

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Hinweise für den Einsatz der Bewegungsgeschichten	5
Bewegen im Wasser – Schwimmen	
a) Die Kaiserpinguine	7
b) Zu Besuch bei den Meerestieren	9
c) Im Froschteich	11
d) Schnorcheln im Meer	13
Hallenpläne c/d	15
Laufen, Springen, Werfen	
a) Auf Dschungelexpedition	16
b) Heimweg durch den Regen	18
c) Lieferservice	20
Hallenpläne a–c	22
Bewegen an und mit Geräten – Turnen	
a) Rallye durch den Zoo	24
b) Im Möbelhaus	26
c) Pirat*innenschiff	28
d) Traum vom Klettern	30
Hallenpläne a–d	32
Spielend zu den großen Ballspielen	
a) Joggingrunde mit Hund (<i>Handball</i>)	34
b) Joggingrunde mit freilaufendem Hund (<i>Fußball</i>)	36
c) Auf dem Weg in den Urlaub (<i>Basketball</i>)	38
d) Im Logistikzentrum (<i>Basketball</i>)	40
e) Staubsaugen im Bürogebäude (<i>Unihockey/Floorball</i>)	42
Hallenpläne a–e	44
Den Körper trainieren – die Fitness verbessern	
a) Heimweg mit Schulranzen	47
b) Ameisenstraße	49
c) Wandern in den Alpen	51
d) Sightseeing mal anders	53
e) Der tropische Regenwald in Südamerika	55
Hallenpläne a–e	57
Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten – Tanz	
a) Fliegende Drachen im Wind	60
b) Synchronschwimmen	62
Kämpfen, Ringen, Raufen	
a) Kämpfende Käfer	64
b) Sumoringen	66
Hallenpläne a/b	68
Fahren, Rollen, Gleiten (Inlineskates)	
a) Mit dem Flieger um die Welt	69
b) Briefbot*innen	71
Hallenpläne a–b	73