

► Hüpfen | Hüpfspiele



Quelle:  
 Spiele und Lieder für  
 den Kindergarten

**Frosch**

Es Fröschli gumpet, quak, quak, quak,  
 zum Weier uus im grüne Frack!  
 Do chunt, klipp, klapp, de Storchemaa  
 und wetti gern da Fröschli haa.  
 Das Fröschli aber nimmt en Gump  
 und springt in Weier zugg, plump, plump.  
 De Chlapperstorch muess wider hei,  
 ganz wüetig lupft er sini Bei.










**Voraussetzungen schaffen**

EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
Breit und schmal hüpfen, überhüpfen (ein- und beidbeinig)	Fangspiele mit Hüpfen	Parcours hüpfen
auf, über und mit Gegenständen	nur durch hüpfen darf gefangen werden	hüpfen auf, über und mit Gegenständen
Hilfsmittel: Seile, Pads, Bälle etc.	Hilfsmittel: Seile, Pads, Bälle etc.	Hilfsmittel: Seile, Reifen, Bälle etc.



FORM	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>Hampelmann</b>	A-Form üben	Hampelmann-Fangis	Hüpfstationen im Parcours
	Klatschen mit den Händen (Koordination)	Wenn gefangen → Hampelmann stehend bis Erlösung	Hüpfmuster mit Reifen, Pads oder Klebeband üben (evtl. mit Armen)
	Hilfsmittel: Fotos, Pads, Chiffontücher, Glöggli, Mausmatten etc.	Hilfsmittel: Chiffontücher	Hilfsmittel: Teppichfliesen, Reifen, Pads, Klebeband
<b>Gummitwist</b>	Beidbeinig hüpfen nach Vorgabe – auf Klebeband	Mit Klebeband Gummitwist symbolisieren	Spruch hüpfen mit echtem Gummitwist
	Beidbeinig hüpfen über und auf Hallenbodenlinien	Spruch üben und hüpfen	Höhe verstellbar
	Hilfsmittel: Klebeband/Gummitwist	Hilfsmittel: Klebeband	Hilfsmittel: Gummitwist
<b>Muki-Gitter</b>	Hüpfen beid- oder einbeinig mit Koordinationsleiter oder auf Gegenständen	Freies Hüpfen, Tierhüpfen (Frosch, Hase, etc.)	Gitter hüpfen, Farben hüpfen
	Über Leiter hüpfen/laufen ohne Berührung	mit Strecksprung	Wassergraben hüpfen
	Hilfsmittel: Koordinationsleiter, Kreide, Klebeband	Hilfsmittel: Div. Gitter, Koordinationsleiter, Pads, Klebeband etc.	Hilfsmittel: Div. Gitter
<b>Weitsprung</b>	Beidbeinig springen	Beidbeinig auf Matte springen – Markierung	Einbeinig abspringen mit Anlauf
	auf, über und mit Gegenständen	Ab Schwedenkasten tief/weit auf Matte springen	Wassergraben hüpfen
	Hilfsmittel: Reifen, Seile, Pads, Bälle etc.	Hilfsmittel: Div. Matten, Reutherbrett, Markierungen	Hilfsmittel: Matten, Langbank, Schwedenkasten etc.

**Zusatzmaterial «Spruch Gummitwist»**

MU- _____ _____ 	KI- _____ _____ 	Hit  _____ _____	ine _____ _____ 	use _____ _____ 	druff  _____ 	und _____ _____ 	weg. _____ _____ 
--	--	--	--	--	--	--	---



► Grob-/Feinmotorik



Quelle:  
 Spiele und Lieder für  
 den Kindergarten

**Maus**

Ritzli, Ratzli, Müüsli  
 springed us em Hüüsli,  
 schüüssed in en Egge,  
 tüend sich deet verstecke.  
 Ränned hinder d'Türe,  
 güggsled hinde füre,  
 mached s'Mändli, so, so, so  
 und denn chrablets, husch, devoo!

**Voraussetzungen schaffen**

THEMA	FEINMOTORIK	GROBMOTORIK
<b>Was geht einfacher?</b>	Stafette, Ki/EI arbeiten nebeneinander, die Murmeln/Bälle werden von A nach B getragen. Ki beginnt mit Murmeln, EI mit Bällen. Wer ist schneller? Dann wird gewechselt.	
	15 grosse Murmeln im Teller: Eine Murmel aus Teller nehmen zum Becher transportieren. Murmel aus Becher nehmen und in den Teller transportieren.	Spielbälle (Gymbälle o. ä.) in Reif legen, aufnehmen und in Kastenoberteil legen. Bälle aus Kastenoberteil nehmen und in Reif legen ohne, dass sie heraus rollen.
Hilfsmittel:	15 Murmeln, 2 Teller, 2 Becher, 15 Spielbälle (Gymnastik-, Fuss-, Handbälle oder ähnliches), 2 Reifen, 2 Schwedenkastenoberteile.	

**Das Ziel ist es, immer eine feinmotorische Übung mit einer grobmotorischen zu verbinden resp. zu kombinieren.**



THEMA	FEINMOTORIK	GROBMOTORIK
<b>Sortieren</b>	Ki/El arbeiten nebeneinander. Ki beginnt mit Murmeln. → Erschwerung El: Murmeln sortieren in Frauenliegestütz, abwechselnd mit der re und li Hand.	
	Murmeln in Becher. Murmel nehmen, Farben sortieren. Evtl. mit Farbwürfel würfeln → in entsprechende Farbe sortieren.	Ball aus Ballwagen → auf andere Hallenseite laufen, Farben sortieren. Evtl. mit Farbwürfel würfeln → in entsprechende Farbe sortieren.
Hilfsmittel:	30 Murmeln (diverse Farben), Becher, 12 Gymnastikbälle, Ballwagen, 2–4 Reifen in entsprechender Farbe, evtl. Farbwürfel	
<b>Einfädeln</b>	Ki/El kriechen/schlüpfen gemeinsam durch Tunnel, dort steht Schachtel mit Perlen. Eine Perle mitnehmen und durch Tunnel zurück → auffädeln und Neue holen.	
	Perlen in div. Farben auf einen gröberen Faden aufziehen.	Durch Kriechtunnel oder Matten-Langbanktunnel kriechen/schlüpfen.
Hilfsmittel:	Schachtel mit diversen Perlen, Fäden, Pfeifenputzer, etc., Kriechtunnel oder 4 Langbänke und 3 Matten	
<b>Der Weg</b>	Den Weg gemeinsam finden (auf Schatzkarte, Landkarte, Labyrinth oder Strassenkarte).	
	Auf einer Karte sind Wege eingezeichnet. El fahren mit Finger Weg nach. Kind folgt dem Finger. Mit Spielzeugauto oder Spielfigur Weg fahren/gehen.	Hindernisparcours gemäss Karte. Verschiedene Wege ausprobieren (Bewegungslandschaft).
Hilfsmittel:	Karte, Langbänke, Seile, Matten, Teppichreste, allgemeines Muki-Material	
<b>Das Kartenlesen</b>	Stationenbetrieb mit Würfel mit 6 verschiedenen Posten zum Thema. Bei Joker → eine Runde gemeinsam laufen um Malstäbe, Slalom oder Hüpfparcours.	
	Würfel und in der Warteposition zum Würfeln Geschicklichkeitsspiele machen. (z.B. Kappla-Turm bauen, Domino aufstellen, Perlen auffädeln etc.)	Verschiedene Posten (Stationenbetriebe): z.B. über Hügel, auf Baum klettern, durch Höhle kriechen, über Seilbrücke, an Liane über Fluss, durch Sumpf, etc.
Hilfsmittel:	Karte (Landkarte, Schatzkarte, etc.), Würfel, diverse Geräte und Spiele	
<b>Das Labyrinth</b>	Verschiedene Wege entdecken, in der Höhe und am Boden (Koordination).	
	Mit Seilen, Pfeifenputzer, Draht, Tau etc. Formen legen und mit der Hand/Finger nachfahren.	An Sprossenwand, Reck, Stufenbarren, Kletterstange und am Boden mit Bändern, Reifen, etc. einen Parcours markieren. Weg suchen.
Hilfsmittel:	Draht, Seile, Pfeifenputzer, Turnhallengeräte, Bänder, etc.	



► Wahrnehmung



Quelle:  
 Joggeli, chasch au rite?,  
 Eva-Maria Wilhelm

**Hund**

A: Dingdong! Frau Meier, isch öpert diheime?

Der eine tippt dem andern auf die Nase.

B: Ja!

A: Darf i ufecho?

B: Hm, händ er kein Hund debii?

A: Nei, nei!

B: Denn chömmmed nume ufe!

Beide halten je eine Hand mit ausgestreckten Fingern an die eigene Nasenspitze und berühren sich bei den kleinen Fingern.

A: Trapp, trapp, trapp, trapp ...

Der Besucher tappt mit Zeige- und Mittelfinger der anderen Hand wie über eine Treppe zu Frau Meier hoch. Wenn er bei ihrer Nase angelangt ist, spreizt er beide Hände gegen ihr Gesicht, ohne es zu berühren und ruft:

A: Wuff!

**Wahrnehmungsspiele**

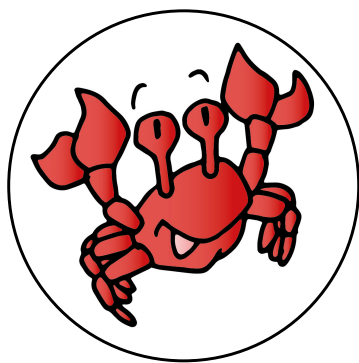
THEMA	ERLÄUTERUNG
<b>Sehen und Bewegen</b>	Alle schauen ein Ki genau an, dieses schlüpft unter Fallschirm. Le fragt nach Kleiderfarben des versteckten Ki. Wer die Antwort hat, darf nun unter den Fallschirm.
	Alle halten Fallschirm, darauf wird ein Ball gerollt. Fallschirm wird abgelegt, es wird gewartet bis Ball stoppt. Jede Farbe = eine Tätigkeit: diese wird von allen ausgeführt. Ball wird erneut gerollt. Bsp.: Um den Fallschirm oder bis zur Hallenwand laufen, kriechen..., sich auf den Boden legen und wie Baumstamm rollen, die Sprossenwand hoch und runter klettern, durch Malstäbe Slalom laufen etc.
	Mit Spielbändeln, Reifen, farbigen Kartendeckeln o.ä. div. farbigen Gegenständen (wer hat, nimmt die Tactodiscs), in/ auf/neben welchen gegangen/gehüpft werden kann, einen Parcours auslegen. El sagt Farbe, Ki hüpf dorthin. Rollentausch. Diverse Gang-/Hüpfarten.



