

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend



Deutsches  
Jugendinstitut

# Bewegungsangebote und -aktivitäten in Kindertageseinrichtungen

für drei bis sechsjährige Kinder unter  
dem Aspekt der sprachlichen  
Förderung

Nicola Böcker

Kinder in Bewegung (KiB) gGmbH  
Priesterweg 6  
10829 Berlin

Sprachliche  
Förderung  
in der Kita



Wissenschaftliche Texte

Wissenschaftliche

Texte



Nicola Böcker

**Bewegungsangebote und -aktivitäten in  
Kindertageseinrichtungen für drei bis  
sechsjährige Kinder unter dem Aspekt  
der sprachlichen Förderung**

Das Deutsche Jugendinstitut e.V. (DJI) ist ein zentrales sozialwissenschaftliches Forschungsinstitut auf Bundesebene mit den Abteilungen „Kinder und Kinderbetreuung“, „Jugend und Jugendhilfe“, „Familie und Familienpolitik“, den Forschungsgruppen „Gender und Lebensplanung“ sowie „Migration, Integration und Methoden“ sowie dem Forschungsschwerpunkt „Übergänge in Arbeit“. Es führt sowohl eigene Forschungsvorhaben als auch Auftragsforschungsprojekte durch. Die Finanzierung erfolgt überwiegend aus Mitteln des Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend und im Rahmen von Projektförderung aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung. Weitere Zuwendungen erhält das DJI von den Bundesländern und Institutionen der Wissenschaftsförderung.

Impressum: © September 2008 Deutsches Jugendinstitut e.V.

Abteilung Kinder und Kinderbetreuung  
Projekt: Sprachliche Förderung in der Kita

Nockherstraße 4  
81541 München  
Tel. +49 (0)89 62306-216  
Fax: +49 (0)89 62306-407

Ansprechpartnerin: Mechthild Laier  
E-Mail: laier@dji.de

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Spiel und Bewegung</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Spiel und Sprache</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>Förderliche Bedingungen</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>Spiele zur Sprachentwicklung und ihre praktische Umsetzung</b>	<b>10</b>
4.1	Geschlossene Angebote:	10
4.2	Halboffene Angebote:	11
4.3	Offene Angebote:	11
<b>5</b>	<b>Praxisbeispiele</b>	<b>12</b>
5.1	Geschlossene Angebote	12
5.1.1	„Guten Tag“ (Anfangsritual)	12
5.1.2	„Regenwurmlied“	13
5.1.3	„Planet X12“	15
5.1.4	„Mumienforscher“	16
5.1.5	„Tierentspannung“	17
5.2	Halboffene Angebote	19
5.2.1	„Königin der Farben“	19
5.3	Offene Angebote	21
5.3.1	„Geräuschmaschine“	21
5.3.2	Bewegungsbaustelle	23
5.3.3	Experimentieren mit verschiedenen Materialien	26
<b>6</b>	<b>Abschließende Bemerkung</b>	<b>30</b>
<b>7</b>	<b>Literatur</b>	<b>31</b>



# 1 Spiel und Bewegung

*"Kinder sollen mehr spielen, als viele es heutzutage tun. Denn wenn man genug spielt, solange man klein ist, dann trägt man Schätze mit sich herum, aus denen man später ein ganzes Leben lang schöpfen kann. Dann weiß man, was es heißt, in sich eine warme Welt zu haben, die einem Kraft gibt, wenn das Leben schwer wird. Was auch geschieht, was man auch erlebt, man hat diese Welt in seinem Inneren, an die man sich halten kann."*

(Astrid Lindgren)

Kinder spielen auch heute noch gerne, wenn sie Gelegenheit, Raum und Zeit dazu erhalten. Allerdings haben sich die Bedingungen für das freie bewegungsbetonte Spiel der Kinder in den letzten Jahrzehnten verändert. Anstatt freie Spielsituationen alleine und mit anderen Kindern zu nutzen, spielt sich die Welt der Kinder vermehrt in geschlossenen Räumen mit vorgefertigten und vorgegebenen Spielgeräten ab. Die entsprechenden Bewegungsvarianten, die diese Spielgeräte zulassen, sind stark limitiert. Das freie Spiel mit Natur- und Alltagsmaterialien, welches die Kreativität und Fantasie der Kinder weckt, tritt zu Gunsten von Gameboy und Fernseher in den Hintergrund.

Da das Spiel jedoch das Medium der Kinder ist, durch das sie sich selbst, die materiale und soziale Welt entdecken, ist es wichtig, ihnen zusätzliche gezielte Spielanlässe zum Beispiel im Rahmen pädagogisch betreuter Bewegungsangebote zu schaffen. Diese Angebote können in Kindertagesstätten in geplanten Bewegungsstunden umgesetzt bzw. im normalen Gruppenalltag integriert werden.

## 2 Spiel und Sprache

Für das Spiel der Kinder sind sprachliche Fähigkeiten von besonderer Bedeutung, da die Kinderspiele entweder schon per se sprachlich sind oder sprachliche Fähigkeiten voraussetzen. So dient die Sprache zum Beispiel als Mittel zur gemeinsamen Spiel- und Handlungsplanung (Kommunikation) beim Bau einer Geräuschmaschine (Beschreibung unter Punkt 4.3.1) oder ist die Voraussetzung für das Verständnis einer Spielidee.

Unter diesem Gesichtspunkt bietet es sich an, die bewegungsbetonten Spielangebote zur Förderung der Sprachentwicklung zu nutzen. Hierbei ist allerdings darauf zu achten, dass die begleitenden Pädagogen das Kinderspiel nicht in der Absicht verschulen, das Spiel ausschließlich als „guten“ Lernort zu gebrauchen. Nach Kleinert-Molitor ist es jedoch „...kein Frevel, das *Spielgeschehen als Sprachlernort*, der es ohnehin ist, in den Blick zu nehmen und situative Spiel-Rahmen für fachpädagogische Aufgabenstellungen abzustechen – vorausgesetzt, dass eine Erziehung *zum* Spielen (freie Spielmöglichkeiten, Ausbildung von Spielfähigkeit, Nahebringen heterogener Spiel-

formen, Erfinden eigener Spiele) vor- oder nebensächlich ist, damit 'Spielen' keinesfalls auf 'Sprechenlernen' festgelegt wird."<sup>1</sup>.

### 3 Förderliche Bedingungen

Da das Lernen und damit auch das sprachliche Lernen eine anregungsreiche Umgebung braucht, ist das Schaffen entsprechender Rahmenbedingungen, in denen Bewegung und Sprache in der angeleiteten Bewegungsstunde gespielt werden können, notwendig. Neben der „Erziehung“ zum freien Spielen kommt dem/der Pädagogen/Pädagogin bei der Durchführung der Angebote eine Schlüsselrolle zu.

Zunächst ist es von entscheidender Bedeutung, eine sichere und *vertrauensvolle Beziehung* zwischen dem Kind und der erwachsenen Bezugsperson aufzubauen.

Bei der Begleitung der Kinder hat der/die Pädagoge/Pädagogin die Möglichkeit, das eigene Handeln und die Bewegungen der Kinder sprachlich zu begleiten. Je nach Situation und/oder Zielgruppe, kann das Sprechen jedoch hinderlich sein, wenn sich die Kinder auf eine Bewegung konzentrieren. In diesem Fall kann die Spielhandlung im Vorfeld oder im Nachhinein mit den Kindern besprochen werden.

