



## Spiel: Naseweis

### Spielmöglichkeit:

Die Kinder sollen ein bestimmtes Waldtier erraten. Dazu gibt die Erzieherin nacheinander verschiedene Informationen. Wer glaubt, zu wissen, welches Tier gemeint ist, legt seinen Finger an die Nase, sagt aber nichts. Am Schluss fragt die Erzieherin das Kind, das seinen Finger zuerst an die Nase gelegt hat, nach der Antwort.

### Beispiele:

#### Fuchs

- Das Tier jagt Mäuse.
- Im Winter wird das Fell dicker.
- Die Jungtiere kommen in einem Bau zur Welt.
- Das Tier hat einen buschigen Schwanz.
- Es hat ein rötliches Fell.



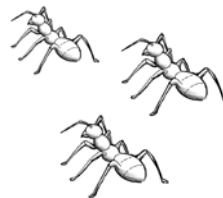
#### Spinne

- Am Vorderkörper sind acht Beine
- Sie hat sechs oder acht Augen.
- Die langen Haare an den Beinen sind Tasthaare.
- Am Hinterkörper hat sie Drüsen.
- Mit den Drüsen kann sie lange Fäden spinnen.



#### Ameisen

- Sie haben sechs Beine.
- Sie sind Allesfresser.
- Viele tausend leben zusammen in einem Staat.
- Es gibt viele Arbeiterinnen und eine Königin.
- Sie bauen große Nester, in denen sich Gänge und Kammern befinden.



## Welches Tier bin ich?



### Material:

elastisches Stirnband, Kreppklebeband, Schere, Kleber, Kopiervorlage (s. S. 11)

### Vorbereitung:

An einem elastischen Stirnband wird ein Stück Kreppklebeband befestigt. Die Kärtchen (s. Kopiervorlage S. 11) werden kopiert, angemalt, auf festes Papier geklebt und ausgeschnitten (evtl. laminieren). Auf die Rückseite wird ebenfalls ein Stück Kreppklebeband geklebt.

### Spielmöglichkeit:

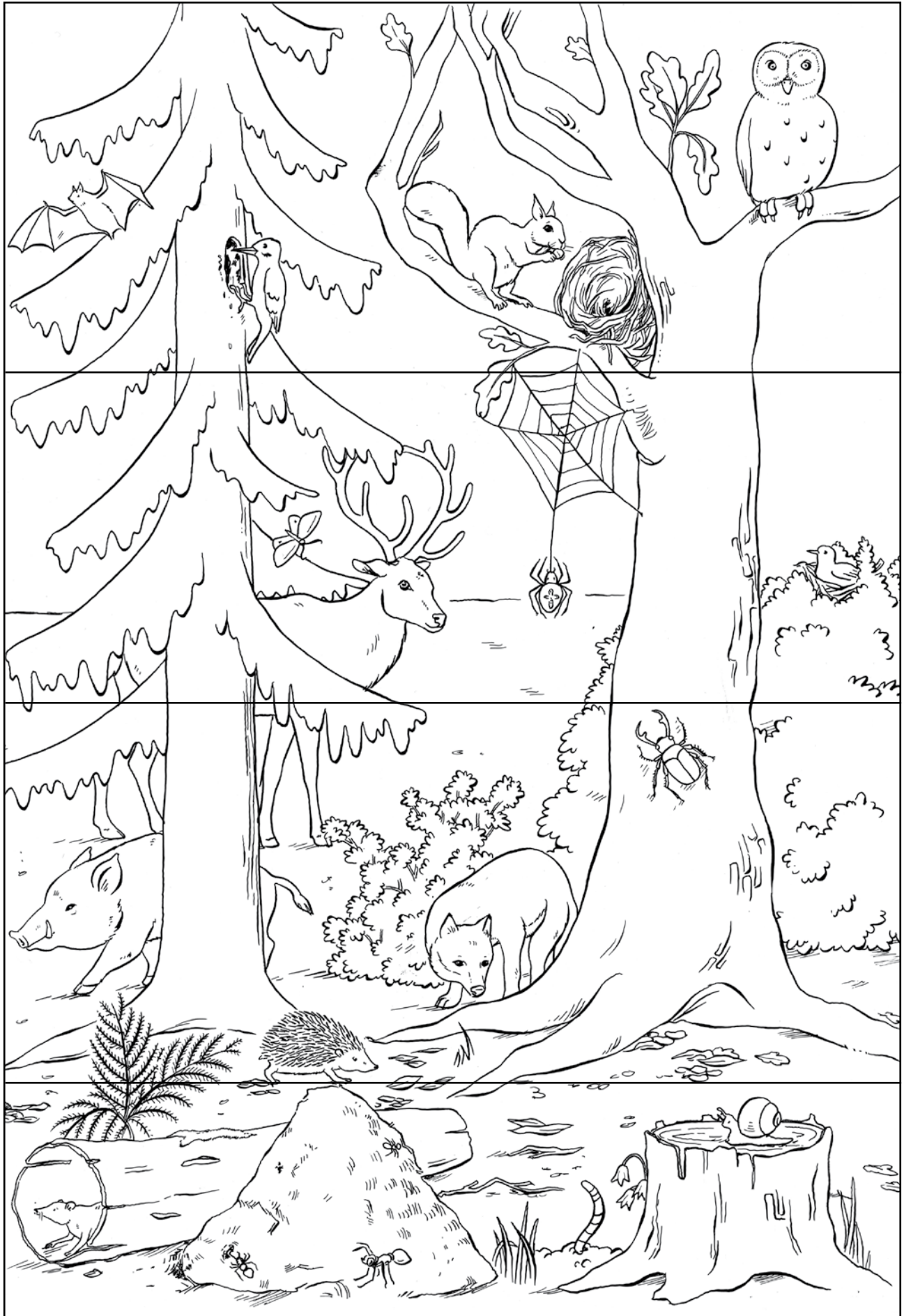
Ein Kind setzt das Stirnband auf und bekommt ein Bild angeheftet. Es soll durch Fragen herausfinden, welches Tier auf dem Bild zu sehen ist. Die anderen Kinder beantworten die Fragen mit „ja“ oder „nein“.

