

KITA IDEEEN SCHATZ

2018/19

Spiele, Lieder und Aktionen

HERDER 

FREIBURG · BASEL · WIEN

»Hilf mir, es selbst zu tun« – so das Motto der wegweisenden Pädagogik von Maria Montessori. Die Gesamtausgabe der Werke Maria Montessoris erscheint im Verlag Herder – es ist weltweit die erste textkritisch geprüfte und wissenschaftlich kommentierte Edition sämtlicher Werke der bedeutendsten Pädagogin des 20. Jahrhunderts. Die Zitate im vorliegenden Band sind dem Maria-Montessori-Bildkalender »Einen Lichtstrahl geben und weitergehen« (978-3-451-34789-4) entnommen.



© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2018

Alle Rechte vorbehalten

www.herder.de

Umschlaggestaltung: SchwarzwaldMädel, Simonswald

Satz und Gestaltung: Arnold & Domnick, Leipzig

Illustrationen im Innenteil: © virinaflora / shutterstock

Herstellung: Graspo CZ, Zlín

Printed in the Czech Republic

ISBN 978-3-451-37934-5

Inhalt

Herzlich willkommen

Seite 4-5

Bewegungsspiele

in Balance

Seite 6-13

Entdeckungsreisen in die Welt

der Gefühle

Seite 14-19

Tierischer Spielspaß

Seite 20-25

Experimente &

Aktionen

Seite 26-31

Kunterbunte

Klanggeschichten

Seite 32-37

Raus ins Grüne!

Seite 38-43

Auf einen Blick:

Alle Spiele, Lieder und Aktionen

Seite 44-46





Herzlich
willkommen

Liebe Schatzsucherinnen und Schatzsucher!

Immer in Bewegung und voller Neugier die Umgebung erkunden – das ist die Lieblingsbetätigung kleiner **Welteroberer**. Es ist faszinierend zu beobachten, wie die Kinder – mal im versunkenen Tun, mal im ausgelassenen Toben – vielfältige Eindrücke sammeln. Tag für Tag erleben Sie das in Ihrer Arbeit mit Kindern. Und vermutlich haben Sie sich anstecken lassen von der **Neugier** und sind auf der Suche nach Ideen, wie Sie die Kinder beim Sammeln und Verarbeiten neuer Eindrücke unterstützen können.

Stöbern Sie doch mal im **KitaIdeenSchatz**! Hier finden Sie Impulse aus der Praxis für die Praxis, mal bewährt, mal innovativ, alle sind von unseren Autorinnen und Autoren erprobt: eine kleine Auswahl von Geschichten, Versen, Liedern und Spielideen aus der aktuellen Verlagsproduktion. Da gibt's **Entdeckungsreisen** in die Welt der Gefühle, kleine Spiele und Lieder rund ums beliebte Thema Tiere, Anregungen für den **Waldspaziergang**, ein kleines Experiment, Kreativangebote sowie **Bewegungsspiele** „in Balance“.

Aktivität und Ruhe – beides ist im Kita-Alltag wichtig. Toben und sich konzentrieren, **Lärm und Stille**, sich verausgaben und innehalten. Eine **Balance** im Alltag zu finden, das ist für Kinder ebenso wichtig wie für die Erwachsenen. Inspirationen und Anregungen finden Sie in diesem **KitaIdeenSchatz**. Kleine, wertvolle Impulse für die Gestaltung eines freudvollen, ausbalancierten Kita-Alltags.

Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Stöbern und Entdecken!

Jochen Fähndrich
Programmleiter Buch im Fachverlag Pädagogik
im Verlag Herderr



Kissen- schlacht & Kuschel- kissen

Bewegungsspiele in Balance

Ein Spielmaterial, das die Bewegungsbedürfnisse von Kindern ebenso erfüllt wie ihr Bedürfnis nach Ruhe und Entspannung, ist das Kissen. Es kann für wilde Spiele genauso herhalten, wie es bei Entspannungsübungen zum Traumkissen werden kann. Mit Kissen kann man kämpfen, werfen, sich abtrefen, man kann sie schleudern, man kann mit ihnen aber auch kuscheln, sich genussvoll darauf legen, sich damit zudecken und auf ihnen träumen ... Kissen haben keine klar definierte Funktion – so wie dies bei vielen anderen Spielgeräten der Fall ist. In der Fantasie der Kinder kann ihre Bedeutung beim Spielen daher schnell wechseln.



