

■ INHALT

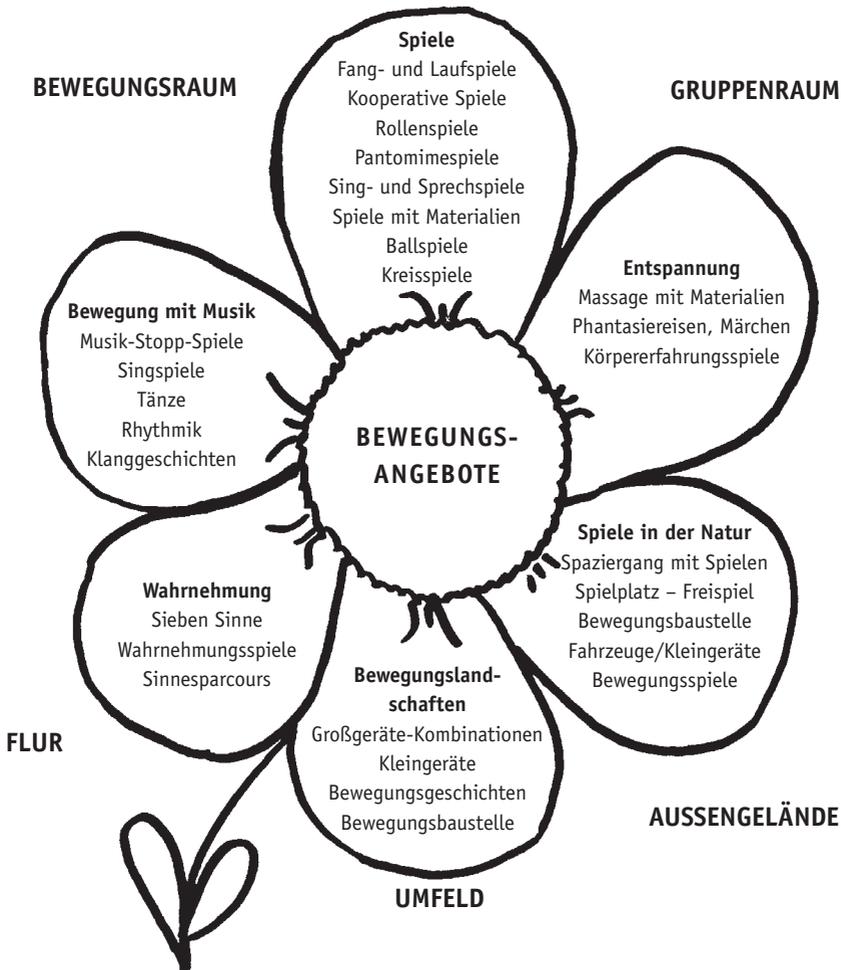
Vorwort	5
Einführung	6
Jeder Kindergarten kann ein Bewegungskindergarten sein!	6
1. Die Bedeutung der Bewegung für die Gesamtentwicklung des Kindes	10
1.1 Motorische Entwicklung	11
1.2 Wahrnehmung	13
1.3 Psychomotorik	15
2. Hinweise zur Durchführung von Praxisangeboten	18
2.1 Angeleitete und offene Bewegungsangebote	18
2.2 Didaktisch-methodische Prinzipien	20
2.3 Stichpunkte zum Erzieher/innenverhalten und Planungshilfen	22
3. Praxis	24
3.1 Angeleitete Bewegungsangebote	25
Bewegungsgeschichten	25
I „Nur ein kleines Samenkorn“	27
I „Tiere im Dschungel“	30
I „Im Rausch der Lüfte“	33
I „Auf leisen Pfoten“	35
I „Anne Kaffeekanne“	37
I „Sonne, Strand und Meer“	39
I „Über Stock und Stein“	41
I „Besuch bei den Sioux-Indianern“	44
I „Wer hat Angst vor dem großen Gespenst?“	46
I „Die kleine Hexe“	47
I „Fuchs, wer hat die Gans gestohlen?“	49
I „Superman's Flug“	50

