kurzen Vorstellung einiger Spiele mit dem Beamer - in Kleingruppen verschiedene Spiele ausprobieren.</p> <p>Nach der Vorstellung bzw. Spielzeit Auswertungsrunde zu den Spielen unter diesen Gesichtspunkten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaktivität</li> <li>• Navigation und Bedienung</li> <li>• Form und Inhalt</li> <li>• Grafik und Akustik</li> <li>• Aufforderungscharakter</li> <li>• Hinweise und Service</li> </ul>

	Abschluss: Rückmeldung zur Veranstaltung, Text: „Computer für Vorschulkinder? Worauf sollten Eltern achten?“ mit weiteren Information ausgedruckt verteilen
<b>Anmerkungen</b>	<p>Die Spiele sollten vorher ausprobiert werden und auf dem/den Laptop/s installiert worden sein.</p> <p><b>Tipp:</b> Die Aktion Kinder- und Jugendschutz Brandenburg hat Referenten als Eltern-Medien-Trainer geschult, die als Ansprechpartner für eine Vielfalt von Themen der Medienerziehung zur Verfügung stehen. Wir bieten Ihnen Elternabende, Workshops, Eltern-Kind-Seminare, Gesprächskreise und Fachvorträge sowie fachliche Unterstützung bei Ihren Veranstaltungen an.</p> <p>Aktion Kinder- und Jugendschutz Landesarbeitsstelle Brandenburg e.V. Ansprechpartner Klaus Hinze und Susanne Schmitt Breite Str. 7a 14467 Potsdam Tel/Fax 0331-9513170 oder Mobil 0163-2557711 (Hinze) und 0177-7152662 (Schmitt) Mail: <a href="mailto:info@emt-brandenburg.de">info@emt-brandenburg.de</a> <a href="http://www.jugendschutz-brandenburg.de">www.jugendschutz-brandenburg.de</a></p>

<b>„Die Bücherstunde für die Kleinsten“</b>	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern mit Kindern von ca. 9 Monaten bis zwei/drei Jahren
<b>Zeitungfang</b>	ca. 1 Stunde
<b>Raum</b>	Raum oder Ecke, der für Kleinkinder geeignet ist
<b>Material vorhanden</b>	Bücherkiste B01 (Bücher 0 – 3 Jahre)
<b>noch besorgen</b>	Lesetipps für Babys und Kleinkinder für die Eltern kopieren (siehe Buchstartbroschüre „Mit Kindern Bücher gucken“ <a href="http://www.buchstart-hamburg.de/download/buchstart-broschuere.pdf">www.buchstart-hamburg.de/download/buchstart-broschuere.pdf</a> )
<b>Ziele</b>	Leseförderung von Anfang an, Tipps für Bücher für die Kleinsten
<b>Ablauf</b>	<p>Nach der Begrüßung und Lied oder Spiel zum Einstieg, z.B.: Gedichte für Wichte (Text: Annette Huber) Quelle: <a href="http://www.buchstart-hamburg.de/download/gfw-lieder-und-bewegungsspiele.pdf">www.buchstart-hamburg.de/download/gfw-lieder-und-bewegungsspiele.pdf</a></p> <p style="padding-left: 40px;">Wir sind die kleinen Wichte, und hören gern Gedichte.</p> <p style="padding-left: 40px;">Wir singen und wir machen mit Büchern tolle Sachen.</p> <p style="padding-left: 40px;">Für alle Kinder unter drei und du bist auch dabei!</p> <p>wird eine kurze Bilderbuchgeschichte für die Gruppe vorgelesen, bei der die Kinder aktiv einbezogen werden (Fragen oder Geschichten zum Mitmachen...), z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elsa Entchen ganz allein (Nr. 16)</li> <li>• Bei uns im Dorf (Nr. 18)</li> <li>• Rund und eckig (Nr. 20)</li> <li>• Was war hier bloß los? (Nr. 25)</li> <li>• Fingerspielbuch Zoo (Nr. 30)</li> <li>• Seid ihr schon wach (Nr. 31)</li> </ul> <p>Im zweiten Teil können Eltern und Kinder gemeinsam</p>

	<p>Bücher anschauen.</p> <p>Über Vorlesetipps und Buchempfehlungen mit den Eltern ins Gespräch kommen.</p> <p>Zum Abschied ggf. noch mal ein Lied oder Reim für alle anbieten, z.B.: Bewegungsspiel mit Buch (Renate Schiffers)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Sieh mal her, das ist ein Buch! (Buch nehmen)</li> <li>○ Ich klopfe an, klopfe, klopfe (auf den Buchdeckel klopfen)</li> <li>○ Ist jemand drin? (Buch ans Ohr halten)</li> <li>○ Ich schau mal nach (Buch aufklappen)</li> <li>○ Ja! Da ist... (Figur benennen)</li> <li>○ Ich blättere um (umblättern, Bild anschauen)</li> <li>○ Jetzt klapp ich wieder zu (mit einem lauten Klapp schließen)</li> <li>○ Das ist ein schönes Buch (Buchdeckel streicheln)</li> <li>○ Tschüss Buch, bis zum nächsten Mal (Buch weglegen winken)</li> <li>○ Wir gehen nach Haus.</li> </ul>
<b>Anmerkungen</b>	Eltern-Kind-Gruppen gezielt für eine Bücherstunde einladen

Quellen: [www.hdm-stuttgart.de/ifak/medienpaedagogik\\_lesefoerderung/fruehfoerderung/index\\_html/kib\\_schoss\\_html](http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/medienpaedagogik_lesefoerderung/fruehfoerderung/index_html/kib_schoss_html) und [www.buchstart-hamburg.de](http://www.buchstart-hamburg.de)

<b>Bilderbuch- DVD „Nasebohren ist schön“</b>	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern mit Kinder 3-7 Jahre
<b>Zeitungfang</b>	ca.1 Stunde
<b>Raum</b>	Raum mit Projektionsfläche (weiße Wand/Leinwand), der sich ggf. verdunkeln lässt
<b>Material vorhanden</b>	Bildschirm- und Bilderbuch „Nasebohren ist schön“ (Tivola und Thienemann Verlag (Kiste H, Nr. 7+8)
<b>noch besorgen</b>	Laptop und Beamer,  ggf. die anderen Bilderbücher „Ein kleines Krokodil, Socke und Flocke, Mama hat was mitgebracht und Tausche kleine Schwester gegen...“
<b>Ziele</b>	Leseförderung
<b>Ablauf</b>	Begrüßung  Das Bilderbuch wird vorgelesen, während Kinder/Eltern die Bilder die Bilder betrachten. Dazu den Ton der DVD ausschalten, es gibt auch einen langsameren Zeitlupenlauf ohne Ton. Bitte vorher DVD und Bilderbuch anschauen und sich ggf. Anmerkungen zum Vorlestempo machen.  Zum Abschluss gemeinsam etwas malen und/oder die Einladung sich noch für die Ausstellung Zeit zu nehmen.
<b>Anmerkungen</b>	Auf der DVD sind auch noch die Geschichten „Ein kleines Krokodil, Socke und Flocke, Mama hat was mitgebracht und Tausche kleine Schwester gegen...“ Diese können als DVD gezeigt werden oder ebenfalls als Bilderbuchkino, wenn die Bücher besorgt werden können.  In der Ausstellung gibt es auch die Bilderbuch- DVD von Janosch „Post für den Tiger“ (Tivola und Beltz Verlag) sowie die das Bilderbuchkino mit Dias „Wie weit weg ist Pfefferland,“ (Ökoptopia Verlag, 2004) das sich mit den Themen fremd sein, Flucht und Rassismus auseinandersetzt. Das Begleitheft gibt Anregungen für Gesprächssequenzen zu den einzelnen Bildern/Seiten.  „Wie weit weg ist Pfefferland“ kann auch zweisprachig

	<p>vorgelesen werden, im Begleitheft sind Übersetzungen in französisch, türkisch, russisch und arabisch vorhanden.</p> <p>Nehmen Sie Kontakt mit der örtlichen Bibliothek auf, um zu erfahren, ob diese bereits Erfahrungen mit Bilderbuchkinos hat, ggf. eigene Bilderbücher als DVD oder Medienpaket besitzt. Diese Veranstaltungen lassen sich auch als Kooperation durchführen.</p>
--	---

## **Praktische Tipps und Infos zur Arbeit mit Bilderbuchkinos**

### ***Alter der Zielgruppe***

Bilderbuchkinos eignen sich für Vor- und Grundschul Kinder (und ihre Eltern).

### ***Einsatzmöglichkeit***

Als begleitende Aktion zur Wanderausstellung oder bei Besuchen von Kita-, Hort- und Schulgruppen.

### ***Vorbereitung***

Für den Vermittler ist es unerlässlich, sich den Inhalt des Bilderbuches vorher selber zu erarbeiten, um Text und Bildinhalte stets „vor dem inneren Auge“ zu haben. Er sollte in der Lage sein, die Kinder wieder in die Geschichte zurückzuführen, wenn sie anschweifen.

### ***Durchführung***

Der Vermittler sollte seitlich zwischen Publikum und Leinwand stehen, um Blickkontakt zu halten. Es gibt mehrere Möglichkeiten:

- Text zu den jeweiligen Bildern erzählen oder vorlesen
- Die Geschichte durch Bildbetrachtung mit den Kindern „erarbeiten“,
- dann kann auch eine neue Geschichte entstehen und die „wahre“ wird zum Schluss vorgelesen.

Eine gute Atmosphäre entsteht, wenn die Kinder (mit Kissen) auf dem Boden sitzen und alle freie Sicht haben. Dauer je nach Konzentrationsfähigkeit ca. 30 Minuten.

Im Anschluss an das Bilderbuchkino kann gemalt, gebastelt oder die Geschichte nachgespielt werden.

Quelle: Bayrische Staatsbibliothek Fachgruppe Lese- und Literaturförderung

<b>"Wie der Löwe das Schreiben lieben lernte..."</b>	
Eine Aktion für Eltern und Kinder mit Variationen rund um "Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte"	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern mit Kindern vom Kindergartenalter bis Grundschule
<b>Zeitungsumfang</b>	Je nachdem wie viele Bausteine genutzt werden: 1-2 Stunden
<b>Raum</b>	Raum mit Platz für das Spielen der Geschichte, zum Malen des Alphabets und zum Schreiben der Briefe
<b>Material vorhanden</b>          <b>noch besorgen</b>	<p>Martin Baltscheit "Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte", Bajazzo Verlag (Kiste H, Nr. 12)</p> <p>Material Baustein 1</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ zwei Löwenhandpuppen (Kiste H Nr. 13+14), die "Dame" erkennbar an einer Brille auf der Nase</li> <li>○ Brieftexte der verschiedenen Tiere aus dem Buch (siehe Kopiervorlage) und in einen Briefumschlag gesteckt (ein gemaltes Bild des jeweiligen Tieres lässt nach außen erkennen, von welchem Tier, welcher Brief kommt)</li> <li>○ ein großer Korb, der sich leicht über den Arm hängen lässt, so dass die Hände zum Spiel mit den Figuren frei bleiben und gleichzeitig freie Bewegungen im Raum möglich sind. In diesem Korb finden alle Utensilien unauffällig Platz und lassen sich nach und nach "hervorzaubern".</li> </ul> <p>Material Baustein 2</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Blätter mit Buchstaben (siehe Kopiervorlage)</li> <li>○ Stifte</li> <li>○ Scheren</li> <li>○ Kataloge mit Bildern zu den einzelnen Buchstaben</li> <li>○ Wäscheleine und Klammern oder Klebeband zum Aufhängen</li> </ul> <p>Material Baustein 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Papier und Stifte</li> </ul>
<b>Ziele</b>	Kindern das Lesen und Schreiben als unverzichtbares Kommunikations- und Ausdrucksmittel, als grundlegende Kulturtechnik und Schlüsselqualifikation zur Mediennutzung schmackhaft zu machen. Gemeinsame Beschäftigung von Eltern und Kindern mit einem Buch

<p><b>Ablauf</b></p>	<p><b>Grundidee</b></p> <p>Kurzer Inhalt des Bilderbuches:</p> <p><i>Eigentlich hat es den Löwen bisher nie gestört, dass er nicht schreiben kann. Denn mit lautem Brüllen und scharfen Zähnen lässt sich ja immerhin (fast) alles erreichen. Das ändert sich, als der Löwe eine lesende Löwin trifft. Wie gern würde er die näher kennen lernen! Weil aber die Dame nicht nur bezaubernd, sondern offenbar auch sehr gebildet ist, müssen ein anständiger Brief her und jemand, der diesen Brief in seinem Auftrag schreibt. Doch ob er nun den Affen oder das Nilpferd, den Käfer oder die Giraffe um Hilfe bittet – sie alle bringen zwar ihre persönliche Vorstellung von einem passenden Liebesbrief gewissenhaft und fehlerfrei zu Papier, treffen damit aber niemals das, was der Löwe eigentlich sagen möchte. Es ist die verehrte Löwin selbst, die den verzweifelten Verehrer am Ende aus seiner peinlichen Situation heraus hilft. Charmant und klug bringt sie ihm die ersten Buchstaben bei: A wie Anfang....</i></p> <p><b>Baustein 1</b>  <b>Die Geschichte mit Handpuppe und "echten Briefen" erzählen (alle Altersgruppen)</b></p> <p>Mit Handpuppen, Briefformen und Korb ausgestattet wird nun die Bilderbuch-Geschichte vorgelesen oder frei nacherzählt: Dabei lässt die Erzählerin oder der Erzähler den Löwen als Handpuppe zu den Eltern und Kindern sprechen. Diese erfahren so, wie andere Tiere dem Löwen beim Schreiben helfen - und mit jedem Brief, den der Löwe neugierig aus dem Korb zieht, tritt auch ein Ergebnis der diversen Briefversionen zutage (Eltern und ältere Kinder können beim Vorlesen der Briefe mit einbezogen werden). Am Ende dann kommt es endlich zur Begegnung mit der verehrten Löwendame (die nun ebenfalls als zweite Handpuppe dem Korb entsteigt). Ein kleiner Dialog zwischen beiden Puppen beginnt - und für die Kinder ergeben sich nun viele Möglichkeiten, je nach Alter an diese Geschichte anzuknüpfen.....</p> <p><b>Baustein 2</b>  <b>Bilder für ein "Löwen-Alphabet" (für Kindergarten / Schulanfänger)</b></p> <p>„A wie Anfang“ heißt es am Ende des Bilderbuches. Und man kann sich denken: Bei einer so netten Lehrerin will der Löwe bestimmt das ganze Alphabet lernen! Wir helfen ihm dabei und eine illustrierte „Anlaut-Wäscheleine“ mit Bildern und Begriffen, die der Löwe aus seinem Lebensbereich vermutlich kennt – oder die ihm die Kinder vielleicht erklären können. Zum Beispiel so:</p>
----------------------	---



A wie Affe	N wie Nilpferd
B wie Bär	O wie Ohr
C wie Chamäleon	P wie Papagei
D wie Delfin	Q wie Qualle
E wie Erde	R wie Regen
F wie Fisch	S wie Sonne
G wie Giraffe	T wie Tiger
H wie Himmel	U wie Uhu
I wie Igel	V wie Vogel
J wie Jaguar	W wie Wal
K wie Käfer	X wie Xylophon
L wie Löwe	Y wie Yak
M wie Mücke	Z wie Zebra

Die vorbereiteten Blätter (Kinder die Buchstaben aussuchen lassen) werden verteilt, ausgemalt und mit den entsprechenden Bildern beklebt oder bemalt. Schließlich werden die fertigen Blätter in richtiger Reihenfolge gut sichtbar an einer Leine mit Wäscheklammern aufgehängt. Auf diese Weise prägen sich die Kinder die Anlaut-Bilder und somit Klang, Form und Vorkommen einzelner Buchstaben des Alphabetes ganz spielerisch ein, ggf. weitere Vorlagen zum Mitnehmen bereithalten.

