



## IN DIESER MAPPE

- 1 **Tatütata, die Feuerwehr ist da!**  
Parcours für junge Retter und ein Besuch im Gerätehaus: Die Helden des Alltags kennenlernen
- 2 **Huhn Henriette zu Besuch**  
Handabdruck-Nester und Kontakte im Kita-Garten: Wir begegnen heimischen Tieren
- 3 **Eine tierische Weltreise**  
Woll-Alpaka und Nashorn-Fingerspiel: Unterwegs mit Storch Sebastian
- 4 **Willkommen im Farblabor**  
Glitzer-Kisten und Versuche mit Erdfarbe: (Misch-)Experimente mit ungewohnten Materialien
- 5 **Das bin ich von Kopf bis Fuß**  
Mit Spiegelbildern und Body Art: Wir lernen unseren ganzen Körper kennen
- 6 **Vom Korn bis zum Brot**  
Spaziergang zum Getreidefeld und Pizza-Back-Aktion: Ein Projekt rund um unsere Nahrung
- 7 **Unterwegs durch Wald & Wiese**  
Lesewanderung und Hüttenbau: Wertvolle Impulse aus der *Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)*
- 8 **Abtauchen in magische Welten**  
Märchenstunde und Karottenmuffins: „Das Rübchen“ für Kleinstkinder
- 9 **Jung trifft Alt**  
Oma-Opa-Tag in der Kita und gemeinsame Aktivitäten im Seniorenzentrum: Wir verstehen uns gegenseitig
- 10 **„Der Bronto ist superstark!“**  
Dinosaurier-Eier und Salzteig-Fußspuren: Wir erforschen die Urzeitechsen

### Poster

Tiere aus aller Welt





# Abtauchen in magische Welten

Märchen im U3-Bereich? Aber ja! Dafür eignen sich Geschichten mit reduzierter Handlung und einfacher Sprache. Während eines Projekts erleben die Kinder bei Rollenspielen, Kreativaktionen, beim Vorlesen und Singen die Erzählung immer wieder neu.

**D**er Großvater versucht, eine riesige Rübe aus der Erde zu ziehen, doch vergebens. Auch gemeinsam mit seiner Frau gelingt es nicht. Und so kommen immer weitere helfende Hände herbei ... Davon handelt das russische Volksmärchen „Das Rübchen“, das sich dank seiner einfachen Kettenstruktur hervorragend für ein Projekt mit Jungen und Mädchen unter drei Jahren eignet. Kinder lieben Märchen und finden sich in dieser Welt, in der alles möglich scheint, gut

zurecht. Tiere können sprechen? Goldstücke fallen vom Himmel? All das wundert sie nicht: Sie befinden sich in einer Phase, in der die Fantasie stärker als das rationale Denken ist.

## DAS BÖSE BESIEGEN

Aber was ist mit der Hexe, die im Ofen verbrennt, oder dem Wolf, der im Brunnen ertrinkt? Eltern befürchten oft, solche Beschreibungen könnten ihr Kind überfordern. Doch gerade die deutliche Unter-

**Das Rübchen**  
Was die Brüder Grimm für den deutschen Sprachraum waren, das war Alexander Nikolajewitsch Afanassjew für den russischen: ein Märchensammler. Er veröffentlichte zwischen 1855 und 1867 fast 600 Erzählungen, „Das Rübchen“ ist eine davon.



scheidung zwischen Gut und Böse bietet den Jüngsten Orientierung. Sie kennen Ängste bereits und brauchen positive Identifikationsfiguren, die das Böse besiegen. Dies ist eine bedeutende Erfahrung für sie, die es Fachkräften zudem ermöglicht, einen besonderen Zugang zu den Kindern zu finden. Wählen Sie für die Jüngsten leicht verständliche Geschichten, die positiv enden. Was für tolle Projekte dabei entstehen können, sehen Sie auf den nächsten Seiten. ■



# Der riesige Fuß

Dieses Spiel hilft, die Dimensionen der Dino-Körper besser zu begreifen.