THEMA	ERLÄUTERUNG
<b>Hören und Bewegen</b>	<b>Tierstimmenmemory</b> – Aufstellung im Kreis. Alle EI und Ki ziehen ein Tierbild und stellen dieses reihum anhand Tierlaut vor. Versuchen seinen Tierpartner zu finden. In nächster Runde sollen die anderen herausfinden, um welche Tiere es sich handelt. Erratene Tiere, bewegen sich entsprechend und machen eine Runde um den Kreis.
	Hilfsmittel: Tierkarten-Memory
	<b>Klatschtanz</b> – Erlernen eines Klatschmusters und der dazu passenden Tanzschritte (beides ganz einfach gestalten). Gruppe halbieren. Gruppen stehen sich gegenüber. Erste Gruppe klatscht, zweite Gruppe tanzt dazu (Wechsel).
<b>Fühlen und Bewegen</b>	Ki liegt auf Bauch, EI legt ihm Gegenstand (Bierdeckel, Ball, Sandsäckli) irgendwo auf den Körper, Ki sagt, wo dieser liegt (Körperteile versuchen zu benennen, EI helfen, Körperteil genau zu benennen, z.B. Knie → Kniekehle). Für welche Bewegung brauche ich diesen Körperteil ganz besonders. Diese ausführen. Rollentausch.
	<b>Sandwich</b> – Ki (Gurkenscheibe) liegt auf dicker Matte (Brot). Mit Zutaten belegen (dünne Mätteli, 16er, Gymnastikmätteli, Leintücher). Immer wieder fragen, ob Ki noch mehr wünscht. Wem es zu viel wird, befreit sich. Wenn Sandwich fertig → zusammendrücken. Ki einzeln über Matten kriechen lassen. Wer befreit sich selbst? Befreite legen sich auf dicke Matte, spüren wie leicht sie nun atmen können. Rollentausch.
	<b>Artist</b> – Zu Musik frei umherlaufen/tanzen. Bei Musikstopp macht EI eine Pose, Ki imitiert diese. Rollentausch. Ein Muki-Paar als Artisten wählen, alle imitieren deren Pose.
	<b>Statue</b> – EI formen aus Ki Statue, stellen sich als Spiegelbild vor Ki. Rollentausch. – Ki schliesst Augen (evtl. verbinden), lassen sich von EI einen Arm/ein Bein positionieren. Ki versucht mit anderem Arm/Bein selbe Position einzunehmen (Augen bleiben zu).
<b>Schmecken und Bewegen</b>	Lebensmittel (LM) und entsprechende Bilder bereitlegen/aufhängen (Allergien erfragen!). Ki probieren LM → zum entsprechenden Bild laufen (immer mit leerem Mund).
	Zusatzaufgaben: Slalom, Hüpfparcours, Kletterparcours aufstellen, Bild mit Ball treffen
<b>Riechen und Bewegen</b>	Riechdösli mit Symbolen und entsprechende Gegenstände/Bilder mit identischem Symbol (Lösung). Wenn Symbole nicht übereinstimmen → würfeln (Würfel mit Bewegungsübung ausgestattet) → Übung ausführen. Ist Lösung korrekt, nächstes Riechdösli nehmen.
<b>Gleichgewicht und Bewegen</b>	<b>Übungen mit und auf dem Tau</b> – Gehen auf Tau vw, rw, sw → mit Gegenstand auf Kopf (Sandsäckli, Putzschwamm...) → mit vorgegebener Armhaltung: Arme sw gestreckt, Hände über Kopf, Hände eingestützt, Gegenstand in Händen transportierend... → Einbeinstand auf Seil: wer kann länger stehen, EI oder Ki? → Über Seil springen und bei Landung keinen Schritt machen. Landen auf zwei Beinen oder einem Bein. → Vor allem bei EI darauf achten, dass sie ihre Füße ohne Bodenkontakt auf Seil stellen. → Tau immer wieder anders auslegen. → Bei Möglichkeit, Training einmal auf Slackline durchführen.



► Werfen/Fangen | Ballspiele



Quelle:  
 kinderverse.ch

**Krebs**

Potz Haifischzää und Chuchischabe.  
 Gits hüt nüt z esse i däm Lade!  
 Bring de Znüni uf de Tisch,  
 Mir wänd jetzt dämpfte Tintefisch!  
 Au es Stuck vom Hai,  
 mit Walfisch, Gwürz und Kräbsebei!  
 Thunfisch gfüllt mit Rahm garniert,  
 Seeigel im Teig serviert.

**Voraussetzungen schaffen**

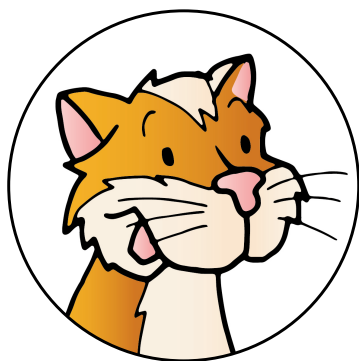
EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
Führen/fühlen eines Balles/ Wurfgegenstandes	Gegenstand führen/ schleifen, auf dem Boden nur rollen	Diverse einfache Partner- übungen mit dem Gegen- stand
«bekannt machen»	z.B. Biecobälle, Softbälle	z.B. Ball als Hund nehmen und mit ihm spielen gehen. Dazu passende Übungen machen.



FORM	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>Wurfübungen</b>	Wie werfe ich?	Mit was werfe ich?	Zusätzliche Zielvorgabe
	– beidhändig – einhändig	Diverses Material zum werfen verwenden  Hilfsmittel: Chiffontücher, Flaschendeckeli, Sandsäckli, Ballon	Zielen in einen Sack, durch einen Reifen, etc.
<b>Fangübungen</b>	Wie fange ich?	Was fange ich?	Zusätzliche Zielvorgabe
	– beidhändig – mit Armen (Körbchen)	Fangen von verschiedenen Materialien  Hilfsmittel: Chiffontücher, Hacky Sack Frisbee, Ballon	Fangen in einem vorgeschriebenen Kreis, Raum, Stellung, etc.
<b>Wurf- und Fangübungen</b>	Werfen/fangen zusammen üben	Kleines Ballspiel zu zweit	Kleines Ballspiel zu zweit oder zu viert
	Gegenstand vorbereiten für Spiel, 2 Kästli, Ball	Der Ball muss einmal vom Boden abprallen und darf dann gefangen werden	Man darf den Ball direkt fangen
<b>Netzball</b>	Spielregeln anschauen und erklären	Vereinfachte Variante spielen	Verschiedene Varianten erfinden und ausprobieren
		Seil ist tiefer, Ball darf mehrmals auf den Boden kommen und es spielen nur El und Ki als Partner	



► Fangspiele



Quelle:  
 E chlyni Chue mit Wanderschue,  
 Lorenz Pauli

**Katze** (Fingervers, Daumen = Katze)

Meisli, Müüsli, Spitz und Spatz:  
 passed uuf, e Chatz, e Chatz!

S Meisli flügt uf d Bueche:  
 «Chatz, chum mi cho suechel!»

S Müüsli isch verschwunde:  
 «Bi im Muusloch unde!»

De Spitz, dä fangt a bälle:  
 «Pass uuf, ich bin en Schnelle!»

De Spatz bleibt ruhig sitze,  
 und seit: «Mach käni Witze,  
 ich weiss vo miner Muetter,  
 du issisch BÜchsefuetter!»

**Voraussetzungen schaffen**

EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
Müsli wa machsch i mim Hüsli	Schwänzlifangis	Bär/Wolf im Wald
Ki: Müsli wa machsch i mim Hüsli? El: Chäsli essa. Ki: Und wenn i chum? El: denn spring i devo. Von Hallenwand zu Hallenwand.	Allen steckt Spielband in Hose. Ziel: möglichst viele Bänder sammeln.  Feuer und Wasser  El sind «Feuer», Ki «Wasser». Leiterin ruft z.B. «Feuer», nun muss das «Feuer» (El) das «Wasser» (Ki) fangen.	«Chumm, mer wänd go Beeri sueche, es het ja gar ken Bär/Wolf im Wald.» «Am eis nid, am zwei nid, am drü chunnt de Bär/Wolf.» (Zeit Variabel)

