

Wir spielen die Geschichte von der Raupe

Sie brauchen dazu:

das Buch *Die kleine Raupe Nimmersatt* von Eric Carle (Gerstenberg, 2007), Sachbücher und -videos oder DVDs über den Lebenszyklus von Schmetterlingen

Hier lernen Kinder:

- ◆ Kreativität und Fantasie einzubringen
- ◆ Rollenspiel
- ◆ Anweisungen zu befolgen
- ◆ ihre Grobmotorik zu schulen
- ◆ Fakten über den Lebenszyklus eines Schmetterlings kennen

Gruppe:

die ganze Gruppe

So geht's:

- ◆ Lesen Sie mit den Kindern das Buch über die Raupe Nimmersatt und sprechen Sie mit ihnen über die Verwandlung der Raupe in einen Schmetterling.
- ◆ Zeigen Sie Bücher und Videos/DVDs über den Lebenszyklus von Schmetterlingen.
- ◆ Erklären Sie den Kindern, dass sie Raupen spielen werden, die sich in Schmetterlinge verwandeln.
- ◆ Zuerst sollen sie sich zusammenrollen wie ein Ei auf einem Blatt.
- ◆ Dann, „pling“, schlüpfen sie als Raupen aus.
- ◆ Nun sollen sich die Kinder am Boden winden wie eine fressende Raupe.
- ◆ Sie sind dick geworden und bewegen sich nur noch sehr langsam.
- ◆ Sie spinnen sich in ihren Kokon ein und schlafen ein.
- ◆ Dann versuchen sie herauszukommen und erscheinen als Schmetterling.
- ◆ Sie breiten ihre Flügel aus und schütteln sie aus um sie zu trocknen.
- ◆ Schließlich können sie davonfliegen wie ein Schmetterling.

Vertiefende Aktivitäten:

- ◆ Sie können die gleiche Aktivität über die Lebenszyklen anderer Tiere durchführen, z. B. von Fröschen.
- ◆ Lassen Sie die Kinder Kostüme zu dem Spiel gestalten und es vor anderen Gruppen aufführen. (s. *Schmetterlingskostüm*, S. 31).
- ◆ Lassen Sie die Kinder mit verschiedenen Materialien und unterschiedlichen Techniken Raupen und Schmetterlinge gestalten.
- ◆ Lassen Sie die Kinder zählen, von wie vielen Dingen sich die Raupe an jedem Tag ernährt.
- ◆ Die Kinder sollen die Wochentage lernen. Helfen Sie ihnen, einen Wochenkalender zu gestalten. Für jeden Tag der Woche sollen sie eine Tätigkeit, die sie an diesem Tag ausüben, einzeichnen.
- ◆ Die Kinder spielen die Geschichte von der Raupe Nimmersatt nach.

Lernziele:

- ◆ Sich mit Selbstvertrauen, Fantasie und Sicherheit bewegen

Fang den Ball!

Sie brauchen dazu:

Alte Ofenhandschuhe; Filz;
selbstklebendes Klettband;
Klebstoff; Tennisbälle

Gruppe:

Paare

Hier lernen Kinder:

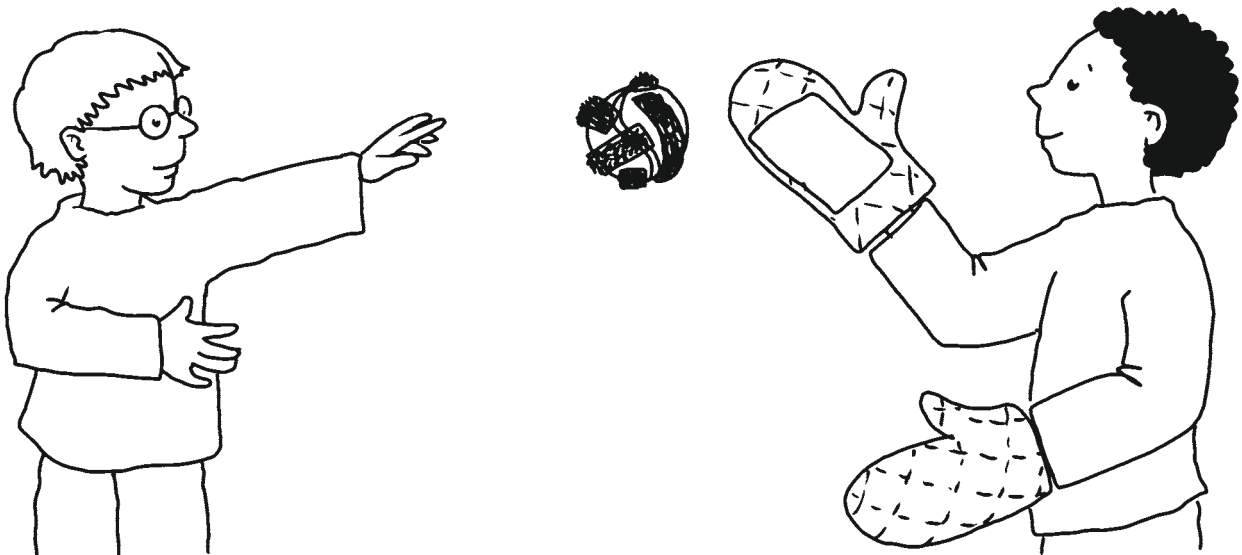
- ◆ ihre Grobmotorik zu schulen – zu werfen und zu fangen
- ◆ mit einem Partner zusammenzuarbeiten
- ◆ Raumgefühl zu entwickeln – dass sie in einer gewissen Entfernung voneinander stehen müssen

