



# Sprache und Bewegung – Teil 2

## Wortschatzerweiterung mit Artikel – Vertiefung

### Vorbemerkungen/Ziele

Damit Kinder ihre Bedürfnisse äußern und Erlebnisse erzählen können, brauchen sie einen großen, abwechslungsreichen Wortschatz. Durch immer wiederkehrende verschiedene Übungen, wie z. B. in Bewegung, durch sprechen, nachahmen und mit Spaß, werden alle Sinne aktiviert. Die Merkfähigkeit wird gesteigert. Die Kinder werden auf spielerische Art und Weise gestärkt und gefördert.

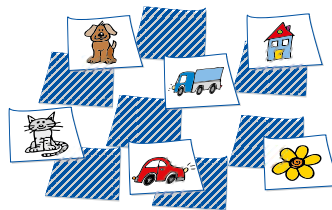
Die Kinder lernen in dieser Stunde, Dinge zu beschreiben und deren Artikel richtig einzusetzen. Sie werden in Raumerfahrung, Schnelligkeit, Ausdauer, Sozialverhalten und Selbstbewusstsein gefördert. Durch das spielerische Üben der neuen, vielleicht unbekanntenen Begriffe/Artikel werden die Kinder mit viel Spaß in Bewegung und Sprache gefördert.

### Stundenverlauf und Inhalte

#### EINSTIMMUNG (10 – 15 Minuten)

##### ● Begrüßung und Einstimmung

- ☉ Wenn alle Kinder da sind, versammeln wir uns im Kreis, begrüßen uns mit Namen und stellen fest, wer fehlt. Dann werden die Kinder aufgefordert, eine verdeckte Memorykarte zu ziehen. Jedes Kind soll der Reihe nach erzählen, was es auf dem Bild sieht. Es kann das Bild beim Namen nennen oder es beschreiben.



##### ● Musikstoppspiel

- ☉ Hier kann eine instrumentale oder Kinder-Disco-Musik genommen werden, die zum Laufen anregt. Alle Karten werden im Raum verteilt und offen hingelegt. Hinweis an die Kinder: Niemand darf auf die Karten treten! Wenn die Musik stoppt, suchen die Kinder eine von der ÜL genannte Karte und bilden so schnell wie möglich einen Kreis darum. Erst wenn alle Kinder im Kreis stehen, geht es weiter. Variante: Ein Kind bestimmt das Bild, welches gesucht werden soll.

#### SCHWERPUNKT (20 – 30 Minuten)

##### ● Das Eisschollenspiel

- ☉ Spielerläuterung im Sitzkreis

Die Bildkarten liegen verstreut, mit dem Bild nach oben, auf dem Boden. Die Kinder sind jetzt Pinguine, die über die Eisschollen möchten. Doch es gibt immer nur einen gangbaren Weg, welcher Papa Pinguin (Erwachsener oder ein Kind) als erster geht und dabei laut die betretenen Eisschollen mit dem dazugehörigen Artikel benennt. Die kleinen Pinguine müssen jetzt versuchen, den gleichen Weg zu gehen. Falls sie eine falsche Eisscholle berühren, fallen sie ins Wasser. Beispiel: „Der Ball, das Auto, die Sonne, der Baum, die Blume“.

● = Inhalt, ☉ = Organisation, ⊙ = Absicht, ✓ = Hinweis

### Rahmenbedingungen

#### Zeit:

45 – 60 Minuten

#### Teilnehmer/innen (TN):

8 – 15 Kinder im Alter von 4 – 6 Jahren

#### Material:

CD, Memoryspiel mit einfachen Motiven (z. B. Blume, Auto oder Dingen aus dem Alltag der Kinder) je einen roten, grünen und gelben Reifen, zwei Turnbänke, vier Matten, Hüttchen (Pylone)

#### Ort:

Turnhalle

### Absichten und Hinweise

- ✓ Die Kinder können sich so lange frei beschäftigen und rumlaufen, bis alle da sind.
- ⊙ Ankommen, zur Ruhe kommen  
Das Benennen und Beschreiben der Bilder im gemeinsamen Kreis erleichtert den Kindern später die Spiele.
- ✓ Die Übungsleitung (ÜL) erfährt auch, welche Kinder Schwierigkeiten haben, sich auszudrücken. Sie kann diesen Kindern später „leichtere“ Bilder zukommen lassen oder helfen.
- ⊙ Bewegungsdrang der Kinder stillen; Kinder erfahren nochmals, welche Bilder im Spiel vorhanden sind; Förderung der Koordination und des Sozialverhaltens
- ✓ Im Kreis sitzend können die Kinder besser zuhören und eventuell noch Fragen zu den Spielregeln stellen.
- ⊙ Die Kinder wiederholen nun die Bilder mit den Artikeln.
- ✓ Jedes Kind sollte die Chance bekommen, einen Weg vorzugeben.