### **Baustein 3 Eigene Briefe schreiben und die Tiere raten (für Kindergarten- und Grundschul Kinder)**

Die Kinder denken sich Briefe von anderen Tieren aus, die die Eltern aufschreiben:

Was würde eine Schildkröte schreiben? Oder wie würde ein Elefant seine Geliebte umwerben? Oder ein Regenwurm? Genau wie die Schreibversuche der Tiere im Bilderbuch, die sich in ihrer inhaltlich wie sprachlich klaren Struktur dank der vielfachen Wiederholungen leicht einprägen, so sollten auch die von den Kindern erdachten Briefe etwas vom Lebensraum, der Bewegungsweise und Ernährungsform des jeweiligen Tieres zu erkennen geben.

Ein „Frosch“ könnte sich dann zum Beispiel folgenden Briefftext ausdenken: „Liebste Freundin, wollen Sie mit mir im Sumpf hocken? Ich fange Ihnen sogar ein paar fette Fliegen. Total lecker!“

Ein Ratespiel wird draus, wenn das Kind sein erdachtes Tier den anderen nicht verrät und diese anhand des Inhaltes (Lebensraum, Bewegung, Nahrung) raten müssen, welches Tier einen solchen Brief wohl schreiben könnte.

## **Kopiervorlagen: Briefe für den Löwen**

1. Affe
2. Nilpferd
3. Mistkäfer
4. Krokodil
5. Geier

*Liebste Freundin, wollen Sie mit mir auf die Bäume klettern? Ich habe auch Bananen. Total lecker! Gruß Löwe.*

*Liebste Freundin, wollen Sie mit mir im Fluss schwimmen und nach Algen tauchen? Total lecker! Gruß Löwe.*

*Liebste Freundin, wollen Sie mit mir auf der Erde kriechen? Ich habe Dung. Total lecker! Gruß Löwe.*

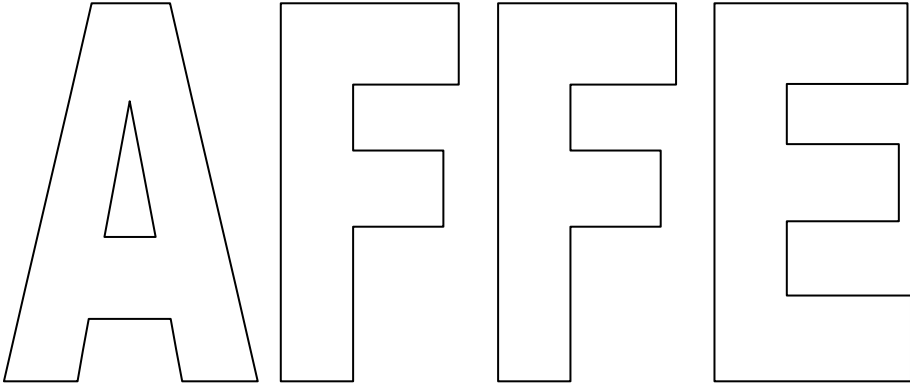
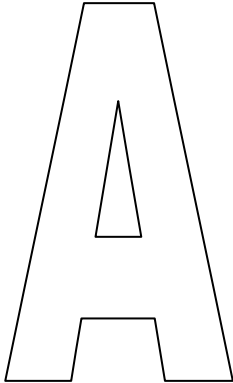
*Liebste Freundin, heute Abend gibt es noch einen Rest Giraffe. Komm auch. Total lecker! Gruß Löwe.*

*Liebste Freundin, ich bin der Löwe und ich bin der Boss hier. Ich will dich kennenlernen!*

(Der Löwe nickte mit dem Kopf. Ja, so hätte er das auch gesagt. Der Geier las weiter:)

*Wir können über den Dschungel fliegen. Ich habe auch Aas. Total lecker! Gruß Löwe.*

**Kopiervorlage: ABC**



B

BÄR

C

CHAMÄLEON

D

DELFIN

E

ERDE



F

FISCH

G

GIRAFFE

H

HIMMEL

I

IGEL

J

JAGUAR

K

KÄFER

L

LÖWE

M

MÜCKE



N

NILPFERD

O

OHR

P

PAPAGEI

Q

QUALLE

R

REGEN

S

SONNE

T

TIGER

U

UHU



V

VOGEL

W

WAL

X

XYLOPHON

Y

YAK

Z

ZEBRA

<b>Elternveranstaltung zur Leseförderung</b>	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern
<b>Zeitungfang</b>	ca. 1,5 Stunden
<b>Raum</b>	Raum mit Platz für Stuhlkreis und Tischen für die Stationen
<b>Material vorhanden</b>	Bücherkoffer B01 – B04 (Kinderbücher und Kindersachbücher) Vorlesetipps für Eltern kopieren (siehe Kopiervorlage) Zitate zu Büchern kopieren - ein Zitat pro Zettel (siehe Kopiervorlage) Weitere Informationen, z.B. Text „Mit Kindern lesen“ <a href="http://www.kinderbuch-couch.de/kinderbuch-couch-special-mit-kindern-lesen.html">www.kinderbuch-couch.de/kinderbuch-couch-special-mit-kindern-lesen.html</a> ggf. ausdrucken und kopieren
<b>noch besorgen</b>	
<b>Ziele</b>	Informationen zu Büchern und zur Leseförderung in der Familie
<b>Ablauf</b>	<p>Nach einer kurzen Begrüßung und Vorstellung tauschen sich die Eltern zu zweit aus. Paarinterview mit diesen Fragestellungen: Welches Buch/Bücher ist/sind mir aus meiner Kindheit noch in Erinnerung? Was ist mir vorgelesen worden? Kann ich mich noch an das Buch erinnern, das ich als erstes selber gelesen habe? Kurze Vorstellung dessen, was der/die jeweilige Interviewpartner/in gesagt hat. Daran anschließend sehen sich die Eltern die beiden Stationen an (je nach Gruppengröße kann die Gruppe auch geteilt werden, dann sollte für jede Gruppe ein Ansprechpartner da sein).</p> <p><b>1. Station: „Lesefutter“</b> An dieser Station steht eine Auswahl von Büchern aus der Ausstellung bereit (je nach Altersgruppe der Kinder aus den Koffern B01 –B04). Die Eltern haben die Zeit und Möglichkeit sich die Bücher anzuschauen, darin zu lesen, ihre Kommentare dazu abzugeben und zu überlegen, ob dieses Buch ihren Kindern gefallen könnte.</p> <p><b>2. Station „Sieben Vorlese-Tipps für Eltern“</b> Bei dieser Station werden mit den Eltern sieben Tipps zur Leseförderung in der Familie im Gespräch vorgestellt und besprochen.</p> <p>1. „Lesen Sie ihrem Kind regelmäßig vor. Geben Sie dem Vorlesen einen Platz im Tagesablauf“ 2. „Finden Sie die Leseinteressen Ihres Kindes heraus.“ 3. „Sorgen Sie dafür, dass Ihr Kind zu Hause einen ruhigen, gemütlichen (Vor)-Leseplatz hat.“ 4. Sprechen Sie mit ihrem Kind über die</p>

	<p>Geschichten. 5. „Besorgen Sie Ihrem Kind Bücher zu Film-Hits oder zu Lieblingskassetten.“ 6. „Leben Sie den Umgang mit Büchern vor und planen Sie hin und wieder eine Familien-Lesestunde.“ 7. „Besuchen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Bibliotheken und Buchhandlungen in Ihrer Nähe.</p> <p>Zum Ende finden alle Eltern ein Zitat, das sich mit den Themen Bücher und Lesen beschäftigt. vor. Eine kurze Abschlussrunde zum Zitat und zur Veranstaltung werden die Eltern verabschiedet. Diese Zitate können als Erinnerung mit nach Hause genommen werden. Falls es sich anbietet werden die Eltern eingeladen mit ihren Kindern wiederzukommen und ihnen eine Geschichte vorzulesen.</p>
<p><b>Anmerkungen</b></p>	<p>Die Veranstaltung eignet sich auch als Angebot für Kita/Hort, die sich gezielt die Bücherkoffer dafür ausleihen. Sie kann sowohl als Abendveranstaltung als auch nachmittags zur Abholzeit durchgeführt werden. Dann sollten die Kinder anfangs noch betreut werden, anschließend kann dann noch vorgelesen werden.</p> <p>Die Veranstaltung lässt sich auch als Kooperation mit der Bibliothek durchführen.</p>

## **Kopiervorlage: Vorlesetipps**

- 1. Lesen Sie ihrem Kind regelmäßig vor. Geben Sie dem Vorlesen einen Platz im Tagesablauf**
- 2. Finden Sie die Leseinteressen Ihres Kindes heraus.**
- 3. Sorgen Sie dafür, dass Ihr Kind zu Hause einen ruhigen, gemütlichen (Vor-)Leseplatz hat.**
- 4. Sprechen Sie mit ihrem Kind über die Geschichten.**
- 5. Besorgen Sie Ihrem Kind Bücher zu Film-Hits oder zu Lieblingskassetten.**
- 6. Leben Sie den Umgang mit Büchern vor und planen Sie hin und wieder eine Familien-Lesestunde.**
- 7. Besuchen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind Bibliotheken und Buchhandlungen in Ihrer Nähe.**



## **Kopiervorlage: Zitate über Bücher**

Du öffnest die Bücher und sie öffnen dich.  
*Tschingis Aitmatov*

Ein Buch ist wie ein Garten, den man in der Tasche trägt.  
*aus Arabien*

Bücher sind Schiffe, welche die weiten Meere der Zeit durcheilen.  
*Francis Bacon*

Einige Bücher soll man schmecken, andere verschlucken, und einige wenige kauen und verdauen.  
*Francis Bacon*

Ein Raum ohne Bücher ist ein Körper ohne Seele.  
*Cicero*

Bücher sind fliegende Teppiche ins Reich der Phantasie.  
*James Daniel*

Es geht uns mit den Büchern wie mit den Menschen. Wir machen zwar viele Bekanntschaften, aber wenige erwählen wir zu unseren Freunden, unseren vertrauten Lebensgefährten.  
*Ludwig Feuerbach (1804-1872)*

Einer der Hauptnachteile mancher Bücher ist die zu große Entfernung zwischen Titel- und Rückseite.  
*Robert Lembke*

Bücher sind die Hüllen der Weisheit, bestickt mit den Perlen der Worte. *Mosche Ibn Esra*

Es ist idiotisch, sieben oder acht Monate an einem Roman zu schreiben, wenn man in jedem Buchladen für zwei Dollar einen kaufen kann.  
*Mark Twain*

Ein Buch ist ein Freund, der deine Fähigkeiten aufdeckt, es ist ein Licht in der Finsternis und ein Vergnügen in der Einsamkeit; es gibt, und nimmt nicht.  
*Mosche Ibn Esra*

Kein Buch ist so schlecht, dass es nicht in irgendeiner Weise nützen könnte.  
*Philius der Jüngere*

Mit Karl Marx lesen lernen ist allemal besser, als mit Dallas Analphabet zu werden.  
*Hans-Olaf Henkel (\*1940)*

Schockt eure Eltern - kauft Bücher!  
*unbekannt*

Von den vielen Welten, die der Mensch nicht von der Natur geschenkt bekam, sondern sich aus eigenem Geist erschaffen hat, ist die Welt der Bücher die größte.  
*Hermann Hesse (1877-1962)*

Wer Bücher hat, ist glücklich, wer keine nötig hat, ist glücklicher.  
*Aus China*

Ein Haus ohne Bücher ist arm, auch wenn schöne Teppiche seinen Boden und kostbare Tapeten und Bilder die Wände bedecken.  
*Hermann Hesse (1877-1962)*

Ein Mensch ohne Bücher ist blind.  
*Aus Island*

Ein Raum ohne Bücher ist ein Körper ohne Seele.  
*Marcus Tullius Cicero (106-43)*

Hast du drei Tage kein Buch gelesen, werden deine Worte seicht.  
*Aus China*

Kein Lesen ist der Mühe wert, wenn es nicht unterhält.  
*William Somerset Maugham (1874-1965)*

Ein Buch lesen - für mich ist das das Erforschen eines Universums.  
*Marguerite Duras (1914-96)*

Bücher - Ein Haufen toter Buchstaben? Nein, ein Sack voll Samenkörner.  
*André Gide (1869-1951)*

Bücher haben Ehrgefühl. Wenn man sie verleiht, kommen sie nicht wieder zurück.  
*Theodor Fontane (1819-98)*

Bücher sind bessere Freunde als Menschen; denn sie reden nur, wenn wir wollen, und schweigen, wenn wir anderes vorhaben. Sie geben immer und fordern nie.  
*Freiherr von Münchhausen (1874-1945)*

<b>Spiele- Nachmittag Sprache</b>	
Spiele rund um Sprache für Eltern und Kinder	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern mit Kindern von 3 – 8 Jahren
<b>Zeitumfang</b>	ca. 2 Stunden
<b>Raum</b>	Raum mit Tischen und Stühlen (pro Spielstation ein Tisch)
<b>Material vorhanden</b>	Spiele aus der Ausstellung (S11): Schloss Silbenstein (Nr. 28), Papperlapapp (Nr. 27), Detektiv Langohr (Nr.20), Der kleine Sprechdachs (Nr. 38), Die freche Sprechhexe (Nr. 41), Pustekuchen (Nr. 46), Ratzolino (Nr. 26), Handpuppe Rabe Abraxas (Nr. 29), Memory (S08 Nr. A20), Sprechspiele (siehe Kopiervorlagen)
<b>noch besorgen</b>	
<b>Ziele</b>	Spielerische Förderung der Sprache, Kommunikation und Mundmotorik
<b>Ablauf</b>	<p><b>Begrüßung:</b> Der Rabe Abraxas begrüßt alle Kinder und Eltern, stellt sich vor und fragt nach den Namen. Anschließend erklärt er, dass es heute um Spiele rund die Sprache geht und stellt die Stationen und Spiele vor. Dann werden Gruppen zusammengestellt (z.B., zwei Elternteile und zwei oder drei Kinder), die sich an den Spielstationen verteilen.</p> <p>Spielstationen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Schloss Silbenstein</li> <li>2. Papperlapapp</li> <li>3. Detektiv Langohr</li> <li>4. Der kleine Sprechdachs</li> <li>5. Die freche Sprechhexe</li> <li>6. Ratzolino</li> <li>7. Memory</li> <li>8. Pustekuchen</li> <li>9. Ich sehe was, was du nicht siehst...</li> <li>10. Die Geschichte mit der Maus und Reime ergänzen (Kopiervorlage Sprechspiele Spiel 3 + 4)</li> </ol> <p>Die Spiele haben unterschiedliche Schwerpunkte (Mundmotorik, Wortschatz, auditive Wahrnehmung, Merkfähigkeit, erzählen) und können dementsprechend ausgewählt oder ergänzt werden durch andere Spielideen.</p> <p><b>Abschluss:</b> Zum Abschluss kurze Rückmeldung zu den Spielen und gemeinsam „Auf der Mauer, auf der Lauer“ (Sprechspiele</p>

	1) singen oder einen der Zungenbrecher (5) ausprobieren, ggf. die Kopiervorlage als Anregung für zu Hause mitgeben.
<b>Anmerkungen</b>	Die Veranstaltung lässt sich kombinieren mit einer Elternveranstaltung zur Sprachentwicklung. Kitas können sich gezielt die Kiste S11 ausleihen und Eltern bzw. Eltern und Kinder zu den Angeboten einladen.

## **Sprech- und Sprachspiele, Mundmotorik**

### **1. Auf der Mauer, auf der Lauer**

Auf der Mauer auf der Lauer sitzt ´ne kleine Wanze. Auf der Mauer auf der Lauer sitzt ´ne kleine Wanze. Guck dir mal die Wanze an, wie die Wanze tanzen kann. Auf der Mauer auf der Lauer sitzt ´ne kleine Wanze.

