

Bewegtes Lernen im Kindergarten

Beispiele: Natur, Mensch, Gesellschaft

„Messgerät“ Pferdelied

Ziel: Zeitliche und räumliche Einteilungen kennenlernen

Beschreibung: Die Längen der einzelnen Liedteile gelten als Masseinheit für Zeit und Raum.

- Pferdebewegung zum ganzen Lied: Schreiten, Traben, Galoppieren
- 2 - 3 Kinder schreiten als Pferde zum 1. Liedteil. Die zurückgelegte Strecke wird mittels Wollfaden gemessen.
- Zum 2. und 3. Liedteil entsprechend traben und galoppieren; dann die Länge abmessen.
- Die verschiedenen Wollfadenlängen miteinander vergleichen.

- 1 Schön (G) im (H) Schritt (A), schön (G) im (H) Schritt (A)
Rössli (G, H), gäll (A), du (C) nimmsch (H) mi (A) mit (G)
- 2 Trab, Trab, Trab, Trab, Trab
Rössli wirf mi nu nid ab
- 3 Im Galopp, im Galopp
Das isch luschtig, hopp, hopp, hopp

Quelle: Belorf, A. & Schmid, A. (2000). Bewegtes Lernen, 741 Spiel- und Übungsformen, Verlag Hofmann Schorndorf (S. 38)

Monate und Jahreszeiten

Ziel: Die Kinder lernen die Abfolge der Monate und Jahreszeiten

Vorbereitung: Auf dem Boden sind zwölf Felder aufgezeichnet und mit den Namen der Monate (oder Bilder/Symbole) beschriftet. Die Anordnung kann als Linie oder als Kreis gestaltet sein. Im zweiten Fall geht das Hüpfen am Ende gleich wieder von vorne los. Die einzelnen Monatsfelder können mit passenden Symbolen, die zur gleichen Jahreszeit gehören, mit denselben Farben gekennzeichnet werden.

Beschreibung: Die Kinder hüpfen über die Felder und sagen dazu laut die Abfolge der Monate auf. In einer zweiten Phase werden die Namen der Monate entfernt, die Kinder hüpfen über den Parcours und sagen die Monate aus dem Kopf auf. Die Struktur am Boden dient so noch als Erinnerungshilfe. Das erleichtert, sich vom Anschauungsmittel zu lösen.

Variante: Die Kinder marschieren entlang der Monate und passen ihre Bekleidung der Jahreszeit entsprechend an.

Quelle: Högger, D. (2013). Körper und Lernen, mit Bewegung; Körperwahrnehmung und Raumorientierung das Lernen unterstützen, schulverlag plus (S.48)

Beispiele: Mathematisches Tun

Formen begehen

Ziel: Die Kinder können Körper und räumliche Beziehungen darstellen.

Beschreibung: Mit verschiedenen Seilen legen die Kinder unterschiedliche Formen (z.B. Dreieck, Kreis, Ellipse, ...) auf den Boden und probieren der Form entlang zu laufen.

Erleichterung:

- Kinder gehen auf vorgelegten Figuren und kopieren diese ab
- Kinder legen Seile anhand von Bildern nach und begehen diese

Formenhaus-Springspiel

Ziel: Formen ertastend erkennen und benennen. Bis zu 6 Zahlen vorwärts und rückwärts sowie von unterschiedlichen Positionen aus weiterzählen.

Vorbereitung: Auf dem Aussenplatz mit Kreide das Formenhaus (Abb. 1) mit 6 Stockwerken und 4 Querreihen aufzeichnen. Tastsack mit je 8 Dreiecken, Kreisen und Quadraten.

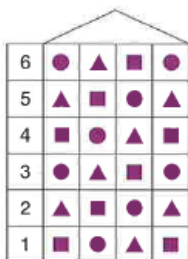


Abbildung 1: Formenhaus aus Sarbach, S. (2016). "Mathekinder kompetenzorientiert und spielerisch lernen" (S. 104). Lehrmittel 4bis8.

Beschreibung als kooperatives Spiel: Ela zieht aus dem Tastsack eine Form und benennt sie. «Das ist ein Dreieck». Mit dem Dreieck in der Hand hüpft sie von Dreieck zu Dreieck bis zum Hausdach und legt dort die Form ab und hüpft auf den Dreiecken zurück. In dem Stockwerk, auf dem es zwei Dreiecke hat, muss Ela mit je einem Fuss gleichzeitig auf den Dreiecken stehen. Dann ist Tim an der Reihe. Bei jedem Hüpfdurchgang muss eine andere Form als die vorangegangene gezogen werden.