Bewegungslandschaften	53
■ Gerätekombinationen	54
■ Sicherheit	64
■ Mit Kindern aufbauen	65
■ Ergänzung mit Kleinmaterialien	66
Lauf- und Kreisspiele	67
Spiele mit Alltagsmaterialien	76
Spiele mit Kleinmaterialien	82
Fallschirmspiele	86
Wahrnehmungsspiele	88
Entspannung und Körpererfahrung	91
Bewegungsaktivitäten mit Musik	96
Bewegungsaktivitäten im Gruppenraum	99
Bewegungsaktivitäten im Außengelände und in der Natur	104
3.2 Offene Bewegungsangebote	106
Offener Bewegungsraum	106
Bewegungsaktivitäten für den Flur und Nebenräume	109
Bewegungsaktivitäten im Außengelände	111
3.3 Geräte und Materialien gekauft und selbst gebaut	116
4. Fortbildungsformen	121
4.1 Workshops	121
4.2 Fortbildungsseminare	122
4.3 Reihen	123
4.4 Vor-Ort-Beratungen	125
5. Qualitätssiegel Hessischer Bewegungskindergarten	126
Fortbildungen der Sportjugend Hessen	127
Veröffentlichungen der Sportjugend Hessen	128

■ 3. PRAXIS

Die „Blume“ der Bewegungsangebote stellt plakativ einen „bewegten“ Kindergarten dar und umfasst vielfältige, angeleitete und offene Bewegungsangebote. Jeder Kindergarten hat andere räumliche, materielle, personelle und finanzielle Bedingungen. Es kann kein einheitliches Modell für alle Kindergärten geben. Jeder Kindergarten muss sein eigenes Konzept entwickeln und Schwerpunkte setzen.

■ DIE „BLUME“ DER BEWEGUNGSANGEBOTE



3.1 ANGELEITETE BEWEGUNGSANGEBOTE

Bewegungsgeschichten

Kindern macht es Spaß, sich in eine Geschichte hinein zu versetzen und sich mit den jeweiligen Rollen zu identifizieren. Gerade das Rollenspiel gehört zu der bevorzugten Spielform im Kindergartenalter.

Bewegungsgeschichten motivieren die Kinder zum Mitmachen, wenn diese aus ihrer Vorstellungs- und Erlebniswelt stammen. Ideen und Beiträge der Kinder sollten möglichst in die Bewegungsgeschichte mit einbezogen werden. Phantasie und kreatives Mitgestalten können angeregt werden und somit werden auch das Selbstvertrauen und das Selbstwertgefühl gestärkt.

Wichtig hierbei ist es, den Kindern auch genügend Freiraum zu geben, damit sie ihre eigenen Ideen mit einbringen und umsetzen können. Dies setzt eine flexible und offene Planung der Erzieher/in voraus. Nicht jede Minute darf schon vorgeplant sein.

Planung

Die Bewegungsgeschichte muss dem Alter der Kinder und der Struktur der Gruppe angepasst sein und ein Thema zum Inhalt haben, das aus dem Erfahrungsbereich der Kinder stammt. Im Kindergarten ist es sinnvoll, situationsorientierte Gruppenthemen mit einer Bewegungsgeschichte zu verknüpfen. Als weitere Quellen für eine Ideengewinnung dienen auch Bilderbücher, Jahreszeiten, aktuelle Situationen (Zirkus im Ort, Spielsituation der Kinder), Feste, Ausflüge, Kinderlieder, Bastelaktivitäten, Wünsche der Kinder u.v.m.

Eine Bewegungsgeschichte kann sowohl ein Teil der Stunde sein oder aber Inhalt der ganzen Stunde. Durch die Geschichte wird ein bestimmtes Thema festgelegt, z.B. Dschungel, Piraten, Mondlandung, Zirkus o.ä.

Die Bewegungsangebote werden auf das entsprechende Thema abgestimmt. Inhaltlich tauchen in den Geschichten verschiedene Elemente auf: Spiele, Geräteaufbauten, Umgang mit Materialien, Musik, Entspannung.