= Dieses Lied mögen vor allem kleine Kinder. Bei ersten Mal wird es langsam und vollständig gesungen. In den folgenden Strophen werden die Wörter „Wanze“ und „tanzen“ nach und nach immer kürzer.

### **2. Die Chinesen mit dem Kontrabass**

1. Drei Chinesen mit dem Kontrabass, saßen auf der Straße und erzählten sich was. Da kam die Polizei, was ist denn das? Drei Chinesen mit dem Kontrabass.

Das Lied wird zunächst ganz normal gesungen, wobei die Silben mit dem Händeklatschen begleitet werden. Danach werden alle Vokale und Umlaute jeweils durch einen einzigen ersetzt.

2. Dra Chanasan mat dam Kantrabass.....
3. Dre Chenesen met dem Kentreboss.....
4. Dri Chinisin mit dim Kintribiss.....
5. Dru Chunusun mut dum Kuntrubuss .....
6. Dro Chonoson mot dom Kontroboss.....
7. Drä Chänäsän mät däm Känträbäss.....
8. Drö Chönösön möt döm Köntöbröss.....
9. Drü Chünüsün müt düm Küntrübüss.....

### **3. Den Reim finden**

1. In diesem kleinen Haus, da wohnt eine kleine .....  
(Maus o. Laus)
2. Sie kaut das Gras und das Heu dazu, du weißt es schon, es ist die ...  
(Kuh)
3. Wer schleicht ganz leise auf vier Tatzen? So leise schleicht nur die ...  
(Katze)
4. Wer fängt die Maus mit einem Satze? Das ist unsere ...  
(Katze)
5. Wer kriecht ganz langsam um die Ecke? Was langsam kriecht, das ist nur die ... (Schnecke)

6. Vom Himmel fällt's, tut sich nicht weh, ist weiß und kalt, es ist der ...  
(Schnee)
7. Wer sitzt auf den Kopf und kleidet gut, errat schnell, es ist der ...  
(Hut)
8. Durch Feld und Wald läuft er ganz flugs, mit rotem Pelz: Es ist der ...  
(Fuchs)
9. Mit bunten Flügeln schwebt das Ding durch die Luft als ...  
(Schmetterling)
10. Sie strahlt vom Himmel voll Wonne, die helle warme ...  
(Sonne)

#### **4. Die Geschichte von der Maus**

Bei diesem Zungenspiel werden die Erlebnisse einer kleinen Maus erzählt und mit der Zunge nachgespielt. Man sollte sich etwas Zeit für diese schöne Geschichte nehmen und dafür sorgen, dass der Text schon ein bisschen „sitzt“ – dann macht die Zungenakrobatik viel Spaß.

*Es ist sieben Uhr morgens, die Sonne scheint schon, die Vögel zwitschern und das Mäuslein schläft noch. Es hat verschlafen.*

(Zunge liegt flach im Mund. Schnarchen)

*Plötzlich wacht es auf und reibt sich verwundert die Augen. Es läuft zum Fenster und schaut rechts und links heraus.*

(Offener Mund. Die Zunge spitz rechts und links aus dem Mund)

*Doch weil es nicht genug sehen kann, steigt es auf das Balkongeländer und läuft dort hin und her, um zu sehen, was da draußen alles passiert.*

(Zunge auf die Unterlippe legen, Zunge leckt Unterlippe ab von einem Mundwinkel zum anderen)

*Da bekommt das Mäuschen Lust, einen Spaziergang zu machen. Es läuft ganz schnell aus dem Haus. (Zunge rausstrecken)*

*Doch kaum ist es draußen, da fällt ihm ein, dass es eine Sonnenbrille vergessen hat. Es läuft schnell noch einmal in den 2. Stock. (Zunge zur Nase)*

*Dann holt es sich noch aus dem Keller etwas zu trinken. (Zunge zum Kinn)*

*Es wirft die Tür zu und klemmt sich dabei die Pforte ein. (sanft auf die Zunge beißen.)*

*Das Mäuschen kommt auf seinem Spaziergang zuerst zum Spielplatz. Dort steigt es auf die Wippe (Zunge rauf und runter), fährt Karussell (Lippen mit Zunge umfahren), dann macht es noch einen Handstand (Zunge an den Gaumen).*

*Das Mäuschen geht weiter und trifft unterwegs ein anderes Mäuschen. „Hallo du, willst du nicht mit mir gehen?“ Doch das andere Mäuschen hat ein Gipsbein. (Mit der Zunge schnalzen)*

*Und kann nicht gut gehen. So geht unser Mäuschen allein weiter. Es klettert auf einen Berg. (Zunge an die Nase)*

*Und taucht im Bach nach Fischen (Zunge zum Kinn)*

*Danach macht es sich wieder auf den Heimweg. Unterwegs muss es noch durch einen Tunnel. (Lippen zu einem „O“ formen und die Zunge dadurch herausstrecken)*

*Als es dann noch der Katze begegnet, pfeift es vor lauter Angst (pfeifen) doch es kann sich noch retten. Zu Hause angekommen, hat es dann großen Hunger und isst sich ganz dick und voll. (Zunge ganz breit machen)*

*Dann sucht es sich ein schönes Schlafplätzchen (Zunge in rechte und linke Wange, suchend) und legt sich hin zum Schlafen. (Zunge flach im Mund).*

*Das war ein anstrengender Tag.*

## 5. Zungenbrecher

Es klapperten die Klapperschlangen, bis ihre Klappern schlapper klangen.

Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz.

In Ulm, um Ulm und um Ulm herum.

Esel essen Nesseln nicht, Nesseln essen Esel nicht.

Die Bürsten mit schwarzen Borsten bürsten besser als die Bürsten mit weißen Borsten.

Schneiderschere schneidet scharf, scharf schneidet Schneiderschere.

Der Leutnant von Läuten befahl seinen Leuten nicht eher zu läuten bis der Leutnant von Läuten seinen Leuten das Läuten befahl.

Blaukraut bleibt Blaukraut, und Brautkleid bleibt Brautkleid.

Der Kaplan klebt Papp-Plakate.

Der Cottbusser Postkutscher putzt seinen Cottbusser Postkutschkasten.

## 6. Ich sehe was, was du nicht siehst

Eine Person sieht sich im Raum um und sucht sich dabei einen Gegenstand aus.

Alle anderen Teilnehmer sind sie Rater

Dann sagt der Spieler: "Ich sehe was, was du nicht siehst (was ihr nicht seht) und das ist... "und nun sollte die Farbe folgen, die der ausgesuchte Gegenstand hat:

grün, gelb, rot, blau, etc.

Alle anderen dürfen nun raten, was der Spieler wohl meinen könnte. Der Spieler sagt immer nur ja oder nein. Sollte nach langer Zeit noch immer keiner auf die Lösung gekommen sein,

kann der Spieler noch einen weiteren Tipp geben.

Wer den Gegenstand erraten hat, darf sich einen neuen Aussuchen.

## 7. Teekesselchen

Für dieses Spiel braucht ihr zwei Spieler, die sich miteinander über ihre "Teekesselchen" unterhalten. Die anderen müssen raten, um welche Wörter es sich handelt. Wer das Wort erraten hat, darf sich das nächste "Teekesselchen" ausdenken. Beispiele für „Teekesselchen“:

Blatt (vom Baum, aus Papier); Auge (das auf der Suppe, das zum Sehen); Band (das zum Zusammenbinden, ein Buch); Hahn (Wasserhahn, Tier); Ente (die im Teich schwimmt, die aus der Zeitung kommt); Bank (zum Sitzen, fürs Geld); Bart (Schlüsselbart, Männerbart); Schloss (in der Tür, Haus für Könige); Stamm (vom Baum, für Indianer); Mutter (die zur Schraube gehört, ein Elternteil); Birne (glüht in der Lampe, Obst); Drachen (Fluggerät, Fabeltier); Futter (Tiernahrung, Stoffschicht in Kleidungsstücken); Kerze (Licht, Zündkerze im Auto); Klappe (Öffnung, großes Mundwerk); Mühle (Spiel, Gebäude, in dem Mehl gemahlen wird); Pass (Begriff im Fußball, Ausweis); Satz (Begriff im Tennis, Teil einer Geschichte); Schild (Ritter tragen es, Wegweiser); Stock (Stab, Etage); Tor (großer Eingang, Treffer im Fußball); Scholle (Eisstück, Fisch); Schlange (wenn viele Menschen anstehen, Tier); Pflaster (Verband, was auf der Straße liegt); Nagel (den man in die Wand schlägt, der vom Finger); Arm (ohne Geld, Körperteil); Bienenstich (Kuchen, Verletzung); Nadel (zum Nähen, Teile mancher Bäume); Ring (Schmuck, Kampfplatz für Boxer); Fliege (Kleidungsstück für Herren, Tier); Muschel (Meerestier, Teil des Ohres)

## **8. Der Detektiv im Sprachwald**

Ein Kind spielt den Detektiv und geht aus dem Raum. Die anderen Kinder bilden Paare und einigen sich auf ein zusammengesetztes Hauptwort, z. B. „Spiegelei“. Jedes Kind wählt daraufhin ein Wortteil. Dann trennen sich die Paare und verteilen sich im Raum. Der Detektiv wird hineingerufen und erfährt, dass er die im Raum stehenden Wortpaare wieder zusammenbringen muss. Wenn er die Kinder antippt, sagen sie ihm das vereinbarte Wort. Nun muss der Detektiv die einzelnen Worte zu den gesuchten Hauptwörtern kombinieren und die Kinderpaare zusammenführen.

## **9. Wasser blubbern**

Material: Becher, Strohhalm, Mineralwasser, Seifenlauge

Zielsetzung: Mundmotorik, Atemwahrnehmung

Spielidee: Die Kinder bekommen jeweils einen zur Hälfte mit Mineralwasser gefüllten Becher und einen Strohhalm. Nun können Sie ausprobieren, was sie mit Ihrer Atmung alles machen können (einziehen, ausatmen).

Variante: Anschließend kann man das Pusten auch mit Seifenlauge ausprobieren

## **10. Federn fliegen lassen**

Material: Federn, Luftballons

Zielsetzung: Mundmotorik, Atemwahrnehmung, Koordination

Spielidee: Jedes Kind bekommt eine Feder, wirft diese in die Luft und versucht sie mit seinem Atem in der Luft zu halten sowie im Raum hin und her zu bewegen. Dasselbe ist auch mit Luftballons möglich.

## **11. Tischtennis-Pusteball**

Material: Tischtennisball (Variante: Strohhalm)

Zielsetzung: Mundmotorik, Atemwahrnehmung

Spielidee: Einige Kinder sitzen um einen Tisch. Ein Tischtennisball wird auf die Mitte des Tisches gelegt. Die Kinder können nun versuchen den Ball mit Ihrem Atem zu bewegen: Zuerst nacheinander, dann jeweils zwei gegenüberliegende Kinder auf einmal. Nach einiger Zeit kann man auch versuchen, alle gleichzeitig pusten zu lassen und dabei versuchen, dass der Ball nicht vom Tisch rollt.

Variante: Für ältere Kinder ist es möglich daraus ein Puste-Fußballspiel zu machen. Bauen Sie mit Strohhalmen ein Tor auf, durch das der Ball hindurch gepustet werden muss. Vielleicht spielen Sie selbst den Tormann und versuchen mit Ihrem Atem zu verhindern, dass der Ball ins Tor kommt.

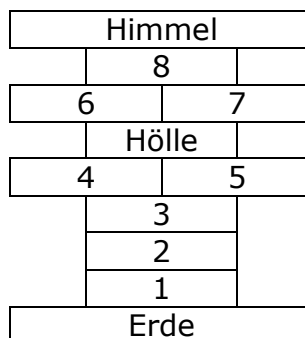
<b>Alte Kinder- und Familienspiele</b>	
Bewegungsfest für Erwachsene und Kinder	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern/Großeltern mit Kindern von 3 – 9 Jahren
<b>Zeitungfang</b>	ca. 2-3 Stunden
<b>Raum</b>	Großer Raum, Bewegungsraum, Turnhalle, draußen
<b>Material vorhanden</b>	Die meisten Spiele sind ohne großen Aufwand durchzuführen, an benötigtem Material (G 1) ist vorhanden: Straßenkreide, Seile, Schwungseil, Ball, Sandsäckchen, Kopiervorlagen für Klatschspiele
<b>noch besorgen</b>	ggf. Kreppband, Gummiband, vier Pappdeckel (ca. DIN A4), ggf. Material um Spielfelder zu markieren
<b>Ziele</b>	Bewegungs- und Gesundheitsförderung, Anregungen für gemeinsame Spiel- und Bewegungsideen
<b>Ablauf</b>	<p><b>Begrüßung:</b> Vorstellen der Struktur des Angebotes und der unterschiedlichen Stationen und Spielideen, die ausprobiert werden können. Einladung insbesondere an ältere Teilnehmer/innen weitere Spiele einzubringen. Je nach Teilnehmerzahl (bis ca. 40 Menschen) kann auch zu Beginn ein gemeinsames Spiel, z.B. Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser? (Beschreibung siehe unten) gespielt werden.</p> <p><b>Stationen:</b> <b><u>1. Himmel und Hölle</u></b> Es gibt für dieses Spiel unzählige verschiedene Namen und Varianten dafür. Genauso zahlreich sind die verschiedenen Spielregeln dafür, aber die Grundidee ist immer die gleiche: Ein Spielfeld wird mit Kreide oder einem weichen Stein auf den Bürgersteig gezeichnet oder in den Boden geritzt, danach ein Steinchen in eines der Felder geworfen und anschließend gehüpft. Die "Standardvariante" von Himmel und Hölle geht so: Nachdem der Spielplan (siehe weiter unten) auf den Boden gezeichnet oder drinnen mit Kreppband geklebt ist, wird die Reihenfolge festgelegt. Der erste Spieler wirft dann ein Steinchen in das Erde-Feld und springt von außerhalb mit beiden Füßen hinterher. Beim Landen stößt er das Steinchen mit den Füßen gleich ein Feld weiter. Also steht er jetzt im Erde-Feld und sein Stein liegt in Feld 1. Er springt beidbeinig weiter in Richtung "Himmel" und schießt dabei das Steinchen immer in das jeweils nächste Feld. Aber Vorsicht! Der Stein darf nicht in der "Hölle" liegen</p>



bleiben. Genauso wenig darf der Spieler in sie hineinspringen. Also wird von Feld 8 der Stein in das übernächste Feld gestoßen und das Hölle-Feld übersprungen. Glücklicherweise im "Himmel" angekommen wird umgedreht. Auch auf dem Rückweg nicht vergessen, die "Hölle" auszusparen! Macht der Spieler unterwegs einen Fehler, das heißt: übertritt er, schießt den Stein ins falsche Feld oder landet in der "Hölle", gibt er an den nächsten Spieler ab. In der darauffolgenden Runde darf er dort wieder beginnen, wo er aufgehört hat. So kann der Spielplan aussehen:



Oder auch so:



Natürlich gibt es auch unterschiedliche Spielregeln. So kann beispielsweise festgelegt werden, dass das Steinchen nicht mit den Füßen weiter gestoßen, sondern bei jedem neuen Feld wieder von außen herein geworfen wird. Also muss der Spieler seinen Stein nach jedem Feld aufheben und zurück zum Anfang hüpfen. Von dort aus muss er dann aber auch in das Feld werfen, das an der Reihe ist, und die davor liegenden Felder durchspringen. Die Gefahr, eine Linie zu übertreten oder in das falsche Feld zu werfen, ist bei dieser Spielvariante größer.