Wichtig ist jedoch, dass die Kinder die Möglichkeit erhalten, ihre Handlungen mit dem gesprochenen Wort in Verbindung zu bringen. Um dies zu gewährleisten, können z.B. Hilfsmittel wie Fotos oder Videoaufnahmen von der geplanten Bewegungsstunde genutzt werden, um mit den Kindern im Nachhinein über das Erlebte zu sprechen.

Weitere Rahmenbedingungen für die geplanten Bewegungsstunden zur Sprachentwicklung sind:

a) *Die Einrichtung von entwicklungshomogenen Gruppen:*

Die Kinder sollten für die Bewegungsstunden in der Regel in entwicklungshomogene Gruppen eingeteilt werden. In diesem Umfeld können die Pädagogen mit ihren Angeboten direkt an der Zielgruppe ansetzen und eine Über- oder Unterforderung der Kinder vermeiden.

b) *Die Freiwilligkeit fördern:*

Die Teilnahme an den Angeboten im Rahmen der geplanten Bewegungsstunde sollte für die Kinder freiwillig sein. Sie erhalten somit die Chance, sich ihre Bewegungs- und Sprachanlässe gemäß ihren Vorstellungen selbst zu suchen.

<sup>1</sup> Kleinert-Molitor in: „Grundlagen der Sprachtherapie“, Handbuch der Sprachtherapie Band 1, Hrsg. Manfred Gronfeld, Seite 234

c) *Die Schaffung kindgemäßer Angebote:*

Das Bewegungsangebot muss kindgemäß sein, d.h. sich an der Lebenswelt, den Interessen und Bedürfnissen des Kindes orientieren. Die Spielidee und/oder das zur Verfügung stehende Material muss auf die Zielgruppe abgestimmt sein.

d) *Die Verwendung einer Spielidee:*

Die Spielidee bildet den Rahmen der Bewegungsstunde, in den die Übungen zur Sprachentwicklung „eingebaut“ sein können. Sie muss sich an der kindlichen Lebenswelt orientieren (d.h. kindgemäß sein) und bewegungsintensiv sein, wenn sie zu Sprachhandlungen auffordern soll. Erst die Spielidee macht die Bewegungsstunde für die Kinder sinnvoll. In einer Rolle im Rahmen der Spielidee haben die Kinder die Möglichkeit, eigene Erlebnisse aufzuarbeiten und dabei sowohl ihren Körper als auch ihre Sprache einzusetzen. So wird das Heulrohr zur Feuerwehirsirene oder zum Telefon, mit dessen Hilfe man mit anderen Mitspielern/Mitspielerinnen kommunizieren kann. In der Rolle können die Kinder andere Aufgaben übernehmen als im normalen Kindergartenalltag. Ängstliche Kinder werden im Spiel „zum Löwen“ und ernten über die Rolle Anerkennung, schöpfen Mut und treten mit anderen Kindern in Kontakt.

Im Idealfall ist die vorgegebene Spielidee nicht losgelöst vom normalen Kindergartenalltag, d.h. mit ihr werden Schwerpunkte der täglichen Arbeit (z.B. ein Besuch im Zoo) in der Bewegungsstunde aufgegriffen. Zudem sollte die Spielidee für die Kinder spannend gestaltet sein.

e) *Die Orientierung an den Stärken der Kinder:*

Die geplanten Angebote müssen sich an den Stärken der Kinder und nicht an ihren Schwächen orientieren. Dem Pädagogen/der Pädagogin kommt in diesem Zusammenhang die Aufgabe zu, die Bewegungen und sprachlichen Äußerungen der Kinder nicht direkt zu korrigieren, sondern nur zu begleiten und ggf. positiv zu verstärken.

f) *Die Berücksichtigung der Selbsttätigkeit:*

Kinder lernen, indem sie in Interaktion mit ihrer Umwelt selbst tätig und aktiv werden. So bekommen sie die Chance, ihre eigene Kreativität und Fantasie zu entwickeln und einzusetzen. Der/die Pädagoge/Pädagogin greift bei den Angeboten nicht helfend ein. Vielmehr ist es seine/ihre Aufgabe, die Kinder bei Problemlösungen zu unterstützen und ggf. zu Lösungsmöglichkeiten anzuregen.

g) *Die Integration von Ritualen (Anfangs- und Abschlussritual):*

Rituale geben den Kindern Sicherheit, die sie zum Lernen brauchen. Es ist meines Erachtens sinnvoll, mindestens ein Anfangs- und Abschlussritual als festen Bestandteil in die Bewegungsstunde zur Förderung der Sprachentwicklung zu integrieren. Ein Beispiel für ein Anfangsritual wird auf den folgenden Seiten dieser Expertise gegeben. Weitere Rituale (z.B. ein Lied o.ä.) können immer wiederkehrende Situationen, wie z.B. das Aufräumen, einleiten.

*b) Die Spielzeit gewähren:*

Für die Umsetzung der Spielidee sollte den Kindern genug Zeit gegeben werden. Nur so haben sie die Möglichkeit, ihre eigenen Ideen zu entwickeln und diese mit Fantasie und Kreativität zu verwirklichen. In diesem Zusammenhang ist zu beachten, dass das Ende der Bewegungsstunde im Idealfall in die Spielidee integriert wird und rechtzeitig für die Kinder angekündigt werden sollte.

## **4 Spiele zur Sprachentwicklung und ihre praktische Umsetzung**

Im weiteren Verlauf der vorliegenden Expertise werden geplante Bewegungsangebote für unterschiedliche Alters- und Zielgruppen unter folgenden Fragestellungen betrachtet.

- Handelt es sich um geschlossene, halboffene oder offene Angebote?
- Welche Bewegungserfahrungen können Kinder im Rahmen dieser Angebote machen?
- Welchen Stellenwert hat die Sprache bei der Aktivität?
- Welche sprachlichen Inhalte stecken aus pädagogischer Sicht in der Aktivität?

Geplante Bewegungsangebote lassen sich in die Kategorien offenes, halboffenes oder geschlossenes Angebot einteilen. Eine Bewegungserziehung, die die Eigenaktivität der Kinder betont und ihre kreativen Kräfte fördern will, schließt keine der drei Kategorien aus. Eine sinnvolle Bewegungsstunde ist vielmehr durch ein Ineinandergreifen und Kombinieren der Verfahrensweisen gekennzeichnet.

### **4.1 Geschlossene Angebote:**

„Geschlossene Angebote“ sind produktorientiert. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass die anleitende Person den Ablauf des Angebotes durch konkrete Bewegungsanweisungen vorgibt und damit die Handlung der Kinder lenkt. Dies bezieht sich auf das zu nutzende Material, die Bewegungsformen, etc.

Im Rahmen geschlossener Bewegungsangebote bieten strukturierte Spielanlässe (Gerätearrangements, Regelspiele etc.) für Kinder z.B. die Möglichkeit, sich in Spielsituationen mit vorgegebenen Regeln und Strukturen auseinander zusetzen. Durch die vorgegebene Struktur kann man gezielt sprachliche Förderschwerpunkte setzen. So lässt sich beispielsweise das auf den folgenden Seiten beschriebene Spiel „Planet X12“ zur Wortschatzerweiterung beim Thema Körperteile nutzen.