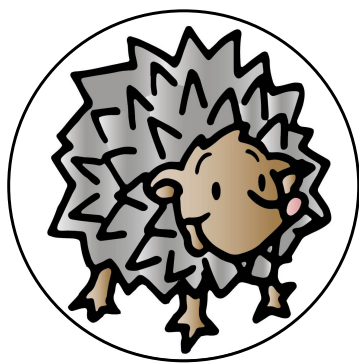


► Fangspiele

FORM	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>Kreis-Fangspiele</b>	Fätzli gleit	Chum mit, gang weg	Katz- und Maus-Fangis
	«Fätzli gleit, niemerem gseit, ligge la wos isch, süscht chunnt da Polizist und rührt sie uf dä Misch»	Paar rennt ausserhalb des Kreises, berührt ein Anderes: «Chum mit» oder «gang weg». Berührtes Paar führt Anweisung aus. Wer ist schneller in der Lücke?	Alle halten sich an Händen, ein Paar in Mitte (Maus), ein Paar ausserhalb (Katze). Katze versucht Maus zu fangen. Hände rauf/runter erschwert Fangen.
<b>Erlöser-Fangspiele</b>	Käferlifangis	Eiszapfenfangis	Tännlifangis
	Gefangen → Liegen auf Rücken Frei → von Rücken auf Beine rollen	Gefangen → erstarren Frei → warm rubbeln	Gefangen → Beine gerätscht, waagrecht ausgestreckte Arme Frei → durchkriechen
<b>Fangspiel mit sicherem Bereich</b>	Hasenfangis	Hasenfangis +	Tunnelfangis
	Gleicher Fänger. Zwei Reifen weniger als Paare. Reif = sicherer Bereich.	Fänger wechselt. Wer gefangen wird, wird zum Fänger.	Tunnel (Matten u. Reifen) = sicherer Bereich. Max. drei Paare im Tunnel, kommt Paar dazu, muss Erstes raus. Variante: mit Matten
<b>Paar-Fangspiele</b>	Päärli Fangis	Kettenfangis	Gefangenen Kettenfangis
	Gefangene werden Fänger. Fänger halten sich an Händen, bei vier Fängern werden sie in Zweiergruppen geteilt.	Jeder Gefangene wird an die Kette der Fänger angehängt bis alle gefangen sind.	Gefangene halten sich an der Sprossenwand fest, zum Erlösen unter der Kette durchschlüpfen.
<b>Auftrags-Fangspiele</b>	Murmelfangis	Froschteich	Peter Pan
	Alle erhalten Murmeln. Wer gefangen wird, muss Murmel abgeben. Murmel darf ausgetauscht werden. Wie lange dauert es bis alle Murmeln gefunden sind?	Im mittleren Kreis tummeln sich Frösche. Auf dem äusseren Kreis Störche. Welcher Frosch schafft es ungefangen fünf mal auf das Land und zurück in den Teich?	Während das Fängerpaar die Halle verlässt, bestimmen die anderen Peter Pan. Nur dieser darf die Gefangenen durch eindeutiges berühren befreien.
<b>Seitenwechsel-Fangspiel</b>	Gfährlichi Chatz	Fruchtsalat	Gfährlichi Chatz/ Fruchtsalat +
	Bei beiden Spielen: 1–2 Fängerpaare stehen auf der einen Hallenseite, Rest auf der andern. Fänger: «Händ er Angscht vo de gfährliche Chatz?» Rest: «Nei!» F: «Und wenn mer chömed?» R: «Denn springed mir devo!» Fänger versuchen beim Wechsel der Seite möglichst viele zu fangen.	Jedes Paar erhält 1 Frucht, Birnen, Äpfel etc. Spiel wie «Gfährlichi Chatz». Wenn z.B. Apfel gerufen wird → rennen die Äpfel, bei Fruchtsalat → rennen alle. Gefangener wird Fänger, übergibt seine Frucht.	Erweiterung der Schwierigkeit vom «Gfährlichi Chatz» und «Fruchtsalat» durch Hindernisse (z.B. dicke Matte oder Schaumstoff-Hürden etc.)



► Stafetten



Quelle:  
 unbekannt

**Igel**

Über em Wasser s'Morgerot,  
 Familie Igel macht en Usflug mit em Boot.

Hände formen, wie zum Wasser schöpfen.

Und die Chliine juuchzed froh,  
 denn es Boot, das schauklet so.

Das Hand-Boot schaukeln lassen.

«Nid so fesch», seit Mami Igel,  
 Spielerisch mit dem Finger drohen.

«denn mir hend doch keni Flügel.

Mit den Armen Flügel machen.

Wenn dänn ein is Wasser fällt –

huch, döt isch es nass und chalt.»

Schütteln und umarmen.

EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<p><b>Handschlag</b>                      Bewegen in vorgegebenem Raum. Einander mit Handschlag begrüßen und weiterlaufen.</p>	<p>Bewegen in vorgegebenem Raum. Einander einen Gegenstand übergeben.</p>	<p>Gruppe stellt sich im Kreis auf. Ein Paar ist Läufer, diese laufen im Kreis und klopfen einem andern Paar auf die Schulter. Beide Paare laufen nun in entgegengesetzter Richtung um den Kreis. Wenn sie sich kreuzen, geben sie sich die Hand.</p>
	<p>Hilfsmittel:                      z.B. Chiffontuch, Murmel etc.</p>	



► Stafetten

FORM	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>Übergaberaum</b>	Reifen in Halle verteilen (ein Reif weniger als Paare). Paar ohne Reif rennt zu einem Paar mit Reif und «vertreibt» dieses. «Vertriebenes Paar» läuft zum Nächsten etc.	Paare sitzen verteilt in der Halle am Boden. Ein Paar steht und rennt zu einem sitzenden Paar und setzt sich. Das bereits sitzende Paar steht auf und sucht sich einen neuen Platz etc.	<b>Singspiel:</b> «Lueged ned ome, de Fochs goht ome ...»
<b>Übergaberaum bei Rundlauf</b>	Zwei Paare stehen vis-à-vis an den Hallenenden. Ein Paar rennt los. Nach ca. $\frac{2}{3}$ der Strecke liegt ein Reif. Sobald das erste Paar im Reif steht, kehrt es und rennt zum Start zurück. Zweites versucht Erstes zu fangen.	Gruppen aus zwei Paaren. Das Erste steht am Start, das Zweite in einem Reif nach ca. $\frac{1}{2}$ der Strecke und wartet in Laufrichtung. Das erste Paar rennt bis zum Reif, sobald es in diesem steht, rennt das Zweite bis zum Ziel.	Gruppen aus zwei Paaren. Das Erste steht am Start, das Zweite steht auf der Mittellinie in Laufrichtung wartend. Das Erste rennt los, klopft den Wartenden auf die Schulter, dieses rennt nun bis zum Ziel.
<b>Pendelstafette</b>	Gruppen mit ca. 6 Paaren bilden. $\frac{1}{2}$ der Gruppe steht am Start, $\frac{1}{2}$ vis-à-vis. In der Mitte der LS steht ein LB quer zur LR. Auf Kommando laufen die Ersten los. Sobald diese auf Bänkli stehen, läuft Paar vis-à-vis los. Bis alle zweimal gelaufen sind.	Gruppen mit ca. 6 Paaren bilden. $\frac{1}{2}$ der Gruppe steht am Start, $\frac{1}{2}$ vis-à-vis. In der Mitte der LS steht für jede Gruppe ein Glöggli. Auf Kommando laufen die Ersten los, klingeln – erst dann startet Paar vis-à-vis. Bis alle zweimal gelaufen sind.	Gruppen mit ca. 6 Paaren bilden. $\frac{1}{2}$ der Gruppe steht am Start, $\frac{1}{2}$ vis-à-vis. Mitte der LS ist eine Linie (mit Pylonen gekennzeichnet). Auf Kommando laufen die Ersten los, wenn diese über ML sind, startet Paar vis-à-vis. Bis alle zweimal gelaufen sind.
<b>Rundlauf</b>	4 Gruppen bilden. Pro Gruppe eine Farbe Bändel. Gruppe steht in die entsprechend markierte Hallenecke. Auf Los starten die ersten der Gruppe und laufen eine Runde, dann starten die Zweiten etc.	4 Gruppen bilden. 4 Übergaberräume (jede Hallenseite) markieren (Pylonen). Pro Gruppe ein Übergaberaum. Auf Los starten die ersten der Gruppe. Zweite machen sich bereit. Sobald die Ersten den Übergaberaum betreten, starten die Zweiten etc.	4 Gruppen in 4 Farben bilden. Ein Übergaberaum (für alle Gruppen) markieren (Pylonen). Auf Los starten die Ersten jeder Gruppe. Zweite machen sich bereit. Sobald die Ersten den Übergaberaum betreten, starten die Zweiten etc.
<b>Holen und bringen</b>	2–3 Gruppen bilden. Pro Gruppe eine Farbe Bändel. Vis-à-vis vom Start steht Pylon mit Bündeln (Mannschaftsfarbe). Auf Los starten die Ersten, holen einen Bändel und bringen ihn zurück. Dann starten die Zweiten etc.	2–3 Gruppen bilden. Pro Gruppe eine Farbe Bändel. Kastendeckel mit div. farbigen Bündeln. Auf Los rennen die Ersten los und holen aus dem Kastendeckel einen Bändel ihrer Mannschaftsfarbe. Die Zweiten starten etc.	<b>Puzzellauf:</b> Alle Mannschaften erhalten eine Vorlage eines einfachen Puzzles. Pro Lauf darf ein Puzzleteil geholt werden. Sind alle Teile im Ziel, muss das Puzzle noch zusammengesetzt werden.

LB=Langbank  
LR=Laufrichtung  
LS=Laufstrecke  
ML=Mittellinie



► Sprachentwicklung

Blatt 1/3



Quelle:  
 E chlyni Chue mit Wanderschue,  
 Lorenz Pauli

**Papagei**

Klar leg i mi sälber aa! Und zwar all die Sache da:  
 Underhose, himmelblau, denn es T-Shirt, rot und grau,  
 Socke links isch dunkel bruun,  
 rächts: grünen wie en Gartezuun,  
 denn de Pulli violett, d Hose, won i jetz grad wett,  
 die sind gäl und grünen kariert,  
 d Jagge isch mit Gold verziert,  
 Pink sind d Bündel i de Schue,  
 d Schue sind schwarz-wiis, wie ä Chue.

Wenn i jetzt grad use gah, luegt mi alles komisch aa:  
 Ich weiss gar nid, was die hei, ich bin dänk en Papagei!

**Sprachentwicklungsspiele**

THEMA	ERLÄUTERUNG
<b>Rollenspiel zum Sprechen</b>	<b>Einkauf/Kaufladen</b> – Einkaufsliste (Bild u. Text), Ki holt abgebildetes Produkt auf der anderen Seite, legt es in Korb (Wechsel El/Ki). Besprechung was fehlt noch?
	<b>Puppenspiele</b> – Puppe (o. sich) anziehen: div. Kleidungsstücke liegen auf einer Seite (einer Gerätebahn/Parcours) bereit. Möglichkeit: Koffer packen, Puppe anziehen etc.
	<b>Telefonieren</b> – Ki «telefoniert» mit El, Spieltel. o.Ä. (Abtrennung mit Pylonen o.Ä.). Beide haben Memorykarten vor sich, z.T. doppelt. Frage/Antwort-Spiel, bis beide jedes Bild nur einmal haben.
	<b>Begrüssung</b> – In Halle umher gehen, bei Musik- o. Tambourin-Stopp das nächste Paar begrüßen (Le bestimmt Morgen, Mittag o. Abend) – Guete Morge, en Guete, en schöne Obig etc.
	<b>Merkfähigkeit</b> – Es verschwindet etwas. Z.B. liegen div. Dinge im Reif, El nimmt etwas weg. Oder ein Ki verlässt den Raum. Was/wer ist weg?



