

## ÜBUNGSTUNDE DES MONATS

# Tiere im Zoo

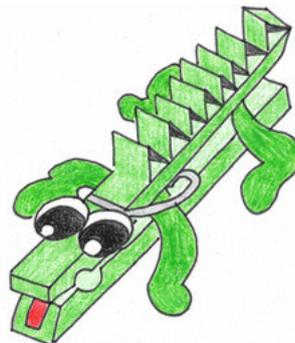
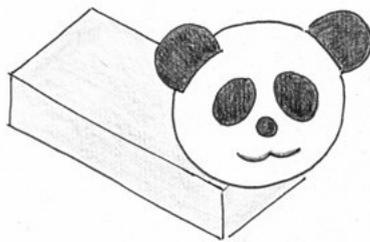
Alter: zwischen 3 und 6 Jahren

## 1. Erwärmung – Tiere bewegen sich

<b>Vorbereitung</b>	Musik abspielen
<b>Spielablauf</b>	<p>Alle Kinder bewegen sich zur Musik. Dabei werden zwischendurch vier verschiedene Kommandos gerufen und von den Kindern entsprechende Bewegungen ausgeführt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schildkröte = langsame Bewegungen</li> <li>• Leopard = schnelle Bewegungen</li> <li>• Spinne = Spinnengang (auf dem Rücken auf allen Vieren)</li> <li>• Giraffe = Zehenspitzen-Gang, sich dabei strecken</li> </ul> <p>Wenn die Musik stoppt, „frieren“ die Kinder in der aktuellen Bewegung ein.</p>
<b>Variation</b>	<p>Es können beliebige Kommandos ergänzt werden.</p> <p>Es können Teppichfliesen als Inseln in der Turnhalle verteilt werden. Wenn die Musik stoppt, müssen sich die Tiere auf einer Insel in Sicherheit bringen.</p>
<b>@home</b>	Das Spiel kann problemlos auch zuhause gespielt werden.

## 2. Fliegende Schmetterlinge

<b>Material</b>	Jongliertücher, Servietten oder Taschentücher
<b>Spielablauf</b>	<p>A) Jedes Kind führt mit dem Jongliertuch verschiedene Bewegungen durch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hochwerfen und wieder auffangen</li> <li>• Hochwerfen, klatschen und wieder auffangen</li> <li>• Hochwerfen, sich hinlegen/hinsetzen und das Tuch auf dem eigenen Körper landen lassen</li> <li>• Hochwerfen, sich einmal im Kreis drehen und es wieder auffangen</li> </ul> <p>B) Jedes Kind führt mit zwei Jongliertüchern verschiedene Bewegungen durch:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• In jeder Hand befindet sich ein Tuch. Diese werden gleichzeitig hochgeworfen und wieder aufgefangen.</li> <li>• Die Tücher werden wieder gleichzeitig hochgeworfen, aber die Hände kreuzen sich und es wird versucht das Tuch von der rechten Hand mit der linken Hand wieder aufzufangen und andersherum</li> </ul> <p>C) Zwei Kinder versuchen ein Tuch gemeinsam in der Luft zu halten, indem sie es abwechselnd wieder hochwerfen, wenn es zu Boden fällt. Auch hier können Variationen eingebaut werden.</p>
<b>Variationen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Position verändern, z. B. das Tuch im Sitzen oder Liegen hochwerfen, auf Zehenspitzen stellen</li> <li>• Bewegungsformen ändern, z. B. Gehen (vorwärts, rückwärts, seitwärts), Laufen (vw, rw, sw), Hüpfen (einbeinig, beidbeinig)</li> </ul>
<b>@home</b>	Das Spiel kann problemlos auch zuhause gespielt werden.



### 3. Partner-Tiere

<b>Material</b>	(Taschen-)Tücher, Zewa oder Servietten jeweils zwei: Wäscheklammer(-Krokodile), Kronkorken(-Schildkröten), Teelöffel(-Nashörner), Radiergummi(-Pandas), Bleistift(-Giraffen), Schlüssel(-tiere), Würfel(-Schweine), Weintrauben(-Fische), Klebestift(-Kolibris)
<b>Vorbereitung</b>	Jeweils eins der beiden Tiere (z. B. das Wäscheklammer-Krokodil) wird unter den Tüchern/Servietten versteckt. Die anderen Tiere befinden sich offen im Käfig, z. B. in einem Kastendeckel.
<b>Spielablauf</b>	Als erstes suchen sich die Kinder jeweils ein Tier aus. Nun versuchen sie, nur durch Ertasten den/die dazugehörige*n Partner*in zu finden.
<b>@home</b>	Hier können alle Tiere durcheinander unter den Servietten versteckt werden. Das Kind versucht die dazugehörigen Tiere zu ertasten. Es kann auch eine Startlinie festgelegt werden, von der aus das Kind zu den Tieren läuft. Bei jedem Lauf darf ein Teil ertastet werden bevor es wieder zurück zur Startlinie geht.

### 4. Wo ist mein Würfel-Schwein?

<b>Material/Aufbau</b>	Es werden so viele Materialien aus Übung 3 versteckt wie sich Kinder in der Halle befinden. Dabei wird darauf geachtet, dass immer zwei gleiche Materialien versteckt werden (z. B. zwei Würfel(-Schweine), zwei Teelöffel (-Nashörner) und zwei Radiergummi (-Pandas)).
<b>Vorbereitung</b>	Teppichfliesen, Kästen, Bänke, Matten etc. in der Halle verteilen und die vorherigen Tier-Paare in der Halle verstecken. Es gibt ein „Nest“, z. B. ein umgedrehtes Kastenoberteil, das ca. 10 Meter von dem Versteck entfernt aufzufinden ist. Dort werden alle Paare gesammelt.
<b>Spielablauf</b>	Alle Kinder suchen die Tier-Paare und versuchen die gleichen Gegenstände zusammenzubringen. Wenn sich zwei Kinder mit den gleichen Tieren gefunden haben, so können sie gemeinsam zum Nest laufen, um ihr Tier-Paar dort abzulegen.
<b>Variationen</b>	Die Fortbewegungsart wird geändert, während die Kinder die Tier-Paare suchen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Schildkröte = langsame Bewegungen</li> <li>• Leopard = Schnelle Bewegungen</li> <li>• Spinne = Spinnengang (auf dem Rücken auf allen vieren)</li> <li>• Giraffe = Zehenspitzen-Gang, sich dabei strecken</li> </ul> Wenn ein Tier-Paar zusammengebracht wurde und zum Nest gebracht wird, so dürfen die Kinder nur auf eine bestimmte Art und Weise gemeinsam laufen z. B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• an den Händen</li> <li>• Rücken an Rücken, etc.</li> </ul>
<b>@home</b>	Die verschiedenen Tier-Paare können in der Wohnung versteckt und von den Kindern gesucht und zusammengebracht werden.