Auch die Hüpfreihenfolge kann geändert werden: Erste Runde auf beiden Beinen, zweite Runde auf dem linken und dritte Runde auf dem rechten Bein. Da wird es schon etwas kniffliger. Und es geht es noch komplizierter: Die Beine müssen ständig gewechselt werden. Zum Beispiel wird in Feld 1 mit dem linken Bein gesprungen, in Feld 2 mit beiden gleichzeitig, in Feld 3 mit gekreuzten Beinen und in Feld 4 mit dem rechten. Dann wieder links und so

weiter. Wer die Reihenfolge verwechselt, muss von vorne anfangen.

In einigen Gegenden wird auch ganz anders gespielt. Das Steinchen wird nicht geworfen oder mit den Füßen geschossen, sondern muss beim Hüpfen getragen werden. In der 1. Runde auf dem Handrücken, in der 2. Runde auf der Schulter, in der 3. Runde auf dem Kopf und in der 4. Runde auf dem Spann eines Fußes. Wem der Stein runter fällt, muss in der nächsten Runde dort weitermachen, wo ihm der Fehler unterlaufen ist.

Eine andere Variante ist die "Schnecke" - also eine Linie, die einen immer größer werdenden Kreis beschreibt. Das so entstandene Schneckenhaus unterteilst du durch Querstriche in 10 Felder. Diese Felder werden durchnummeriert und die Nummern in die entsprechenden Felder geschrieben. Die Spieler - es sollten höchstens sechs sein - bestimmen die Reihenfolge. Sie haben nun nacheinander die Aufgabe, ein Steinchen mit dem Fuß von Feld 1 (ganz außen) nach Feld 10 (genau in der Mitte) und wieder zurück zu stoßen. Das Schwierige daran ist, dass der jeweilige Spieler auf einem Bein hüpfen muss und das Steinchen immer nur mit dem Hüpfbein stoßen darf. Außerdem dürfen weder das Steinchen noch der Hüpffuß auf einer Begrenzungslinie landen. Passiert das oder muss der Spieler den zweiten Fuß absetzen, weil er das Gleichgewicht verliert, ist der nächste an der Reihe. Kommt ein Spieler ein zweites Mal dran, beginnt er mit dem Feld, an dem er in der Runde vorher gescheitert ist. Gewonnen hat derjenige, der die Schnecke als erster hin und zurück durchhüpft hat. Dabei ist es egal, wie viele Runden er dafür benötigt hat.

## **2. Gummitwist**

Feste Regeln gibt es beim Gummitwist eigentlich nicht. Wie gesprungen wird, ist Vereinbarungssache. Grundsätzlich gilt, es darf solange gesprungen werden, bis ein Fehler gemacht worden ist oder gegen eine Regel verstoßen wurde. Dann ist der Durchgang beendet und der Nächste ist an der Reihe. Hier kommen ein paar Variationen:

Der Durchgang ist beendet, sobald der Springer:

- einen Fehler macht,
- mit den Füßen auf einem falschen Gummi landet,
- hängen bleibt,
- mit den Fußspitzen ein anderes Gummi berührt,
- einen Sprung auslöst oder
- die Reihenfolge nicht einhält.

Jetzt kannst du dir noch überlegen, ob bei einem Fehler mit der nächsten Stufe weitergemacht werden darf, oder der Durchgang wiederholt werden muss.

Die Stufen sind: 1 = Knöchel, 2 = Wade, 3 = Knie, 4 = unter Po, 5 = Hüfte, 6 = Taille.

Die Spieler, die das Gummi mit ihren Beinen spannen, können nun durch Spreizen oder Zusammenstellen der

Füße bzw. nur durch ein Bein im Gummi das Springen noch mehr erschweren.

### **3. Seilchen springen** (für einen Springer)

#### *Grundsprung*

Halte das Seil an den Enden. Das Seil liegt hinter deinen Füßen auf dem Boden auf. Hole Schwung und schwinde das Seil von hinten über deinen Kopf und springe mit beiden Füßen darüber und schwinde und springe und schwinde und springe...

Varianten zum Grundsprung gibt es zuhauf:

#### *Zwischenhüpfer*

Hüpfe den Grundsprung mit einem kleinen Zwischenhüpfer.

#### *Skifahren*

Hüpfe beim Grundsprung abwechselnd zur rechten und zur linken Seite. Wenn das klappt, auch noch den Hüftschwung dazu machen.

#### *Storchsprung*

Auf einem Bein hüpfen.

#### *Seillauf*

Laufe vorwärts und springe im Laufen über das Seil.

#### *Kreuzsprung*

Sobald das Seil über dem Kopf ist, kreuze die Arme vor dem Körper und hüpf über das verdrehte Seil. Bei diesem Sprung wirst du merken, wie wichtig es ist, das Seil aus dem Handgelenk zu schwingen.

#### *Doppelschwung*

Schwinge das Seil so schnell, dass es bei nur einem Sprung zweimal unter deinen Füßen durchsaust.

#### *Rückwärts springen*

Springe den Grundsprung, aber rückwärts. Dafür liegt das Seil zu Beginn vor deinen Füßen. Schwinge es rückwärts über deinen Kopf und springe darüber. Auch alle anderen oben beschriebenen Sprünge kannst du nach einigem Üben rückwärts versuchen.

### **4. Schwungseil**

Fürs Seilspringen mit einem großen Schwungseil solltet ihr mindestens drei Leute sein, je mehr desto besser. Zwei Kinder nehmen je ein Seilende in die Hand und stellen sich in so großem Abstand gegenüber auf, dass der durchhängende Teil des Seiles gerade den Boden berührt. Zwei schwingen das Seil in weiten Bögen. Die Übrigen versuchen als erstes, durch das schwingende Seil auf die andere Seite zu laufen, natürlich ohne das Seil zu berühren (los laufen, wenn das Seil den Boden berührt hat und entgegen schwingt).

Am Anfang ist es leichter, wenn nicht eingelaufen wird,

sondern neben dem Seil gestanden und sofort gesprungen wird.

#### *Achterlauf*

Ein Kind nach dem anderen läuft durch das Seil, um ein schwingendes Kind herum und wieder durch das Seil, dann hinter dem anderen schwingenden Kind zurück. Auf diese Weise läuft ihr eine Acht. Wenn das klappt, können ihr auch zwei oder mehr durch das Seil laufen.

#### *Die Uhr*

Alle Kinder, die mit springen, laufen nacheinander in das Seil, springen einmal und laufen wieder hinaus. In der zweiten Runde muss jedes Kind zweimal springen, in der dritten dreimal, und so weiter - bis zwölf. Wer auf das Seil tritt, scheidet aus. Gewonnen hat, wer bis zum Schluss durchhält.

#### *Pfeffer und Salz*

Die Schwinger bestimmen das Tempo, die Springer müssen aufpassen. Rufen die Schwinger "Pfeffer", schwingen sie das Seil schneller und schneller. Rufen sie "Salz", wird das Seil wieder langsamer.

#### *Schwinger*

Stelle dich in Schulternähe eines Schwingers auf. Wenn das Seil auf den Boden schlägt, ist der beste Moment zum Loslaufen. Laufe in das Seil und springe so lange, bis du einen Fehler machst. Ihr könnt auch eine Art Staffel daraus machen: Lauft zu zweit in das Seil. Während der eine springt, läuft der andere durch. Dann kommt der Nächste ins Seil gelaufen. Er schlägt dem Springer auf die Schulter und löst ihn ab.

### **5. Ballspiele**

#### *Eins, zwei, drei - wer hat den Ball*

Alle stellen sich in einer Reihe auf, ein Mitspieler stellt sich mit dem Ball – einige Schritte entfernt – mit dem Rücken zur Reihe. Nun wirft er den Ball über den Kopf zurück. Dabei darf er sich nicht umsehen. Jemand aus Reihe fängt den Ball, behält ihn oder wirft ihn einem anderen in der Reihe zu. Dann muss es schnell gehen, denn jetzt ruft der Werfer: "Eins, zwei, drei – wer hat den Ball?" und alle müssen ihre Hände hinter ihrem Rücken verstecken, auch das Kind/der Erwachsene mit dem Ball. Der Ballwerfer dreht sich um und versucht zu raten, wer den Ball hat (wenn er genau beobachtet, errät er es oft schon an der Körperhaltung). Rät er richtig, darf er den Ball noch einmal werfen, rät er falsch, darf derjenige werfen, der den Ball tatsächlich hatte.

#### *Namensball*

Alle Kinder stellen sich in einem kleinen Kreis auf. Ein Kind bekommt den Ball und stellt sich in die Mitte. Es wirft den Ball hoch in die Luft und ruft den Namen eines Mitspielers,

zum Beispiel "Hanna!". Bis auf Hanna rennen alle davon. Hanna muss den Ball fangen. Sobald sie ihn fest in den Händen hat, ruft sie "Stopp!" und alle Kinder müssen sofort stehen bleiben. Nun versucht Hanna, mit dem Ball jemanden abzuwerfen. Trifft sie, ist derjenige der neue Werfer. Trifft sie nicht, muss sie selbst den Ball noch einmal hochwerfen.

#### *Neckball*

Ein Spiel, das schon ab drei Spielern gespielt werden kann. Zwei stellen sich im Abstand von ungefähr 8 – 10 Schritten voneinander auf. Diese beiden werfen sich den Ball zu. Der dritte Spieler steht in der Mitte und versucht, den Ball abzufangen. Wenn ihm das gelingt, muss derjenige, der den Ball geworfen hat, in die Mitte. Mit vielen Spielern wird im Kreis gespielt. Einer steht in der Mitte und versucht wiederum, den Ball zu fangen. Fängt er ihn, muss der Werfer in die Mitte.

Andere Variation mit mehr Spielern: die in der Mitte müssen getroffen werden, wer getroffen ist, wird Werfer, der Werfer geht in die Mitte.

### **6. Lauf- und Fangspiele**

#### *Der Plumpsack geht um*

Ein Spieler bekommt ein verknotetes Taschentuch oder Säckchen in die Hand und alle anderen hocken sich im Kreis hin - die Gesichter zueinander. Der Plumpsack läuft jetzt hinter dem Rücken der Mitspieler um den Kreis herum und sagt dabei sein Sprüchlein auf: "Der Plumpsack geht um, dreht euch nicht um! Wer sich umdreht oder lacht, dem wird der Buckel blau gemacht!" Aber keine Angst, den Buckel versohlt kriegt natürlich niemand, sondern der Plumpsack lässt einfach sein Taschentuch hinter dem Rücken irgendeines Spielers zu Boden fallen. Er geht erst einmal ruhig weiter, als wäre nichts passiert. Wenn der betreffende Spieler das Taschentuch hinter seinem Rücken bemerkt, hebt er es auf und versucht, den Plumpsack einzuholen. Der beeilt sich jetzt natürlich auch, denn wer von den beiden die entstandene Lücke im Kreis zuerst erreicht, darf sich hinsetzen und hat diese Runde gewonnen - der Langsamere wird in der nächsten Runde der Plumpsack. Wenn es dem Plumpsack sogar gelingt, den ganzen Kreis unbemerkt zu umrunden, nachdem er das Taschentuch fallengelassen hat, und die "Schlafmütze" anzuticken, muss dieser seinen Platz im Kreis "kampflos" aufgeben: beide tauschen die Rollen.

#### *Katz und Maus*

Bis auf zwei Spieler fassen sich alle bei den Händen und bilden so einen Kreis. Damit dieser Kreis nicht zu klein wird, sollten mindestens acht bis neun Spieler beteiligt sein. Nach oben ist der Teilnehmerzahl keine Grenze gesetzt. Einer der beiden übrig gebliebenen Spieler wird die "Katze", der andere die "Maus".

Die Katze hat nun die Aufgabe, die Maus zu "fangen", also

abzuschlagen. Dabei ist es egal, ob sich Katze und Maus innerhalb oder außerhalb des Kreises aufhalten. Sie können auch durch den Kreis durchlaufen. Dabei haben die Kreisspieler eine wichtige Aufgabe: Sie lassen die Maus nämlich ungehindert durch und heben dafür die Arme hoch. Die Katze aber versuchen sie daran zu hindern, in den Kreis hinein- oder wieder herauszukommen, indem sie die Arme herunter halten. Die Katze kann dann natürlich trotzdem versuchen durchzukommen, hat es aber viel schwerer als die Maus. Erwischt sie die Maus dennoch, ist das Spiel beendet und mit zwei neuen *Katz und Maus*-Spielern kann die nächste Runde losgehen.

#### *Fischer, wie tief ist das Wasser?*

Ein Spieler wird zum Fischer gewählt. Die anderen stehen in circa 15 Meter (kommt auf die Platzverhältnisse an) Entfernung genau gegenüber. Nach Möglichkeit sollte das Spielfeld seitlich begrenzt werden. Nun rufen sie dem Fischer zu: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser heute?“

Der Fischer antwortet ganz so, wie es ihm gerade einfällt mit zum Beispiel: sehr tief, mitteltief, ozeantief oder gar nicht tief. Die Mitspieler rufen: „Und wie sollen wir darüber kommen?“ Daraufhin antwortet der Fischer beispielsweise: „Springen, tanzen, hüpfen, krabbeln, seitlich, rückwärts, robben. Nun müssen sich alle in dieser Weise zur anderen Seite bewegen. Wer vom Fischer abgeschlagen wird, muss ihm helfen, die anderen Kinder zu fangen. Der letzte Mitspieler wird der neue Fischer und das Spiel beginnt aufs Neue.

#### *Ochs am Berge*

Man benötigt eine Start und eine Ziellinie. Kinder und Erwachsene stellen sich an der Startlinie auf. Ein Kind wird zum Ochsen gemacht und stellt sich hinter die Ziellinie. Der Ochse dreht sich um und ruft laut und nicht zu schnell: "Ochs am Berge - Eins, zwei, drei!"

Während der Ochse ruft, dürfen alle anderen in Richtung Ziel laufen. Wenn der Ochse seinen Spruch aufgesagt hat, dreht er sich schnell um. In diesem Moment müssen alle wie versteinert stehen bleiben. Wer sich dennoch bewegt, wird vom Ochsen wieder zur Startlinie geschickt.

Der Ochse dreht sich wieder um und ruft. Die anderen laufen wieder, bis sich der Ochse wieder zu ihnen dreht. Gewonnen hat, wer als erstes den Ochsen berühren kann. Der Gewinner darf der nächste Ochse sein.

Es kann sinnvoll sein, einen Schiedsrichter zu haben.

## **7. Staffelspiele**

### *Inselspringer*

Bei diesem Spiel wird eine Rennstrecke abgesteckt - etwa 15 bis 20 Meter lang. Außerdem werden vier Pappdeckel gebraucht. Es treten jeweils zwei Spieler gegeneinander an. Die beiden bekommen je zwei Pappdeckel und stellen

sich an der Startlinie nebeneinander auf. Dabei legt jeder Spieler einen seiner Pappdeckel auf den Boden und muss einen Fuß auf diesen Pappdeckel stellen. Den zweiten Deckel behalten die Spieler in der Hand. Nach dem Startsignal legen beide Spieler den zweiten Deckel so weit wie möglich vor sich in Richtung Ziel. Dabei muss das Standbein allerdings auf dem ersten Pappdeckel stehen bleiben. Danach springen oder treten die Spieler auf den zweiten Deckel. Es genügt, wenn ein Fuß auf dem Deckel steht. Ohne den Fuß von dem am Boden liegenden Deckel zu nehmen wird nun mit einer Hand der erste Deckel aufgehoben und anschließend wieder weit nach vorn gelegt. Auf diese Weise bewegen sich die Spieler auf das Ziel zu. Wer als erster die Ziellinie überquert, ist Sieger. Oder es wird mit Mannschaften gespielt und der nächste Spieler übernimmt an der Ziellinie und bewegt sich zur Startlinie zurück, so lange, bis die ganze Mannschaft durch ist.

