






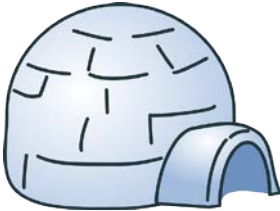
Weltreise mit Schwungtuch“



Verlaufsplan

Inhalte	Organisation	Materialien
<p>ÜL erzählt Kindern eine Geschichte: „Habe gestern auf dem Trödelmarkt von einer alten Frau dies geheimnisvolle Paket gekauft. Was könnte wohl darin sein? – Seht mal nach/packt aus!“</p>	Sitzkreis, Paket in der Mitte	Schwungtuch, verpackt in einem Karton
Kinder entdecken das Schwungtuch und probieren es aus (erzählen ggf. von ihren Vorerfahrungen)	Kinder experimentieren	Schwungtuch
<p>ÜL ergänzt die Geschichte: „Die alte Frau hat mir einen Zauberspruch verraten. Spricht man ihn aus und schwingt das Tuch dabei auf und ab, können wir mit dem Tuch fliegen: Wir breiten unsere Flügel aus und fliegen in die Welt hinaus!“</p>	im Kreis um das entfaltete Schwungtuch	Schwungtuch
ÜL und Kinder rufen den Zauberspruch und bewegen sich mit dem schwingenden Tuch durch die Halle.	ÜL beeinflusst durch Ziehen die Richtung der Reise	Schwungtuch
<p>Landung an einem See in Afrika „Was gibt es dort alles zu spielen? Wer hat eine Idee?“</p> <p>ggf. Spielanregung durch ÜL: Wellen machen: Je nach angesagter Windstärke wird das Tuch mehr oder weniger auf und ab geschwungen.</p> <p>schwimmen: Die Kinder „schwimmen“ oder „tauchen“ nach eigener Vorstellung auf oder unter dem Tuch.</p> <p>Tiere am See: Die Kinder ahmen im Spiel verschiedene Tiere nach.</p>	<p>1. Station der Weltreise Kinder können: - ihre Vorerfahrungen einbringen. - Fantasie und Spieltrieb ausleben</p>	<p>Das Schwungtuch wird auf dem Hallenboden ausgebreitet.</p> <p>Spielaktionen nach den Ideen der Kinder</p>

<p>Schlafendes Krokodil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder sitzen um das Tuch, stecken ihre Beine darunter und schwingen es in Wellenbewegungen auf und ab. • Ein Krokodil (ÜL / Kind) kriecht unsichtbar unter dem Tuch zu einem Kind und „frisst“ es (zerrt es an den Beinen unter das Tuch). • Das gefressene Kind wird auch zu einem Krokodil und frisst mit. 		
<p>ÜL und Kinder beenden ihre „Afrika-Spiele“, rufen den Zauberspruch und fliegen weiter</p>	<p>Fortsetzung der Weltreise</p>	<p>ÜL beeinflusst durch Ziehen die Richtung der Reise</p>
<p>ÜL ruft:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Dort unten sehe ich den berühmten Turm, den Eiffelturm, das muss Paris sein, die Hauptstadt von Frankreich! Und da sehe ich „Euro-Disney“ – lasst uns landen!“ • „Schaut mal, was da für tolle Spielgeräte stehen! Die müssen wir mal ausprobieren!“ <p>➤ Kinder bewegen sich auf den aufgebauten Großgeräten nach eigenen Vorstellungen.</p>	<p>2. Station der Weltreise Kinder können ihre Vorerfahrungen einbringen.</p> <p>Großgeräte ermöglichen den Kindern große Bandbreite motorischer Bewegungsgrundformen Fantasie und Spieltrieb ausleben</p>	<p>Das Schwungtuch wird auf dem Hallenboden ausgebreitet.</p> <p>Spielaktionen nach den Ideen der Kinder</p>
<p>ÜL und Kinder beenden ihre „Paris-Spiele“, rufen den Zauberspruch und fliegen weiter</p>	<p>Fortsetzung der Weltreise</p>	<p>ÜL beeinflusst durch Ziehen die Richtung der Reise</p>
<p>Landung am Nordpol “Was gibt es dort alles zu spielen? Wer hat eine Idee?“</p> <p>➤ Kinder bringen ihre Ideen ein und spielen.</p> <p>ggf. Spielanregung durch ÜL: Schneeballschlacht: Die Kinder werfen mit Softbällen oder zusammengeknülltem Zeitungspapier</p>	<p>3. Station der Weltreise Kinder können ihre Vorerfahrungen einbringen.</p> <p>Fantasie und Kreativität anregen</p> <p>Fantasie und Spieltrieb ausleben</p>	<p>Das Schwungtuch wird auf dem Hallenboden ausgebreitet.</p> <p>Spielaktionen nach den Ideen der Kinder</p>
<p>Hundeschlitten: Zwei Kinder setzen sich mit ausgestreckten Beinen dicht nebeneinander an den Rand des Tuchs, legen die innen liegenden Arme gegen-seitig um ihre Schultern, schlagen den Rand des Tuchs um ihre Schultern und halten ihn mit den außen befindlichen Händen gut fest. Die anderen Kinder sind die Schlittenhunde und ziehen das Tuch als Schlitten an seinen Rändern gemeinsam und laut „bellend“ durch die Halle.</p>		