Variationen:

- Ela und Tim sagen jeweils laut, in welchem Stockwerk sie sich gerade befinden
- Ela und Tim haben 5min Zeit 12 Formen ins Dach zu legen.

Quelle: Sarbach, S. (2016). Mathekinder kompetenzorientiert und spielerisch lernen. Lehrmittel 4bis8.

Zahlen in Bewegung I

Ziel: Zahlvorstellung im Zahlenraum bis 5 festigen

Beschreibung: Die Klasse wird in Gruppen von drei bis fünf Kindern eingeteilt. Die Gruppen gehen oder laufen zur Musik als Zug durcheinander. Bei Musikstopp stellt sich das Kind, das als Lokomotive den Zug angeführt hat, vor die Gruppe. Das Kind überlegt sich eine Zahl zwischen 1 und 5 und führt eine Bewegung, z.B. Kniebeugen oder Hüpfen, entsprechend häufig aus. Die Gruppe zählt die Anzahl der Bewegung mit und führt dann ebenfalls die Bewegung entsprechend häufig aus.

Quelle: Beckmann, H. & Riegel, K. (2011). Bewegtes Lernen! Mathe, Inhalte in und durch Bewegung nachhaltig verankern (1.-4. Klasse), Verlag Auer (S.10)

Zahlen in Bewegung II

Ziel: Zahlvorstellung im Zahlenraum 1 bis 6 am eigenen Körper festigen und Aufbauen einer körperlichen Erinnerung an diese Zahlen

Beschreibung: Es wird mit einem grossen Schaumstoffwürfel gewürfelt. Entsprechend der gewürfelten Anzahl müssen die Kinder sich so hinstellen oder setzen, dass sie mit dieser Anzahl Körperteile den Boden berühren.

Quelle: Beigel 2010, S.81

Treppenrollen

Ziel: Mengenbegriff entwickeln

Beschreibung: Durch Würfeln Treppenstufen herabsteigen als „Kastanienkinder“

- 2-3 Kinder als Kastanien „rollen“ durch Würfeln die Treppe hinunter.
- Die Kinder bestimmen vor Spielbeginn, wie oft gewürfelt wird.
- Jedes Kind steigt so viele Stufen hinunter, wie es würfelt. Wer rollt weiter?
- Ersatz für Treppe: Im Raum mit Klebstreifen; im Freien mit Kreide, weichem Stein o.Ä. eine Treppe zeichnen

Quelle: Belorf, A. & Schmid, A. (2000). *Bewegtes Lernen, 741 Spiel- und Übungsformen*, Verlag Hofmann Schorndorf (S. 77)

Bewegungsmemory

Ziel: Mengen erfassen

Beschreibung: Zwei Spieler gehen vor die Tür. Die restlichen Kinder einigen sich paarweise auf eine Zahl und verteilen sich im Kindergarten. Dann werden die beiden Spieler wieder hereingeholt. Um die zusammengehörenden Paare zu finden, müssen die beiden Spieler immer zwei Kinder nacheinander an der Schulter berühren. Diese klatschen/hüpfen dann ihre Zahl. Sollte das Paar stimmen, setzen sich beide Partner hin. Der Spieler, der begonnen hat, darf weiterspielen. Sollte es sich nicht um ein passendes Paar handeln, geht das Memory mit dem anderen Spieler weiter.

Quelle: Beckmann, H. & Riegel, K. (2011). *Bewegtes Lernen! Mathe, Inhalte in und durch Bewegung nachhaltig verankern (1.-4. Klasse)*, Verlag Auer (S.10)

Suchlauf

Ziel: Mengenbegriff entwickeln, zählen

Beschreibung: Menge hören, Anzahl suchen und überprüfen

- Kinder, laufen, spazieren, hüpfen im Freien
- Auf ein Signal (z.B. Glöckchen) hören alle hin
- KGLP ruft z.B.: „4 Blätter“ oder „6 Steine“ usw.
- Jedes Kind versucht, die gestellte Aufgabe so schnell wie möglich zu lösen
- Resultate gegenseitig vergleichen
- Am Schluss zählen, von welcher Art wieviel gesucht bzw. gefunden wurde.

Quelle: Belorf, A. & Schmid, A. (2000). *Bewegtes Lernen, 741 Spiel- und Übungsformen*, Verlag Hofmann Schorndorf (S. 76)

Möglichkeiten für Zahlenräume von 1 bis 10:



Kommentiert [ES1]: Fotos erneuern durch eigene, 21.05.2023

Beispiele: Sprache

Seilgeschichte:

Ziel: Begriffe erleben und festigen

Beschreibung: Die Kindergartenlehrperson erzählt das Gedicht vom Faden. Alle Kinder sitzen am Boden im Kreis und legen die genannten Formen mit dem Seil/Schnur nach.

