

Vom Gruppenraum zum Bewegungsraum

Kita-Alltag im Gruppenraum bewegt gestalten

Ganzheitliches Lernen in der Kita ist nur in und durch Bewegung möglich! Fachkräfte müssen oft kreativ werden, wenn es darum geht, ausreichend Platz, Zeit und pädagogische Freiräume zu schaffen, um auf den kindlichen Bewegungsdrang eingehen zu können.

Bewegte Brettspiele

Brett- und Tischspiele haben das Potenzial, in Bewegung im ganzen Gruppenraum gespielt zu werden. Je nach Spiel braucht es etwas Vorbereitung, eventuell kleine Bastelaktionen, aber das wird die Motivation der Kinder nur steigern.

Bewegtes Puzzle, Memory und LOTTO-Spiel

Bei diesen Spielen kommen die Kinder sehr einfach in Bewegung, indem das Spielfeld in den Raum verlegt wird. Die Puzzleteile oder Kärtchen werden im Raum verteilt und die Kinder gehen nacheinander los und suchen diese. Je kreativer die Karten im Raum verteilt werden, desto vielseitiger sind die Bewegungen. Unter verschiedenen Gegenständen versteckte Teile fordern zum Bücken, Krabbeln und Robben auf. In den oberen Regalfächern abgelegte Teile regen dazu an, einen Stuhl zu holen, rauf und wieder runter zu steigen, etc. Mit ergänzenden Bewegungskärtchen können verschiedene Fortbewegungsarten vorgegeben werden oder die Kinder müssen einen Parcours (Abb. 1) durchlaufen, um an die Kärtchen zu kommen.

Das Puzzle wird dann am Tisch zusammengesetzt, die Memorypärchen

dort aufbewahrt und die Karten des LOTTO-Spiels auf das passende Bild gelegt.



Abb. 1: »Parcours« (Foto: Anika Schunke)

Blumenwürfeln (Die ersten vier Spiele von Ravensburger)

Jedes Kind hat ein Blumenbeet, das es bepflanzen möchte. Es wird reihum gespielt und der Farbwürfel zeigt an, welche Blumenblüte im eigenen Beet abgelegt werden darf. Die Blumen befinden sich in einem Karton, in den so große Löcher geschnitten werden, dass eine Hand hindurch passt, und der im Raum aufgestellt wird. Die Blumen können auch in einem Säckchen oder unter einem Tuch verborgen sein (für kleine Kinder ab 2 Jahre ideal). Jede Farbe gehört zu einer bestimmten Blume, die eine bestimmte Form hat, welche es zu erfüllen gilt. Ist die richtige Blume

gefunden, darf sie auf dem Spielbrett abgelegt werden. Die jüngeren Kinder können auch ohne jegliche Vorgabe eine Blume aus dem Karton holen und sie auf dem Spielbrett zuordnen. Für die älteren Kinder kann die Zeit gestoppt werden. Zum Ende werden die Ergebnisse verglichen und der Gewinner geehrt. Die Blumen können auch auf Möbeln abgelegt werden, dies erhöht den Bewegungsfaktor, da die Kinder immer wieder hoch und runter steigen müssen.

Die Vögel

Mit vielen bunten Tüchern, Fliesen, Reifen oder Seilen wird das Spielfeld (Abb. 2) im Raum ausgelegt. In der Mitte befindet sich das Nest, in dem eine Belohnung (ein Schatz, z. B. Rasseleier) liegt. Jedes Kind startet von einem eigenen Nest aus und darf je nach gewürfelter Farbe ein Feld vorrücken und versuchen, als Erstes das Nest zu erreichen. Es darf in die gewürfelte Farbe gesprungen werden, wenn diese an das jetzige Feld angrenzt, in dem sich das Kind befindet. Bei jedem Würfeln, unabhängig davon, ob das Kind mit der Spielfigur jetzt ein Feld weiterrücken darf oder nicht, wird eine Bewegung ausgeführt. Diese können sie sich selber aussuchen oder durch Bewegungskärtchen vorgegeben werden. Hier kann auch ein Zahlenwürfel integriert werden, um festzulegen, wie oft die Bewegung ausgeführt werden muss. Jedes Kind kann für sich würfeln oder es wird mit einem großen Würfel reihum gewürfelt. Wenn es nur einen Würfel gibt, dürfen alle die Kinder ein Feld weitergehen, deren nächste Farbe gewürfelt wird.



Abb. 2: »Spielfeld« (Sohn 2018, 139)

Das Spiel mit dem Schloss

Wer zieht als Erstes ins Schloss ein und wird König oder Königin? Das Spielbrett befindet sich auf dem Tisch, die Spielkärtchen werden im Raum verteilt. Allerdings ist im Raum ein »Spinnennetz« (Abb. 3) aus Wolle gespannt.