Ruhe und Bewegung stellen Grundbedürfnisse eines jeden Kindes dar. Im Kindergarten und auch in der Schule sollten daher beide Bedürfnisse ausreichend berücksichtigt werden. Sowohl in der Ruhe als auch in der Bewegung kann man die eigenen Kräfte spüren und entfalten, Energie erfahren und aufmerksam werden auf viele kleine Dinge, die einem sonst entgehen.

Renate Zimmer

Kartonmauern umwerfen

Mitspieler: beliebig viele

Material: viele Schuhkartons, viele Kissen

Bewegungsphase: Die Kinder bauen eine Mauer oder auch hohe Türme aus Schuhkartons. Aus einer selbst gewählten Entfernung (eventuell kann eine Schnur auf dem Boden ausgelegt werden, um den Abstand zu der Mauer zu markieren) versuchen sie, die Mauer oder den Turm mit den Kissen zum Einstürzen zu bringen. Wie weit kann der Abstand zu der Mauer sein, um sie gerade noch treffen zu können?

Ruhephase: In kleinen Gruppen bauen sich die Kinder mit den Schuhkartons ein »Haus«. Sie legen die Kartons dazu auf dem Boden zu einem Rechteck oder zu einem Kreis oder anderen Formen aus. Dann legen sie ihre Kissen hinein und ruhen sich darauf aus.



Kissen suchen

Mitspieler: beliebig viele

Material: Kissen – in verschiedenen Größen, unterschiedlichen Formen und Farben, mit unterschiedlichem Gewicht, unterschiedlicher Füllung, unterschiedlichem Bezug

Bewegungsphase: Jedes Kind sucht sich ein Kissen aus und merkt sich genau, wie es aussieht, wie es sich anfühlt, wie groß es ist ... Nun werden die Kissen im ganzen Raum auf dem Boden verteilt. Zwischen den Kissen wird jeweils ein ausreichend großer Abstand gelassen, sodass die Kinder um alle Kissen herumlaufen können – im Slalom, mit Überspringen der Kissen, in engen oder weiten Kurven. Auf ein Signal der Erzieherin soll jedes Kind »sein« Kissen wiederfinden. Beim nächsten Durchgang vertauscht die Erzieherin die Kissen, legt sie an eine andere Stelle.

- Findet jedes Kind sein Kissen wieder?
- Woran haben die Kinder ihr Kissen wiedererkannt?

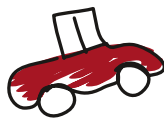
Ruhephase: Die Kinder sitzen im Kreis und schließen die Augen. Ein Kissen nach dem anderen wird im Kreis herumgegeben. Die Kinder sollen das Kissen genau abtasten und sich merken, wie schwer es ist und welche Größe es hat. Dabei versucht jedes Kind, sein eigenes Kissen wiederzuerkennen.

Autoscooter

Mitspieler: beliebig viele

Material: Kissen in unterschiedlicher Größe, für jedes Kind mindestens zwei

Bewegungsphase: Die Kinder stecken sich die Kissen unter ihr T-Shirt, von hinten in die Hose oder wo sie sonst gerne ein Körperteil auspolstern möchten. Dabei helfen sie sich gegenseitig, damit die Kissen gut unter der Kleidung sitzen. Sie stellen Autoscooter auf dem Jahrmarkt dar. Die Autoscooter gehen und »fahren« dicht umeinander herum, berühren sich, stoßen sich gegenseitig an. Da sie aber gut gepolstert sind, prallen sie auch wieder voneinander ab. Sie können sogar rückwärtsfahren ...



Variation: Die Autoscooter fahren in unterschiedlichen Gängen, mal langsam, dann schneller und mal ganz schnell. Das Signal hierzu kommt von der Erzieherin (oder – nach Eingewöhnung – von einem anderen Kind).