FORM	EINFÜHRUNG		
<b>Sehen zum Sprechen</b>	<b>Ich sehe was, was du nicht siehst</b> – überall in Halle Chiffontücher in div. Farben verteilen. El wählt Farbe → Ki sucht entsprechendes Tuch. Variante: farbige Striche auf Boden o. Bekleidung der Mitturnenden (Rollentausch).		
	<b>Bildwörter (Memory)</b> – Alltagswörter, Tierkarten o. Gegenstände in der Turnhalle verteilt. Ki bewegen sich zur Musik o. Takt. Bei Stopp → Gegenstand, der am nächsten ist, benennen. Weiter.		
	<b>Wimmelbilder</b> – Stafette mit Wimmelbildern. Teile aus Bild sind am Ende der Stafette verteilt. Richtiges muss gefunden werden. Bei Warten auf Einsatz, Wimmelbild der Mutter erklären.		
	<b>Bildergeschichten</b> – Bildabfolge einer Geschichte in richtige Reihenfolge bringen, damit Geschichte stimmt. Möglichkeit: Warteposten o. Stafette mit Mutter – wer ist schneller.		
	<b>Fehlersuche</b> – Fehler bei zwei Bildern suchen. Wenn gefunden zum nächsten etc.		
<b>Handgeschicklichkeit (Grob- und Feinmotorik) zum Sprechen</b>	<b>Schrauben</b> – Schraube und Mutter zusammendrehen (Stafette oder Geschicklichkeitsposten)		
	<b>Kneten</b> – Kinetic Sand – El sagen was gebaut wird, Ki macht Figur (Rollenwechsel)		
	<b>Malen</b> – Malreim*	<b>Fingerreime</b> *	<b>Falten</b> *
	<b>Fädeln</b> – Knöpfe auf dickere Fäden auffädeln (Fädelspiele etc.)		
	<b>Formen/Figuren</b> – Bild mit Motiv (Dreieck, Viereck, etc.) mit Seilen legen, Pfeifenputzer biegen		
	<b>Fühlen im Raum</b> – Bestimmte Gegenstände in Halle berühren gem. Aufforderung. Z.B. weiche, harte, raue, glatte, runde o. eckige Sache (evtl. vorbereiten). Hüpfend, krabbelnd, rennend, etc.		
*siehe Blatt 2/3 und 3/3			
<b>Mundgeschicklichkeit zum Sprechen</b>	<b>Seifenblasen</b> – Seifenblasen machen und nachspringen (Aussenlektion)		
	<b>Windrad</b> – Basteln und Funktion entdecken, laufen und es dreht, blasen und es dreht		
	<b>Luftballon</b> – Ballon aufblasen, miteinander loslassen und Ballonrakete starten		
	<b>Watte pusten</b> – Kleine Wattebausche in der Turnhalle eine Länge wegpusten		
	<b>Strohalm</b> – Mit Strohalm Papierschnipsel ansaugen und transportieren		
	<b>Zungeturnen</b> – Schnelles Herausstrecken und wieder Hereinnehmen der Zunge. Bewegung nach unten, oben und seitlich. Hinweis: beim Turnen muss Zunge im Mund bleiben!		
<b>Hörspiele zum Sprechen</b>	<b>Alltagsgeräusche</b> – lauschen und erraten (evtl. Bildkarten zu den Geräuschen)		
	<b>Singen</b> – Lieder passend zum Thema wählen und auch ab und zu wiederholen		
	<b>Reime</b> *	<b>Zählen</b> * – mit Reim	<b>Silben klatschen</b> – z.B. Pa-pa-gei
	<b>Raumwahrnehmung</b> – Gegenstand vor sich hinstellen Le gibt Anweisungen. Stelle dich hinter ..., setzt dich auf ..., klettere über ..., hüpfte um ..., etc. (El geben Ki Anweisung → Rollentausch)		
*siehe Blatt 2/3			



Zusatzmaterial zur Sprachförderung

**Verse**

Es isch emol gsi en Floh,  
de isch umeghüpft ganz froh  
und will er Dich so mag, seit er guete Tag!

**Zeigefinger auf dem Bauch des Ki hüpfen lassen  
dem Ki die Hand geben und schütteln**

Ich und du,  
du und ich,  
Nasenkuss für dich und mich.

**Jeweils mit dem Finger auf sich  
und das Ki zeigen und  
am Ende die Nasen aneinander reiben.**

Es Chäferchindli isch gschmückt mit siebe Pükt:  
uf em Buch,  
uf de Bagge,  
uf de Händ,  
uf de Füess,  
uf de Ohre  
und eis sitzt gwitzt uf dim Nasespitz.

Eins, zwei, Papagei,  
drei, vier, Offizier,  
fünf, sechs, alte Hex',  
sieben, acht, Kaffee gmacht,  
neun, zehn, weiter gehn,  
elf, zwölf, junge Wölf',  
dreizehn, vierzehn, Haselnuss,  
fünfzehn, sechzehn, du bisch duss.

**Gedicht**

Räge macht mir nüt

Ich bin scho mängmol ufgwacht,  
wenns regnet zmitzt i de Nacht,  
denn lieg ich da und lose:  
De Rege trummlet uf's Dach.  
Es ruuscht und plätscheret wie en Bach dur's Regerohr.  
und es hüült de Wind um üses Hus,  
das macht mir überhaupt nüt us.  
Drum lieg ich i mim Bett mit mim Chüssi weich und warm  
und hebe ganz fescht min Teddybär im Arm.

**Ohr halten (hörend)  
mit den Fingerspitzen klopfen  
mit der flachen Hand hin und her bewegen**

**sch... uuuh... sch... uuuh... (Ton aus Mund)**

**Ei halten Ki im Arm**

**Fingervers**

Füf Schwindli

Füf Schwindli chönd z'laufe, de Buur wött sie verchäufe:  
s'Schnüffelnäsli  
s'Wackelöhrli  
s'Chugelränzli  
s'Ringelschwänzli  
Da rüeft s'chliine Wackelbei:  
«Chum, mir gönd alli hei!»

**Finger laufen über den Arm  
Daumen  
Zeigefinger  
Mittelfinger  
Ringfinger  
kleiner Finger  
alle grunzend über Arm wieder zurücklaufen**

**Nonsens-Vers**

E-mi-a (Quelle: Kindersprache.ch)

enza benza  
schugara schugara  
mia mia  
plämplämpläm  
questa tore tore  
mia mia mia  
plätsch!

**Abzählreim**

Li, la, lo,  
fang de Floh!  
Fang die Mus!  
Du bisch dus!



			
Was liet den do uf em Tisch? Das isch es Brot, ganz frisch.	So, jetzt schnied devo ab und das nöd z'knapp.	Setz ihm Auge und Ohren dri, und es Bärtli, zart und fii.	Hinte hets en Schwanz grad dra. Wer hett jetzt s'Brot gesse? Üse Müsli-Ma!
			
En Kreis hets au no geh. Das han ich grad gseh.	In dem Kreis en chliine zweite. Ohre wached i dem Huus. Was gits denn drus.	Schiefi Auge, Nase, Tätzli. Uf der Lur liegt das Chätzli. Husch, da lauft sie weg, die Muus. Achtung! De Mittagspfus isch us!	

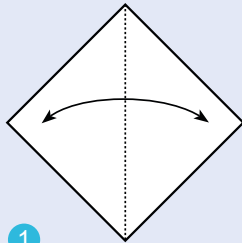
Zusatz zu Handgeschicklichkeit <u>Katze falten</u>	BEWEGUNG	GERÄUSCHE
E chlini Chatz stiegt ufs Dach.	mit Zeige- u. Mittelfinger über re. Arm des Ki bis auf Kopf (mit kurzem, leisen Tippeln)	«miau»
E zweiti macht's ihre nah.	mit Zeige- u. Mittelfinger über li. Arm des Ki bis auf Kopf (mit kurzem, leisen Tippeln)	«miau»
Jetzt chömed ganz en Hufe Chatze, uf ihrnä weiche Tatze.	mit beiden Händen dem Ki über dessen Arme bis auf Kopf tippeln	«miau, miau»
Sie mached es luschtigs Spieli.	mit Fingern in Haaren wuscheln	
Uf einmal chunnt de Chatze-Grosspapa	mit Fingern, diesmal mit «festem Schritt» bis auf den Kopf tippeln	(tiefe Stimme)
und Chatze sind nüme da.	Schnell v. Kopf ü. ganzen Körper mit Fingern tippeln, Ki kitzeln. Nachzügler-Kätzchen, das sich hinter Ohr versteckt hat, nicht vergessen!	«miau, miau»

Zusatz zu Handgeschicklichkeit <u>Frosch falten</u>	BEWEGUNG	GERÄUSCHE
Dä chli Frosch isch so cool er hät sooo es grossäs Muul.	sich hinkauern wie ein Frosch die Arme weit auseinander reissen	
Er würd am liebschtä Flüge frässe, drum isch er uf es Blatt ue gsässä?	mit einem Finger wild umherkreisen, einen Froschpuf machen	«sssssssssss»
Er dänkt lang hin und här, doch dänkä fällt ihm schwär.	mit Zeigefinger an Stirne greifen – überlegen Kopfschütteln	«hmmm» «uff»
Plötzlich rüeft er: «Ja, so muess es klappä, ich tue sie eifach mit dä Zunge schnappä.»	eine Hand in die Höhe strecken in die Hände klatschen Zunge schnell bewegen	«jaaa»
Er hät's grad sofort usprobiert und es hät super funktioniert.	Hand nach Fliege ausstrecken, sofort zum Mund mit der flacher Hand über Bauch kreisen	«schwupps» «schmatzen»



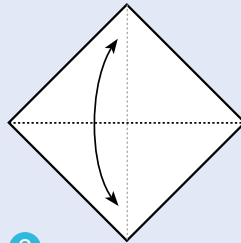
## Handgeschicklichkeit

### Katze falten



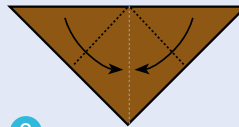
1

Falte das Papier diagonal und öffne es wieder, so dass ein Knick entlang der gestrichelten Linie entsteht.