Bei den geschlossenen Angeboten besteht jedoch immer die Gefahr, dass ein Teil der Kinder über- bzw. unterfordert wird, da sie sich nicht selbst in die Gestaltung der Spielidee einbringen können. Bezogen auf das Angebot „Planet X12“, verlieren die Kinder, die noch nicht alle Körperteile benennen können, ggf. die Lust am Spiel, da sie nicht in der Lage sind, die Aufgabe entsprechend den Vorgaben korrekt zu lösen. Kommt dann noch der Wettkampfgedanke hinzu (z.B. das letzte Kind scheidet aus), kann dies für einen Teil der motorisch und/oder sprachlich schwächeren Kinder frustrierend sein. Es ist hier also unbedingt darauf zu achten, dass die Stärken der Kinder im Vordergrund stehen und das geplante Angebot auf die Zielgruppe abgestimmt ist.

## 4.2 Halboffene Angebote:

Bei den „Halboffenen Angeboten“ ist der Ablauf des Bewegungsangebotes nur teilweise vorgegeben. Innerhalb des Rahmens (z.B. vorgegebene Spielidee) können die Kinder in einigen Phasen eigene Ideen (Bewegungsideoen, Ausgestaltung der Spielidee) anbringen und selbständig ausprobieren. Die zur Verfügung stehenden Geräte und Materialien bieten im vorgegebenen Handlungsrahmen variationsreiche Möglichkeiten für spontanes Bewegungshandeln der Kinder. Mit Hilfe von Bewegungsaufgaben werden sie z.B. dazu aufgefordert, ein Bewegungsproblem selbständig zu lösen. In der Regel sind diese Angebote für die Kinder mit einer inhaltlichen Spielidee verbunden. Hierbei ist zu beachten, dass die Spielidee und die Regeln von den beteiligten Kindern verstanden werden müssen. Je nach Zielgruppe muss also z.B. überprüft werden, ob der entsprechende Wortschatz vorhanden ist und die Kinder dem Handlungsablauf überhaupt folgen können.

## 4.3 Offene Angebote:

Die „Offenen Angebote“ sind prozess- und problemorientiert. Die Kinder erhalten die Möglichkeit, innerhalb einer festgelegten Struktur (Handlungsrahmen) ihre eigenen Bewegungs- und Spielideen selbsttätig zu entwickeln und zu erproben. Somit können sie sich aktiv und kreativ mit sich selbst und anderen auseinandersetzen. Der Pädagoge/die Pädagogin schafft z. B. durch

- Material, mit dem die Kinder frei experimentieren können oder
- Bilder, die die Kinder zur Bewegung anregen

einen attraktiven Handlungsrahmen. Er/Sie steuert die Handlung nicht direkt, sondern beobachtet aktiv die Spielsituation und setzt an den entscheidenden Stellen wichtige Impulse z.B. zur Weiterentwicklung der Spielidee.

## 5 Praxisbeispiele

### 5.1 Geschlossene Angebote

#### 5.1.1 „Guten Tag“ (Anfangsritual)

Alter	Zielgruppe	Material	Erfahrungsbereich	Sprachliche Ebenen
3 – 6 Jahre	m/w alleine/Gruppe	keins	Körpererfahrung	Wörter und Bedeutungen Grammatik

#### Text

1. Guten Tag/Morgen ... (Name des Kindes)

**Durchführung:** Die Kinder sprechen den Text und klatschen dazu rhythmisch auf die eigenen Oberschenkel. Je nach Alter der Kinder können diese auch über Kreuz auf ihre Oberschenkel schlagen.

2. Guten Tag/Morgen ... (ein Körperteil)

**Durchführung:** Die Kinder suchen sich ein Körperteil aus, welches sie begrüßen möchten und entscheiden, wie die Begrüßung aussehen soll (z.B. Füße: auf den Boden stampfen). Dann sprechen alle zusammen den Text und führen die Bewegung aus.

**Variation:** Die beiden oben beschriebenen Angebote werden miteinander verknüpft: Je nach Anzahl der Silben in ihrem Namen dürfen sich die Kinder Körperteile und eine entsprechende Bewegung aussuchen. Alle zusammen sprechen den o.g. Text und führen zu den einzelnen Silben die genannten Bewegungen aus (z.B. Ni-co-la = Ni – Fuß aufstampfen, co – den Kopf schütteln, la – mit dem Bauch wackeln).

***Erfahrungsfelder/Lernbereiche:***

<b>Erfahrungsbereich</b>	<b>Bewegungshandeln</b>	<b>Beispiel</b>
Körpererfahrung	Auditive Wahrnehmung	Rhythmus und Text hören und verarbeiten
	Rhythmische Vorgaben in Bewegung umsetzen	Rhythmisch sprechen und bewegen
	Wahrnehmen des eigenen Körpers, Konzentration auf einzelne Körperteile	Füße stampfen ...

***Stellenwert der Sprache:***

<b>Sprachliche Ebenen</b>	<b>Kompetenz</b>	<b>Beispiele</b>
Wörter und Bedeutungen	Kennen lernen von Eigenschaften und Funktionen der Körperteile	Körperteile ...
	Wörter erkennen, verstehen, anwenden	Füße stampfen ...
	Wortschatzerweiterung und Wortschließung durch Sinneserfahrungen in konkreten Handlungssituationen	Begrüßung der Körperteile
	Verben werden in Bewegung umgesetzt	Füße stampfen, Kopf schütteln ...
	Variation der Verben erfahren	Hände schütteln, klatschen, drehen, schnipsen ...

**5.1.2 „Regenwurmlied“**

<b>Alter</b>	<b>Zielgruppe</b>	<b>Material</b>	<b>Erfahrungsbereich</b>	<b>Sprachliche Ebenen</b>
3 – 6 Jahre (je nach Aufgabe auch jünger)	m/w alleine/Gruppe	keins	Körpererfahrung	Kognition Kommunikation Wörter und Bedeutungen Grammatik

***Spielidee/Text***

Hört ihr die Regenwürmer husten - -  
wie sie durch´s dunkle Erdreich ziehen.  
Wie sie sich winden und dann verschwinden  
auf nimmer nimmer wieder sehen.  
Und wo sie waren,  
da ist ein Loch, Loch, Loch  
und wenn sie wiederkommen, ist es immer noch, noch, noch.

**Durchführung:**

Die Kinder singen das Lied und führen vorgegebene Bewegungen durch. Diese können z.B. sein:

- Bewegungen des Regenwurms mit den Händen nachahmen
- abwechselnd mit den Händen über Kreuz (rechte Hand auf den linken Oberschenkel + linke Hand auf den rechten Oberschenkel) und parallel (linke Hand = linker Oberschenkel; rechte Hand = rechter Oberschenkel) den Oberschenkel berühren
- nacheinander mit der rechten Hand „schnipsen“, mit der linken Hand „schnipsen“, in die Hände klatschen, über Kreuz die Oberschenkel berühren (s.o.)
- etc.