Ruhephase: Auf dem Boden werden Reifen ausgelegt: Die Autoscooter fahren in ihre Parkplätze und ruhen sich aus.

Kissenschlacht

Mitspieler: beliebig viele

Material: viele kleine und große Kissen, Schaumstoffteile, Schaumstoffwürfel



Bewegungsphase: Die Kinder stehen sich in zwei Gruppen gegenüber. Zwischen beiden Gruppen ist auf dem Boden eine Linie gezeichnet oder mit einem Seil markiert. Zu Beginn hat jeder Mitspieler mehrere Kissen oder Schaumstoffwürfel und bewirft damit sein Gegenüber. Dabei darf die Mittellinie nicht übertreten werden. Die Kinder müssen immer wieder für Wurfgeschoss-Nachschub sorgen, indem sie die im eigenen Spielfeld gelandeten Kissen schnell wieder aufheben und zurückwerfen. Jede Gruppe darf die andere nur von ihrem eigenen Feld aus bewerfen.

Ruhephase: Alle Mitspieler legen sich auf die Kissen und Schaumstoffwürfel und ruhen sich aus. Die Ruhephase kann durch eine Geschichte begleitet werden: »Die Kissenwerfer haben den ganzen Tag hart gearbeitet und ihre Stadt vor Eindringlingen bewahrt. Jetzt sind sie vom vielen Werfen und Laufen ganz müde, legen sich auf ihre weichen Kissen und schlafen ein. Die Arme tun ihnen vom Werfen weh, die Beine sind ganz erschöpft vom Rennen, die Kissenwerfer sind froh, nun Pause machen zu dürfen ...«

Buchtipp: Renate Zimmer: *Wilde Spiele zum Austoben. Durch Bewegung zur Ruhe kommen*, 2018, S. 79 ff.

Spiele zum Austoben

Zeitungsballschlacht

Material: viele Zeitungen, evtl. einen Gong

*Wehtun ist verboten!
Bei Spielen, in denen
die Kinder ihre Kräfte
messen und sich austoben
dürfen, ist es notwendig,
vorher klare Regeln zu
vereinbaren. Alles, was
wehtun könnte, ist nicht
erlaubt.*

Sammeln Sie jede Menge Zeitungspapier. Daraus knüllen die Kinder kleine Bälle. Allein das macht ihnen schon großen Spaß und kann innere Anspannungen abbauen.

Wenn jedes mitspielende Kind einen Vorrat an Papierbällen angelegt hat, geben Sie das Startzeichen. Die Kinder dürfen sich jetzt so lange mit den Bällen bewerfen, bis Sie der Zeitungsschlacht ein Ende setzen. Das sollte nach etwa drei Minuten der Fall sein.

Da das Spiel sehr laut werden kann, vereinbaren Sie vorher mit den Kindern ein Zeichen (z. B. Gong), welches das Spielende kennzeichnet.

Buchtipps: *Petra Stamer-Brandt: Wut-weg-Spiele. Für Kita, Hort und Schule, 2016, S. 11.*

Klammeraffen

Material: pro Spieler 4 Wäscheklammern oder Klebekreppstreifen



Alle Spieler stecken sich vier Wäscheklammern sichtbar an ihre Kleidung. Auf ein Signal hin versucht jeder seine Wäscheklammern loszuwerden, indem er sie anderen Spielern anheftet. Gleichzeitig müssen die Spieler aber auch verhindern, dass sie selbst Klammern angeheftet bekommen. Bei jeder Begegnung mit einem Spieler darf nur eine Klammer abgegeben werden. Nach einer vorher verabredeten Zeit (etwa 5 Minuten) ist das Spiel zu Ende.

Variationen: 1. Bei jüngeren Kindern sollten anstelle der Wäscheklammern Klebekreppstreifen benutzt werden. 2. Bei älteren Kindern auch als Wettbewerb möglich: Wer hat in der vorgegeben Zeit die wenigsten oder keine Klammern mehr?