<p>Eisbär: Die Kinder sitzen um das Tuch und schwingen es in Wellenbewegungen auf und ab. Unter dem Tuch bewegen sich unsichtbar und schnell drei oder vier Fische bzw. Robben (Kinder). Der Eisbär (Kind) tappt auf dem Tuch herum und versucht die Fische / Robben zu fangen (fest zu halten).</p> <p>Iglu: Die Kinder sitzen unter dem Tuch in ihrem Iglu und spielen während der kalten Polarnacht das Spiel „Aramsamsam“. Zu dem folgenden Liedtext singen sie, schlagen dabei mit ihren Händen rhythmisch auf den Boden und heben die Arme in die Luft: “Aram-sam-sam, aram-sam-sam, gulli-gulli-gulli-gulli-gulli-ram-sam-sam. Aram-sam-sam, aram-sam-sam, gulli-gulli-gulli-gulli-gulli-ram-sam-sam. Arabi-arabi- gulli-gulli-gulli-gulli-gulli-ram-sam-sam Arabi-arabi- gulli-gulli-gulli-gulli-gulli-ram-sam-sam.”</p> <p>➤ Beim Verlassen des Iglus fühlen die Kinder, wie kühl es draußen ist und wie warm das Iglu war!!</p>	 	<p>Das Tuch wird gemeinsam nach oben geschwungen. Dabei machen die Kinder schnell zwei Schritte nach vorn, ziehen das Tuch über ihren Rücken unter den Po und setzen sich.</p>
<p>ÜL und Kinder beenden ihre „Nordpol-Spiele“ und treten die Heimreise an. Dazu erfahren sie vom ÜL den nötigen Zauberspruch: „Wir breiten unsere Flügel aus und fliegen jetzt nach Haus!“</p>	<p>Ende der Bewegungsstunde ankündigen</p>	<p>ÜL beeinflusst durch Ziehen die Richtung der Reise</p>
<p>ÜL und Kinder landen wieder in der Turnhalle, legen sich gemeinsam auf das ausgebreitete Tuch und entspannen sich. Der ÜL erinnert mit ruhiger Stimme noch einmal an die Stationen der Reise.</p>	<p>Entspannung/Abbau des Erregungsniveaus Zurückholen in die Realität</p>	<p>Das Schwungtuch wird auf dem Hallenboden ausgebreitet.</p>
<p>ÜL und Kinder sprechen über die erlebte Reise: „Was war schön – was nicht?“</p>	<p>Reflexion mit den Kindern</p>	<p>Gespräch auf dem ausgebreiteten Tuch</p>