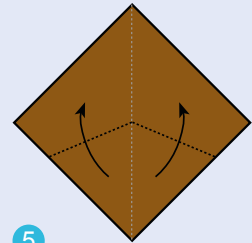
2

Falte das Papier diagonal zusammen.



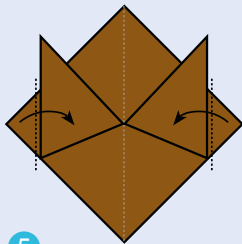
3

Falte das Papier wie vom Pfeil gezeigt in der Mitte zusammen.



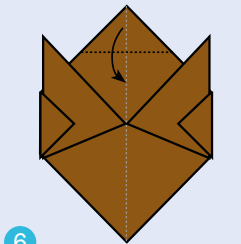
4

Falte entlang der gestrichelten Linie die Ecken nach oben.



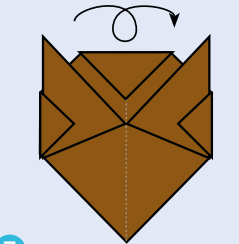
5

Falte entlang der gestrichelten Linie die linke und rechte Ecke nach innen.



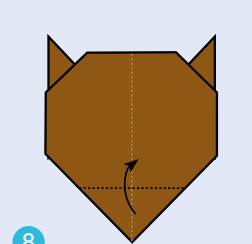
6

Falte entlang der gestrichelten Linie die obere Ecke herunter.



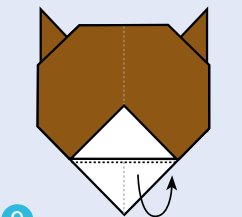
7

Wende das Blatt.



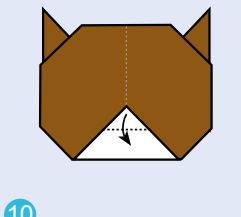
8

Falte die vordere Seite des Papiers entlang der Linie nach oben.



9

Falte die hintere Seite des Papiers entlang der gestrichelten Linie nach hinten.



10

Falte die Spitze entlang der gestrichelten Linie nach unten.



11

Male deiner Katze ein Gesicht.

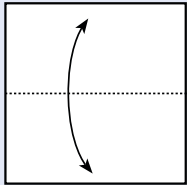
Material: quadratisches braunes Papier (nicht zu dick)

Werkzeug: Schere, Bleistift, schwarzer Filzstift



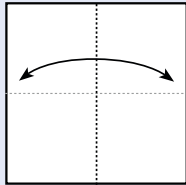
## Handgeschicklichkeit

### Frosch falten



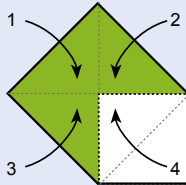
1

Falte das Papier in der Mitte und öffne es wieder, so dass ein Knick entlang der gestrichelten Linie entsteht.



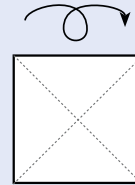
2

Falte das Papier quer zusammen und öffne es wieder.



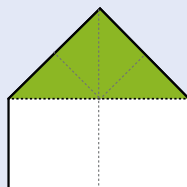
3

Falte alle Ecken in die Mitte.



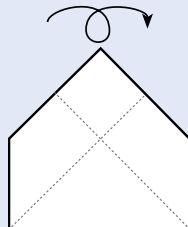
4

Drehe das gefaltete Blatt damit es so liegt wie abgebildet und wende es.



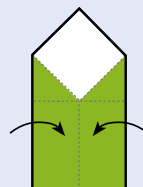
5

Falte entlang der gestrichelten Linie die linke und rechte obere Ecke nach vorne.



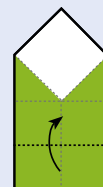
6

Wende das Blatt noch einmal.



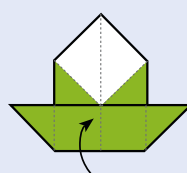
7

Falte die beiden Seiten zur Mitte.



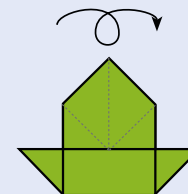
8

Falte das Papier entlang der Linie nach oben und öffne es wieder.



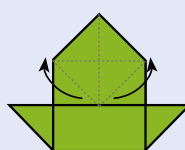
9

Öffne den unteren Teil und falte ihn nach oben, so dass die Ecken herausstehen.



10

Wende das Papier.



11

Öffne die oberen Seitenlaschen und falte sie beim öffnen in der Mitte.



12

Male dem Frosch Augen.

Material: quadratisches grünes Papier (nicht zu dick)

Werkzeug: Schere, Bleistift, schwarzer Filzstift



► Fit mit dem Bär | Dehnen



► steigen / klettern | fit und gesund



De grossi dicki Elefant  
*(mit dem Daumen kreisen)*  
 hät en Rüssel, ä kei Hand  
*(Hand an die Nase, mit anderem Arm durch die Beuge Rüssel imitieren)*  
 D'Schlangä schlänglet grad durs G'äst  
*(Zeigefinger wellig bewegen)*  
 sie suecht d'Eier in däm Näst  
*(mit beiden Händen ein Nest formen)*  
 De Aff hüpfet döt vo Baum zu Baum  
*(Mittelfinger hüpfend auf und ab bewegen)*  
 und leit sich hi grad für en Traum  
*(Handflächen zusammen an Kopf legen und schnarchen)*  
 De Tiger schliicht am Bode na,  
*(Ringfinger langsam auf und ab bewegen)*  
 luegt ob er sich öper chralle cha.  
*(mit beiden Händen Krallen formen und fauchen)*  
 De chlii Frosch hüpfet da hin und her  
*(den kleinen Finger schnell auf und ab bewegen)*  
 er liebt dä Dschungel gar so sehr.  
*(Ki umarmen)*

Voraussetzungen schaffen

THEMA	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
steigen / klettern	<p><b>Diverse Geräte erklimmen</b>                      SK – hoch/runter                      LB – raufsteigen/ darübergehen  <b>Reck, Stangen oben und unten</b> – ü. LB hochsteigen darübergehen  <b>Bock</b> – ü. LB oder SK  <b>Kletterstangen</b> – klettern m. Varianten  <b>Matten verschiedener Dicken</b> – ersteigen  <b>Barren</b> – ein Holm unter Armhöhe  <b>Sprossenwand</b> – div. Var.</p>	<p><b>Kletterslalom</b>                      Parcours kleben an SW. Ki klettert an SW dem Klebeband nach</p>	<p><b>Mangos pflücken</b>                      Bündel an Sprossenwand hängen. Tennis- o. Hockeybälle reinlegen. Ki und Ei erklettern den Baum und pflücken die Mangos.</p>
	<p>SK = -Schwedenkasten                      LB = Langbank                      SW = Sprossenwand</p>	<p>Hilfsmittel:                      Sprossenwand, Malerklebeband</p>	<p>Hilfsmittel:                      Sprossenwand, Hockey- oder Tennisbälle, Reifen, Bündel</p>
fit und gesund spielerisch zu Bewegung und Ernährung	<p><b>Was mag der Affe 1?</b>                      In Halle liegen Bildkarten div. Lebensmittel. Paare laufen durch Halle. Wenn Paar zu Bild kommt wird gestoppt. Ki zeigt mit grün (ja) oder rot (nein) an, ob Affe das Abgebildete mag o. nicht. Ei kontrollieren, erklären.</p>	<p><b>Was mag der Affe 2?</b>                      Alle laufen durch die Halle, Le hält Bild in Höhe, wenn Affe das Lebensmittel mag klettert er die Sprossenwand hoch, wenn nicht, legt er sich schlafend auf den Rücken. Ei klettern mit!</p>	<p><b>Was mag der Affe 3?</b>                      Ki und Ei stehen alle in einer Linie.                      Le hält Bild in die Höhe und fragt: "Mag der Affe ...?"                      Wenn der Affe das Abgebildete mag, rennen Ki und Ei zur grün markierten Hallenseite, wenn nicht, zur roten Seite. Wer ist schneller?</p>
	<p>Hilfsmittel:                      Bildkarten mit z.B.: Obst, Gemüse, Würste, Cola, Wasser, Schoko etc., 2 Spielbänder rot und grün je Ki</p>	<p>Hilfsmittel:                      Gleiche Bildkarten wie bei 1 und noch um einige Neue erweitern.</p>	<p>Hilfsmittel:                      Gleiche Bildkarten wie bei 1 und 2 und noch um einige Neue erweitern.</p>



