

Inhaltsverzeichnis

Einführung	6	Malu liebt es, sich seitlich zu schaukeln	44	Die Delfindame Dafne dreht sich vom Kopf aus durch das Wasser	112	Pädagogische Anregungen	174
Gründe für Bewegungsmangel im frühen Kindesalter	7	Malu dreht sich gekonnt um und hat eine Idee	46	Die Delfindame Dafne zeigt Malu Lockerungsübungen für das Becken	114	Spielideen	174
Die vielfältigen Auswirkungen von Bewegungsmangel im frühen Kindesalter	8	Malu trifft das Gürteltier Gisela	48	Die Delfindame Dafne dreht sich von der Schwanzflosse aus durch das Wasser	116	Einstimmung mit Lied	174
Gezielte Förderung der Bewegungsentwicklung mit Malu	10	Malu macht den Rücken so rund wie das Gürteltier Gisela	50	Die Delfindame Dafne spielt Baumstamm	118	Hokuspokus Fidibus, das Faultier kommt erst ganz zum Schluss!	174
Aufbau und Förderinhalte des Programms	10	Malu wankt wie das Gürteltier Gisela zur Seite	52	Die Delfindame Dafne dreht sich um die eigene Achse durch das Wasser	120	Stopp-Schaukeln – Spiel zu „Malu schaukelt sich in den Sitz“	174
Ablauf der Förderung in der Gruppe	11	Das Gürteltier Gisela setzt Arme und Beine zueinander	54	Malu trifft die Schlange Shaana	122	Ich habe dich erkannt! – Spiel zum Jaguar	175
Kurzvorstellung der einzelnen Übungseinheiten	12	Das Gürteltier Gisela kippt zur Seite und rollt sich zusammen	56	Die Schlange Shaana macht sich fit für den Tag	124	Wipp und Wapp – Spiel zur Krabbe	175
Übungseinheit 1: Das Faultier Malu wacht auf	12	Das Gürteltier Gisela rollt zurück auf die Beine	58	Die Schlange Shaana richtet sich auf	126	Echsenspiel – Spiel zur Echse	175
Übungseinheit 2: Malu blickt herum	13	Malu trifft den Jaguar Jamira	60	Die Schlange Shaana führt die ersten Schlägelbewegungen am Morgen durch	128	Schlange häutet sich – Spiel zur Schlange	176
Übungseinheit 3: Malu trifft das Gürteltier Gisela	13	Jamira zeigt, wie eine Katze sich recken und strecken kann	62	Die Schlange Shaana duckt sich auf den Boden	130	Tiere raten – Spiel mit eingeübten Tieren	176
Übungseinheit 4: Malu trifft den Jaguar Jamira	14	Jaguar Jamira zeigt das Heranpirschen	64	Die Schlange Shaana schaukelt zu den Seiten	132	Lirum, larum, Löffelstiel, wer das hier schafft, der kann ganz viel! – Spiel mit eingeübten Tieren	177
Übungseinheit 5: Malu trifft die Krabbe Karl	14	Jaguar Jamira blickt herum	66	Die Schlange Shaana kann nach hinten ausweichen	134	Faultier-Spiel – Spiel mit eingeübten Tieren	177
Übungseinheit 6: Malu trifft die Echse Eefje	15	Jaguar Jamira wendet den Blick über die Seiten nach hinten	68	Malu trifft den Frosch Frerk	136	Tiermemory – Spiel mit eingeübten Tieren	177
Übungseinheit 7: Malu trifft den Amazonasdelfin Dafne	15	Jaguar Jamira schaukelt vor und zurück	70	Der Frosch Frerk richtet sich auf	138	Übungsabfolgen kombinieren – Spiel mit eingeübten Tieren	178
Übungseinheit 8: Malu trifft die Schlange Shaana	16	Malu trifft die Krabbe Karl	72	Der Frosch Frerk wechselt in seine Sprunghaltung	140	Klatschverse, Finger- und Fußspiele	179
