



Reise in den Zauberwald

Spielerische Förderung mathematischer Vorläuferkompetenzen

Vorbemerkungen/Ziele

Ein Verständnis für Mengen, Räume und Zahlen entwickelt sich aus vielfältigen Bewegungs- und Wahrnehmungserfahrungen.

So ist es ganz natürlich mathematische Vorläuferkompetenzen wie das Erkennen räumlicher Beziehungen, Bilden von Klassen und Mustern, Mengenerfassung u.a. im Kontext einer Bewegungsstunde aufzugreifen und spielerisch zu vertiefen.

Die „Reise in den Zauberwald“ zielt bewusst darauf ab, die Bewegungsspiele entweder in der Turnhalle oder auch draußen in der Natur durchzuführen. Im „echten“ Wald werden die Kinder optimal angeregt ihr themenbezogenes Wissen entsprechend der natürlichen Gegebenheiten selbstständig zu variieren, weiter zu entwickeln und ganz nebenbei dem Bewegungsmangel vorzubeugen.

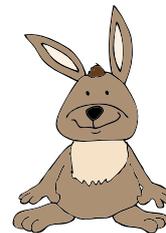
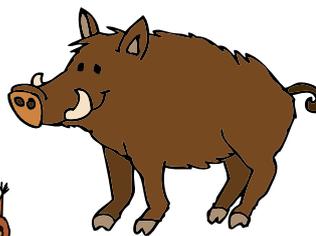
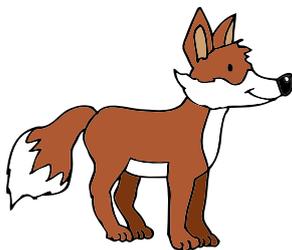
Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG (10–15 Minuten)

● Begrüßung

- ⊙ Die Teilnehmer/-innen (TN) und die Übungsleitung (ÜL) versammeln sich um den Pool mit ausgebreiteten Waldtier-Karten.

Die ÜL stimmt auf das Thema ein, indem sie das Wissen der Kinder zu den Tieren erfragt und sammelt.



● Tiere im Wald

- ⊙ Die Waldtier-Karten werden im Raum verteilt.

Auf Musik bewegen sich die Kinder durch den Raum.

Bei Musik-Stopp gibt es Aufgaben:

- Die ÜL ruft ein Tier aus. Daraufhin sollen die Kinder die entsprechende Bildkarte finden (z.B. Eichhörnchen) und hochhalten.
- Die ÜL ruft ein Merkmal aus (z.B. braunes Fell) und die Kinder sollen eine Tierkarte (z.B. Reh) mit diesem Merkmal finden.
- Usw.

Abschließend werden die Karten von den Kindern nach selbstgefundenen Kriterien (z. B. dem Wohnort der Tiere, Farbe usw.) geordnet.

Rahmenbedingungen

Pädagogisches Handlungsfeld:

Gesundheitsförderung

Zeit:

60 Minuten

Teilnehmer/-innen (TN):

12–15 Kinder im Alter von 6–8 Jahren

Material:

Ca. 30 Bildkarten mit Waldtieren, Einsteckwürfel, 20 Pappteller, ca. 100 Briefumschläge mit Mengenabbildungen (1–10), Musik, kleine Kästen, große Kästen, Bänke

Ort:

Turnhalle oder draußen im Wald

Absichten und Hinweise

- ⊙ Einstimmen auf das Stundenthema, Wissenskonsens bilden

- ⊙ Herz-Kreislauf-Aktivierung, Orientierung im Raum, Zuordnen von Merkmalen, Klassifizieren

- ✓ Alternativ können das jeweilige Tier oder Merkmale von Tieren auch als visuelles Signal (Karten, farbige Tücher) angezeigt werden.

NRW bewegt
seine KINDER!

06.2016

Stundenverlauf und Inhalte

● Hexe, Hexe, wen hast Du verzaubert?

- An einer Raumseite (entlang der Wand) stehen die Kinder. Auf der gegenüberliegenden Seite steht die ÜL.

Die Kinder beginnen das Spiel und fragen die Hexe (= ÜL): „Hexe, Hexe, wen hast Du verzaubert?“

Die Hexe antwortet mit einem Tiernamen z.B.: „Eich-hörn-chen“. Entsprechend der Silbenzahl des Tiernamens dürfen die Kinder Schritte nach vorne gehen.

Ruft die Hexe: „Neugierige Kinder“, müssen sich die Kinder schnell an die Wand, von der sie gestartet sind, retten. Wer von der Hexe gefangen wird, wird zum Hexenlehrling.

SCHWERPUNKT (20–30 Minuten)

● Wege finden

- Die Tierkarten werden in Klarsichthüllen („Käfige“) gesteckt und an den Wänden aufgehängt.

In einem markierten Mittelfeld („Zauberwald“) des Raumes werden kleine Kästen, große Kästen und Bänke als Hindernisse verteilt.

In der Mitte des Raumes wird ein „Rettenscamp“ (Matte im Zentrum) festgelegt.