### Variante:

Alternativ kann das Spiel auch mit Pflanzen gespielt werden. (s. Kopiervorlage s. S. 56)



# Kopiervorlage „Die Stockwerke des Waldes“



Baumschicht

Strauchschicht

Krautschicht

Bodenschicht



# „Tiere im Wald“ – Bewegungsstunde mit Musik (1)

**Musik:** Stücke „Waldtiere“ von der CD „Tiermusiken“ von Robby Schmitz

**Material:**

Matten, Kästen, Decken, Schaumstoffbauteile, Bänke, CD-Player, Trommel

**Vorbereitung:**

Im Bewegungsraum werden verschiedene Materialien zum Bauen von Höhlen und Verstecken bereitgestellt (Matten, Kästen, Decken, Schaumstoffbauteile, Bänke etc.), ebenso wie der CD-Player und die CD „Tiermusiken“ sowie eine Trommel für die Erzieherin.

**Die Tiere bewegen sich folgendermaßen** (Rhythmen auf der Trommel spielen):

- Maus: laufen
- Hase: hüpfen
- Fuchs: schleichen
- Vogel: fliegen (schweben)
- Reh: gehen

**Einstimmung:**

mit dem Spiellied: „Wir gehen durch den großen Wald“ (s. S. 19)

**Hauptteil:**

Die Erzieherin verwandelt die Kinder mit einem Zauberspruch in Mäuse:

„Hokuspokus Spinnenbein, ihr sollt jetzt alle **Mäuse** sein.“

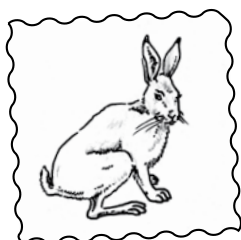
Nun spielt die Erzieherin „**laufen**“ auf der Trommel, die Kinder (Mäuse) bewegen sich dazu frei im Raum (entweder auf Händen und Knien oder auf beiden Beinen). Ist die Trommel still, kommen alle Mäuse zur Erzieherin. Sie erklärt den Kindern: „Ihr hört jetzt eine Mäusemusik und lauft dazu im Raum herum. Stoppt die Musik, sucht sich jede Maus ein beliebiges Versteck. Läuft die Musik weiter, bewegen sich wieder alle Mäuse im Raum.“



Das Mäusestück auf der CD wird abgespielt und mehrmals mit der Pause-Taste unterbrochen. Am Schluss des Stückes kommen alle Mäuse zur Erzieherin.