Durchführung

Die Umsetzung der Geschichte sollte nicht vereinheitlicht werden, denn oft gibt es ganz unterschiedliche Lösungen und jedes Kind sucht sich seine individuelle. So kann sich jedes Kind nach seinen Möglichkeiten und Fähigkeiten mit einbringen. Differenzierung findet statt, ohne dass der Erwachsene dies gezielt organisieren muss. Alle

■ „Auf dem Kopf balancieren“ (Sitzkreis)

Ein Kind beginnt, es hat ein Sandsäckchen auf dem Kopf und läuft nun durch den Kreis zu einem anderen Kind. Es werden der Platz und das Säckchen getauscht. Das Spiel beginnt von vorne, bis jedes Kind an der Reihe war.

Variante: Zusätzliche Aufgaben erfüllen, z.B. auf den Boden setzen und wieder aufstehen, auf einen freien Stuhl steigen, einmal um den Kreis laufen.

■ „Eierlaufen“ (Sitzkreis)

Aufgabenstellung wie bei „Auf dem Kopf balancieren“, jedoch wird statt eines Sandsäckchens auf dem Kopf hier ein Tischtennisball als „Ei“ auf einem Löffel in der Hand transportiert.

■ „Obstgarten“ (Kreisaufstellung)

Für jedes Kind (bis auf eines) liegt eine farbige Teppichfliese im Kreis.

Jeder Farbe wird eine Frucht zugeordnet:

blauer Teppich – Pflaume

grüner Teppich – Kiwi

roter Teppich – Kirsche

gelber Teppich – Zitrone

Ein Kind steht ohne Teppich in der Kreismitte und ruft eine Frucht. Die Kinder der entsprechenden Farbe wechseln schnell die Plätze und auch das Kind in der Mitte versucht, einen Platz zu bekommen. Wer nun übrig bleibt, beginnt wieder eine Frucht zu rufen. Bei dem Ruf „Obstgarten“ wechseln alle Kinder die Plätze.

■ SPIELE MIT ALLTAGSMATERIALIEN

Alltagsmaterialien werden oft nicht sofort in Verbindung mit Bewegung gesehen, können aber sehr gut in Bewegungsspiele eingebaut werden. Sie:

- bringen Abwechslung,
- fördern die Entwicklung eigener Ideen, beflügeln Phantasie und Kreativität,
- können von Kindern selber gesammelt und umgestaltet werden,
- lassen sich vielseitig verwenden und sind leicht mit anderen Materialien kombinierbar,
- sind preiswert und leicht verfügbar.

Bei der Auswahl von Alltagsmaterialien sollten folgende Kriterien beachtet werden:

- Umso weniger Aufforderungscharakter die Materialien besitzen, desto mehr muss die Phantasie spielen,
- die Materialien sollen sich zu mehreren Verwendungsmöglichkeiten eignen,
- leicht handhabbar sein und
- keine Verletzungsmöglichkeiten bieten.

Die Kinderwelt ist mit fertigem Spielmaterial, welches immer eine ganz bestimmte Funktion besitzt, überflutet. Dieses „Knopfdruckspielzeug“ lässt aber den Kindern keinen Raum für eigene Ideen, Phantasie und Kreativität. Es gibt nichts Verstecktes zu entdecken und auszuprobieren. Die Kinder haben keine Möglichkeit, selbst zu bestimmen wie und was sie spielen, weil das funktionale Spielgerät alles vorgibt. Langeweile ist oft die Folge.

Im Gegensatz hierzu bieten Alltagsmaterialien die Chance, mit ungewöhnlichem Material und dessen zweckentfremdeter Nutzung im Spiel wieder die Spielfähigkeit der Kinder zu fördern.

Umgang mit Materialien

- Freies Spielen
 - Experimentieren
 - Ideen hinzugeben
 - zusätzliches Material dazugeben
- Spiele
- Bauen
- Entspannung

Dieses Raster ist als Hilfe gedacht, die Vielfalt bei den Spielmöglichkeiten mit den unterschiedlichsten Materialien zu berücksichtigen.

BIERDECKEL

Experimentieren

- Werfen: Ziele vorgeben (z.B. Matte, Kastenoberteil, Tür). Gemeinsames Werfen von einer Raumseite aus bzw. gemeinsamer „Start“ von einer Bank aus. Wie weit fliegt jeder Bierdeckel?