„Um die verzauberten Tiere des Waldes zu befreien, müssen wir sie zunächst einmal finden. Sie werden in ‚Zauberkäfigen‘ gefangen gehalten. Diese müssen wir finden und stehlen. Im Zauberwald ist es jedoch so unübersichtlich, dass man nicht gut sehen kann. Deshalb tut ihr euch am besten zu zweit zusammen (Partner/-in A und B). Wenn die Hexe schläft (= Musikstopp), sucht sich einer von euch einen ‚Ausguck‘ und visiert einen ‚Käfig‘ an (Partner/-in A). Der/die andere (Partner/-in B) startet von dort aus und befolgt ausschließlich die Anweisungen von Partner/-in A. Findet ihr das Tier in der Zeit, in der die Hexe schläft, könnt ihr es im Käfig mitnehmen und ins Camp bringen. Bei der nächsten ‚Schlafphase‘ tauscht ihr die Rollen.“

Anschließend bewegen sich die Kinder auf Musik durch den Raum.

Variation:

Während der Suche können zusätzliche Kommandos den Weg erschweren: „Großer Ast“ = sich ducken, „Ameisenhaufen“ = sich schütteln und alle Ameisen abstreifen, „Wirbelwind“ = sich einmal um die eigene Achse drehen.

● Rettung der letzten Tiere

- Aus der Kindergruppe wird ein Fänger/eine Fängerin = „Hexe“ bestimmt.

Die Kinder versuchen durch geschicktes Weitergeben des „Tierkäfigs“ (= Einsteckwürfel mit Tierkarte) zu verhindern, dass die „Hexe“ das Kind abschlägt, welches gerade den „Tierkäfig“ transportiert. Alle Kinder versuchen gemeinsam, den „Tierkäfig“ bis ins „Camp“ (z.B. auf die andere Raumseite) zu retten.

Absichten und Hinweise

- 1:1 Zuordnung

- ✔ Wird das Spiel draußen in der Natur gespielt, muss die „rettende Wand“ für die Kinder festgelegt werden.

- Raum-Lage-Beziehungen erkennen und verbalisieren, Abschätzen von Entfernungen, Handlungsplanung

- ✔ Im Wald sucht man ein Gelände mit natürlichen Hindernissen.



- ✔ Die ÜL muss gut beobachten, wann der geeignete Zeitpunkt ist, um die Musik wieder anzustellen und damit die „Rettungsaktion“ zu beenden.

- ✔ Die Zusatzkommandos könnte auch ein überzähliges Kind geben.

- Ausleben des Bewegungsdrangs, Handlungsplanung, Kooperation

- ✔ Durch Auswahl des Fängers/der Fängerin bzw. mehreren Fängern/Fängerinnen kann die ÜL das Spiel bei Bedarf lenken.

Autor:
Ulrike Rölleke

Illustratorin:
Claudia Richter

Stundenverlauf und Inhalte

● Entzaubern

- ⊙ Die ÜL legt einige Tiere (maximal 3 Tierkarten), die „entzaubert“ werden sollen, in eine Reihe nebeneinander hin.

Dann werden die Tiernamen rhythmisch nacheinander (von links nach rechts), mit allen gemeinsam gesprochen und klatschend begleitet (z. B. Eu-le, Eich-hörn-chen, Maus).

Anschließend muss „für echte Zauberwirkung“ der Mund geschlossen und die gleiche Rhythmusfolge nun 3 Mal hintereinander auf den Boden geklatscht werden.

Variation:

Jede Silbe wird zusätzlich mit einer Bewegung verbunden, wie beispielsweise auch bei Klatschspielen.

SCHWERPUNKTABSCHLUSS (5–10 Minuten)

● Fanpost verteilen

- ⊙ Die „Hausnummern“ (Pappteller mit den Zahlen 1-10) werden im Raum an den Wänden angebracht. Darunter wird ein „Briefkasten“ (leerer Pappteller) aufgestellt.

„Schaut mal ein Sack voller Briefe mit Grüßen aus der ganzen Welt! ...

Die Rettung der Tiere hat sich herumgesprochen. ... Ihr seid berühmt geworden!“

Im weiteren Verlauf haben die Kinder die Aufgabe den Postsack mit Mengenabbildungen von 1–10 auszuliefern. Sie sollen jeweils einen Brief nach dem anderen, entsprechend der Mengenabbildung vorne auf dem Umschlag, an die passende Hausnummer zustellen.



AUSKLANG (5–15 Minuten)

● Reflexion

- ⊙ Zum Abschluss versammeln sich die ÜL und die Kinder noch einmal im Kreis.

Gemeinsam überlegen sie:

- „Wie habt ihr euch gefühlt?“
- „Was hat euch gefallen/nicht gefallen? Warum?“
- „Wo könntet ihr so etwas zu Hause spielen?“

Absichten und Hinweise

- ⊙ 1:1 Zuordnung, Muster erkennen, Serialität, Symbolverständnis, Kreativität
- ✔ Haben die Kinder das Prinzip verstanden, können sie auch selber Tierkarten zusammenstellen und in Kleingruppen zusammenarbeiten.

- ⊙ Ausleben des Bewegungsdrangs, Zahlbegriff, Mengenerfassung, Zuordnung, Begründen

- ✔ Briefe, die zu mehreren Hausnummern passen werden am Ende des Spiels mit der Gruppe diskutiert.

- ⊙ Verbalisierung der Inhalte, Begründen, Transfer in den Lebensalltag der Kinder