Abb. 3: »Spinnennetz« (Foto: Anika Schunke)

Entweder horizontal, dann müssen die Kinder erst hindurchsteigen, bevor sie die Kärtchen erreichen können, oder vertikal, dann müssen sie hineinsteigen, um zu den Spielkärtchen innerhalb des Netzes zu gelangen. Beide Varianten können auch gleichzeitig in das Spiel integriert werden. Danach werden

die Spielkärtchen mit den Motiven verdeckt in oder hinter dem Netz ausgelegt. Immer wenn ein Kind die Farbe Weiß würfelt, darf es durch das Spinnennetz hindurchsteigen, um zu den Kärtchen zu gelangen oder im Spinnennetz nach einer Karte greifen, möglichst ohne das Netz zu berühren. Zusätzlich können noch weitere Bewegungsaktivitäten integriert werden, indem die Spielfigur auf dem Brett erst weitergezogen werden darf, nachdem eine Aufgabe, wie z. B. einen Ball (oder möglicherweise mehrere Bälle) in einen bestimmten Behälter werfen o. Ä., erfüllt wurde.

Wurstschnappen

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die »Würstchen« bekommen eine Klammer ans T-Shirt gesteckt. Die »Hunde« müssen die »Würstchen« fangen. Es gibt die Möglichkeit, den Spielverlauf zu verlängern, indem die »Würstchen« sich innerhalb einer festgelegten Zeit immer wieder neue Klammern holen dürfen. Ist diese Zeit abgelaufen, wird gezählt, wer die meisten Klammern hat. Da im Gruppenraum meist nicht ausreichend Platz zum Rennen ist, kann das auch krabbelnd stattfinden. Sie können das Spiel auch ganz normal spielen. Nur dass die Würstchen

(Karten) an einem anderen Ort liegen. Wird die Farbe Weiß gewürfelt, rennen alle sofort zu den Karten und schnappen sich eine. Um diese Variante zu erschweren, dürfen nur die Kinder losrennen, welche mit ihrer Spielfigur an ein weißes Feld angrenzen.

Spitz pass auf

Wie beim Brettspiel geht es darum, sich schnell davor zu retten, gefangen zu werden. Der Farbwürfel bestimmt, wer schnell sein muss. Es gibt ein Fängerkind, je nach Gruppengröße auch zwei. Die anderen Kinder werden in zwei bis vier Farbteams eingeteilt und der Farbe entsprechend markiert (mit Bändern, Tüchern, Stirnbändern o. ä.). Im Raum liegen je nach Gruppengröße bis zu vier Reifen. Alle Kinder bewegen sich frei im Raum, bis die Spielleitung eine Farbe ruft. Die Kinder, welche die entsprechende Farbe tragen, dürfen gefangen werden, bevor sie sich in einen Reifen retten können. Das Spiel kann mit oder ohne Ausscheiden gespielt werden. Die Kinder können entweder auch FängerIn werden oder sie dürfen in der nächsten Runde die Farbe ausrufen, welche gefangen werden soll.

Bewegtes Aufräumen

Auch das alltägliche Aufräumen kann für Bewegungsaktivitäten genutzt werden.

Der Aufräum-Parcours

Ist der Parcours aufgebaut, durchlaufen die Kinder diesen mit dem Material, welches aufgeräumt werden soll. Natürlich muss es an den richtigen Ort gebracht werden. Vorab ist zu klären, was passiert, wenn sie den Boden berühren oder das Material verlieren. Die Kinder können das Material auf einem bestimmten Körperteil balancieren, während sie den Parcours durchlaufen oder etwas zu zweit oder mit einem

Hilfsmittel, wie z. B. Löffel oder Tablett, durch den Parcours transportieren.

Der Aufräumspaß mit Farben und Zahlen

Im Gruppenraum lässt es sich am besten im Stuhlkreis durchführen, bevor die Kinder aufgeräumt haben. Die Spielleitung gibt eine Farbe bekannt, die aufgeräumt wird, dabei kann sie den Kindern bestimmte Farben zuordnen.

Ältere Kinder können dies auch zu zweit spielen, wobei ein Kind die

Schubkarre ist und das andere Kind schiebt bzw. hält die Beine fest. Beide laufen zusammen los und sammeln alles ein, was die gewürfelte Farbe hat. Das gesammelte Material wird auf die »Schubkarre« gelegt und zum Aufbewahrungsort transportiert. Die »Schubkarre« darf auch krabbeln oder im Spinnengang gehen. Dabei wechseln sich die Kinder in der Rolle der Schubkarre ab. Anstatt Farben vorzugeben, können die Kinder auch würfeln, wie viele Gegenstände sie aufräumen – al-

leine oder in einer kleinen Gruppe. Je nach Materialvielfalt im Raum kann das mehrmals wiederholt werden.



Literatur

Sohn, A. (2018): Kleine Räume – großer Spaß. Meyer & Meyer, Aachen

Anika Schunke

DOI 10.2378 / mot2019.art26d

Anzeige

Mit allen Sinnen bewegen!



Loquito. Die Original-Bewegungsbaustelle

...für kleine und große Räume. Unsere hochwertigen Bauteile (DIN EN 1176) können in vielfältiger Weise bewegt, verändert und kombiniert werden. Auf optimale Funktionalität ausgerichtet, vermittelt LOQUITO fantasieanregende Körper- und Raumerfahrungen. Bestellen Sie unseren Katalog!



hagedorn



bauen+
spielen

Gebr. Hagedorn GbR · Im Westerbruch 33 · 49152 Bad Essen
Telefon: 05472 / 95 444 90 · Website: www.hagedorn-spiel.de