

Bewegung, Tanz, Sport (BEP)

Bildungsinhalte des Bereichs

Mini-Aktivitäten im Alltag, Spiele & projektähnliche Aktivitäten mit Naturbezug

Motorik:

- Bewegungserfahrungen sammeln; Bewegungsbedürfnisse befriedigen
- motorische und koordinative Fähigkeiten erproben und verfeinern (Grob- /Feinmotorik, Kraft, Schnelligkeit, Koordination, Reaktion, Raumorientierung, Gleichgewicht, Ausdauer)
- Körpergefühl und -bewusstsein entwickeln

Selbstkonzept:

- durch Bewegung bewussten Zugang zu sich selbst finden
- Selbstwertgefühl durch Bewegungssicherheit steigern
- Selbstwirksamkeit erfahren durch selbstständiges Lösen von Bewegungsaufgaben

Motivation:

- Bewegungsfreude + Aktivitätsbereitschaft
- Erfahrung, dass ich Können verbessern kann
- Neugier auf motorische Herausforderungen
- Freude am gemeinsamen Bewegen in der Gruppe

Soziale Beziehungen:

- Teamgeist und Kooperation
- Freude am gemeinsamen Bewegen
- Regeln einhalten
- Rücksichtnahme und Fairness

Kognition:

- Konzentration auf Bewegungsabläufe
- Kreativität durch Ausprobieren
- Problemlösungsstrategien durch Bewegungsalternativen

Geschicklichkeits- und Kooperationsspiele: Koordination des ganzen Körpers, Fein- und Grobmotorik

Etwas Kleines (z.B. Zapfen, Kastanien, Bucheckern, Steinchen) von A nach B transportieren:

- auf einem Löffel
- zwischen zwei großen Schnäbeln aus Karton
- eingeklemmt zwischen den Beinen
- eingeklemmt zwischen zwei Stöcken
- auf dem Kopf

Tierparcours oder Tierolympiade:

Die Kinder bauen Hindernisparcours, drinnen aus Matten, Kartons etc., im Garten aus Laubhaufen, Stöcken und Ästen (siehe die Anmerkung zum Thema „Baumbeschnitt in den Kita-Garten bringen“ in der Broschüre, Aktivität 20), wählen sich bestimmte Tiere und bewältigen den Parcours in der Bewegungs-/Gangart „ihres“ Tieres.

Spiel „Tabu“ (kombinierbar mit dem Parcours):

Die Kinder dürfen beim Gehen/Rennen von A nach B auf bestimmte Stellen treten, auf andere Stellen nicht. Draußen wären das z.B. bestimmte markierte Bereiche mit Laub oder Gänseblümchen, die ohnehin dort wachsen. Drinnen stehen kleine Matten, Tücher etc. für Pflanzen, Blumen, Tiere, Pfützen etc.

Fantasie-Tier bilden:

Jeweils 2 oder 4 oder 6 Kinder bilden zusammen ein Fantasie-Tier. Die Herausforderung: Sie müssen so eine bestimmte Strecke miteinander zurücklegen, es dürfen aber nur je nach Anzahl der Kinder im Fantasie-Tiere 2 oder 4 oder 6 oder Beine oder Arme den Boden berühren, also jeweils weniger Arme oder Beine, als „vorhanden“ sind“

Aktivitäten im Garten:

Aufeinanderstapeln von Steinen, Laub, Stöcken etc. (einen „Turm“ bauen); im Herbst Laub **zusammenrechen oder –tragen**; Laub, Stöckchen, Zapfen u.Ä. **zerkleinern und zerklopfen** mit Händen oder selbst gesuchten „Werkzeugen“ aus der Natur; **Barfußpfad bauen**, z.B. aus Steinen, Matsch, Kastanien, Bucheckern, der von den Kindern ständig verändert werden darf – umgebaut, abgebaut etc.

Reaktionsspiele: auf ein Zeichen etwas tun, d.h. eine Bewegung oder Handlung ausführen

Kreisspiel mit Platztausch:

- Je 2 oder mehrere Kinder wählen sich etwas Gemeinsames aus der Natur aus: ein bestimmtes Tier, eine bestimmte Pflanze oder eine Wettererscheinung (z.B. Wind, Regen, Sonne). Es sind also mindestens 2 Kinder z.B. ein Marienkäfer, ein Eichhörnchen, eine Blaumeise, ein Gänseblümchen, eine Birke oder der Wind. Siehe dafür die Fotos zum Ausdrucken im PDF: Bilder von Pflanzen und Tieren für die Spiele
- Alle bis auf ein Kind stellen sich im Stehkreis auf, das eine Kind steht in der Mitte des Kreises.
- Das Kind in der Mitte ruft laut den Namen eines der gewählten Naturbestandteile, also ruft es z.B. „Wind“ oder „Gänseblümchen“.
- Die Kinder, die sich das Genannte gewählt hatten, müssen schnell miteinander die Plätze tauschen und dabei muss das Kind in der Mitte auch einen Platz ergattern. Nach dem Platztausch sollen die Kinder wieder im Kreis stehen.
- Wer übrig bleibt, stellt sich in die Kreismitte und ruft wieder laut den Namen eines Naturbestandteils.
- Das Kind in der Mitte kann auch mal „Natur“ rufen - dann müssen alle Kinder die Plätze tauschen.

Spiel mit Sonne und Schatten (sogar in Innenräumen möglich, wenn die Sonne hineinscheint):

- Die Kinder wählen sich ein Tier, das die Sonne liebt (z.B. Eidechse, Schlange, Feuerkäfer) oder eines, das eher in der Dunkelheit lebt (z.B. Maus, Regenwurm, Maulwurf). Siehe dafür die Tierbilder zum Ausdrucken im PDF: Bilder von Pflanzen und Tieren für die Spiele
- So lange die Trommel schlägt, laufen die Kinder als Tiere durcheinander.
- Hört die Trommel auf, müssen die sonnenliebenden Tiere in der Sonne stehen, und Tiere, die eher im Dunkeln leben, müssen im Schatten stehen. Mehrere Durchgänge.

Tänzerische und darstellende Spiele (Zusammenarbeit mit den Bereichen Musik, Darstellendes Gestalten (Verkleiden/Rollenspiele), Sprache & Literacy)

Fantasiereise mit Bewegung – vom Samen zum Baum werden:

Die Kinder stehen im Stehkreis, sind am Anfang ganz kleine Samen in der Erde und wachsen zum großen Baum heran. Die pädagogische Fachkraft spricht die Fantasiereise und macht dabei die entsprechenden Bewegungen vor. Auch Wetter im Jahresverlauf wird dabei in die Bewegung umgesetzt.

Tier- und Wetterballett:

Unterschiedliche Bewegungsarten von Tieren mit entsprechenden Tierlauten nachahmen. Wenn die Aktion mit Musik hinterlegt wird, kann ein „Ballett“ daraus werden. Man kann auch pro Durchgang Tiere einer Gattung nehmen, die sich sehr unterschiedlich bewegen. Beispielweise **Vögel**: Gehen wie ein Storch in der nassen Wiese, Flattern wie eine kleine Blaumeise, über die (Fantasie-)Wiese spazieren wie die Amsel und einen Regenwurm aus der Erde ziehen, Picken wie ein Huhn. **Wind, Regen, Sonne, Schnee, Blitz, Donner, Blätter, die durch die Gegend wehen** durch körperliche Bewegung nachahmen und dabei entsprechende Geräusche machen. Auch das ist mit Musik möglich.