**Variation:**

- das Verb „husten“ wird durch andere Tätigkeiten ersetzt (Hört ihr die Regenwürmer „trampeln“...). Das neue Verb kann in Bewegung umgesetzt werden.
- Tempo verändern: schnell und langsam singen
- Lautstärke variieren: leiser und lauter singen
- „der Regenwurm“ setzt sich in Bewegung: Die Kinder fassen sich im Stehen an den Schultern o.ä. und bewegen sich so fort. Im Gehen können wieder zahlreiche Bewegungen eingebaut werden (z.B. Stampfen mit dem rechten Fuß...)

***Erfahrungsfelder/Lernbereiche:***

<b>Erfahrungsbereich</b>	<b>Bewegungshandeln</b>	<b>Beispiel</b>
Körpererfahrung	Auditive Wahrnehmung	Rhythmus und Text hören und verarbeiten
	Rhythmische Vorgaben in Bewegung umsetzen	Füße stampfen, Klatschen auf den Oberschenkeln ...
	Wahrnehmungen an verschiedenen Stellen des Körpers identifizieren und lokalisieren	Berührung des Oberschenkels durch die Hände
	Körpereigene Instrumente erproben	Klatschen, Schnipsen ...

**Stellenwert der Sprache:**

Sprachliche Ebenen	Kompetenz	Beispiele
Kognition	Umsetzen des Textes in Bewegung	Husten, Trampeln ...
Wörter und Bedeutungen	Wortschatzerweiterung und Worterschließung durch Sinneserfahrungen in konkreten Handlungssituationen	Ausführen der vorgegebenen Bewegungen (Trampeln der Füße, etc.)
	Wörter erkennen, verstehen, anwenden	Verben wie Trampeln werden in Bewegung umgesetzt

**5.1.3 „Planet X12“**

Alter	Zielgruppe	Material	Erfahrungsbereich	Sprachliche Ebenen
4 – 6 Jahre	m/w Gruppe	Putzschwämme (versch. Farben)	Körpererfahrung	Kognition Wörter und Bedeutungen Grammatik

**Spielidee:** Wir befinden uns auf dem Planeten X12. Der Boden des Planeten ist übersät von kleinen bunten Magneten, die unsere Körperteile anziehen können. Immer wenn der Planetenvorsteher ein Körperteil ausruft, springen die Magneten an und ziehen die Körperteile an. Die Kraft der Magneten reicht jedoch nur für wenige Sekunden. Dann lassen sie wieder los.

**Durchführung:** Alle Schwämme werden auf den Boden gelegt. Die Kinder laufen durch die Halle (evt. zur Musik). Die Leitung nennt ein Körperteil, welches den Schwamm berühren soll, ohne dass der Schwamm aufgehoben wird.

**Variation:**

- Kinder dürfen die Körperteile selbst benennen
- Farben der Schwämme mit einbeziehen (Kombination: Nase auf rotem Schwamm)
- Zahlen mit einbeziehen (mit der Nase drei rote Schwämme berühren)
- Schwerpunkte setzen: z.B. Präpositionen (z.B. mit der Nase den Boden vor/neben/hinter dem Schwamm berühren)

***Erfahrungsfelder/Lernbereiche:***

<b>Erfahrungsbereich</b>	<b>Bewegungshandeln</b>	<b>Beispiel</b>
Körpererfahrung	Auditive Wahrnehmung	Ansage des Pädagoge beachten
	Sich in Raum und Zeit orientieren	Finden der „richtigen“ Magneten („Nase auf rotem Schwamm“)
	Funktionen des Körpers und seiner Teile wissen und bewusst einsetzen (Vorstellung vom eigenen Körper entwickeln)	Berührung der „Magneten“ mit unterschiedlichen Körperteilen

***Stellenwert der Sprache:***

<b>Sprachliche Ebenen</b>	<b>Kompetenz</b>	<b>Beispiele</b>
Kognition	Umdeutung der Spielwelt/Material (um)definieren	Schwämme als Magneten
Wörter und Bedeutungen	Wörter erkennen, verstehen und anwenden	Wörter zum Thema "Körper" wie Hand, Fuß, Arm, Bein, Haar, Haut, Augen, Nase usw.
	Wortschatzerweiterung und Wörterschließung durch Sinneserfahrungen in konkreten Handlungssituationen	Farben, Zahlen, Körperteile
Grammatik	Präpositionen erlernen/vertiefen	Neben, auf, vor, hinter ... dem Schwamm

**5.1.4 „Mumienforscher“**

<b>Alter</b>	<b>Zielgruppe</b>	<b>Material</b>	<b>Erfahrungsbereich</b>	<b>Sprachliche Ebenen</b>
5 – 6 Jahre	m/w Gruppe	Zeitungen Entspannungsmusik	Körpererfahrung Materialerfahrung Sozialerfahrung	Kognition Kommunikation

**Spielidee:**

Im Land der Pharaonen in Ägypten wurden vor ganz ganz langer Zeit die Könige, wenn sie gestorben waren, mit vielen unterschiedlichen Tüchern eingepackt und zum Ruhen in ihre großen Pyramiden gelegt ...

**Durchführung:**

Die Kinder decken sich gegenseitig (oder alleine) mit den Zeitungen zu. Sind die Kinder zugedeckt, werden aus den übrigen nicht bedeckten Kindern „Mumienforscher“. Diese gehen leise im Raum herum. Nach einiger Zeit versuchen sie, die Mumien durch vorsich-

tige Berührungen aufzuwecken. Auch das Erwecken der Mumien durch vorsichtiges „anstupsen“ erfolgt leise.

**Achtung:** Die Kinder sollten vorher abklären, ob „ihre“ Mumie z.B. das Gesicht zugedeckt haben möchte. Das Zudecken der Mumien erfolgt leise und ohne zu sprechen.

***Erfahrungsfelder/Lernbereiche:***

Erfahrungsbereich	Bewegungshandeln	Beispiel
Körpererfahrung	Wahrnehmungen an verschiedenen Stellen des Körpers identifizieren und lokalisieren	Spüren, wo die Zeitungen aufgelegt werden
	Über ein „Gerät“ mit anderen in Kontakt treten	Mit der Zeitung die Mumie zudecken
	Körpererleben in der Zeit	Wie lange liege ich schon auf dem Boden?
Materialerfahrung	Material und seine Eigenschaften wahrnehmen	Zeitungen knistern, sind leicht...
Sozialerfahrung	Dominante/unterlegene Rollen übernehmen	Forscher/Mumie
	Regeln vereinbaren und einhalten	Nicht das Gesicht abdecken ...

***Stellenwert der Sprache:***

Sprachliche Ebenen	Kompetenz	Beispiele
Kognition	Die Geschichte verstehen und eine entsprechende Vorstellung entwickeln	Spielidee „Mumienforscher“
Kommunikation	Nonverbale Körpersignale erkennen und verstehen	Fühlt sich das andere Kind wohl?
	Rollen aushandeln und absprechen	Wer ist die Mumie, wer der/die Forscher/in?
	Wünsche äußern, Bedürfnisse formulieren	Nicht das Gesicht abdecken ...