Der Faden

Es war einmal ein Faden,
der lag da wie ein Strich,
der lag da und langweilte sich.
«Was tu ich? Ich ringle mich!»
Er ringelte sich zur Spirale.
Und dann mit einem Male
machte er aus sich draus
eine Schnecke mit ihrem Haus.
Gleich wurde was Neues gemacht:
Heidiwitzka, eine 8!
Bald darauf eine Dickedull,
eine kugelrunde Null.
Dann noch mit viel Geschick
ein Fisch, ein Meisterstück!
«Was kann ich jetzt noch sein?»
dachte der Fisch. Da fiel ihm ein:
«Ich schlängle mich als Schlange -
wenn wer kommt, wird ihm bange!»
Dass wer kommt – darauf wartet sie schon lange.

Josef Guggemos

Variation: Zum Schluss versucht die ½ Klasse die Schlangen der anderen zu fangen. Die Kinder mit den Schlangen schlängeln die Seile im Raum auf dem Boden.

Quelle: Suhr, A. (2012). Zahlen hüpfen – Buchstaben springen. Don Bosco

Lebende Fotoapparate

Ziel: Begriffe festigen

Beschreibung: Verschiedene Gegenstände zu Themen aus dem Unterricht (z.B. zum Thema Herbst) werden an unterschiedlichen Stellen im Raum angebracht. Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Ein Kind übernimmt die Rolle des Fotoapparats, der andere die Rolle des Fotografen. Der Fotoapparat schliesst die Augen und lässt sich von seinem Fotografen, der hinter ihm steht zu den Gegenständen führen. Der Fotograf bringt vorsichtig den Kopf des Fotoapparats in die richtige Position, damit dieser mit seinen Augen den ausgewählten Gegenstand „fotografieren“ kann. Der Fotograf drückt nun auf den Kopf, des Fotoapparats (Auslöser). Dieser öffnet kurz die Augen und versucht sich möglichst genau einzuprägen, was er sieht (Zeit: ca. drei Sekunden). Der Fotoapparat schliesst seine Augen wieder. Der Fotograf führt ihn zum nächsten Gegenstand. Wenn eine bestimmte Anzahl an Gegenständen „fotografiert“ wurde, führen die Fotografen ihre Fotoapparate wieder in die Ausgangsposition zurück. Dort versuchen diese, sich an die fotografierten Gegenstände zu erinnern und sie möglichst genau zu beschreiben. Rollentausch.

Quelle: Clancy, M.E. (2008). Besser lernen durch Bewegung, Spiele und Übungen fürs Gehirntaining, Verlag an der Ruhr (S.118)

Stuhlmaus

Ziel: Neue (räumliche) Begriffe kennenlernen und üben

Beschreibung: Begriffe erfragen

- Nacht: Das erste Kind schliesst seine Augen.
- Das zweite Kind als Maus sitzt auf, neben, hinter...dem Stuhl.
- Das erste Kind fragt: „Maus, sitzt du...dem Stuhl?“ → bei richtiger Antwort Augen öffnen.
- Aufgabe erschweren: Die Maus tanzt, auf, neben...dem Stuhl

Quelle: Belorf, A. & Schmid, A. (2000). Bewegtes Lernen, 741 Spiel- und Übungsformen, Verlag Hofmann Schorndorf (S. 50)

Such die Maus

Ziel: Neue (räumliche) Begriffe kennenlernen, festigen, erfragen, begreifen und anwenden

Beschreibung: Einander als Mäuse suchen mit den Begriffen: auf, unter, hinter, vor, neben

- Zwei Kinder als Mäuse mit Schwanz aus Stoffbänder verkleiden
- Erste Maus versteckt sich
- Zweite Maus beginnt zu suchen mit den Worten: „Ist die Maus auf...dem Baum?“ Sucht.
- Findet sie und sagt: „Nein, sie ist unter...!“ oder: „Nein, sie ist auf...!“
- Variante: Körner, Nüsse...nach dem gleichen Schema verstecken und suchen.

Quelle: Belorf, A. & Schmid, A. (2000). *Bewegtes Lernen, 741 Spiel- und Übungsformen*, Verlag Hofmann Schorndorf (S. 51)

Weitere Beispiele:

- Buchstaben/Symbole mit Seilen dargestellt ertasten (balancierend)
- Buchstaben/Symbole durch spüren erkennen (Stille Post → auf Rücken schreiben)