So geht's:

- ◆ Kündigen Sie an, dass die Kinder Werfen und Fangen mit einem Klettball spielen werden.
- ◆ Zunächst sollen sie Klettband auf die Tennisbälle kleben.
- ◆ Danach kleben sie Filz auf die Ofenhandschuhe.
- ◆ Teilen Sie Zweiergruppen ein.
- ◆ Bestimmen Sie, in welcher Entfernung sich die Kinder aufstellen sollen und markieren Sie die Stellen mit Kreide, falls notwendig.
- ◆ Ein Spieler wirft den Ball, der andere fängt ihn mit dem Ofenhandschuh auf.
- ◆ Die Bälle sollten auf dem Filz haften bleiben.
- ◆ Nach einer Spielrunde tauschen die Partner die Plätze.

Vertiefende Aktivitäten:

- ◆ Erhöhen Sie die Distanz zwischen Werfer und Fänger, um das Spiel schwieriger zu gestalten.
- ◆ Lassen Sie die Kinder mit anderen Utensilien Wurfspiele machen, z. B. mit Spielsäckchen (s. *Spielsäckchen-Spiele*, S. 10).
- ◆ Fordern Sie sie auf zu zählen, wie oft nacheinander sie den Ball fangen können, ohne dass er zu Boden fällt.



Lernziele:

- ◆ Raum-, Eigen- und Fremdwahrnehmung zeigen
- ◆ Mit verschiedenen großen und kleinen Spielgeräten umgehen

Schmetterlingskostüm

Sie brauchen dazu:

Bilder von Schmetterlingen;
Pappstreifen, die der Länge nach dem Kopfumfang der Kinder entsprechen; Klebebänder; Pfeifenreiniger; Eierschachteln; Pappstreifen; Krepppapier; Party-Blaspfeifen; Farbe, Malpinsel, Filzstifte

Hier lernen Kinder:

- ◆ Kreativität und Fantasie einzubringen
- ◆ die Körperteile eines Insekts zu benennen – sechs Beine, Flügel, Fühler
- ◆ ihre Feinmotorik zu schulen – auszuschneiden, aufzukleben, zu bemalen
- ◆ Lebewesen zu beobachten

Gruppe:

die ganze Gruppe, dann kleine Gruppen

So geht's:

- ◆ Zeigen Sie den Kindern zunächst Bilder von Schmetterlingen und deuten Sie auf die Hauptmerkmale: Augen, Fühler, Flügel, lange Zunge.
- ◆ Kündigen Sie an, dass die Kinder ein Schmetterlingskostüm anfertigen werden.
- ◆ Basteln Sie zunächst das Kopfband für die Kinder.
- ◆ Darauf kleben die Kinder Teile der Eierschachteln als Augen und Pfeifenreiniger als Fühler.
- ◆ Nun werden die Flügel aus farbigem Krepppapier gestaltet und als Halterung daran Ringe aus Pappstreifen geklebt.
- ◆ Fordern Sie die Kinder auf, ein symmetrisches Muster auf die Flügel zu zeichnen.
- ◆ Nun verkleiden sie sich als Schmetterlinge.
- ◆ Geben Sie den Kindern die Party-Blaspfeifen. Sie sollen die lange Zunge der Schmetterlinge darstellen.
- ◆ Nun können die Kinder flatternde Schmetterlinge spielen, die von einer Blume zur anderen fliegen und Nektar trinken.

Vertiefende Aktivitäten:

- ◆ Die Schmetterlingskostüme können auch für weitere Turn- und Rollenspielaktivitäten genutzt werden.
- ◆ Halten Sie eine Schmetterlings- oder Kleintierparty ab, für die sich die Kinder als ihr Lieblings-Kleintier verkleiden dürfen.
- ◆ Backen Sie mit den Kindern Küchlein in Schmetterlingsform.
- ◆ Sprechen Sie mit den Kindern anhand von Schmetterlingsflügeln über Symmetrie (s. *Band 2, Schmetterlingsbilder*, S. 30).
- ◆ Die Kinder erfahren etwas über den Lebenszyklus von Schmetterlingen.

Lernziele:

- ◆ Besonderheiten von Lebewesen, Gegenständen und beobachteten Ereignissen herausfinden und erkennen