**5.1.5 „Tierentspannung“**

Alter	Zielgruppe	Material	Erfahrungsbereich	Sprachliche Ebenen
4 – 6 Jahre	m/w Gruppe	Steine / Säcken Entspannungsmusik	Körpererfahrung Materialerfahrung Sozialerfahrung	Kognition Kommunikation Wörter und Bedeutungen

**Spielidee:** Von einer langen Reise kommen die verschiedenen Tiere müde und erschöpft nach Hause. Sie lassen sich dort mit Energiesteinen verwöhnen.

**Durchführung:** Die Kinder überlegen sich, welches Tier sie darstellen wollen und legen sich entspannt auf eine weiche Unterlage. Ein anderes Kind sitzt neben dem erschöpften Tier und behandelt es mit Energiesteinen (bzw. Heilsäckchen ...), indem es diese langsam auf den Körper des Tieres legt. Die Steine können zuvor in der Handfläche angewärmt werden.

Erfahrungsbereich	Bewegungshandeln	Beispiel
Körpererfahrung	Wahrnehmen des eigenen Körpers	Wo werden die Steine etc. auf den Körper gelegt?
	Über ein Gerät mit anderen in Kontakt treten	Steine/Säckchen
	Körpererleben in der Zeit	Dauer der Massage abschätzen ...
Materialerfahrung	Materiale Eigenschaften erkennen	Hart/weich; schwer/leicht
Sozialerfahrung	Dominante/unterlegene Rollen übernehmen	„Masseur“/Tier
	Regeln vereinbaren und einhalten	Wo dürfen die Energiesteine abgelegt werden?

***Stellenwert der Sprache:***

Sprachliche Ebenen	Kompetenz	Beispiele
Kognition	Geschichte verstehen und eine entsprechende Vorstellung entwickeln	Spielidee „Tiere sind müde“
Kommunikation	Nonverbale Körpersignale erkennen und absprechen	Angenehme bzw. unangenehme Berührungen des anderen registrieren ...
	Rollen aushandeln und verstehen	„Masseur“/Tier
	Wünsche äußern, Bedürfnisse formulieren	Wo möchte ich keine Steine haben? Wo brauche ich die Steine?
Wörter und Bedeutungen	Wortschatzerweiterung durch Sinneserfahrungen in konkreter Handlungssituation	Welche Tiere gibt es?

## 5.2 Halboffene Angebote

### 5.2.1 „Königin der Farben“

Alter	Zielgruppe	Material	Erfahrungsbereich	Sprachliche Ebenen
4 – 6 Jahre	m/w Gruppe	Gegenstände in den Farben: Blau, Gelb, Rot und Grün  Musik  Buch: „Königin der Farben“ von Jutta Bauer	Körpererfahrung  Materialerfahrung  Sozialerfahrung	Kognition  Laute und Prosodie  Kommunikation  Wörter und Bedeutungen

**Spielidee:** Die Spielidee orientiert sich am gleichnamigen Buch von Jutta Bauer.

Zu Beginn der Stunde werden die Kinder mit einem Farbspiel auf das Thema eingestimmt:

Sie bewegen sich zu einer Instrumentalmusik frei durch den Raum. Auf Zuruf einer Farbe müssen sie Gegenstände mit der entsprechenden Farbe berühren. Im Folgenden wird mit den Kindern das Buch gelesen. Die Teilnehmer/innen sehen, dass die Königin der Farben z.B. das Gelb zu sich ruft und erfahren, welche Eigenschaften die entsprechende Farbe (gelb = zickig) hat. Nacheinander werden die Farben vorgestellt und die Kinder können sich, wie im Buch gesehen, zu einer entsprechenden Musik frei durch den Raum bewegen.

Nach Abschluss der Bewegungsphase erfahren die Kinder im Buch, dass sich alle Farben zu einem Grauton vermischen. Sie bekommen nun die Aufgabe, in einem weiteren Spiel der Königin zu helfen und die durcheinander geratenen Farben zu sortieren. Hierzu befinden sich in der Raummitte Gegenstände in den drei Farben Rot, Gelb und Blau. Diese müssen den entsprechenden Farbkarten am Rand zugeordnet werden. Zum Abschluss können die Kinder dann, wie die Königin im Buch, mit dem vorhandenen Material frei spielen.

#### *Erfahrungsfelder/Lernbereiche:*

Erfahrungsbereich	Bewegungshandeln	Beispiel
Körpererfahrung	Auditive Wahrnehmung	Hören der Musik, Hören der Geschichte
	Orientierung im Raum	Zuordnen der richtigen Farben, „Farbtänze“

<b>Erfahrungsbereich</b>	<b>Bewegungshandeln</b>	<b>Beispiel</b>
Körpererfahrung	Zustandsveränderungen (wild, zickig...) des Körpers erlebnismäßig verarbeiten	Eigenschaften der unterschiedlichen Farben im Tanz umsetzen
	Erfahren der körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten - Gefühle durch Bewegung körperlich ausdrücken	
Materialerfahrung	Experimentelles Lernen über Bewegung, Kreativer Umgang mit dem Material	Sortieren der Farben, Spiel mit den Farben zum Schluss der Geschichte ...
	Material bewegen, transportieren	
Sozialerfahrung	Kommunizieren mit anderen über die Bewegung	„Tanzen“ der Farben, sortieren der Farben, ...
	Sich mit den anderen bewegen und sich in der Bewegung an den anderen orientieren	
	Regeln einhalten	Spiel: Farben sortieren

***Stellenwert der Sprache:***

<b>Sprachliche Ebenen</b>	<b>Kompetenz</b>	<b>Beispiele</b>
Kognition	Geschichte verstehen und eine entsprechende Vorstellung entwickeln	Spielidee „Königin der Farben“
	Perspektivwechsel	Farben in Bewegung umsetzen
Laute und Prosodie	Sprachliche Rhythmisierung der Bewegung	Während die Kinder sich z.B. zickig wie das Gelb bewegen ...
Kommunikation	Körpersprache	Ausdruck der Eigenschaften der Farben beim Tanzen
Wörter und Bedeutungen	Worterschließung durch Sinneserfahrung	Welche Farben gibt es? Welcher Gegenstand im Raum hat welche Farbe?
	Wortschatzdifferenzierung	Eigenschaften der Farben...

## 5.3 Offene Angebote

### 5.3.1 „Geräuschmaschine“

Alter	Zielgruppe	Material	Erfahrungsbereich	Sprachliche Ebenen
ab 5 Jahren	m/w Gruppe	es kann alles verwendet werden	Körpererfahrung Materialerfahrung Sozialerfahrung	Kognition Kommunikation Kommunikation Laute und Prosodie Wörter und Bedeutungen Grammatik

**Spielidee:** Mehrere Kinder bilden eine Gruppe (ab drei Personen) und bekommen die Aufgabe, aus sich selbst bzw. mit den vorhandenen Materialien eine Maschine zu bauen. Diese Maschine soll Bewegungen und Geräusche machen und kann einen Namen bekommen.