THEMA	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>steigen / klettern</b> an der Sprossenwand  SK = -Schwedenkasten LB = Langbank SW = Sprossenwand	<b>Kokosnuss ernten</b> Ki nimmt Ball aus Korb, steigt auf SK-Oberteil, legt Ball auf die an SW eingehängte LB (an beiden Seiten der LB sind Seile angeklebt, damit Ball auf Kurs bleibt). Ein SK-Oberteil vor die SW stellen damit LB etwas höher eingehängt werden kann. Ei sitzt auf Matte und fängt Ball.	<b>Kokosnuss knacken</b> Ki klettert SW hoch, steigt auf SK, nimmt eine Kokosnuss (Ball, diese stecken zwischen Sprossen) und wirft diese auf einen Stein (Reif) -> Nuss knacken. Ei sammelt die Überreste (Bälle) wieder ein und legt sie zurück.	<b>Kokosnuss teilen</b> Ki klettert einen vorgegebenen Weg (Klebeband) durch Reifen senkrecht u. waagrecht bis zum Mattentunnel an SW, in welchem nach unten geklettert wird. Am Boden steht eine Schale mit Kokosnussstücken (getrocknet). Ki und Ei kosten von der Kokosnuss.
	Hilfsmittel: LB mit re und li angeklebten Seilen (Klebeband), kl. Matte	Hilfsmittel: SW, SK, Bälle, Reif	Hilfsmittel: Klebeband, Reifen, Seile, kl. Matte m. Seilen, Schale m. Kokosnuss
<b>steigen / klettern</b> mit dem Kletterseil/ Affenschwanz	<b>Affenhügel</b> (schiefe Ebene) Schiefe Ebene wird beklettert oder bestiegen mit oder ohne Hilfe des Seils.	<b>Affenfels</b> (Steilwand) Ki versucht mittels Kletterseil, welches oben an SW befestigt ist, den Affenfels zu erklettern. Danach klettert Ki hinüber zur LB und rutscht dort hinunter.	<b>Affenberg</b> (Kletterberg) Barren mit schräg aufgelegter 40er Matte unter Affenschwänze oder Ringe stellen. Ki erklettert mit Hilfe der Geräte den Berg. Hinunter darf gerutscht werden.
	Hilfsmittel: Sprossenwand, 2 LB eingehängt, Kletterseil, 2x16er-Matten (befestigt), alternativ 40er-Matten	Hilfsmittel: Sprossenwand, 40er-Matte (an SW stehend befestigt), Kletterseil, LB, kl. Matte	Hilfsmittel: 1 Barren, 40er-Matte ü. Barren mit Seilen befestigt, 2 kl. Matten Affenschwänze/Ringe mit Kletterseil
<b>steigen / klettern</b> am Barren	<b>Lianenbrücke</b> Ki steigt auf Brücke (Barren mit eingebundenen Seilen) und von Liane (Seil) zu nächster Liane.	<b>Affen rasen durch den Wald</b> Ki/Ei steigen auf SK-Teil, Ki kriecht unter Barren durch, Ei klettert darüber, steigen ü. SK-Teil u. pflücken eine Banane -> retour. Wer hat zuerst 5 Stk.?	<b>In den Bäumen</b> Ki (Affen) klettern auf SK, steigen über Äste der Bäume (mittlere Barrenholmen) bis auf Plattform (SK) und schwingen sich mit Liane (Affenschwanz) vom Baum.
	Hilfsmittel: 1 Barren, div. Seile oder alternativ Seilbrücke	Hilfsmittel: 1 Barren gedeckt mit 40er-Matte, 2 kl. Matten unter dem Barren 2 SK-Oberteile vor und hinter dem Barren, 2 Reifen am Start, div. gelbe Spielbündel (Bananen)	Hilfsmittel: 3 Barren beieinander, äussere Holmen unten, mittlere Holmen in div. Höhen, 2-3 LB auf Aussenholmen gelegt, li u. re der Barren 2 SK, Affenschwanz u. 40er-Matte neben einem SK
<b>steigen / klettern</b> am Netz/ Affenschwanz/ Strickleiter	<b>Durchs Baumgeäst</b> Ki bewegt sich wie Affe, kletternd, sitzend, hangelnd im Netz.	<b>Im dünnen Geäst</b> Ki versucht trotz dünnem Geäst und Wind bis an die Baumspitze zu klettern -> Glocke läuten.	<b>An der Liane</b> Kann sich Ki an Liane halten? Kann es Beine um Liane schlingen und kann es sich evtl. nach Oben schieben?
	Hilfsmittel: Netz alternative Seile zu Netz Sprossenwand, Barren	Hilfsmittel: Ringe, Strickleiter alternative Seile mit Gymstäben, Glöggli	Hilfsmittel: Tau, 16er-Matte



<b>fit und gesund</b> spielerisch zu Bewegung und Ernährung	<b>Apfel oder Banane</b> (Teamspiel) Team Apfel versucht beim Gegner die Bananen zu stehlen und umgekehrt. Wenn Dieb gefangen -> Frucht zurück. Das Team welches zuerst alle Gegnerfrüchte hat, gewinnt.	<b>Ich pflücke mir ...</b> (Teamspiel) 2 Gruppen, sternförmig, innen liegt Ki, aussen Ei mit Kopf zueinander. Le nennt Frucht. Betreffendes Paar steigt im UZS über Beine der Ei. Punkt für schnellere Gruppe.	<b>Von nah oder fern</b> (Teamspiel) 2-3 Gruppen, Bilder liegen verdeckt am Start. Erstes Paar deckt Bild auf, rennt bis Mitte wenn Frucht hiesig, bis Hallenende wenn Frucht exotisch. Schnellste Gruppe gewinnt.
	Hilfsmittel: Bildkarten mit z.B.: Obst, Gemüse, Würste, Cola, Wasser, Schoko etc., 2 Spielbänder rot und grün je Ki	Hilfsmittel: je 2 gleiche Fruchtbilder gem. TN	Hilfsmittel: je 2-3 Bilder von diversen exotischen u. hiesigen Früchten

Siehe auch Unterlagen zu KidBalü, Muki-Turnen, STV-Bestellnummer: 140.05.01/1.




► 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 Füessen 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> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Mit einzelnen Fingern</li> <li>o Mit einer Hand</li> <li>o Mit beiden Händen</li> <li>o Mit einem Fuss</li> <li>o Mit beiden Füessen</li> </ul> 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>	<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.	<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.	<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.
	Hilfsmittel: 3 mit wenig Wasser gefüllte Petflaschen, 2 Reifen, Softbälle /Schwämme und Wassereimer	Hilfsmittel: Wasserbomben (Ballone oder mit wassergefüllte Zucchini)	Hilfsmittel: Reifen, Ball



► Kognitive Fähigkeiten | Vorschulthemen



Dä seit: «Ich bin wiis wie Schnee.»  
 Dä seit: «Und ich grünen wie Chlee.»  
 Diese seit: «Ich cha blau wie dä Himmel sii.»  
 Dä meint: «Ich bi gelb wie dä Sunneschii.»  
 Und s'Chliinscht seit: «Jetzt gahts rund. Mir Chamöleons sind kunterbunt.»

**Erklärung**

THEMA	VARIANTEN	HILFSMITTEL
Sinnesschulung	Aussenlektion Mit allen Sinnen lernen Phantasie Kreativität	Aussenplätze Spielplatz Bewegungslandschaften Spielblatt "Hund" 
Gedächtnisschulung	Merkfähigkeit Farberkennung Formen Zahlen Buchstaben	Würfel Tangram Bilder Memory Puzzle
Sprachförderung	Versli Lieder Bücher Mundmotorik	Spielblatt "Papagei" 
Logische Zusammenhänge	Zählen Messen Vergleichen	Würfel Gegenstände Alltagsgegenstände Spiele



THEMA	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>Sinnesschulung</b>	<b>Chamäleon "Farbenfroh"</b> (grün, gelb, blau, rot) Jedes Paar erhält eine Farbe zugeordnet. Sobald das Paar seine Farbe hört, rennt das Paar eine Runde (bei Farben rennen alle).	<b>Sturm im Dschungel</b> Ein Sturm hat den Dschungel verwüstet. Es muss aufgeräumt werden. Die richtigen Blätter (Formen und Farben) müssen nun sortiert werden. Alles in der Halle verteilen, in der Mitte in Reifen sammeln.	<b>Sonne, Mond und Sterne</b> Ein Paar ist auf der einen Seite. Rest gegenüber. Das Paar sagt: "Sonne, Mond und Sterne," und dreht sich auf "Sterne" um. Wer dann nicht stillsteht, muss zurückgehen. Ziel: Wer ist zuerst beim Paar. Dieses kann dann weitermachen.
	Hilfsmittel: Geschichte zu Chamäleon frei erfinden mit den Farben grün, gelb, blau und rot.	Hilfsmittel: Karten zu Formen und Farben	
<b>Gedächtnis-schulung</b>	<b>Memory-Spiele</b> Memory-Spiel aufteilen. Eine Hälfte bei einem entfernten Malstab (aufgedeckt) hinlegen. Bei jedem Durchgang kann eine Karte geholt werden und entsprechend zugeordnet werden. El Zusatzaufgabe geben (evtl. gleiches Memory, aber zuge-deckt).	<b>Tangram-Aufgabenkarten</b> El haben eine Aufgabenkarte und sind in der Sitzhocke an der Wand. Ki holt die richtige Form und Farbe (ein Element pro Weg) und setzt die Tangram-Teile auf der Aufgabenkarte zusammen.	<b>Formen, Zahlen, Buchsta-ben</b> Formen, Zahlen, Buchstaben legen (Laufdistanz mit Hinder-nis). Karte schreiben: Buchstaben transportieren und richtig zuordnen. Zählen: Würfelaugen der entsprechenden Anzahl Ge-genstände zuordnen.
	Hilfsmittel: Memory-Spiel und Malstäbe	Hilfsmittel: Tangram-Karten und Tang-ram-Figuren	Hilfsmittel: Karten mit Formen, Zahlen, Buchstaben etc.
<b>Sprachförderung</b>	<b>Versli / Mundmotorik</b> Cha-Cha-Chamäleon. Cha-Chasch Farbe wechsele. Cha-Chammer dich nöd gseh. Chu-Chumm meh z'finde!  Chumm mer gönd dich go sueche!	<b>Lied /Mundmotorik</b> m h (Lippen pressen) m h (Zunge weit rausstrecken) macht s'chlii Cha-mä-leon 2 x wiederholen und e Flüge chunnt schwupp, di dupp, di du (Fliege mit dem Finger zeigen) 2 x m h (Lippen pressen) m h (Zunge weit rausstrecken) und scho isch d'Flüge gresse. Schupp, di wupp, di du, du du!	<b>Geschichte / Mundmotorik</b> Können wir auch Fliegen fangen mit unserer Zunge wie das Chamäleon? Da muss man die Zunge weit heraus-strecken. Die Fliege kommt auf der einen Seite. Die Fliege auf der anderen Seite. Die Fliege kommt oben. Die Fliege kommt unten. ....nun haben wir die Fliege gegessen! (Zunge hinein)
<b>Logische Zusammenhänge</b>	<b>Messen</b> Verschieden grosse Blätter liegen auf. Sortieren nach Grössen.	<b>Zählen</b> "Die Kraft der Fünf" Das Chamäleon frisst am Liebsten fünf Heuschrecken nacheinander. Helfen, dass immer fünf im Reif sind (grüne Bänder sind Heuschrecken).	<b>Vergleichen</b> Grösser als - kleiner als Da kommt ein Drache und möchte ebenfalls Heuschrecken essen. Welche Menge ist grösser, welche kleiner (Kinder müssen Krokodile zuordnen).
	Hilfsmittel: Blätter ausgedruckt in ver-schiedenen Grössen	Hilfsmittel: Reifen, grüne Bänder	Hilfsmittel: Gedruckte Krokodile grösser als und kleiner als (Heuschrecken in Reif).
	<b>Farbe bedeutet Bewegung</b> Rot - lang machen stehend Grün - auf den Boden liegen Blau - auf einem Bein stehen	<b>Farbe bedeutet Akustik</b> Rot - in die Hände klatschen Grün - auf den Boden stampfen Blau - auf die Knie patschen	<b>Kombination bzw. Reihen-folge</b> Möglichkeit Bewegung und/oder Akustik in einer Reihen-folge selber legen und nachmachen.



