


► Rhythmisieren / Darstellen | Spielen mit und am Wasser



Es staht es Nilpferd im Fluss  
 zerscht dreihts im Kreis, tanz tanz tanz  
 und macht, stampf stampf stampf  
 dänn machts, mampf mampf mampf  
 plötzlich gähnts, uahrr uahrr uahrr  
 und scho schnarchst, chrrr chrrr chrrr

Rhythmisieren / Darstellen



THEMA	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>Sprache rhythmisieren</b> siehe auch Spieleblatt Papagei 	<b>Wörter vorsagen</b> z.B. Muki-Turnen + rhythmisieren: MU-KI-TUR-NEN Verse vorsagen und mitsprechen En Ries isch gross En Zwerg isch chli du bisch debi	<b>Wort</b> Alleine laut vorsagen Vers alleine aufsagen  Evtl. mit Bildern unterstützen	<b>Wort und Bewegung verbinden</b> E chlini Muus Hocke mit Füssen ganz auf dem Boden en grosse Griaff Zehenstand, Arme hochstrecken en dicke Elefant Arme nach aussen halten (dick zeigen) e dünni Schlange Arme eng vor den Körper nehmen (dünn zeigen) Variante: immer schneller werden oder Tiere in der Reihenfolge wechseln.
<b>Singen</b>	Lied singen Rituale	Lied mit Bewegung kombinieren	Kreistänzli
<b>Klatschen + Patschen, Stampfen</b>	<b>Klatschen und patschen</b> o Mit einzelnen Fingern o Mit einer Hand o Mit beiden Händen o Mit einem Fuss o Mit beiden Füssen Regenspruch Es tröpflet, mit den Fingern auf den Boden pöperlen es rägnet mit allen Fingern gleichzeitig auf den Boden patschen es güsst mit der ganzen Hand auf den Boden patschen es hagelt mit den Fäusten auf den Boden trommeln	<b>Muster klatschen und patschen</b> Die Leiterin gibt verschiedenen Rhythmen vor (klatschen, stampfen, patschen, schnipsen, zB. Hände, auf Oberschenkel, auf den Boden, gegeneinander usw.). Ki und El versuchen den Rhythmus zu übernehmen	<b>Bewegung und Rhythmus verbinden</b> S'Nilpferd leit roti Socke a, damit es besser stampfe cha, es stampfed bis nach Dänemark, dänn stampfe macht d Wade stark. S'Nilpferd leit roti Händsche a, damit es besser trommle cha. Es trommlet bis nach Dänemark, dänn trommle macht d Ärm ganz stark.
<b>Tanzen Darstellen</b>	<b>Tiere nachahmen</b> Bilder mit verschiedenen Tieren (Elefant, Schlange, Pferd/Zebra, Käfer) verdeckt auf den Boden legen. 1 Ki darf ein Bild aufdecken. Alle bewegen sich nun wie das Tier.	<b>Zur Musik kreative Bewegungen ausdenken</b> gross – klein aufrecht – kriechen laut – leise schnell – langsam Geschichten/ Figuren vorgeben, die imitiert werden.	<b>Mit Hilfsmitteln improvisieren</b> Den TN Handgeräte und Gegenstände zur Improvisation zur Verfügung stellen  Hilfsmittel: Seile, Reifen, Jonglier-Tücher, Bälle, Zeitungen, Handgeräte