Bewegungs-  
erziehung  
02.2011

## Stundenverlauf und Inhalte

### ● Memory als Staffelspiel

#### ⦿ Spielerläuterung im Sitzkreis

Zwei Teams werden gebildet (entweder durch Abzählen 1 – 2 oder durch die Kinder eigenständig)

Slalom- und Balancier-Parcours: umgedrehte Bank zum Balancieren und Durchkriechen, Hütchen in engen Abständen zum Slalomlauf, Matte zum Purzelbaum schlagen

Die Memorykarten werden auf die beiden Teams verteilt (je 15 – 20 Paare pro Team). Nun wird ein Teil der Karten verdeckt an den Start des Parcours (gekennzeichnet mit einer kleinen Matte) gelegt. Die „Gegenkarten“ liegen offen verteilt auf der anderen Seite des Parcours. Am Start sitzen die Mannschaften hinter einer Matte.

Das erste Kind jedes Teams läuft auf ein Start-Signal los über den Parcours. Das zweite Kind im Team rückt auf die Startmatte vor und dreht die erste Karte um und ruft seinem Mitspieler zu, welche Karte er mitbringen muss, damit das Pärchen stimmt. Hinweis an das rufende Kind: das Bild muss mit Artikel benannt werden! Wenn das erste Kind die richtige Karte gefunden hat, wiederholt es das Bild mit dem richtigen Artikel, läuft zurück über den Parcours und bringt seinem Mitspieler das Bild. Danach setzt das Kind sich hinter seine Mannschaft. Nun läuft Spieler Nummer 2 los und das dritte Kind rutscht auf die Startmatte. Dies geht immer so weiter, bis alle Karten weg sind.

Variante: Die ganze Mannschaft kann helfen, das Bild zu benennen.

### SCHWERPUNKTABSCHLUSS (3 – 5 Minuten)

#### ● Artikel-Such-Spiel

#### ⦿ Drei Reifen in den Farben Rot, Gelb, und Blau

Den Reifen wird ein Artikel zugewiesen: Blau = „Das“, Rot = „Die“, Gelb = „Der“. Den Artikel mit den zugewiesenen Farben auf ein Blatt schreiben und in die Reifen legen. Die Memorykarten werden im Raum verteilt; die Gegenstücke der Karten werden auf einen Stapel bei der Spielleitung gelegt.

Während Musik läuft, laufen die Kinder im Raum umher. Stoppt die Musik, ruft die ÜL ein Kind zu sich. Dieses Kind deckt nun eine Memorykarte auf und ruft den Kindern zu, welche gesucht wird. Diese wird schnell gesucht und in den Reifen mit dem richtigen Artikel gelegt.

So kommen die Kinder reihum dran, bis alle Karten in den Reifen liegen.

### AUSKLANG (5 – 10 Minuten)

#### ● Reifenschau und Abschiedslied

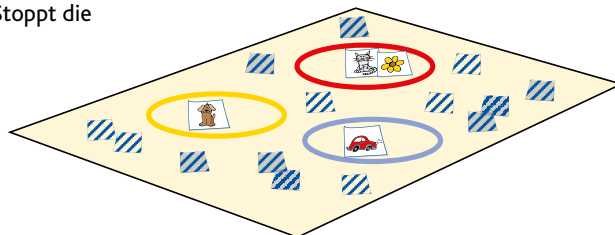
⦿ Zum Abschluss wird um jeden Reifen ein Kreis gebildet und die Bilder noch einmal mit den richtigen Artikeln benannt. Werden Zuordnungsfehler festgestellt, werden die Karten in den richtigen Reifen gelegt. Sind alle Karten besprochen und die Geräte aufgeräumt, ist noch Zeit für ein Abschiedslied.

## Absichten und Hinweise

Autorin:  
Anette Becker

- ⦿ Faires Sozialverhalten, Einhalten der Regeln, Kinder benutzen das Gelernte (Sprache und Bewegung) im Spiel
- ✔ Kinder, die sich nicht trauen, vor der Gruppe zu sprechen, können ein anderes Kind zur Hilfe holen.
- ✔ Die ÜL sollte so gut aufpassen, dass die richtigen Artikel und Begriffe genannt werden. Wenn sie Fehler bemerkt, sollte sie darauf aufmerksam machen und berichtigen. Dazu braucht sie ein Signal, z. B. eine Pflöckchen, da es sehr turbulent und laut zugehen wird. Hilfreich ist es, die Mannschaften nach Farben zu benennen; so sind sie leichter im Spiel anzusprechen.
- ✔ Je nach Alter der Kinder kann man diese Spiel 3 – 5 Mal wiederholen.
- ✔ Bei älteren Kindern, besonders Vorschulkindern, steht schnell (nach einem Probedurchlauf) der Wettkampf im Vordergrund.

- ⦿ Das Gelernte wird hier noch einmal wiederholt. Vor der ganzen Gruppe zu sprechen, fördert das Selbstbewusstsein.
- ✔ Die Kinder können sich je nach Kraft, Lust Laune nochmals beim Laufen zur Musik austoben.



- ⦿ Gemeinsamer Stundenabschluss
- ✔ Rituale (gemeinsamer Abschluss) sind wichtig! Kinder bekommen dadurch Sicherheit und es fördert ihr Selbstvertrauen.

Illustratorin:  
Claudia Richter