► Stark sein, kämpfen / rollen, drehen



**Hesch en Panzer of em Rogge**

*(Ki in Kauerposition vor El)*

**Mit meh Chraft chann ich ned drocke**

*(Mit beiden Armen – Hände in der Mitte – leichter Druck auf li Gesässbacke und re Schulterblatt geben)*

**Für en Schildchrot sett halt i**

*(nochmals leicht nachdrücken)*

**Eifach no es betzeli schwärer si**

*(Arme umpositionieren, dass Druck auf re Gesässbacke und li Schulterblatt ist, 2 x drücken)*

**Voraussetzungen schaffen**

THEMA	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>Stark sein / kämpfen</b>  Regeln: - immer ohne Schuhe - ich tue dem anderen nicht weh - ich mache nur das, was ich auch gerne habe - sagt jemand STOPP, höre ich sofort auf - ev. Ki gegen Ki und El gegen El.	<b>Gegeneinander drücken</b> 2-er Gruppen ertasten und fühlen sich. Drücken z.B. Hände, Füsse, Körperseite, Brust, Gesäss gegeneinander.	<b>Einander wegdrücken</b> Zu zweit auf einer Matte stehen. Miteinander absprechen, mit welchem Körperteil (Hände, Seite, Po ...) gegeneinander gedrückt wird. So lange gegeneinander drücken, bis jemand von der Matte gedrückt wird. (Ki – Ki und El.– El.)	<b>Drucklauf:</b> Chiffontuch, Bierdeckel, Ballon o.ä. zu zweit halten (ohne Hände) und transportieren.
		Hilfsmittel: kl. Matte	
<b>Rollen / drehen</b>	<b>Wer / Was rollt?</b> 1. Verschiedene Bälle durch Halle rollen und drehen. 2. TN bewegen sich als Schildkröten frei in der Halle, wenn die Leiterin eine Anweisung gibt, führen die TN diese aus.  Gefahr!: alle rollen sich ein. Unfall!: flach auf den Boden liegen und sw.rollen Party!: Auf den Rücken liegen mit Armen und Beinen zappeln Morgen!: aufstehen und strecken	<b>Schildkröte auf dem Rücken:</b> Ki in Spielschale setzen. El. dreht und schaukelt das Ki. Variante: Ki liegt auf einer kl. Matte.	<b>Hexenkessel:</b> Vier Ki sitzen oder liegen im Päckli auf dem Fallschirm. El halten den Fallschirm am Rand und rennen im Kreis (wechseln). Variante: Ki sitzen im Päckli auf dem Fallschirm (Rücken gegen aussen). Sie lassen sich zurückrollen, der Fallschirm liegt auf dem Boden, nun wird der Fallschirm hochgehalten, die Kinder setzen sich automatisch auf. Nun den Fallschirm wieder absenken usw.
		Hilfsmittel: verschiedene Bälle	



► Stark sein, kämpfen / rollen, drehen

THEMA	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>Kämpfen mit Händen</b>	<b>Handtätscher:</b> Ki und Ei sind sich im Vierfüsslerstand gegenüber. Beide versuchen einen Handrücken des anderen zu berühren. Wer zuerst drei Berührungen hat, gewinnt. Erschwerung: Ei in Liegestütz-Position	<b>Handschnapper:</b> Ki und Ei sind sich im Vierfüsslerstand gegenüber. In der Mitte liegen 2 Karten (1 mit Salat, 1 mit Apfel). Abwechslungsweise sagen Ki/Ei was die Schildkröte isst (Salat/ Apfel). Wer schnappt die richtige Karte zuerst? Erschwerung: Ei in Liegestütz-Position	<b>Handkampf:</b> Ki und Ei liegen einander auf dem Bauch gegenüber. Beide halten an einem Gymnastikball und ziehen an dem Ball. Wer den Ball dem anderen aus den Händen ziehen kann, hat gewonnen.
		Hilfsmittel: Bildkarten mit Salat und Apfel	Hilfsmittel: Gymnastikball
<b>Kämpfen mit Füssen</b>	<b>Fussstamper:</b> Ki und Ei geben sich die Hände und versuchen einander auf die Füsse zu stehen. Wer zuerst drei Berührungen hat, gewinnt.	<b>Fusschnapper:</b> Ki und Ei geben sich die Hände. Es liegt ein Chiffontuch am Boden. Beide halten einen Fuss auf dem Chiffontuch. Wer kann es zu sich ziehen. Wer zuerst dreimal das Tuch ergattert gewinnt.	<b>Füsse stossen:</b> Ki und Ei sitzen sich gegenüber am Boden (Ki sitzt an der Wand). Die Füsse sind in der Luft und berühren sich an den Fusssohlen (beide Beine angewinkelt). Beide drücken nun gegeneinander. Wer schafft es, seine Beine zu strecken?
		Hilfsmittel: Chiffontuch	
<b>Wegdrücken / Umstossen</b>	<b>Rückenkampf:</b> Zu zweit Rücken an Rücken am Boden sitzen. Gegenseitig versuchen, den anderen mit dem Rücken/Gesäss wegzuschieben.	<b>Störrischer Esel:</b> Ei befindet sich im Winkelliegestütz. Ki versucht Ei (störrischer Esel) am Po wegzuschieben. Rollentausch	<b>Umstossen:</b> Ei ist im Hockstand. Ki versucht Ei umzustossen. Variante: mit geschlossenen Augen. Rollentausch
		Hilfsmittel: kl. Matte	Hilfsmittel: kl. Matte
<b>Kämpfen</b>	<b>Berührungskampf:</b> Ki und Ei stehen auf einer kl. Matte. Sie vereinbaren, an welcher Stelle der andere berührt werden soll. Auf Kommando versuchen nun beide, den anderen z.B. am Bauch zu berühren. Wer es zuerst drei Mal schafft, gewinnt.	<b>Schwänzliziehen:</b> Ki und Ei stehen je auf einer kl. Matte. Beide haben einen Bündel in die Hose am Gesäss gesteckt. Auf Kommando versuchen beide, dem anderen das Schwänzli zu stehlen. Wer es zuerst drei Mal schafft, gewinnt.	<b>Zeitungsfechten:</b> Ki und Ei haben je ein Zeitungs-schwert (zusammengerollter Zeitungsteil) und stehen sich gegenüber. Ei stehen auf einem Mobilo. Auf Kommando mit dem Schwert fechten. Wer kann den anderen mit dem Schwert am Bauch berühren. Wer es zuerst drei Mal schafft, gewinnt.
		Hilfsmittel: kl. Matte	Hilfsmittel: kl. Matte, Spielbündel, Stoppuhr
<b>Gruppenspiele</b>  Gr. = Gruppe	<b>Socken stehlen:</b> 2 Gr. bilden. Gr. 1 zieht dickere zu grosse Socken an (oder steckt Bündel in Socken) und steht auf einer 40er Matte. Gr. 2 verteilt sich um die Matte und muss versuchen, in einer abgemachten Zeit möglichst viele Socken der Gr. 1 zu stehlen. Anschliessend wechseln. Wer hat mehr Socken gestohlen?	<b>Aus dem Feld stossen:</b> 2 Gr. bilden und mit Bündel kennzeichnen. Alle sind im Vierfüssler in einem abgesteckten Feld. Gr. 1 versucht in einer abgemachten Zeit möglichst viele von Gr. 2 aus dem Feld zu stossen (im Vierfüssler). Anschliessend wechseln. Wer hat mehr aus dem Feld gestossen?	<b>Mauer durchbrechen:</b> 2 Gr. bilden. Gr. 1 ist auf dem Mattenfeld. Gr. 2 verteilt sich um das Mattenfeld (=Mauer). Auf Kommando versucht Gr. 1 aus dem Mattenfeld zu fliehen. Gr. 2 versucht Gr. 1 zurückzuhalten. Sobald alle der Gr. 1 die Mauer durchbrochen haben, wird die Zeit gestoppt. Anschliessend wechseln. Welche Gr. ist schneller?
		Hilfsmittel: grosse Socken, 40er Matte	Hilfsmittel: Bündel, ev. Klebeband für Spielfeld