#### *Schubkarrenrennen*

Zwei Kinder/zwei Erwachsene finden sich zu einem Team zusammen. Einer ist die Schubkarre, der andere fasst dessen Beine oberhalb des Knies an, hebt sie hoch und schiebt los. Der erste läuft auf seinen Händen vorwärts. Mehrere Teams stehen am Start und müssen - eine zuvor festgelegte Strecke - so schnell wie möglich zurücklegen. Welches Schubkarrenteam zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen.

#### *Tunnelkriechen*

Kinder und Erwachsene stellen sich in zwei Mannschaften mit gegrätschten Beinen dicht hintereinander auf und bilden einen Tunnel. Auf das Signal vom Spielleiter hin, drehen sich die vorne stehenden blitzschnell um, bücken sich und krabbeln durch den Tunnel nach hinten, um sich gleich wieder aufzustellen. Sobald der Spieler, der als erstes durch den Tunnel gekrochen ist, wieder ganz vorne steht, ist das Spiel beendet und die schnellere Mannschaft hat gewonnen.

#### *Eierlaufen*

Das bekannte Eierlaufen (mit Tischtennisbällen als Alternative) kann auch als Staffellauf mit mehreren Mannschaften gespielt werden.

#### *Gordischer Knoten*

Bei diesem Spiel geht es darum, ein ganzes Knäuel von ineinander verschränkten Händen zu entwirren. Eine Gruppe, etwa 10 bis 15 Spieler, stellt sich dicht nebeneinander in einem Kreis auf. Jeder streckt die Arme zur Kreismitte und greift mit seinen Händen nach den Händen von Mitspielern. Wichtig dabei ist, dass jeder nach den Händen zweier verschiedener Mitspieler greift - „Händchenhalten“ mit nur einem Mitspieler ist nicht erlaubt.

Sobald jede Hand eine andere Hand gefunden hat, geht's ans Aufknoten. Tipp: Ihr müsst versuchen, den Knoten ein klein wenig zu lockern, ohne dabei die Hände voneinander zu lösen. Dann könnt ihr euch entknoten, indem ihr etwa unter zwei verknoteten Armen hindurchschlüpft oder auch manchmal über zwei verknotete Hände klettert. Am Ende finden sich alle in einem großen oder zwei ineinander geschlungenen Kreisen wieder. Wer schafft es schneller sich zu entknoten – der Eltern- oder der Kinderknoten?

Und das ist die Geschichte vom Gordischen Knoten: Vor mehr als 2300 Jahren knüpfte König Gordios einen Knoten, der so fest und dick geschnürt war, dass niemand ihn lösen konnte. Schließlich hieß es, dass derjenige, der es eines Tages schaffen würde, den Knoten zu entflechten, ganz Asien einmal beherrschen würde. Alexander der Große, der vor dem Knoten stand, zögerte nicht lange, zog sein Schwert und schlug ihn mit einem Hieb in zwei Teile. Kurze Zeit nach dieser Episode erobert er auch große Gebiete in Asien.

### **8. Klatschspiele**

Zwei Kinder (oder Kind und Elternteil) finden sich zu einem Paar zusammen und setzen oder stellen sich einander gegenüber. Ihre Hände sind erhoben. Langsam beginnen sie zu klatschen und werden immer schneller:

- 1) In die eigenen Hände ...
- 2) mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber ...
- 3) in die eigenen Hände ...
- 4) mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers
- 5) in die eigenen Hände ...
- 6) mit beiden Handflächen auf beide Handflächen des Gegenübers.

In den Kopiervorlagen finden sich zwei Beispiele für Klatschspiele mit Text:

*1. Bei Müllers hats gebrannt*

Bei diesem Beispiel mit sind die Bewegungen recht einfach.

*2. Wir sagen nonono*

ist um einiges komplizierter.

### **Abschluss:**

Als gemeinsames Abschlussspiel der Klassiker „Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm“ im Kreis:

Großen Kreis machen,

eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben

> alle sieben Schritte in die Mitte

Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm

> auf der Stelle laufen



	<p>Vorwärts &gt; ein Fuß nach vorne  Rückwärts &gt; ein Fuß nach hinten  Seitwärts &gt; rechter Fuß zur Seite  Marsch &gt; beide Füße zusammen  eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben  &gt; alle sieben Schritte zurück  Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm  &gt; auf der Stelle laufen  Vorwärts &gt; ein Fuß nach vorne  Rückwärts &gt; ein Fuß nach hinten  Seitwärts &gt; rechter Fuß zur Seite  Marsch &gt; beide Füße zusammen  &gt; das ganze noch mal am Ausgangspunkt.</p>
<b>Anmerkungen</b>	<p>Bei größeren Aktivitäten (z.B. Bewegungsfest) können alle Spiele angeboten werden, und ggf. mit weiteren Stationen ergänzt werden. Bei geringerer Teilnehmer/innenzahl sollte eine Auswahl getroffen werden.</p>

Quellen: Weitere Anregungen, nicht nur für (alte) Bewegungsspiele finden sich auf diesen Kinderseiten: Copyright © Labbé, [www.labbe.de](http://www.labbe.de) und [www.kidsweb.de](http://www.kidsweb.de)

Weitere Ideen und Hintergrundinformationen:

Das sichere Haus, Unfallkasse Berlin, Unfallkasse Freie Hansestadt Bremen (Hrsg.), Spiele von gestern für Kinder von heute

[www.das-sichere-haus.de/uploads/tx\\_ttproducts/datasheet/spielevongestern.pdf](http://www.das-sichere-haus.de/uploads/tx_ttproducts/datasheet/spielevongestern.pdf)

Adelheid Fangrath, Alte Kinderspiele – neu entdeckt

[www.familienhandbuch.de/cmain/f\\_Programme/a\\_Aktivitaeten\\_mit\\_Kindern/s\\_1481.html](http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Aktivitaeten_mit_Kindern/s_1481.html)

Dieter Breithecker, Kinder brauchen Bewegung zur gesunden und selbstbewussten Entwicklung

[www.familienhandbuch.de/cmain/f\\_Aktuelles/a\\_Kindliche\\_Entwicklung/s\\_596.html](http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Aktuelles/a_Kindliche_Entwicklung/s_596.html)

## **Kopiervorlagen: Klatschspiele**

### **Bei Müllers hats gebrannt**

Dieses Beispiel mit Text ist für zwei Spieler. Die Bewegungen sind recht einfach: Bei der ersten Silbe klatscht man in die Hände, bei der zweiten Silbe hält man die Handflächen in Brusthöhe vor sich und klatscht so mit dem Partner. Dann wieder in die eigenen Hände. Die Abkürzungen sind "E" für einen Klatscher in die eigenen Hände "P" für einen Klatscher mit dem Partner.

Bei Mül - lers hats ge - brannt, brannt, brannt,  
E P E P E P P P

da bin ich hin ge - rannt, rannt , rannt,  
E P E P E P P P

da kam ein Po - li - zist, zist, zist,  
E P E P E P P P

der schrieb mich auf die List, List, List,  
E P E P E P P P

da lief ich schnell nach Haus, Haus, Haus  
E P E P E P P P

und die Ge - schicht war aus, aus, aus!  
E P E P E P P P

### **Wir sagen no (Text)**

Wir sagen nonono  
wir sagen sisisi  
wir sagen no  
wir sagen si  
wir sagen: em pom pie kolonie kolonastik  
em pom pie kolonie  
akademi  
safari  
akademi puffpuff!  
Ooooooooooooooh wulle wulle wulle  
makaroni roni roni  
Fitsche Fei fei fei  
Papagei gei gei

## Text und Bewegung

Wir sagen nonono

**mit dem Zeigefinger mehrmals von links nach rechts winken**

wir sagen sisisi

**mit dem Kopf nicken**

wir sagen no

**einmal mit dem Zeigefinger von links nach rechts winken**

wir sagen si

**einmal mit dem Kopf nicken**

wir sagen: em

**in die eigenen Hände klatschen**

pom

**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

pie

**in die eigenen Hände klatschen**

ko

**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers.**

Lo

**in die eigenen Hände klatschen**

nie

**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

ko

**in die eigenen Hände klatschen**

lo

**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers**

nas

**in die eigenen Hände klatschen**

tik

**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

em

**in die eigenen Hände klatschen**

pom

**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers**

pie

**in die eigenen Hände klatschen**

ko

**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

lo  
**in die eigenen Hände klatschen**

nie  
**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers**

aka  
**in die eigenen Hände klatschen**

demi  
**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

sa  
**in die eigenen Hände klatschen**

fari  
**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers**

aka  
**in die eigenen Hände klatschen**

demi  
**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

puff puff!  
**beide Partner klatschen zweimal**

Ooooooooooooooooooh  
**beide Arme hoch**

wulle wulle wulle  
**Während des Singens die Arme nach unten schütteln**

ma  
**in die eigenen Hände klatschen**

ka  
**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

roni  
**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers**

roni roni  
**beide klatschen zweimal**

Fit  
**in die eigenen Hände klatschen**

sche  
**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

Fei fei fei  
**beide klatschen dreimal**

Pa  
**in die eigenen Hände klatschen**

pa  
**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers**

gei gei gei  
**beide klatschen dreimal**

<b>Bewegungsspiel „Löwenjagd“</b>	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern mit Kindern von ca. ein bis fünf Jahren
<b>Zeitumfang</b>	45 Minuten – 1, 5 Stunden, je nachdem, ob wegen der räumlichen Bedingungen auch die Bau- und Spielzeit durchgeführt werden kann
<b>Raum</b>	Raum mit ausreichend Platz für Bewegung, kann auch gut draußen gespielt werden, in der Kita kann der Bewegungsraum genutzt werden
<b>Material vorhanden</b>	Handpuppe Löwe (Kiste H Nr. 13), Schwungtuch (G1 pinke Tasche), Tücher (G1 Box), Kopiervorlage zum Vorlesen, Kopiervorlage zum Malen findet sich unter: <a href="http://www.kinder-malvorlagen.com/zum-ausmalen/vorlagen-tiere-wildtiere-wildnis.php">www.kinder-malvorlagen.com/zum-ausmalen/vorlagen-tiere-wildtiere-wildnis.php</a>
<b>noch besorgen</b>	Materialien um Wiese und Sumpf zu bauen, z.B. Heu, Weichbodenmatte oder Matratzen oder ähnliches
<b>Ziele</b>	Gemeinsames Spielen mit Eltern und Kindern; Bewegungsförderung
<b>Ablauf</b>	<p><b>Einstieg und Begrüßung</b> Das zentrale Zusammenhang stiftende Element der Aktion ist der Löwe "Leopold" (Handpuppe). Er begrüßt Erwachsenen und Kinder, lässt sich die Namen sagen und lädt zum gemeinsamen Spielen.</p> <p><b>Bewegungsspiel: Die Löwenjagd</b> Nachdem die Gruppe den Löwen Leopold kennen gelernt hat, spielen Eltern und Kinder die "Löwenjagd": Die Gruppe spricht der Spielleiterin nach und spielt pantomimisch die Bewegungen mit. Je nach räumlichen Bedingungen kann auf der Stelle oder im ganzen Raum gespielt werden: Gehn wir heut auf Löwenjagd? Ja, wir gehn auf Löwenjagd! Dann los! Halt! Was ist das? Ein Löwe? Nein ... kein Löwe! Eine Wiese! Da müssen wir durch.</p>

Gehn wir heut auf Löwenjagd?  
Ja, wir gehn auf Löwenjagd!  
Dann los!  
Halt!  
Was ist das?  
Ein Löwe?  
Nein ... kein Löwe!  
Ein Sumpf!  
Da müssen wir durch!  
Schuhe aus ... Strümpfe aus ... und patsch, patsch, patsch  
Strümpfe an, Schuhe an und weiter

Gehn wir heut auf Löwenjagd?  
Ja, wir gehn auf Löwenjagd!  
Dann los!  
Halt!  
Was ist das?  
Ein Löwe?  
Nein ... kein Löwe!  
Ein See!  
Da müssen wir durch!  
Schuhe aus ... Strümpfe aus, Hose aus ... Pullover aus ... alles  
auf den Kopf  
und schwimmen, schwimmen, schwimmen ....  
Pullover an ... Hose an .... s.o.

Gehn wir heut auf Löwenjagd?  
Ja, wir gehn auf Löwenjagd!  
Dann los!  
Halt!  
Was ist das?  
Ein Löwe?  
Nein ... kein Löwe!  
Eine Höhle!  
Da müssen wir rein!  
Oh ... dunkel hier!  
Was seh ich?  
Ein Auge, noch ein Auge, einen Schwanz ... eine dicke Mähne  
... oh der Löwe ... lieber schnell weg hier ...  
schnell nach Hause  
--- und das ganze Spiel rückwärts, durch den See, den Sumpf  
und die Wiese und natürlich wieder mit Pantomime.

### **Bau- und Spielzeit**

Nachdem die Löwenjagd einmal oder zweimal gespielt ist, wird  
mit Eltern und Kindern eine "Kulisse" gebaut:  
Mit Phantasie und unterschiedlichen Materialien werden die  
passenden Requisiten zum Spiel hergestellt und  
gemeinsam aufgebaut, z.B.:

Wiese: Taststrecke mit Naturmaterialien (Heu, Stroh,  
Sand, etc. ggf. den Text der Löwenjagd anpassen) oder  
draußen auf einer Wiese spielen  
Sumpf: Weichbodenmatte, Schaumstoffkissen,  
Wasserschüsseln, Matratzen etc.

	<p>Wasser: Schwungtuch (G1), selbst hergestellte und bemalte Folie, Planschbecken etc.  Höhle mit Kästen, Kartons oder Tüchern bauen oder draußen zwischen Bäumen, Sträuchern; aus großen Ästen selber eine Höhle bauen</p> <p>Mit und in der Kulisse wird die Löwenjagd wieder gespielt. Vielleicht mag ein Elternteil auch den Löwen in der Höhle (Handpuppe) spielen und sich (heimlich) darin verstecken. Während die Kinder noch Gelegenheit haben, im Freispiel weiterzuspielen, können sich die Eltern über den Verlauf des Spieles und ihre Beobachtungen währenddessen austauschen.</p> <p><b>4. Abschluss</b>  Jede/r erhält eine Vorlage zum Ausmalen oder malt sein/ihr eigenes Löwenbild. (Kopiervorlage für Löwe: <a href="http://www.kinder-malvorlagen.com/zum-ausmalen/vorlagen-tiere-wildtiere-wildnis.php">www.kinder-malvorlagen.com/zum-ausmalen/vorlagen-tiere-wildtiere-wildnis.php</a>)  Alternative: Die Geschichte vom Löwen Leopold wird vorgelesen: entweder für alle gemeinsam oder jedes Elternteil mit seinem/ihrer Kind macht es sich auf einem Kissen bequem und liest die Geschichte vom Löwen Leopold von Reiner Kunze vor (siehe Kopiervorlage Löwe Leopold).</p>
<b>Anmerkungen</b>	<p>Eltern-Kind-Gruppen gezielt einladen</p> <p>Die Löwenjagd eignet sich gut, wenn Kitas Teile der Ausstellung ausgeliehen haben und im Rahmen der Ausstellung den Bewegungsraum nutzen können.</p>

Quelle: [www.mobile-familienbildung.de/hr/hr2.html](http://www.mobile-familienbildung.de/hr/hr2.html) >Praxistipps Eltern- Kind- Aktionen



## **Kopiervorlage:**

### **Die Geschichte vom Löwen Leopold**

Leopold war ein Spielzeuglöwe, der auf einem Brettchen mit vier Rädern stand; er gehörte Nele, einem kleinen Mädchen mit kurzen Zöpfen. Nele zog Leopold an einer Schnur hinter sich her – bis sie ihn eines Tages verlor. Nele hatte mit Leopold Karussell gespielt und ihn so fest an der Schnur um sich herumgewirbelt, – tja, bis ihr die Schnur aus der Hand rutschte und Leopold kopfüber auf das Garagendach plumpste.