Voraussetzungen schaffen Spielen mit und am Wasser

THEMA	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>Wahrnehmen</b> siehe auch Spielblatt Hund 	<b>Schwimmen oder Sinken?</b> Verschiedene Gegenstände werden bereitgelegt. Sie werden nach einander ins Wasser gelegt. Nun wird zugeschaut ob der Gegenstand schwimmt oder sinkt. Anschliessend darf das Ki die Sachen wieder herausfischen und abtrocknen.	<b>Fischen</b> Verschiedene kleine Gegenstände in einem Becken mit Wasser versenken. Die Gegenstände sollen mit den Händen ertastet oder Füssen herausgefischt werden. (beim Fischen mit den Füssen auf ein 2er SK sitzen).	<b>Wassermusik</b> Ei + Ki schütteln die Fläschchen, Muster (Rhythmus) schütteln.
	Hilfsmittel: Grosses durchsichtiges Gefäss, versch. Gegenstände, Handtuch	Hilfsmittel: Duschtuch, 2 Becken mit Wasser, verschiedene kl. Gegenstände, 2SK	Hilfsmittel: Petfläschli mit Wasser, Glitter und kl. Gegenstände.
<b>Transportieren</b>	<b>Wassertransport</b> Wasser in ein Becken giessen, mit dem Schwamm das Wasser vom einen ins andere Becken schöpfen.	<b>Wassertragen</b> Zwei Mannschaften stellen sich nebeneinander auf. Am Anfang der Reihe steht ein Eimer voll Wasser, am Ende ein Leerer. Jeder TN erhält einen Becher. Auf „Los“ füllt der erste TN seinen Becher mit Wasser. Danach füllt er dieses Wasser in den Becher seines „Nachbarn“ usw. bis der letzte Spieler am Ende seinen Becherinhalt in den dort stehenden Eimer kippt. Nach dem Stoppsignal wird gemessen welche Mannschaft mehr Wasser hat. Variante: mit Kugeln oder Glasnuggets spielen.	<b>Löffeltransport</b> Die TN nehmen einen Löffel in die Hand und geben eine Wasserbome darauf, nun versuchen sie einen Parcours (mit oder ohne Hindernisse) zurückzulegen. Variante: Löffel mit dem Mund halten, oder Kaffeelöffel verwenden.
	Hilfsmittel: Duschtuch, 2 Becken mit Wasser, Schwamm	Hilfsmittel: 1 Becher/ TN, 4 Wassereimer	Hilfsmittel: 1 Löffel/ TN Wasserballone/ Glasmurmeln
<b>Schiffe</b> siehe auch Spielblatt Maus 	<b>Schiffchen falten</b> Jedes Paar faltet sich ein eigenes Papierschiff. Es wird in die Wasserwanne gesetzt und durch kräftiges Pusten auf die gegenüberliegende Seite gefahren.	<b>Schiffe beladen</b> Zwei gefaltete Schiffe werden ins Wasser gegeben. Nun wird abwechslungsweise gewürfelt, jeder legt dem Anderen die gewürfelte Anzahl Knöpfe auf das Schiffchen. Welches Schiff geht zuerst unter? Variante: mit Farbwürfel und den entsprechenden Knöpfen spielen und eine Strecke zwischen Becken und Würfel zurücklegen.	<b>Korkzapfen Schiffli</b> Jedes Schiffli an einer Schnur befestigen, das andere Ende um eine Kartonröhre binden. Nun werden die Schnüre ausgelegt und versucht durch aufrollen der Schnur das Schiffli möglichst schnell herzuholen.
	Hilfsmittel: Wasserwanne, Papier	Hilfsmittel: Papier, Becken, Würfel, Knöpfe	Hilfsmittel: Schiffli (3 Korkzapfen, Garn, Zahnstocher, Papier), Schnur, Kartonrollen