THEMA	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>Drehen</b>	<b>Karussell:</b> Ki und El geben sich die Hände und drehen sich möglichst schnell im Kreis.	<b>Seil einrollen:</b> Ki steht mit beiden Füßen auf einen Seil und versucht das Seil einzurollen. El rollen das Seil einbeinig ein.	<b>Rundlaufschwinger:</b> Schaukelringe kopfhoch einstellen. 2 Ki halten sich an je einem Schaukelring und drehen sich ein bis sie auf den Zehenspitzen stehen. Anschließend die Füße heben und ausdrehen.
		Hilfsmittel: Seil	Hilfsmittel: Schaukelringe
<b>Rollen</b>	<b>Baumstammrollen:</b> Ki liegt auf einer Mattenbahn. El rollen Ki über die Mattenbahn. Variante: Ki rollt alleine	<b>Förderband:</b> El liegen eng nebeneinander auf dem Bauch (=Förderband). Ki legt sich auf Förderband. El drehen sich alle. Ki wird über das Förderband transportiert.	<b>Schaukelröhre:</b> Ca. 3 Reifen um 2 kl. Matten legen (es gibt eine Röhre). Ki legt sich in die Schaukelröhre. El dreht die Röhre von A nach B.
	Hilfsmittel: kl. Matten als Mattenbahn	Hilfsmittel: kl. Matten als Mattenbahn	Hilfsmittel: 2 kl. Matten, 3 Reifen
<b>Purzelbaum</b>	<b>Schildkröte:</b> Ki liegt im Päckli auf dem Rücken. Ki schaukelt vor- und rückwärts. Kommt es auf die Füsse?	<b>Purzelbaum auf einem Rollhügel:</b> Ki ist in Kauerstellung und macht einen Purzelbaum auf einer schiefen Ebene (Mattenbahn auf Reuterbrett, Pneu unter dicker Matte ...) Variante: Schiefe Ebene auf verschiedenen Höhen	<b>Purzelbaum auf der Mattenbahn:</b> Mattenbahn auslegen. - Purzelbaum über das angewinkelte Bein der El - Purzelbaum ab Kastendeckel auf Mattenbahn - Purzelbaum mit einem Chiffontuch zwischen Kinn und Brustbein - Purzelbaum ohne Hilfsmittel - Spiel: Wer kann am meisten Purzelbäume schlagen?
		Hilfsmittel: Reuterbrett, kl. Matten, Pneu, dicke Matte	Hilfsmittel: kl. Matten, Kastendeckel, Chiffontuch



► Mut, Grossgeräte, Höhe, Bewegungslandschaft



I dä Baumhöhli und nid uf em Ästli  
 baut de Tukan sich sis Nästli.

*(Nest mit Händen formen)*

Leit deet zwei Eier drii  
 und brüetet us zwei Vögeli.

*(mit Händen zwei Eier zeigen)*

Und er bruucht ganz viel Muet  
 wenn er später s' Näscht verla tuet.

*(hüpfen und mit Armen flattern)*

**Voraussetzungen schaffen**

Eine Möglichkeit, die Grossgeräte überhaupt kennenzulernen ist, in einer der ersten Lektionen einen „Geräteraum-OL“ durchzuführen, bei dem Fragen zu den Grossgeräten gestellt werden. So müssen die Eltern mit den Kindern die Geräte im Geräteraum suchen und Fragen zu Anzahl, Grösse, Farbe, Beschaffenheit etc. beantworten. Vorschlag: Würfeln, entsprechende Frage lesen, Antwort „suchen“, auf Postenblatt eintragen. Zusätzlich zu den Fragen „Bewegungsaufgaben“ stellen.

THEMA	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>Methodische Überlegungen und Inputs zu Grossgeräten</b>	Grossgeräte gestaffelt einführen, das heisst, einzelne Posten in Kombination mit einfachen Stationen zu Lektionen zusammenfügen.	Mehrere bekannte Stationen in derselben Lektion aufstellen	Bekannte Stationen zu einer Bewegungslandschaft zusammenbauen und Übergänge schaffen. Wie eine solche Bewegungslandschaft aussieht, hängt von der Ausstattung der Halle und der Verfügbarkeit von Grossgeräten ab.
<b>Baum, Baumstamm</b>  LB = Langbank	<b>Baum fällen</b> Alle Ki stehen auf einer LB. Um zu verhindern, dass diese wegrutscht, kann sie direkt an eine Wand gestellt werden. Davor steht eine 40er Matte. Nun lassen EI Matte umkippen und Ki lassen sich mit der Matte nach vorne fallen. Auch EI können sich fallen lassen.	<b>Der kippende Baumstamm</b> Eine LB wird mit der Schmalseite nach oben über ein Reutherbrett, ein Kastenoberteil oder eine zweite LB gelegt. Sich sitzend, stehend, vorwärts, seitwärts, rückwärts über den Stamm bewegen. Kann zusätzlich ein Gegenstand (Spielbändel, Ball, Sandsäckli als Banane, Kokosnuss...) transportiert werden?	<b>Baumstammlaufen</b> Ki versucht auf Fass oder Laufrollen/-trommeln zu gehen. EI sichern an Hüfte.



► Mut, Grossgeräte, Höhe, Bewegungslandschaft

THEMA	EINFÜHRUNG	STUFE 1	STUFE 2
<b>Schlucht</b>  <small>SK = Schwedenkasten SSB = Stufenbarrren</small>	<b>Schlucht überqueren</b> In 2 SK ohne Deckel werden je 2 kl. Matten gedrückt, so dass je ein Wall entsteht. Die beiden SK werden mit einem SK-Deckel verbunden. An den beiden anderen Enden der SK werden ebenfalls SK-Deckel angestellt. Die Kinder klettern den Deckel hinauf, balancieren über den Mattenwall über die Verbindung zum nächsten Wall und rutschen am Schluss über den 2. SK-Deckel hinunter.	<b>Schlucht hinunterrutschen I</b> LB an SW einhängen Ki klettert die SW hoch, setzt sich auf die LB und rutscht hinunter.  Variante: 1 LB auf einer Seite zuoberst an der SW einhängen, auf der anderen in einen SK einhängen, 2 LB aus dem SK auf den Boden führen. Ki klettert hoch und rutscht über die erste LB geht über den SK und rutscht weiter.	<b>Schlucht hinunterrutschen II</b> Der Boden hinter der Kletterstange wird mit 2 kl. Matten ausgelegt. Es werden drei 16-er-Matten hinter die Kletterstangen gestellt. So entsteht eine Schlucht. Vom SK aus klettern die Ki auf die vorderste Matte, sitzen darauf und rutschen zwischen zwei Matten die Schlucht hinunter.  Variante ohne Kletterstange: SSB wird so vor die SW gestellt, dass 2 Matten (16er oder 40er) dazwischen Platz haben.
	Hilfsmittel: 4 SK, 4 kl. M	Hilfsmittel: SW, 2 LB, 1 SK, 1 kl. Matte	Hilfsmittel: Kletterstange, 2 kl. Matten, 3 16er Matten, Seile, SK
<b>Wackelbrücke</b>  <small>SSB = Stufenbarrren LB = Langbank SK = Schwedenkasten</small>	<b>Wackelbrücke I</b> Mit Seilen wird eine LB in die Holmengasse eines SSB gehängt. Ki und El schreiten über diese Wackelbrücke.	<b>Wackelbrücke II</b> Ein SK Mittelteil wird in den SSB gehängt und soll überquert werden.	<b>Wackelbrücke III</b> Zwischen zwei SSB wird eine LB aufgehängt. Ki gehen über die Brücke (aufrecht oder kriechend)
	Hilfsmittel: SSB, Seile, LB	Hilfsmittel: SSB, Seile, SK Mittelteil	Hilfsmittel: 2 SSB, LB
<b>Wackelsteg</b>  <small>SK = Schwedenkasten LB = Langbank SR = Schaukelring</small>	<b>Wackelsteg I</b> LB einseitig auf 1 Mobilo gelegt. Ki + El balancieren über die Wackelbrücke. Dabei werden Federn auf dem Kopf oder auf der Hand transportiert.	<b>Wackelsteg II</b> Ki + El nehmen eine Feder, steigen damit auf den Wackelsteg, lassen sie auf die Matte fliegen und springen ihr nach.	<b>Wackelsteg III</b> LB wird an zwei SR-Paaren (ein SR-Paar auslassen) eingehängt. Vorne und hinten stellt man mit einem kleinen Abstand je einen SK auf. Auf den SK klettern über LB gehen und danach wieder auf den SK steigen und hinunterklettern.
	Hilfsmittel: LB, Mobilo, Federn	Hilfsmittel: LB an Ringen einhängen, Seil, 40er Matte, Federn	Hilfsmittel: 2 SR-Paare, 2 SK, Seile, LB
<b>Liane über dem Sumpf</b>  <small>SK = Schwedenkasten AF = Affenschwänze</small>	<b>Landung auf Matte</b> Vom SK aus schwingt sich das Ki am Affenschwanz über den Sumpf und lässt sich dann auf die 40er Matte fallen.	<b>Ziellandung auf Matte</b> Auf der Landematte liegt ein Spielbändel als Zielbereich zum Landen.	<b>Ziellandung auf SK</b> Vom SK aus schwingt sich das Ki am Affenschwanz über den Sumpf (kl. Matte) und landet auf dem gegenüber stehenden SK.
	Hilfsmittel: SK, AF, 40er Matte Variante: Nur 2 od.3 Elemente des SK verwenden	Hilfsmittel: SK, AF, 40er Matte, Spielbändel	Hilfsmittel: 2 SK, AF, kl. Matte Variante: Nur 2 od.3 Elemente des SK verwenden
<b>Fluss</b>  <small>RST = Reckstange SSB = Stufenbarrren SW = Sprossenwand</small>	<b>Fluss überqueren I</b> Ein Seil ist zwischen der SW und einem SSB gespannt. Ki steht auf Teppichrest und zieht sich ans andere Ufer.	<b>Fluss überqueren II</b> Seitwärts über die RST gehen und sich dabei an einem Seil halten, das auf Schulterhöhe über der RST an den Reckpfosten befestigt ist.	<b>Fluss überqueren III</b> Seitwärts über die RST gehen und sich dabei an einem Seil halten, das an der SW oder an einem Barren (im rechten Winkel zur RST) befestigt ist.
	Hilfsmittel: Seil, SSB, Teppichresten Variante: auf Rollbrett sitzend od. stehend	Hilfsmittel: Reck, Seil	Hilfsmittel: Reck, SSB, Seil