Übungseinheit 9: Malu trifft den Frosch Frerk	16	Malu dreht sich in den Krabbenstand	74	Der Frosch Frerk lernt das Schaukeln	142	Malu, das kleine Faultier – Klatschspiel	179
Übungseinheit 10: Malu trifft den weißen Reiher Richard	17	Krabbe Karl hebt und senkt den Po	76	Der Frosch Frerk dehnt seine Beine	144	Gisela und Malu – Klatschspiel	179
Übungseinheit 11 als Abschlussritual: Malu wacht langsam auf	17	Krabbe Karl zeigt, wie er mit den Scheren kneifen kann	78	Der Frosch Frerk übt mit Malu für den großen Sprung	146	Jamira, das Jaguarweibchen – Krabbelspiel	180
Malu Übungseinheiten	18	Karl zeigt das Krabbenlaufen	80	Der Frosch Frerk hüpfst mit hohen Sprüngen	148	Karl, die Krabbe – Bewegungsspiel für junge Krabben	180
Das Faultier Malu wacht auf	20	„Bravo“ klatschen mit Armen und Beinen	82	Der Frosch Frerk trainiert auch mit den Vorderbeinen	150	Eefje, die Echse – Kriechspiel	181
Malu streckt und reckt sich	22	Malu schaukelt sich zurück auf ihre Füße	84	Der Frosch Frerk zeigt seine schöne Tanzbewegung	152	Malu und Dafne am Fluss – Fingerspiel	181
Malu macht Fingergymnastik	24	Malu trifft die Echse Eefje	86	Malu trifft den weißen Reiher Richard	154	Shaana, die Schlange – Fingerspiel	181
Malu schaut sich die Hände von allen Seiten an	26	Echse Eefje ist ganz lang gestreckt	88	Der weiße Reiher Richard schlägt mit seinen Flügeln auf und ab	156	Frerk, der bunte Frosch – Hüpfspiel für kleine Frösche	182
Malu macht Hand- und Fußgymnastik	28	Die Echse Eefje streckt abwechselnd die vorderen Beine	90	Der weiße Reiher Richard schwingt mit seinen Flügeln nach hinten, um mächtig auszusehen	158	Richard, der weiße Reiher – Gleichgewichtsspiel für unruhige Reiher-Kinder	182
Malu klopft sich den Staub aus dem Fell	30	Die Echse Eefje zieht abwechselnd die Hinterbeine nach vorn	92	Der weiße Reiher Richard beginnt zu fliegen	160	Bodypercussion mit Tieren im 4/4-Takt	183
Malu schaukelt sich in den Sitz	32	Die Echse Eefje zeigt ein Kriechen auf der Stelle	94	Der weiße Reiher Richard steht auf dem rechten Bein und breitet die Flügel aus	162	Lied „Malu möchte sich so gern bewegen“	184
Malu sitzt im Schneidersitz	34	Die Echse Eefje züngelt und streckt dabei abwechselnd die Vorderbeine	96	Der weiße Reiher Richard steht auf dem linken Bein und breitet die Flügel aus	164	Fremdwörterverzeichnis	186
Malu blickt herum	36	Die Echse Eefje züngelt und zeigt Kriechbewegungen auf der Stelle	98	Der weiße Reiher Richard klappert mit dem Schnabel	166	Literatur	187
Guten Morgen, lieber Tag	38	Die Echse Eefje kriecht mit allen Vieren	100	Der weiße Reiher Richard schlägt mit den Flügeln und dreht sich dabei im Kreis	168	Malvorlagen	188
„Ist hier noch jemand?“	40	Die Echse Eefje blickt unter ihren Bauch	102	Malu wacht langsam auf	170		
Malu blickt am Busch vorbei	42	Die Echse Eefje blickt über die Seite nach hinten	104				
		Malu trifft die Amazonasdelfin Dafne	106				
		Malu macht die Delfindame Dafne nach, wie sie auf der Stelle im Wasser steht	108				
		Die Delfindame Dafne bewegt sich im Wasser	110				