## SO GEHT'S

1. Schneiden Sie im Vorfeld einen ca. 80 cm langen Dinosaurierfuß aus Papier aus.
2. Im Sitzkreis stellen Sie verschiedene Dino-Spielfiguren in die Mitte. Überlegen Sie gemeinsam, wie groß wohl der Fuß eines Dinosauriers gewesen sein könnte. Fragen Sie die Kinder: „Habt ihr auch große Füße?“
3. Legen Sie den Dino-Fuß in die Mitte und betrachten ihn. Fragen Sie: „War ein Dinosaurierfuß vielleicht so groß? Oder sogar noch viel größer? Was glaubt ihr?“

## MATERIAL

- großes Blatt Papier
- Schere
- Dinosaurier-Spielfiguren
- Hausschuhe der Kinder



4. Sprechen Sie nun gemeinsam den Dino-Vers 1. Laden Sie ein Kind ein, seine Hausschuhe am Papierrand zu platzieren. Wiederholen Sie Vers 1 so oft, bis alle Kinder ihre Schuhe reihenförmig angelegt haben.

5. Sprechen Sie zum Abschluss den Dino-Vers 2. Zählen Sie gemeinsam, wie viele Hausschuhe Sie gebraucht haben, um den Dino-Fuß zu umranden. ■

## SPIELVERSE

### Dino-Vers 1

Schuh an Schuh und Stück für Stück, schau, wie der Dino-Fuß gewachsen ist!

### Dino-Vers 2

All unsere Schuhe liegen nun da, der Dino-Fuß ist groß, hurra, hurra! ■

# Dino-Hüpfspiel

Dieses lustige Bewegungsspiel regt die Gruppe zum Singen und Tanzen an.

## SO GEHT'S

1. Treffen Sie sich im Kreis. Überlegen Sie gemeinsam, wie sich die Urzeitechsen fortbewegt haben. Sie konnten stapfen, rennen, einige sogar fliegen. Ahmen Sie alles pantomimisch nach. Fragen Sie: „Gab es auch Dinos, die toll hüpfen konnten? Bestimmt, oder?!“
2. Laden Sie ein Kind in die Kreismitte ein. Befestigen Sie das Tuch mit der Klammer hinten an seiner Hose. Erklären Sie, dass dies ein Dinosaurierschwanz ist.

3. Der kleine Dino geht in der Mitte im Kreis umher. Singen Sie dazu gemeinsam zur Melodie des Liedes „Ich bin ein dicker Tanzbär“ den Text „Ich bin ein großer Dino“.

4. Ist das Lied zu Ende gesungen, versucht der Freund, den das Kind ausgewählt hat, über den Schwanz des Dinos zu hüpfen. Zählen Sie die Sprünge gemeinsam mit. Dann bekommt der Freund den Dino-Schwanz an die Hose gesteckt und das Spiel geht von vorne los. ■

## MATERIAL

- braunes, langes Tuch
- Wäscheklammer



## SPIELIED

### Ich bin ein großer Dino

Ich bin ein großer Dino  
und komm von ganz weit her.  
Ich möchte so gerne hüpfen,  
doch das fällt mir noch schwer.  
(Der Dino sucht sich jetzt einen Freund aus  
und sie hüpfen gemeinsam.)  
Ja wir hüpfen dideldum,  
hier in unsrem Kreis herum.  
Ja, wir hüpfen dideldum,  
hier in unsrem Kreis herum. ■

## SPIELEND LERNEN



### KÖRPER

Die verschiedenen Sinnesmaterialien, die während des Projekts zum Einsatz kommen, regen die Wahrnehmung an und fördern sie.



### SPRACHE

Die Sprachanlässe und das gemeinsame Singen erweitern den Wortschatz und die Grammatik der Kinder.



### LEBENSWELT

Die Kinder beschäftigen sich mit der Lebenswelt der Dinosaurier und erweitern spielerisch ihr Wissen.

Nathalie Rahm