#### *Erfahrungsfelder/Lernbereiche:*

Erfahrungsbereich	Bewegungshandeln	Beispiel
Körpererfahrung	Wahrnehmen des eigenen Körpers	Beim Tragen von Gegenständen
	Raum erkunden	Klettern, laufen ...
	Räumliche Orientierung erfahren	Wo finde ich das benötigte Material?
	Ursache und Wirkung erfahren und in der Bewegung berücksichtigen	Wie erzeuge ich Geräusche?
	Wenn – Dann – Regeln aufstellen und überprüfen	Was muss ich tun, um Geräusche zu erzeugen?
... Materialerfahrung	Eigenschaften des Materials erkennen	Rau, glatt ...
	Material bewegen, transportieren, verändern und kombinieren	Beim Ausprobieren diverser Möglichkeiten, eine Geräuschmaschine zu bauen.

<b>Erfahrungsbereich</b>	<b>Bewegungshandeln</b>	<b>Beispiel</b>
Sozialerfahrung	Dominante/unterlegene Rollen übernehmen	Baumeister/Bauarbeiter
	Kommunizieren mit anderen über die Bewegung	Beim Ausprobieren diverser Möglichkeiten, eine Geräuschmaschine zu bauen.
	Mit den anderen Kindern kooperieren	Beim Bauen der Maschine ...
	Pläne verbalisieren und mit Hilfe von Bewegung verwirklichen	Planung der Geräuschmaschine
	Spielregeln selbst erstellen	Wer baut was?

<b>Sprachliche Ebenen</b>	<b>Kompetenz</b>	<b>Beispiele</b>
Kognition	Umdeuten der Spielwelt/Material (um)deuten	Das Heulrohr wird zur Telefonleitung, der Topf zur Trommel...
	Vorstellung von den Rollen entwickeln, formulieren und erklären	Wer macht was beim Bau der Maschine?
	Handlungsplanung zur Umsetzung der Ideen	Beim Bau der Geräuschmaschine...
Kommunikation	Rollen aushandeln und absprechen	Baumeister/Bauarbeiter
	Wünsche äußern, Bedürfnisse formulieren, Ideen entwickeln	Bauvorhaben absprechen und umsetzen

<b>Sprachliche Ebenen</b>	<b>Kompetenz</b>	<b>Beispiele</b>
Kommunikation	Den Körper als Instrument nutzen	Der eigene Körper wird in die Geräuschmaschine eingebaut ...
	Rollen sprachlich symbolisieren	Die Spielidee und damit die übernommenen Rollen müssen allen „Mitspielern/ Mitspielerinnen“ klar sein
	Verbale Lösungsstrategien	Probleme/Konflikte in der Gruppe lösen ...

Sprachliche Ebenen	Kompetenz	Beispiele
Laute und Prosodie	Bewegungsbegleitendes Lautieren	Beim Bau der Maschine
	Sprachliche Rhythmisierung der Bewegung	Bei der Vorführung der Maschine
Wörter und Bedeutungen	Worterschließung durch Sinneserfahrung	Welches Material passt beim Bauen wie zusammen?
	Wortschatzerweiterung	Bezeichnung der Materialien, Formulierung der Spielidee
	Wörter erkennen, verstehen und verwenden	Formulierung und Umsetzen der Spielidee
	Begriffe in ihrer Bedeutung erfahren	Was ist eine Maschine?
	Beschaffenheit benennen	Das Material ist glatt, rau, ...
	Begriffe finden/erfinden	Was wurde gebaut?
Grammatik	Satzkomplexität	Formulierung von Wenn – Dann - Regeln, z.B. was muss ich tun, um Geräusche zu erzeugen?

### 5.3.2 Bewegungsbaustelle

Alter	Zielgruppe	Material	Erfahrungsbereich	Sprachliche Ebenen
ab 1,5 Jahren	m/w Gruppe/alleine	Holzquader, Bretter, Balken, Klötze, Rollen, Röhren, Kunststoffrohre (Drainagerohre - versch. Durchmesser) u.a.m.	Körpererfahrung Materialerfahrung Sozialerfahrung	Kognition Kommunikation Kommunikation Laute und Prosodie Wörter und Bedeutungen Grammatik

Die Bewegungsbaustelle bietet den Kindern die Möglichkeit, mit leichten und undefinierten Bauelementen eigenaktiv zu experimentieren und diese gemäß ihren Vorstellungen zusammen zu bauen. Die Baustelle kann von den Kindern immer verändert und den jeweiligen Bedürfnissen angepasst werden.

Im Gegensatz dazu spricht man von einer Bewegungslandschaft, wenn die Bewegungsanlässe für die Kinder von den Pädagogen (Eltern...) geschaffen werden und von den Kindern nicht mehr eigenständig veränderbar sind (z.B. Bewegungslandschaft in einer Turnhalle mit Kästen, Bänken, etc.).

**Spielidee:** Die Kinder können ihre Spielidee auf der Bewegungsbaustelle eigenständig entwickeln. Vorgegeben ist hier nur das o.g. Material.

**Raum:** Benötigt wird für das Aufbauen der Baustelle eine abgegrenzte Spielfläche, die sich in einem Gebäude oder auf einer Freifläche befinden kann. Der abgetrennte „Raum“ (ungenutzter Kindergartenraum, Flurende, abgetrennter Bereich/Nische im Garten, etc.) erleichtert Kindern und Erzieherinnen die Zuordnung der Teilnehmerinnen zur Baustelle und ermöglicht ein Spielen mit einer konstanten Gruppe.

**Anmerkung:** Bei Kindern im Alter von 1,5 bis 3 Jahren ist das freie Experimentieren mit der Baustelle nur eingeschränkt möglich, da das Material zu schwer ist. Die Pädagogen schaffen in dieser Phase die Bewegungsanlässe für die Kinder durch den Aufbau der Materialien bzw. unterstützen die Kinder beim Aufbau (je nach Alter). Die Kinder sollten dann die Bewegungslandschaft eigenständig erkunden können. Zur Einführung der Baustelle oder bei Kindern, die Schwierigkeiten bei der Planung und Umsetzung ihrer Spielideen haben, können die Pädagogen unterstützend eingreifen. Aber auch hier gilt der Grundsatz, möglichst wenig Vorgaben zu machen und die Kinder z.B. durch gezielte Fragen/Begleitung auf dem eigenen Weg zur Problemlösung zu unterstützen.

***Erfahrungsfelder/Lernbereiche:***

<b>Erfahrungsbereich</b>	<b>Bewegungshandeln</b>	<b>Beispiel</b>
Körpererfahrung	Wahrnehmen des eigenen Körpers	Beim Tragen von schweren Gegenständen
	Raum erkunden	Klettern, laufen, springen, balancieren ...
	Räumliche Orientierung erfahren	Wo kann man bauen? Wo liegt das Brett?
	Einschätzen von Entfernungen	Wie muss ich die Kästen stellen, damit das Brett genau dazwischen passt?
	Ursache und Wirkung erfahren und in der Bewegung berücksichtigen	Wenn das Brett auf einem kleinen Holz liegt, wackelt es ...
	Wenn – Dann – Regeln aufstellen und überprüfen	Wenn das Brett auf einem kleinen Holz liegt, wackelt es ...