<p><b>Fischen</b></p> <p>siehe auch Spielblatt Katze</p> 	<p><b>Auf Fischfang</b></p> <p>Durch ein Becken mit Wasser wird ein Fisch an einer Schnur gezogen. Das Ki versucht den Fisch zu fangen.</p> <p>Hilfsmittel: Fische (aus Küchenschwämmen zugeschnittene Fische mit Büroklammer) Angel (Holzstab mit Schnur und Magnet)</p>	<p><b>Überraschungs-Angeln</b></p> <p>Die leeren Überraschungs-Eier ins Wasser geben. Nun dürfen die Ki immer ein Ei fischen und es öffnen.</p> <p>Hilfsmittel: Angel (Holzstab mit angeklebtem Teesieb) Überraschungseier mit Kleinigkeiten gefüllt.</p>	<p><b>Muscheln fischen</b></p> <p>Muscheln (Petflaschendeckel) in ein Gefäß geben und mit Chinastäbchen herausheben.</p> <p>Hilfsmittel: Becken, Chinastäbchen, Petflaschendeckel</p>
<p><b>Kleine Spiele / Fangspiele</b></p> <p>siehe auch Spielblatt Katze</p> 	<p><b>Wassertropfen Reise</b></p> <p>EI u Ki transportieren je einen Wassertropfen in der Turnhalle.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zwischenraum zwischen 2 kl Matten</li> <li>2. Rohr an SW als Wassertropfenrutsche anbringen</li> <li>3. 2 LB aneinander und im „Spalt“ Wassertropfen transportieren</li> <li>4. Wassertropfen Kreise – diverse Reifen und Tauchringe auf den Boden legen. Die Wassertropfen rollen bei jedem Reif einmal rundherum (innen)</li> <li>5. Wassertropfen wird einmal in einem Reif angestossen und in dieser Zeit macht Ki u EI eine beliebige Partnerübung.</li> <li>6. Wassertropfen in einem Frisbee drehen (Taler schwingen)–so von A nach B transportieren</li> <li>7. Wassertunnel – Kartonbox mit 3 verschiedenen „Eingängen“. Ab einer Linie Wassertropfen rollen und wohin geht er?</li> </ol> <p>Hilfsmittel: 2 Murmeln/ Paar, 2kl.Matten, Rohr, Reifen, Frisbee, Malstäbe, 3 Kartonboxen mit Öffnungen.</p>	<p><b>Fangspiel mit Wasserthema:</b></p> <p>Musik läuft, bei Musikstopp gibt die Leiterin Hinweise was gemacht wird.</p> <p>Wellen = hüpfen Badi = schwimmen Ebbe = auf den Boden legen Flut = auf Sprossenwand retten Haie = jeder fängt jeden</p>	<p><b>Über Steine balancieren und durchs Wasser waten:</b></p> <p>4 kl. Matten so aneinander legen, dass in der Mitte eine Lücke entsteht. Einen Bettanzug mit verschiedenen grossen Bällen füllen und in die Mattenlücke legen (=Wasser).</p> <p>Mobilos und halbierte Tennisbälle, Bälle auf die kl Matten legen (Steine).</p> <p>Nun darf die Wasserlandschaft überqueret werden.</p> <p>Hilfsmittel: kl Matten, Bettanzug, Bälle, Mobilos, halbierte Tennisbälle</p>



<b>Spiele</b>	<p><b>Schwammwerfen</b> Zwei Reifen liegen in Wurfdistanz auseinander: In einem stehen die Flaschen, aus dem anderen wird versucht sie umzuwerfen. Dieses Spiel läuft so ähnlich ab wie Dosenwerfen.</p>	<p><b>Wie weit fliegt der Wasserball?</b> Alle stellen sich auf einer Linie nebeneinander auf und erhalten eine Wasserbombe, Auf „Los“ werfen alle gleichzeitig die Wasserbombe soweit wie möglich nach vorne. Wenn sie zerplatzt stellt sich der TN auf den Wasserfleck, wenn sie nicht zerplatzt geht er zu der Wasserbombe hin und wirft von da aus weiter.</p>	<p><b>Schiffe versenken</b> Jedes Paar steht in einem Reifen und hält diesen so, dass es sich gut damit fortbewegen kann. Das Piratenpaar (Fänger) hat anstelle eines Reifens einen Ball. Gelingt es den Piraten, den Ball ins «Boot» (Reifen) eines Paares zu legen, werden die Rollen getauscht.</p>
	<p>Hilfsmittel: 3 mit wenig Wasser gefüllte Petflaschen, 2 Reifen, Softbälle /Schwämme und Wassereimer</p>	<p>Hilfsmittel: Wasserbomben (Ballone oder mit wassergefüllte Znünisäcke)</p>	<p>Hilfsmittel: Reifen, Ball</p>