An diesem Tag war es so heiß draußen, dass auf dem Garagendach so eine Hitze herrschte, dass Leopold fast glaubte, er wäre in Afrika gelandet. Die Sonne brannte und brannte – und plötzlich merkte Leopold, wie das Holzbrettchen unter seinen Tatzen lose wurde und auf einmal ganz abging: erst lösten sich die Vordertatzen, dann die Hintertatzen und schwups stand er auf allen vier Beinen und sprang vom Garagendach auf die Erde. Und dann ging er einfach los. Er suchte Nele überall, aber ohne irgendwo stehen zu bleiben. Niemand sollte denken, er wäre vergessen worden und gehörte vielleicht nirgendwo hin. Ganz früher war er nämlich wirklich einmal vergessen worden, und da war er auf den Dachboden gekommen, zusammen mit einer alten Fahne, die nicht mehr wehen wollte, und das war schrecklich langweilig gewesen.

Schließlich ging Leopold nach Hause, und endlich fand er Nele. Leopold hatte sich einfach auf die Vordertatzen gestellt und mit der Schwanzspitze den Klingelknopf gedrückt.

Nele wunderte sich, dass Leopold kein Brettchen mehr unter seinen Tatzen hatte, aber dann dachte sie: "Das ist bestimmt viel besser so, das Brettchen stört Leopold nur beim Gehen." – "Wer gehen kann, muss auch gefüttert werden, weil man doch beim Gehen Hunger kriegt", sagte Neles Vater – und der musste das wissen, er war nämlich Briefträger. – Von da an ging es Leopold sehr gut; als Spielzeuglöwen schmeckten ihm Makkaroni mit Schinken genauso gut wie Vanillepudding mit Himbeersaft.

Aber – wer gefüttert wird, wächst auch und deshalb wurde Leopold immer größer und größer, bis er nicht mal mehr in seine Spielzeugkiste passte. Und dann hätte Neles Vater eine riesengroße Spielzeugkiste bauen müssen, dreimal so groß wie seine alte, damit Leopolds Schwanz noch mit reinpasste.

Aber – alles kam ganz anders. Es ist doch immer so, dass man viel leichter gesehen wird, wenn man nur groß genug ist. Und es dauerte nicht lange, da stand ein Polizist aus dem Stadtviertel vor der Tür, wo Nele, ihre Eltern und Leopold wohnten. "Der Löwe muss hier weg", sagte der Polizist, "der ist viel zu gefährlich." – "Aber das ist doch nur ein Spielzeuglöwe", antwortete Neles Vater. "Ein Spielzeuglöwe, der aussieht wie ein richtiger Löwe und der außerdem plötzlich gehen kann, der gefüttert wird und immerzu wächst – das ist amtlich nicht erlaubt", sagte der Polizist wieder, "der ist viel zu groß. Der muss eingesperrt werden, am besten in die Dachkammer."

In die Dachkammer wollte Leopold aber auf keinen Fall; er dachte an die Fahne, die nicht mehr wehen wollte und an die Dunkelheit und die fürchterliche Langeweile, die er damals in der Dachkammer erlebt hatte. – Da hatte Leopold eine Idee: Er sprang auf, lachte und hüpfte und wollte dem Polizisten beweisen, dass er wirklich ein richtiger Spielzeuglöwe war und ganz, ganz harmlos. Aber – der Polizist war entsetzt: "Der lacht ja.

Das ist Zauber und Zaubern ist strengsten verboten, auch wenn man damit Gutes tut. Wer zaubern kann, ist ja mächtiger als die Polizei und das ist das Schlimmste, was passieren kann."

Als Nele hörte, dass Leopold wegkommen sollte, weinte und weinte sie ganz bitterlich – ausgerechnet jetzt, wo sie sich einen Tag ohne Leopold gar nicht mehr vorstellen konnte.

Neles Vater versuchte alles, um das Schlimmste zu verhindern; wenigstens

konnte er den Polizisten überreden, Leopold nicht in die Dachkammer zu sperren. Aber – er musste weg, irgendwohin, wo es ihm gut gehen sollte. So kam sie auf die Idee, Leopold an einen Zirkus zu verschenken. Da könnte er immer hüpfen und lachen und spielen, und viele Kinder könnten sich über ihn freuen.

Und so kam es denn auch – Leopold kam zum Zirkus.

Am Anfang war er ein bisschen traurig, dass er nicht mehr bei Nele sein konnte, aber – Zirkus war toll! Und vor allem viel besser als auf dem Boden eingesperrt zu werden. Im Zirkus konnte er immer frei umherlaufen und brauchte nie in den Käfig. Im Zirkus war Leopold die größte Attraktion. Auf einem großen, bunten Plakat stand:

**Welterfolg –  
Leopold – der lebendige Spielzeuglöwe**

Und eines Tages konnte sich Nele selbst davon überzeugen, dass Leopold beim Zirkus glücklich war, sozusagen bis in die Löwenschwanzspitze; als der Zirkus nämlich in die Stadt kam, in der Nele wohnte, besuchte sie ihren Leopold und Leopold lachte und hüpfte. In der Zirkusvorstellung sprang er fröhlich durch den Reifen und alle Zuschauerinnen und Zuschauer lachten und spendeten Leopold stürmisch Beifall.

<b>Stille-Übung</b>	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern und Kinder
<b>Zeitumfang</b>	ca. 45 Minuten (abhängig von der Ausdauer und dem Spaß der Kinder)
<b>Raum</b>	Ruhiger Raum mit Möglichkeit auf dem Boden zu sitzen, Angebot für kleinere Gruppe von Eltern und Kinder
<b>Material vorhanden</b>	Klangschale, Musik (G2)
<b>noch besorgen</b>	Sitzkissen für die TN, größeres Tuch oder Tischdecke, Teller mit Kerzen, CD-Player und Entspannungsmusik (Koffer G2), ein Pappdeckel mit Materialien für alle TN (z.B. Steine, Federn, Blätter, Blüten, Kastanien etc, die Materialien können auch einen jahreszeitlichen Bezug haben)
<b>Ziele</b>	Gemeinsam zur Ruhe und Konzentration kommen
<b>Ablauf</b>	<p>Nach der Begrüßung gibt es eine kurze Erklärung zur Stilleübung: wir wollen gemeinsam ein Bild mit den Materialien auf den Pappdeckeln gestalten. Die Regel ist, dass dabei nicht gesprochen wird. (mit der Klangschale Anfang und Ende der „stillen Zeit“ markieren), in der Mitte liegt das Tuch mit dem Teller und der Kerze, die TN sitzen im Kreis darum, die Kerze wird angezündet, die Musik beginnt, entweder in einer vorher abgesprochenen Reihenfolge oder frei nach der Entscheidung der TN werden die Materialien auf dem Tuch verteilt (immer nur eine Person legt auf das Tuch, die anderen warten, bis sie wieder auf ihrem Platz ist, bevor die nächste fortfährt). Wenn alle die Materialien verteilt haben, die sie legen wollten und keiner etwas ergänzen will, markiert die Klangschale das Ende der „Stille“.</p> <p>(Vorher das fertige Bild bei Musik eine Weile betrachten lassen).</p> <p>Gemeinsam wird nun das entstandene Bild bewundert und Eindrücke von der Stilleübung ausgetauscht (wie ist es mir ergangen, was hat mir gut, was nicht).</p>
<b>Anmerkungen</b>	Dieses Angebot kann auch eines von mehreren (z.B. Mandalas

	<p>malen – Malvorlagen finden sich unter <a href="http://www.kidsweb.de/basteln/mandala/pflanzen_mandala/pflanzen_u_muster_mandala.htm">www.kidsweb.de/basteln/mandala/pflanzen_mandala/pflanzen_u_muster_mandala.htm</a>) und Traumfänger basteln (Anleitung unter: <a href="http://www.kidsweb.de/schule/kidsweb_spezial/indianer_spezial/traumfaenger_basteln/traumfaenger_basteln.html">www.kidsweb.de/schule/kidsweb_spezial/indianer_spezial/traumfaenger_basteln/traumfaenger_basteln.html</a>) im Rahmen eines Familienfestes mit der Ausstellung sein und die Möglichkeit bieten, ein wenig zur Ruhe zu kommen.</p>
--	--

Texte und Informationen zu Entspannung mit Kindern:

Dieter Breithecker. Die Stille entdecken – Entspannungstraining mit Kindern

[www.familienhandbuch.de/cmain/f\\_Programme/a\\_Aktivitaeten\\_mit\\_Kindern/s\\_790.html](http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Aktivitaeten_mit_Kindern/s_790.html)

Michael Schnabel, „Mal schnell ein Mandala! ...“ Mandalas führen Kinder zur Besinnlichkeit und Konzentration

[www.familienhandbuch.de/cmain/f\\_Programme/a\\_Aktivitaeten\\_mit\\_Kindern/s\\_1117.html](http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Aktivitaeten_mit_Kindern/s_1117.html)

Volker Friebel, Entspannung mit Kindern

[www.volker-friebel.de/Entspannung\\_fur\\_Kinder/entspannung\\_fur\\_kinder.html](http://www.volker-friebel.de/Entspannung_fur_Kinder/entspannung_fur_kinder.html)

<b>Spiele- Nachmittag rund um die Gesundheit</b>	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern mit Kindern von 4 – 8 Jahren
<b>Zeitumfang</b>	ca. 2 – 3 Stunden
<b>Raum</b>	Raum mit Tischen und Stühlen
<b>Material Vorhanden</b>	<p><b>Spiele und Bilderbücher zum Thema Gesundheit und Zahngesundheit, z.B.:</b>  <b>G1 (Verkehrsbox):</b> Häuptling Wackelnix (Nr. 26a)  <b>G3:</b> Besser-Esser (Nr.30)  <b>G4:</b> Upps, komm Zähne putzen! (Nr.1), Putzmunter (Nr.2), Schneewittchen u. die 7 Zahnputzzwerge/Video (Nr.3), Hallo Zahn!/Video (Nr.4), Zahnmemo (Nr.17), Die Zahnputzfee (Nr.19), Wie putze ich meine Zähne (Nr. 20)  <b>G5:</b> Beim Kinderarzt (Nr.14), Wir entdecken unseren Körper (Nr. 19), Zu Besuch beim Kinderarzt (Nr. 20), Immuno (Nr.22), Heute gehe ich ins Krankenhaus (Nr. 27), Der kleine Medicus (Spiel Nr. 31), Milli-Metha – Erste Hilfe (Nr. 35), Körperpuzzles Nr. (37+38)</p>
<b>noch besorgen</b>	ggf. Video, Laptop und Beamer, Materialien zu den 1. Hilfe-Spielen siehe unten
<b>Ziele</b>	Informationen und Spiele zum Thema Gesundheit
<b>Ablauf</b>	<p>Begrüßung, Vorstellen des Themas, Ablauf und der Spiel- und Vorlesestationen</p> <p>Spiel- und Vorlesestationen aus den oben genannten Spielen und Büchern zusammenstellen</p> <p>weitere Spielideen: Erste Hilfe  <i>Erste Hilfe-Geschichten</i>  Alter&gt; ab 6 Jahre  Spieler&gt; beliebig (mindestens 4)  Material&gt; Spielkarten  Begriffe für die Spielkarten:  &gt; Wespenstich im Sommer im Garten  &gt; Fahrradtour, Fahrradunfall, verletzter Arm und Platzwunde am Kopf  &gt; Waldspaziergang, Pilze essen, Pilzvergiftung  &gt; gemeinsames Kochen, Schnitt in den Finger</p> <p>Ein Kind wird von der Gruppe ausgewählt. Es muss sich von der Gruppe entfernen, möglichst vor die Tür gehen oder an einen Ort, an dem es nicht lauschen kann. Die anderen Kinder ziehen eine Spielkarte, auf der eine Erste-Hilfe-Situation beschrieben ist. Die Gruppe überlegt sich, wie sie die ausgewählte Situation pantomimisch darstellen</p>

kann und holt das Kind wieder zurück. Die Gruppe spielt ohne Worte die Situation vor, und das einzelne Kind muss erraten, um welche Situation es sich handelt.  
Variante: Es können auch mehrere Kinder zum Raten bestimmt werden.

*Erste Hilfe-Gegenstände raten*

Alter> ab 6 Jahre

Spieler> beliebig (mindestens 2)

Ein Kind denkt sich einen bestimmten Gegenstand aus dem Erste-Hilfe-Bereich aus. Die anderen Kinder müssen jetzt durch Fragen herausfinden, um welchen Gegenstand es sich handelt. Die gestellten Fragen dürfen nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden. Wird der Gegenstand erraten, darf sich das Kind, welches den Gegenstand erraten hat, einen neuen ausdenken und das Spiel geht wieder von vorne los.

*Pulsmesser*

Alter> ab 6 Jahre

Spieler> beliebig

Material> Streichhölzer, Heftzwecken

Jedes Kind bekommt ein Streichholz und eine Heftzwecke. Das Streichholzende wird vorsichtig auf die Heftzwecke gedrückt. Jetzt muss die richtige Stelle am Handgelenk gefunden werden – genau da, wo der Pulsschlag zu fühlen ist. Ist die richtige Stelle gefunden, wird der Pulsmesser draufgestellt. Er beginnt im Rhythmus des Pulses zu hüpfen.

*„Ich packe meinen Erste Hilfe-Koffer“*

Alter> ab 8 Jahre

Spieler> beliebig (mindestens 2)

Das Spiel: „Ich packe in meinen Koffer“ kennt eigentlich jedes Kind. Hier wird es zu „Ich packe in meinen Erste-Hilfe-Koffer.“ Alle Kinder setzen sich in einen Kreis. Ein Kind beginnt z.B. mit dem Satz: „Ich packe in meinen Erste-Hilfe-Koffer ein Pflaster.“ Der nächste Spieler wiederholt den Gegenstand, der bereits in den Koffer gepackt wurde und packt noch einen neuen Gegenstand hinzu: „Ich packe in meinen Koffer ein Pflaster und ein Dreieckstuch.“ Der nächste Spieler sagt beispielsweise: „Ich packe in meinen Koffer ein Pflaster, ein Dreieckstuch und einen Verband.“ So geht es immer weiter. Das Spiel wird umso spannender, je länger es dauert. - Volle Konzentration ist hier gefragt!

Es können auch Krankheiten, Verletzungen oder Notrufnummern in den Koffer gepackt werden.

Tipp: Es macht Spaß, eigene Regeln aufzustellen! Was darf eingepackt werden und was nicht.