<b>Erfahrungsbereich</b>	<b>Bewegungshandeln</b>	<b>Beispiel</b>
Materialerfahrung	Eigenschaften des Materials erkennen	Rau, glatt ...
	Physikalische Beschaffenheit erkennen	Hebelwirkung bei einer Wippe...
Sozialerfahrung	Dominante/unterlegene Rollen übernehmen	Baumeister/Bauarbeiter
	Kommunizieren mit anderen über die Bewegung	Beim Transport von Material ...
	Pläne verbalisieren und mit Hilfe von Bewegung verwirklichen	Bau eines Feuerwehrautos ...
	Spielregeln selbst erstellen	Wer darf wann und in welcher Rolle mitspielen

**Stellenwert der Sprache:**

<b>Sprachliche Ebenen</b>	<b>Kompetenz</b>	<b>Beispiele</b>
Kognition	Fantasierollen mit der eigenen Stimme inszenieren (Perspektivwechsel), Rollen definieren und erklären	Beim anschließenden Spiel auf der Bewegungsbaustelle muss die Spielidee, z.B. Feuerwehr inszeniert werden
	Handlungsplanung zur Umsetzung der Ideen entwickeln, Reflexion von Bedingung und Folgen	Beim Bau eines Feuerwehrautos ...
	Kommunikation	Rollen aushandeln und absprechen
Wünsche äußern, Bedürfnisse formulieren, Ideen entwickeln		Bauvorhaben absprechen und umsetzen
Nonverbale Körpersignale erkennen und verstehen		Ängste und Unsicherheiten der anderen Kinder erkennen ...
Rollen sprachlich symbolisieren		Die Spielidee und damit die übernommenen Rollen müssen allen „Mitspielern/Mitspielerinnen“ klar sein
	Verbale Lösungsstrategien	Probleme/Konflikte in der Gruppe lösen ...
Laute und Prosodie	Je nach Spielidee der Kinder: Bewegungsbegleitendes Lautieren Sprachliche Rhythmisierung der Bewegung	Beim Nachahmen der Geräusche von Autos, Flugzeugen und der Feuerwehr ...; beim Bauen der geplanten Geräte ...
Wörter und Bedeutungen	Worterschließung durch Sinneserfahrung in konkreten Handlungssituationen	Auf einem schräg aufliegenden Brett ist es wacklig ...
	Wortschatzerweiterung	Bezeichnung der Materialien, Formulierung der Spielidee

Sprachliche Ebenen	Kompetenz	Beispiele
Wörter und Bedeutungen	Wörter erkennen, verstehen und anwenden	Bezogen auf die Spielidee (Feuerwehr)
	Begriffe in ihrer Bedeutung erfahren	Was ist eine Wippe?
	Raubegriffe benennen	Oben, unten, hinten, vorne ...
	Beschaffenheit benennen	Das Holz ist rau oder glatt
	Begriffe finden/erfinden	Was wurde gebaut?
Grammatik	Satzkomplexität	Formulierung von Wenn – Dann - Regeln, z.B. wenn das Brett auf einem Holz liegt, wackelt es...

Bei den Angeboten (Geräuschmaschine, Bewegungsbaustelle) steht die verbale und nonverbale **Kommunikation** der Kinder untereinander im Mittelpunkt. Um gemeinsam zu bauen, ist ein Abstimmen über

- das gemeinsame Bauvorhaben,
- die Umsetzung,
- mögliche Problemlösungen im Verlauf der Bauaktion,
- Regeln, die eingehalten werden müssen,
- etc.

notwendig. Im anschließenden Spiel auf der Bewegungsbaustelle lernt das Kind, sich zu verständigen und auszudrücken. Auch im Bereich der **Kognition** erwerben die Kinder zahlreiche Kompetenzen bzw. bauen diese aus. Sie müssen die Spielregeln kennen, Situationen beschreiben können und eine Handlungsplanung zur Umsetzung ihrer Bauideen entwickeln.

### 5.3.3 Experimentieren mit verschiedenen Materialien

Bei den folgenden offenen Angeboten dient das Material der selbständigen Entwicklung von verschiedenen Spiel- und Bewegungsmöglichkeiten durch die Kinder. Verwendet wird hier Material, welches keine von vorne herein festgelegte Bedeutung hat und sich somit multifunktional einsetzen lässt. Bei der Auseinandersetzung mit dem Material ist für die Kinder das Neue und Unbekannte besonders reizvoll.

Durch das Material und eine entsprechende Begleitung durch den Pädagogen, sollten die Kinder dazu angeregt werden, ihre Erfahrungen und Gefühle zu verbalisieren, eine Strategie zur Handlungsplanung zu entwickeln und Kontakte mit anderen Kindern aufzunehmen.

Alter	Zielgruppe	Material	Erfahrungsbereich	Sprachliche Ebenen
ab 1,5 Jahre  (je nach Alter ist das Material anzupassen)	m/w Gruppe / alleine	siehe Beschreibung	Körpererfahrung  Materialerfahrung  Sozialerfahrung	Kognition  Kommunikation  Kommunikation  Laute und Prosodie  Wörter und Bedeutungen

Bei der Arbeit mit Alltagsmaterial spielt die Präsentation des Materials für die Kinder eine entscheidende Rolle. Wird das Material interessant eingeführt, steigt der Reiz, sich damit auseinander zu setzen. Eine Möglichkeit der Präsentation ist die Schatztruhe, die die Kinder zu Beginn der Einheit vorsichtig öffnen können, um darin das Material zu finden.

Bei älteren Kindern kann zur Unterstützung z.B. das Märchen „Der goldene Schlüssel“ aus der Sammlung der Gebrüder Grimm erzählt werden:

„Zur Winterszeit, als einmal ein tiefer Schnee lag, musste ein armer Junge hinaus gehen und Holz auf einem Schlitten holen. Wie er es nun zusammengesucht und aufgeladen hatte, wollte er, weil er so erfroren war, noch nicht nach Haus gehen, sondern erst Feuer anmachen und sich ein bisschen wärmen. Da scharfte er den Schnee weg, und wie er so den Erdboden aufräumte, fand er einen kleinen goldenen Schlüssel. Nun glaubte er, wo der Schlüssel wäre, müsste auch das Schloss dazu sein, grub in der Erde und fand ein eisernes Kästchen. Wenn der Schlüssel nur passt! dachte er. Es sind gewiss kostbare Sachen in dem Kästchen. Er suchte, aber es war kein Schlüsselloch da, endlich entdeckte er eins, aber so klein, dass man es kaum sehen konnte. Er probierte, und der Schlüssel passte glücklich. Da drehte er einmal herum, und nun müssen wir warten, bis er vollends aufgeschlossen und den Deckel aufgemacht hat, dann werden wir erfahren, was für wunderbare Sachen in dem Kästchen lagen.“<sup>2</sup>

Die Kinder können im Anschluss ihre eigene Schatztruhe öffnen und herausfinden, was sich darin verbirgt...

### *Kreppband*

Den Kindern wird Kreppband in verschiedenen Farben zur Verfügung gestellt. Durch das Experimentieren mit dem Material können sich folgende Ideen entwickeln:

- fliegen lassen
- Formen in der Luft zeichnen
- aufhängen

2 Brüder Grimm, „Kinder- und Hausmärchen“; Bd. 2. Anhang. 70. „Der goldene Schlüssel“

- Formen auf dem Boden legen
- Bänder miteinander verknoten
- balancieren
- etc.