Nun werden die Kinder wieder verzaubert:

„Hokuspokus Spinnenbein, ihr sollt jetzt alle **Hasen** sein.“



Die Erzieherin spielt „**hüpfen**“ auf der Trommel und die Hasen (mit den Fingern als „Ohren“) hüpfen frei im Raum herum. Anschließend bauen alle Kinder gemeinsam mit der Erzieherin ein Versteck für die Hasen (mit den bereitgestellten Materialien).

Alle Hasen sitzen gemeinsam im Hasenversteck. Macht die Erzieherin die Hasenmusik an, kommen die Hasen heraus und hüpfen im Raum herum. Stoppt die Musik, hoppeln die Hasen zurück in ihr Versteck (auch hier mehrere Pausen machen).

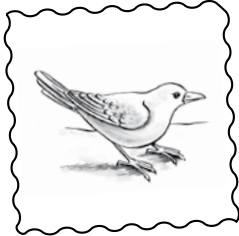




## „Tiere im Wald“ – Bewegungsstunde mit Musik (2)

Nun werden die Kinder in **Füchse** verwandelt: „Hokuspokus ...“

Die Erzieherin spielt „**schleichen**“ auf der Trommel, dann bauen die Kinder eine Fuchshöhle und die Fuchsmusik wird gespielt.



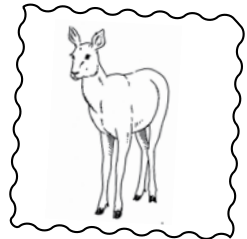
Anschließend werden die Kinder in **Vögel** verwandelt: „Hokuspokus ...“

Die Erzieherin spielt im  $\frac{3}{4}$  Takt auf der Trommel und die Vögel **fliegen (schweben)** durch den Raum.

Die Vogelmusik erklingt, und in den Pausen fliegt jeder Vogel auf einen Baum (Bank, Stuhl, Kasten etc.).

Als Letztes werden die Kinder in **Rehe** verwandelt und die Erzieherin spielt „**gehen**“ auf der Trommel.

Die Rehe bewegen sich zur Rehmusik. In den Pausen setzen sich die Rehe auf einer Waldlichtung auf den Boden und ruhen sich aus oder fressen.



Alle Rehe werden wieder in Kinder zurückverwandelt.

Die Kinder werden jetzt in **fünf Tiergruppen** eingeteilt, z. B. durch einen Auszählvers oder durch Kärtchenziehen.

Je nach Anzahl der Kinder gibt es Vater- und Muttertiere oder auch noch Tierkinder. Die einzelnen Tierfamilien gehen in ihren Bau bzw. ihr Versteck, auf die „Bäume“ oder die Waldlichtung.

Hören die Tiere „ihre“ Musik bewegen sie sich im Raum, stoppt die Musik, gehen sie wieder zurück in ihr Versteck.

Die Erzieherin lässt dabei immer nur einen Teil der verschiedenen Musikstücke laufen.



### Schluss-Spiel: Mäuse und Füchse

Die Kinder werden in zwei gleichgroße Gruppen eingeteilt. In einem Versteck sitzen die Mäuse, in einem anderen die Füchse. Zuerst kommt die Mäusemusik:

Die Mäuse kommen aus ihrem Versteck und laufen durch den Raum.

Endet die Musik, bleiben sie im Raum verteilt sitzen.

Beginnt die Fuchsmusik, kommen die Füchse aus ihrem Bau und versuchen, die Mäuse zu fangen. Die Mäuse dürfen nicht zurück in ihr Versteck. Die Füchse helfen sich gegenseitig, bis alle Mäuse gefangen sind.

Auf Wunsch der Kinder können die Gruppen anschließend gewechselt werden.