*Wörterpuzzle*

	<p>Alter&gt; ab 6 Jahre  Spieler&gt; beliebig  Material&gt; Stifte, Papier, vorgefertigte Zettel</p> <p>mit Begriffen wie Pflaster, Verband, Notrufnummern, Wespenstich, Fahrradunfall, Hilfe holen, Ruhe bewahren... Jedes Kind schreibt auf einen Zettel einen Begriff wie z.B. Straßenkreuzung. Alle Zettel, auch die schon vorgefertigten, werden eingesammelt und gemischt. Ein Kind zieht einen Zettel und beginnt mit dem darauf stehenden Wort einen Satz zu bilden. Dieser Satz bildet den Anfang einer Geschichte, die eine Erste- Hilfe-Situation beschreibt. So werden nacheinander alle Zettel gezogen und die Geschichte wird immer weiter erzählt.</p> <p><i>Erste Hilfe-Begriffe malen</i>  Alter&gt; ab 5 Jahre  Spieler&gt; beliebig (mindestens 2)  Material&gt; Papier und Stifte</p> <p>Ein Kind erhält ein Blatt Papier und beginnt einen Erste-Hilfe-Begriff oder eine Erste- Hilfe-Situation zu malen. Die anderen müssen erraten, was es ist. Wird das Bild, bevor es fertig ist, erraten, bekommt der (malende) Spieler zwei Punkte. Ist das Bild schon fertig, bekommt der ratende Spieler noch einen Punkt. Ist der Begriff erraten, malt der Spieler weiter, der das Bild erraten hat.  Quelle und weitere Infos: <a href="http://www.tutmirgut.net/broschueren_fs.html">www.tutmirgut.net/broschueren_fs.html</a></p> <p>Abschluss: gemeinsames Lied (CD Zahnhits G4 18, Wird schnell gesund G5 23, Wenn das Bärchen Bauchweh hat G5 01)</p>
<p><b>Anmerkungen</b></p>	<p>PC-Spiel/e vorher auf Laptop installieren und ausprobieren</p> <p>Die Veranstaltung kann auch mit einzelnen Schwerpunkten durchgeführt werden, z.B. zur Zahngesundheit mit Einstieg über ein Video und anschließend Spielen und Bücher zum Zähneputzen</p> <p>Variante: Schwerpunkt Gesundheit/Erste Hilfe als Einstieg/Werbung für Erste Hilfe Kurs</p>

Weitere Infos und Materialien:

Bewegung

Dieter Breithecker, Kinder brauchen Bewegung zur gesunden und selbstbewussten Entwicklung  
[www.familienhandbuch.de/cmain/f\\_Aktuelles/a\\_Kindliche\\_Entwicklung/s\\_596.html](http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Aktuelles/a_Kindliche_Entwicklung/s_596.html)

Ernährung

Gudrun Donig, Ernährungserziehung

[www.familienhandbuch.de/cmain/f\\_Fachbeitrag/a\\_Erziehungsbereiche/s\\_192.html](http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Fachbeitrag/a_Erziehungsbereiche/s_192.html)

Zahnpflege

Andrea Thumeyer, Martin r. Textor, Zahnpflege und Kariesprophylaxe

[www.familienhandbuch.de/cmain/f\\_Fachbeitrag/a\\_Erziehungsbereiche/s\\_18.html](http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Fachbeitrag/a_Erziehungsbereiche/s_18.html)

Erste Hilfe/Kindersicherheit

[www.kindersicherheit.de/html/medien\\_download.html](http://www.kindersicherheit.de/html/medien_download.html)

<b>Entdecken, schauen, fühlen!</b>	
Ein Angebot zur Körpererfahrung und Sexualerziehung für Kinder ab 3 Jahren und deren Eltern	
<b>Zielgruppe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eltern mit Kindern von 3 – 6 Jahren</li> <li>• Fachkräfte</li> </ul>
<b>Zeitumfang</b>	ca. 1,5 – 2 Stunden
<b>Raum</b>	Raum mit Tischen und Stühlen
<b>Material vorhanden</b>	<p>Kindergartenbox „Entdecken, schauen, fühlen“ mit folgenden Materialien (Bezug über die BzGA - <a href="http://www.bzga.de/botmed_13700000.html">www.bzga.de/botmed_13700000.html</a>):</p> <p>Handbuch mit Informationen, Methodenset und Spielideen, Video und Hörkassette mit Geschichten von "Lutz und Linda", Musik-CD "Nase, Bauch und Po", Puppen "Lutz und Linda", Grabbelsack, Bilderbuch "Mama bekommt ein Baby", Spielkarten, Puzzle "Lutz und Linda", Bildkarten, Brettspiel (Kopiervorlage mit Bastelanleitung) &gt; G6 Nr. 1          Broschüren „Körper, Liebe, Doktorspiele“ G6 Nr. 2+3          Weitere Bilderbücher zum Thema, z.B. Peter, Ida und das Minimum finden sich in Koffer B04, Nr. 17</p>
<b>noch besorgen</b>	Video, und/oder CD- und Kassettenspieler,
<b>Ziele</b>	Informationen zur Sexualentwicklung, vorstellen der Box, „Schnupperangebot“ Sexualpädagogik
<b>Ablauf</b>	<p>Die Kindergartenbox beinhaltet ein umfangreiches Handbuch mit Sachinformationen, Beschreibungen beispielhafter Situationen aus dem Alltag und Tipps, wie auch die Eltern aktiv einbezogen werden können. Kernstück ist ein Methodenset mit 100 praxiserprobten Spielideen. Die Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Den Körper entdecken (Körperaufklärung und Körperwahrnehmung)</li> <li>• Hier bewegt sich was (Körperkontakt und Bewegung)</li> <li>• Weil ich ein Junge bin - weil ich ein Mädchen bin (Geschlechtsidentität und Geschlechtsrollen)</li> <li>• Vom Traurig- und vom Glücklichein (Gefühle)</li> <li>• Das hab ich gern, das mag ich nicht (Grenzen setzen)</li> <li>• Mit allen Sinnen die Welt entdecken (Sinneserfahrung)</li> <li>• Ein Baby kommt (Zeugung, Schwangerschaft und Geburt)</li> <li>• Meine Familie (Familie und andere Bezugspersonen)</li> <li>• Manchmal ist es anders (Vertrautes und Fremdes)</li> </ul>



	<p>Im Handbuch werden auch beispielhaft Themen für sexualpädagogische Elternabende vorgestellt. Im Rahmen der Ausstellung kann die Box ebenfalls gut eingesetzt werden:</p> <p>Begrüßung und Vorstellung des Themas Kurzer Input zur Entwicklung der Sexualität und ihrer Ausdrucksformen (Vorlage: Tabelle im Handbuch in Kap. 2, S.21 auf Folie kopieren und vorstellen)</p> <p>Vorstellen, anhören und ausprobieren der Materialien aus der Box und Spielideen aus dem Handbuch und ggf. der anderen Bilderbücher zum Thema mit anschließender Diskussion, wie die Materialien angekommen sind.</p> <p>Abschlussrunde: Thesen zum Thema kindliche Sexualität (siehe Vorlage Handbuch Kap.3 S. 45). Einige ausgewählte oder alle Thesen werden im Raum verteilt und nacheinander vorgestellt. Die Eltern werden gebeten sich der These zuzuordnen, die sie am meisten anspricht und sich darüber mit den anderen Eltern auszutauschen. Kurze Ergebnisrunde zusammen – ohne Wertung. Kurze Rückmeldung und Einladung, die Materialien im Rahmen der Ausstellung mit ihren Kindern auszuprobieren.</p>
<b>Anmerkungen</b>	<p>Die Veranstaltung kann auch in Kooperation mit sexualpädagogischen Fachkräften aus Schwangerschaftsberatungsstellen durchgeführt werden.</p> <p>Die Veranstaltung eignet sich auch als Fortbildung für Erzieher/innen, um ihnen die Kindergartenbox vorzustellen und deren Möglichkeiten für die pädagogische Arbeit mit Kindern und Eltern kennen zu lernen.</p>

Quelle und Bezug: BzgA - [www.bzga.de/botmed\\_13700000.html](http://www.bzga.de/botmed_13700000.html)

<b>Film „Ein Leben beginnt“ - Babys Entwicklung verstehen und fördern</b>	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern mit Kindern von 0 – 1,5 Jahren
<b>Zeitungfang</b>	Mehrere Termine mit ca. 1 – 1,5 Stunden, oder Einzeltermine mit inhaltlichen Schwerpunkten
<b>Raum</b>	Raum mit Stuhlkreis oder Möglichkeit auf dem Boden zu sitzen, geeignet für Babys und Kleinkinder
<b>Material vorhanden</b>	DVD „Ein Leben beginnt“ (Kiste H Nr. 17) Quelle und Bezug: Deutsche Liga für das Kind: DVD – Ein Leben beginnt. Autorin/Regisseurin Heike Mundzeck/, Kamera, Holger Braack, <a href="http://liga-kind.de/filme/unserefilme.php">liga-kind.de/filme/unserefilme.php</a>
<b>noch besorgen</b>	Laptop und Beamer
<b>Ziele</b>	Stärkung der elterlichen Erziehungskompetenz, Informationen zur kindlichen Entwicklung
<b>Ablauf</b>	<p>Der Film „Ein Leben beginnt“ - Babys Entwicklung verstehen und fördern zeigt die Entwicklung von Kindern in den ersten zwei Lebensjahren. Im Mittelpunkt steht der für das ganze Leben so wichtige Aufbau sicherer Bindungen zwischen Kind und Eltern. An anschaulichen Beispielen wird dargestellt, was Babys brauchen und wie Eltern ihre Signale verstehen können. Mit beeindruckenden Bildern, Erfahrungsberichten von Eltern und Kommentaren von Fachleuten bietet der Film viele Informationen und die Beträge gute Gelegenheiten, um mit Eltern ins Gespräch zu kommen.</p> <p>Der erste Teil des Films zeigt den Bindungsaufbau in den ersten Tagen und Wochen nach der Geburt des Babys und die Entwicklung des Kindes bis zum zweiten Lebensjahr. Ein zweiter Teil behandelt die ganz normalen Krisen im ersten Lebensjahr u.a. im Hinblick auf auftretende Probleme beim Schlafen, Stillen oder im Falle lang andauernden Schreiens. Der dritte Teil dokumentiert die Gespräche mit Müttern und Vätern. Die Filmbeiträge im Einzelnen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Ein Leben beginnt...</i></li> <li>2. <i>Ist mein Kind ganz gesund? Die Vorsorgeuntersuchung</i></li> <li>3. <i>Die Welt erkunden: Entdecken – Begreifen – Geborgensein</i></li> <li>4. <i>Welches Spielzeug braucht ein Kind – und wie viel?</i></li> <li>5. <i>Kleinkinder in der Kita: Trennungsschmerz und Umwelteroberung</i></li> <li>6. <i>Wenn der Anfang nicht einfach ist: Schreikinder</i></li> <li>7. <i>Einschlafen und Durchschlafen: Der Dauerbrenner</i></li> </ol>

	<p>8. <i>Mit Problemen nicht alleine bleiben</i>  9. <i>Die Interviews</i></p> <p>Begrüßung und Vorstellung des Themas  Einstieg:  1. gemeinsam mit Eltern und Kind ein Bewegungsspiel oder Lied (Vorschläge siehe 1 Spielstunde für die Kleinsten)  2. mit den Eltern einen der Filmbeiträge anschauen, neben der Gesprächsleitung ggf. Kinderbetreuung vorsehen</p> <p>Moderiertes Gespräch zum jeweiligen Thema, z.B. Bindung, U-Untersuchungen, kindliche Entwicklung, spielen, schlafen etc., Hintergrundinformationen und Handouts für die Eltern zu verschiedenen Themenbereichen finden sich unter folgenden Links:</p> <p><b>Entwicklung</b>  <a href="http://www.kindergesundheit-info.de/kindlicheentwicklung.0.html">www.kindergesundheit-info.de/kindlicheentwicklung.0.html</a>  BzGA, Entwicklungskalender und Broschüre "Das Baby"  <a href="http://www.bzga.de/?uid=efc80b7edd1f0b92d013a0f4e6e66419&amp;id=medien&amp;sid=73">www.bzga.de/?uid=efc80b7edd1f0b92d013a0f4e6e66419&amp;id=medien&amp;sid=73</a></p> <p><b>Spielen</b>  <a href="http://www.kindergesundheit-info.de/spielen.0.html">www.kindergesundheit-info.de/spielen.0.html</a></p> <p><b>Bindung</b>  Bündnis für Kinder, Frühe Eltern-Kind-Bindung – wie gehe ich feinfühlig mit meinem Kind um?  <a href="http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Aktuelles/a_Erziehungsfragen/s_2488.html">www.familienhandbuch.de/cmain/f_Aktuelles/a_Erziehungsfragen/s_2488.html</a></p> <p><b>Vorsorgeuntersuchungen</b>  <a href="http://www.kindergesundheit-info.de/3971.0.html">www.kindergesundheit-info.de/3971.0.html</a></p> <p><b>Schlafen</b>  <a href="http://www.kindergesundheit-info.de/schlafen.0.html">www.kindergesundheit-info.de/schlafen.0.html</a></p> <p><b>Ist mein Kind ein Schreibaby?</b>  <a href="http://www.dr-landendoerfer.de/e260/e273/e484/DGKJ_Elterninfo_Schreibaby.pdf">www.dr-landendoerfer.de/e260/e273/e484/DGKJ_Elterninfo_Schreibaby.pdf</a></p> <p><b>Zeit zur Eingewöhnung</b>  <a href="http://www.mbj.s.brandenburg.de/media/bb2.c.445715.de">www.mbj.s.brandenburg.de/media/bb2.c.445715.de</a></p> <p><b>Rat und Hilfe</b>  <a href="http://www.kindergesundheit-info.de/index.php?id=518">www.kindergesundheit-info.de/index.php?id=518</a></p> <p>Abschluss: Rückmeldung zur Veranstaltung, ggf. Interesse an weiteren Themen erfragen  Bewegungsspiel oder Lied als gemeinsamer Abschluss</p>
<b>Anmerkungen</b>	Das Angebot lässt sich kombinieren mit anderen Angeboten, wie Spiel- und Bücherstunde.

<b>Manchmal könnte ich an die Decke gehen...</b>	
<b>Eine Veranstaltung für Eltern mit dem Film „Wege aus der Brüllfalle“</b>	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern, Großeltern, Erzieher/innen, Pädagog/innen
<b>Zeitumfang</b>	ca. 2 Stunden
<b>Raum</b>	Seminarraum (Stuhlkreis) mit angenehmer Atmosphäre/Getränkeangebot
<b>Material vorhanden</b>	DVD „Wege aus der Brüllfalle“ (Kiste H), Quelle und Bezug: Brüning Film Triftenstraße 42 32758 Detmold
<b>noch besorgen</b>	Laptop und Beamer, Getränke
<b>Ziele</b>	Einstieg, um mit Eltern über Erziehungsfragen ins Gespräch zu kommen.
<b>Ablauf</b>	<p>Zum Inhalt des Filmes: <i>„In der Erziehung ist Respekt und Gewaltlosigkeit oberstes Gebot. Aber Eltern müssen sich auch durchsetzen. Wie sich also verhalten? Was soll man tun, wenn Kinder nach fünfmaligem Bitten immer noch nicht reagieren? In solchen Situationen ist es schwer ruhig zu bleiben. Viele Eltern stellt die Erziehung ihrer Kinder vor große Probleme. In vielen Alltagssituationen verlieren sie die Geduld, werden laut oder wenden sogar Gewalt an. Das Ergebnis solcher Eskalationen sind weinende Kinder und frustrierte Eltern, die sich wieder einmal als Versager fühlen. Und darüber sprechen möchten sie erst recht nicht. WEGE AUS DER BRÜLLFALLE zeigt diese heiklen Alltagssituationen ungefiltert und erleichtert Eltern so den Einstieg in ein offenes Gespräch über schwierige Erziehungssituationen. In zahlreichen Voraufführungen ist das bereits eindrucksvoll gelungen. WEGE AUS DER BRÜLLFALLE ist ein Film für Eltern und kein Film über Eltern. Alle Szenen in diesem Film werden von Eltern gespielt. So ist die Identifikation des Zuschauers mit den Handelnden schnell hergestellt. WEGE AUS DER BRÜLLFALLE basiert darauf, dass Eltern keine theoretischen Abhandlungen über ihr Fehlverhalten besprechen möchten, sondern praktische und nachvollziehbare Lösungen für ihre Probleme suchen.“</i> (Brüning Film)</p> <p>Einstieg: Die Eltern werden wertschätzend begrüßt als Experten ihrer Kinder und willkommen geheißen zu einem Thema was zum Familienalltag dazu gehört: Stress in Alltagssituationen, die oftmals Konflikte nach sich ziehen.</p>