*Schwämme, Fliegenklatschen, Pappteller, Tischtennisbälle*

Ideen, die sich entwickeln können:

- im Team: Häuser/Türme mit den Schwämmen bauen
- Muster/Formen legen
- Bälle durch die Häuser durchrollen/durchpusten
- Schwämme und Tischtennisbälle mit den Fliegenklatschen balancieren/hochwerfen
- Schwämme mit den Fliegenklatschen übergeben
- Tischtennisbälle mit den Fliegenklatschen dribbeln
- etc.

*Müllbeutel*

Ideen, die sich entwickeln können:

- mit Luft füllen und fliegen lassen
- gefüllte Beutel mit der Fliegenklatsche treffen
- mit dem leeren Müllbeutel vor dem Bauch laufen
- hochwerfen
- als „Schlittschuhe“ nutzen
- etc.

*Heulrohre und Soft-Frisbeescheiben*

Ideen, die sich entwickeln können:

- unterschiedliche Töne erzeugen
- Darstellen von Tieren (Hörner, Rüssel, etc.)
- Telefonleitung (jeder mit sich selbst, unterschiedliche Längen, etc.)
- Murrebahn bauen
- Frisbeescheiben auf den Rohren balancieren
- etc.

***Erfahrungsfelder/Lernbereiche:***

<b>Erfahrungsbereich</b>	<b>Bewegungshandeln</b>	<b>Beispiel</b>
Körpererfahrung	Über ein Gerät mit anderen in Kontakt treten	Telefonieren mit dem Heulrohr
	Wahrnehmen des eigenen Körpers	Schlagen der Müllbeutelbälle ...
	Ortsveränderungen des Körpers und seiner Teile in Bezug auf Raum und Zeit	Spielen mit den verschiedenen Materialien im Raum
	Gleichgewicht	Balancieren der Frisbeescheiben ...

Erfahrungsbereich	Bewegungshandeln	Beispiel
Materialerfahrung	Experimentelles Lernen über Bewegung	Wie muss die Murelbahn gebaut werden, damit die Mureln rollen?
	Funktionen und materiale Eigenschaften des Materials erkennen	Flugeigenschaften der Müllbeutel austesten, Pusten der Tischtennisbälle, Bauen mit den Schwämmen ...
	Material über die verschiedenen Sinneskanäle wahrnehmen	Hören der Heulrohre, Berühren der Müllbeutel,...
	Material im Raum bewegen (transportieren und kombinieren)	Häuser/Türme mit den Schwämmen bauen
Sozialerfahrung	Dominante/unterlegene Rollen übernehmen	„Bauleiter“, „Bauarbeiter“ beim Bau der „Schwammhäuser“
	Mit anderen über Bewegung kommunizieren	Beim Bauen z.B. mit den Schwämmen
	Teamgefühl entwickeln	Beim Bauen z.B. mit den Schwämmen
	Regeln entwickeln und festlegen	Wer baut wie die Murelbahn? Wer darf wann die Mureln in die Bahn rollen?

**Stellenwert der Sprache:**

Sprachliche Ebenen	Kompetenz	Beispiele
Kognition	Umsetzen der eigenen Ideen in Bewegung	Heulrohre werden als Telefon genutzt
Kommunikation	Rollen aushandeln und absprechen	Wer spricht in die Telefonleitung hinein, wer hört zu
Kommunikation	Wünsche äußern, Bedürfnisse formulieren, Ideen entwickeln	Wer spielt mir den luftgefüllten Müllbeutel zu? Wer hilft mir evt. beim erneuten „Befüllen?“ Abstimmung beim gemeinsamen Bauen der (Schwamm-)Häuser
	Nonverbale Körpersignale erkennen und verstehen	Wer spielt mit mir zusammen?
	Sich mit anderen Kindern vergleichen	Wie spielen die Anderen den Müllbeutel ...
Laute und Prosodie	Bewegungsbegleitendes Lautieren	Bei der Darstellung von Tieren ...
	Sprachliche Rhythmisierung der Bewegung	Beim Fliegenlassen der Müllbeutel ...

Wörter und Bedeutungen	Wörter kennen und in Handlung umsetzen	Darstellen von Tieren mit dem Heulrohr
	Worterschließung durch Sinneserfahrung in konkreten Handlungssituationen	Telefonieren mit dem Heulrohr
		Formen mit dem Band oder den Schwämmen legen (rund, eckig ...)

## 6 Abschließende Bemerkung

Die beschriebenen Bewegungsangebote zur Sprachentwicklung können meines Erachtens „nur“ Bewegungsanlässe umfassen, die die Kinder in ihrem Spracherwerb in den verschiedenen sprachlichen Ebenen (Kognition, Wörter und Bedeutungen, Grammatik ...) unterstützen. Eine gezielte sprachliche Förderung durch Bewegung ist somit nur in Kombination mit anderen Förderangeboten sinnvoll und ersetzt in keiner Weise therapeutische Maßnahmen.

Das Ziel der im Vorfeld beschriebenen geplanten Angebote sollte es also sein, den Kindern über die Bewegung positive Erfolgserlebnisse zu vermitteln und ihre Bewegungs- und Sprachmotivation zu steigern. Denn diese Spiel- und Handlungssituationen „... wecken direkt und indirekt das Sprechbedürfnis, bauen Sprech- und Mitteilungsängste ab und erweitern das stimmliche, sprachliche wie 'körpersprachliche', Handlungsrepertoire.“<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Nienkerke-Springer/Beudels: „Komm, wir spielen Sprache“, „verlag modernes lernen“ Borgmann KG, 2001, Seite 33

## 7 Literatur

- Bauer, Jutta (1998): „Königin der Farben“, Beltz GmbH
- Beins, Hans Jürgen/Cox, Simone (2001): „Die Spielen ja nur“, Borgmann, Dortmund
- Beins, Hans Jürgen/Beudels, Wolfgang/Lensing-Conrady, Rudolf (2003): „Das ist für mich ein Kinderspiel“, Borgmann, Dortmund
- Grimm, Jakob und Wilhelm (1970): „Kinder- und Hausmärchen“, Bd. 2. Anhang
- Beins, Hans Jürgen (2001): „Die spielen ja nur“, DVD, Borgmann
- Flitner, Andreas (1996): „Spielen Lernen. Praxis und Deutung des Kinderspiels“, München
- Kleinert-Molitor, Barbara: (1996) in: „Grundlagen der Sprachtherapie“, in: „Handbuch der Sprachtherapie“, Band 1, Hrsg.; Manfred Gronfeld. Ed. Marhold im Wiss.-Verlag. Spiess
- Kolonko, Beate (1997): „Sprachpädagogische Arbeit im Kindergarten“, E.B. - Verlag, Hamburg
- Kreusch-Jacob, Dorothee (2006): „Jedes Kind braucht Musik“, Kösel-Verlag, München
- Nienkerke-Springer Anke/Beudels, Wolfgang (2003): „Komm wir spielen Sprache“, Borgmann, Dortmund
- Zimmer, Renate (2007): „Bildung durch Bewegung – Bewegung in der Bildung“, in: motorik; 3. Jahrgang. Band 1, März 2007
- Zimmer, Renate (1999): „Handbuch der Psychomotorik“, Herder, Freiburg im Breisgau
- Zollinger, Barbara (2002): „Die Entdeckung der Sprache“, Haupt, Bern, Stuttgart, Wien