	<p>Die Eltern werden auf einen Film eingestimmt, der von Eltern für Eltern gemacht wurde.</p> <p>Vorstellungsrunde mit Bewegung im Raum: zu vorbereiteten Fragen (wie viele Kinder, Alter der Kinder. Jungen und Mädchen etc.) verteilen sich die Eltern in verschiedenen Ecken des Raumes: wer ein Kind hat geht nach rechts, wer zwei Kinder hat auf die andere Seite und bei mehr als drei Kindern an einen weiteren Ort im Raum.</p> <p>Daran anschließend wird der 1. Teil des Filmes gezeigt – dann ca. 15 min Diskussion und Austausch, ggf. in Kleingruppen.</p> <p>Anschließend Vorführung 2. Teil – Diskussion und Austausch</p> <p>Folgende Fragen können die Diskussionsrunden unterstützen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Halten Sie die Darstellung einzelner Szenen für realistisch?</li> <li>• Wie beurteilen Sie die Haltung der Erwachsenen?</li> <li>• Halten Sie die dargestellten Lösungsansätze für Ihre Familie für umsetzbar?</li> <li>• Haben Sie den Wunsch eigene Verhaltensmuster ggf. zu verändern und haben Sie im Film dafür akzeptable Hinweise für sich gefunden?</li> </ul> <p>Zum Abschluss der Veranstaltung können Sie die Eltern auf regionale Angebote zur Erweiterung ihrer Erziehungskompetenz hinweisen, z.B. auf die Elternkurse „Starke Eltern - Starke Kinder“ und auf Beratungsangebote. Ermuntern Sie die Eltern, sich stets über Erziehungsfragen in den Austausch mit anderen Eltern zu begeben und regen Sie den Besuch von Elternkursen nachhaltig an. Sagen Sie den Eltern, dass Erziehung eine schwierige Aufgabe ist und dass wir uns dazu auch in einen fortwährenden Lernprozess begeben sollten. (Materialien zur Familienbildung und Beratungsstellen sollten falls vorhanden bereitgehalten werden).</p>
<b>Anmerkungen</b>	

<b>Spielen in der Familie</b>	
Eine thematische Veranstaltung für Eltern	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern von Kindern von 0 – 8 Jahren
<b>Zeitumfang</b>	ca. 2 Stunden
<b>Raum</b>	Raum mit Tischen und Stühlen
<b>Material vorhanden</b>	<p>Spielzeug aus der Ausstellung oder Zitate Spiele (Kopiervorlage)  Text: Hedi Friedrich, „Nur ein Kinderspiel“ – oder: Wie Spielen bildet  (<a href="http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Aktivitaeten_mit_Kindern/s_612.html">www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Aktivitaeten_mit_Kindern/s_612.html</a>)</p> <p>Text: Beate Weymann, Woran erkenne ich gutes Spielzeug?  (<a href="http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Aktivitaeten_mit_Kindern/s_544.html">www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Aktivitaeten_mit_Kindern/s_544.html</a>)</p> <p>Text: Spiel gut: Kriterien für die Beurteilung von Spielzeug  (<a href="http://www.spielgut.de/beurteil.shtml">www.spielgut.de/beurteil.shtml</a>)</p> <p>Infokoffer, Igelball (G2)</p> <p>Flipchart, dicke Stifte</p>
<b>noch besorgen</b>	
<b>Ziele</b>	Bedeutung des Spielens und Anregungen für das gemeinsame Spiel in der Familie vermitteln
<b>Ablauf</b>	<p>Begrüßung und Vorstellung des Themas</p> <p>Einstieg: gestaltete Mitte (ein Tuch mit unterschiedlichen Spielzeugen aus der Ausstellung steht in der Mitte, die Eltern werden aufgefordert, ein Spielzeug auszusuchen, sich vorzustellen und zu erzählen, was sie damit verbindet)  Alternative: Die Zitate aus den Kopiervorlagen auf den Stühlen verteilen, die Eltern stellen sich und das Zitat vor und kommentieren das Zitat.</p> <p>Paarinterview: zu zweit beantworten sich die Teilnehmer/innen folgende Fragen:  Womit/was habe ich als Kind am liebsten gespielt – drinnen und draußen?  Vorstellung des Partners im Plenum, sammeln der Lieblingsspiele der Eltern auf dem Flipchart</p> <p>Input: Kinderspiel – Bedeutung und Formen  Stichworte: Funktions-, Konstruktions-, Symbol-, Rollen- und Regelspiel, Auseinandersetzung mit sich selbst, der dinglichen</p>

	<p>und sozialen Umwelt, erforschen, experimentieren, lernen, sich ein Bild von der Welt machen, sprachliche Begleitung und Kommunikation, (als Grundlage für den Input kann der Text „Nur ein Kinderspiel“ verwendet werden)</p> <p>Arbeitsgruppen: in Kleingruppen besprechen die Eltern folgende Fragen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mit welchen Spielsachen spielt/spielen Ihr Kind/ihre Kinder in der letzten Zeit am liebsten?</li> <li>2. Wie oft spielen Sie mit Ihrem Kind? täglich (wie lange), mehrmals in der Woche, eher selten, gar nicht (Gründe)</li> <li>3. Was/womit spielen sie am liebsten mit Ihrem Kind/Ihren Kindern? Was/womit weniger gern?</li> </ol> <p>Moderiertes Gespräch in der Gesamtgruppe: Ergebnisse aus den Arbeitsgruppen, aufgreifen von Themen der Eltern (z.B.: Langeweile, zu viel Spielzeug etc.)</p> <p>Brainstorming: Kriterien für gutes Spielzeug Gemeinsam mit den Eltern Kriterien für gutes Spielzeug entwickeln und auf Flipchart aufschreiben (ggf. ergänzen mit weiteren Angaben aus dem Text „Woran erkenne ich gutes Spielzeug“?)</p> <p>Zum Abschluss erhalten die Eltern den Text „Gutes Spielzeug“, geben, eine kurze Rückmeldung zur Veranstaltung (Blitzlicht – ein Ball wird reihum gegeben, jeder/jede, der/die was sagen möchte, macht das und gibt den Ball weiter) und werden anschließend zum Besuch der Ausstellung eingeladen, wo noch mal auf empfehlenswertes Spielzeug hingewiesen wird und zusätzliche Infos bereit liegen (Ordner Spielförderung, Spielzeughbuch etc. aus dem Infokoffer)</p>
<b>Anmerkungen</b>	

Weitere Quelle: Rüdiger Penthin: ... Eltern sein gagegen sehr. 2007

## **Kopiervorlage: Zitate Spiele**

**Wollte der Mensch immer nur ernst und fleißig sein und nicht auch dem Spiel sein Recht geben, so würde er ohne es zu merken entweder von Sinnen kommen oder ganz schlaff und müde werden!**

König Aramis (570 - 526 v.Chr.), überliefert von Herodot

**Wer in der Schule nicht spielen lernt, lernt nicht lernen.**

W. Menzel

**Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben!**

Maxim Gorki

**Brot und Spiel braucht der Mensch. Brot, um zu wachsen und zu existieren, Spiel, um diese Existenz zu erleben.**

F.J.J. Buytendijk

**Der wahrhaft Weise muss ab und zu die gespannte Schärfe seines Geistes lockern - und eben das geschieht durch spielerisches Tun und Denken.**

Thomas von Aquin

**Das Spiel ist die erste Poesie des Menschen. Essen und Trinken sind seine Prosa.**

Jean Paul

**Die guten Gedanken über das Spiel sind rar, was damit zusammenhängt, dass der theoretische Mensch nicht geneigt ist, das Spiel ernst zu nehmen. Er pflegt sich selbst ernst zu nehmen, und indem er dies tut, entzieht er dem Spiel jeden Ernst.**

F.G.Jünger

**Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.**

Friedrich Schiller

**Das Spiel ist so notwendig für das menschliche Leben, wie das Ausruhen.**

Thomas von Aquin



**Nur Arbeit und kein Spiel macht dumm.**

Karl Marx

**Die Quelle alles Guten liegt im Spiel.**

Friedrich Wilhelm August Fröbel

**If you want creative workers, give them enough time to play.**

John Cleese, comic actor \*1939

**It is paradoxical that many educators and parents still differentiate between a time for learning and a time for play without seeing the vital connection between them.**

Leo Buscaglia, author 1924-1998

**Leute hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden, sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen!**

Oliver Wendell Holmes, 1809-1894

**Solange der Mensch spielt, ist er frei.**

Friedrich Sieburg

**Spielen ist dem Menschen innewohnendes Prinzip.**

Edmund Burke, 1729-1797

**Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht ernst genug nehmen kann.**

Jacques-Yves Cousteau

**Spielen ist Experimentieren mit dem Zufall.**

Novalis, 1772-1801

<b>Du hast angefangen ...</b>	
Ein Spiele-Nachmittag rund um Gefühle	
<b>Zielgruppe</b>	Kinder 5-9 Jahre
<b>Zeitumfang</b>	ca. 1 Stunde
<b>Raum</b>	Raum mit ausreichendem Platz
<b>Material vorhanden</b>	Bilderbücher: Du hast angefangen! Nein, du! (B02 Nr. 17), Achtung, bissiges Wort! (B09 Nr. 28), Karten mit verschiedenen Gefühlen (S11 Nr. 19)
<b>noch besorgen</b>	Luftballons, Bindfaden, Folienstift, kurze Stöcke, Papier und Stifte
<b>Ziele</b>	Stärkung der sozialen Kompetenz
<b>Ablauf</b>	<p>Begrüßung und Einstieg mit einem der Bilderbücher</p> <p>Kurzes Gespräch mit den Kindern über das Buch</p> <p>Spiele:  Ballon-Schlägerei  Ein "Ballon-Stellvertreter" kämpft spitzenmäßig. So kann ich wild mit den anderen Kindern raufen, ohne dass sich jemand dabei wehtut.  Du brauchst: Luftballons, Bindfaden, Folienstift, kurze Stöcke  Blase den Ballon auf und male ein wütendes Gesicht darauf. Befestige ihn auf einem Stock. Jedes Kind bastelt sich einen "Wüterich". Dann beginnt der Kampf. Es kämpfen zwei Kinder oder jeder gegen jeden. Dabei darf nur der Ballon-Stellvertreter eingesetzt werden, nicht der Stock. Ping, pang, pong....</p> <p>Das macht mich sauer:  Manchmal werde ich einfach ganz plötzlich wütend. Eine Kleinigkeit kann der Auslöser sein. Ein Wort, das mich an eine bestimmte Situation erinnert oder so. Was macht dich sauer?  Du brauchst: Papier und Stifte  Setze dich mit mehreren Kindern in einen Kreis. Jedes Kind malt das, was es wütend macht, auf ein Blatt Papier. Legt die Bilder verdeckt in die Mitte. Seht euch nun nach und nach jedes Bild an. Überlegt, wen dieses Bild wohl wütend macht. So lernst du, wodurch die anderen Kinder sauer werden - und du kannst darauf Rücksicht nehmen.</p> <p>Gefühle raten  Die Bildkarten mit den Gefühlen werden gemischt, ein Kind zieht eine Karte und stellt das Gefühl pantomimisch dar. Die anderen raten, dann Wechsel</p>

	<p>Abschluss: Wir haben viel über „bissige“ Worte, Streit und was uns sauer gemacht geredet und gespielt. Daher wollen wir zum Ende noch was Schönes und Freundliches gemeinsam machen:</p> <p>Freundliches "Spießbruten-Laufen"</p> <p>Stellt euch in 2 Reihen gegenüber. Ein Kind beginnt durch die Gasse zu laufen. Anstatt geärgert zu werden, wird ihm zugelächelt und es wird freundlich berührt.</p> <p>Bleibe vor einem Kind stehen. Dieses sieht dir in die Augen sehen und sagt etwas wirklich Nettes. Fällt ihm nichts ein, kann es dich auch ganz fest in den Arm nehmen. Der nächste Mitspieler folgt, bis alle Kinder einmal durch die Gasse gelaufen sind.</p> <p>Quelle: Copyright © Labbé, <a href="http://www.labbe.de">www.labbe.de</a></p>
<b>Anmerkungen</b>	<p>Weitere Angebotsideen:</p> <p>Gefühlsuhr basteln, Anleitung unter:  <a href="http://www.kidsweb.de/kalender_on/gefuehle_uhr/gefuehleuhr_basteln.html">www.kidsweb.de/kalender_on/gefuehle_uhr/gefuehleuhr_basteln.html</a></p> <p>Wutkerlchen basteln, Anleitung unter:  <a href="http://www.kidsweb.de/basteln/wutkerlchen_jonglierbaelle.htm">www.kidsweb.de/basteln/wutkerlchen_jonglierbaelle.htm</a></p>

Weitere Anregungen und Spielideen:

Raimund Bast, Spiele zum Umgang mit Aggressionen

[www.seminar-bast.de/skripte/paed.skripte/Rosemarie%20Portmann.pdf](http://www.seminar-bast.de/skripte/paed.skripte/Rosemarie%20Portmann.pdf)



## Links für Eltern und Fachkräfte

### Spielen und Lernen

- Arbeitsausschuss Kinderspiel und Spielzeug  
[www.spielgut.de](http://www.spielgut.de)
- Haus der kleinen Forscher  
[www.haus-der-kleinen-forscher.de](http://www.haus-der-kleinen-forscher.de)
- Kidsweb – eine Seite für Kinder und Eltern mit vielen Spiel- und Basteltipps  
[www.kidsweb.de](http://www.kidsweb.de)
- Spiel des Jahres  
[www.spiel-des-jahres.org](http://www.spiel-des-jahres.org)
- zzzebra - Web-Magazin für Kinder mit unzähligen, originellen Ideen, wie man aus nichts etwas machen kann.  
[www.labbe.de/zzzebra/index.asp?lesecke=0](http://www.labbe.de/zzzebra/index.asp?lesecke=0)

### Medienpädagogik

- Aktion Jugendschutz Bayern  
[www.bayern.jugendschutz.de/ajibayern/Medien.aspx](http://www.bayern.jugendschutz.de/ajibayern/Medien.aspx)
- Computerspiele  
[www.feibel.de](http://www.feibel.de)
- Institut für angewandte Kindermedienforschung  
[www.hdm-stuttgart.de/ifak/medienpaedagogik\\_lesefoerderung/](http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/medienpaedagogik_lesefoerderung/)
- Medienpädagogik  
[www.flimmo.de](http://www.flimmo.de)

### Sprach- und Leseförderung

- Arbeitskreis Jugendliteratur  
[www.jugendliteratur.org](http://www.jugendliteratur.org)
- Buchstart Hamburg  
[www.buchstart-hamburg.de](http://www.buchstart-hamburg.de)
- Deutscher Bundesverband für Logopädie e.V.  
[www.dbl-ev.de](http://www.dbl-ev.de)
- Lesestart  
[www.lesestartdeutschland.de](http://www.lesestartdeutschland.de)
- Stiftung Lesen  
[www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)

## **Gesundheitsförderung**

- aid infodienst Verbraucherschutz, Ernährung, Landwirtschaft e.V.  
[www.aid.de/ernaehrung/kinder.php](http://www.aid.de/ernaehrung/kinder.php)
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung  
[www.bzga.de](http://www.bzga.de)
- Entspannung für Kinder  
[www.volker-friebel.de](http://www.volker-friebel.de)
- Kindergesundheit  
[www.kindergesundheit-info.de](http://www.kindergesundheit-info.de)
- Kinderunfälle  
[www.kindersicherheit.de](http://www.kindersicherheit.de)
- Tut mir gut  
[www.tutmirgut.net](http://www.tutmirgut.net)

## **Erziehung, Familie**

- Arbeitskreis Neue Erziehung  
[www.ane.de](http://www.ane.de)
- Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend  
[www.bmfsfj.de](http://www.bmfsfj.de)
- Familienbildung  
[www.familienbildung.info](http://www.familienbildung.info)
- Online-Familienhandbuch  
[www.familienhandbuch.de](http://www.familienhandbuch.de)