



Bewegte Geschichten

Thema: Halloween

(Kinder sind nicht verkleidet)

Dipl. Päd. Gisela Bernbacher-Hanke
Sonderpädagogin
Motopädagogin
Stützlehrerin in beratender Funktion

Begrüßung div. Halloween-Figuren

Gesprächsrunde: Mit den KK besprechen welche Halloween-Figuren es gibt

Die Hexe lacht schrill: „Hi! Hi!“ (Hohe Töne erzeugen)

Der Zauberer lacht tief: „ Ho! Ho!“ (Bauchatmung anregen)

Die Fledermaus fliegt mit weit geöffneten Flügeln durch den Raum: Beim Begrüßen verschränkt sie die Arme vor dem Körper, verbeugt sich und piepst: „ Piep! Piep!“ Das Piepsen soll leise und ängstlich sein.

Die Spinne begrüßt die anderen Spinnen mit einem Zischlaut

Mögliche Förderziele:

- Begrüßen - stoppen – dem anderen in die Augen schauen (ADHS)
- Visuelle Figur-Grund-Differenzierung, wenn eine bestimmte Person begrüßt werden will
- Körperschema: die rechte Hand grüßt
- Stimm und Lautbildung
- Lachen entspannt
- Intermodalität: Laut und Halloween-Figur zuordnen
- Fledermaus: die Körperspannung in den Armen halten
- Fledermaus: sich öffnen und schließen – Körperspannung
- ...

Darstellung von div. Halloween-Figuren

Gesprächsrunde: Mit den KK besprechen, welche Halloween-Figuren welche Bewegungen machen

z. B.:

Die Hexe fliegt durch den Raum auf ihrem Besen. Einen imaginierten Besen mit beiden Händen (Faust in Faust, Arme weit nach vorne gestreckt, Kopf und Augen sind in den Raum gerichtet - Nackenspannung entsteht) halten und durch den Raum hüpfen.

Ein Stock würde zur Material-Erfahrung einladen und dem Spiel nicht nützlich sein. Deshalb wird mit der Vorstellung gearbeitet.

Der Zauberer liest ein Buch. Die Handflächen werden geöffnet und schauen zum Gesicht. Der Kopf ist in das Buch vertieft, einige Schritte werden gegangen.

Die Fledermaus breitet ihre Flügel aus und verschließt sie wieder (Hände über dem Bauch kreuzen, Kinn an die Brust, Rundrücken, Augen blicken zu den Zehenspitzen, Arme öffnen und bis zur Schulterhöhe heben, auf, zu)

Die Spinne bewegt sich krabbelnd.

Aufbau-Spiel:

1. Phase: Eine Bewegung, die zu einer Figur passt, wird aufgegriffen. Alle KK führen diese durch.
2. Phase: Nachdem alle Bewegungsmuster geklärt und durchgespielt worden sind, nennt der Spielleiter eine Figur. Alle führen blitzschnell diese Bewegungsart durch.
3. Phase: Knobeln:

PA-Spiel. Nur zwei Kinder stehen in der Mitte des Kreises: Beim Spruch „Süßes oder Saures“ führen sie eine Bewegung durch.

Dabei gilt:

Die Hexe gewinnt immer: 4 Punkte

Der Zauberer gewinnt, wenn er gegen die Fledermaus, Spinne oder den Kürbis antritt: 3 Punkte

Die Fledermaus gewinnt, wenn sie gegen Spinne oder Kürbis antritt: 2 Punkte

Die Spinne gewinnt, gegenüber dem Kürbis: 1 Punkt

Kürbis: 0 Punkte

Die Punkte werden zusammengezählt. (Kluge KK führen nur die Hexenbewegung durch. Sie haben die Möglichkeit die 4er Reihe zu erleben.)

Mögliche Förderziele:

- Körpergliederung und Zusammenfügung
- Intermodalität auditiv-motorisch
- Intermodalität: visuell-motorisch, wenn Halloween-Figuren Handpuppen oder Zeichnungen sind.
- Fledermaus: die Körperspannung in den Armen halten
- Fledermaus: sich öffnen und schließen – Körperspannung
- Hexe: Oberkörperspannung
- Spinne: Koordination
- Kürbis: Rollen – Aktivierung des Gleichgewichtssinn
- Zauberer – Augenbewegung: Fixieren von bewegten Gegenständen
- Rechenoperationen

Wach auf Spinne!

Aufbauspiel

Die Spinne liegt in ihrem Spinnennetz. Das Spinnennetz durch Schnüre darstellen lassen.

Die anderen KK sind Insekten und summen.

Bei den Worten des Spielleiters: „Wach auf Spinne!“ erwacht die Spinne, krabbelt los und fängt Insekten. Die gefangenen Insekten verstummen und werden zu Spinnen.

Mögliche Förderziele:

- Koordination
- Auditive Figur-Grund-Differenzierung
- Räumliche Beziehungen

Variante: die Hexe wird wach, der Kürbis wird wach, die Fledermaus wird wach
Bewegungsmuster des ersten Spiels übernehmen

„Die Spinne wacht auf!“ oder „Wach auf Spinne!“

Spielanordnung siehe oben

„Wach auf Spinne!“ - Die Spinne läuft los und versucht Insekten zu fangen. Diese gefangenen Insekten werden zu Spinnen.

„Die Spinne wacht auf!“ – Es passiert nichts, außer, dass die Spinne sich streckt und gähnt.

Mögliche Förderziele

- Koordination
- Auditive Figur-Grund-Differenzierung
- Räumliche Beziehungen
- Auditive Differenzierung
- IM auditiv und motorisch

Hexenkessel-Massage

Ein Kind liegt auf dem Bauch. 4 Kinder knien um das Kind. Das liegende Kind ist der Hexenkessel. Die Bewegungsgeschichte dazu:

Anweisung	Tätigkeit
Die Suppe kocht im Kessel.	Hände geöffnet, Finger leicht abgewinkelt, Hände rauf und runter bewegen ohne die heiße Suppe zu berühren – Körperkontrolle / Auge-Handkoordination
Fledermäuse fliegen vorbei.	Nach einer Fledermaus wird mit einer Hand gegriffen. Sie fliegt ziemlich hoch – ein Arm soll ganz gestreckt werden.
Einer Fledermaus wird ein Flügel ausgerissen - Hexen sind eben auch grausam.	Drehbewegung mit beiden Händen und ein knackendes Geräusch entstehen lassen.
Der Fledermausflügel kommt in den Suppentopf.	Mit beiden Handflächen auf den Körper vorsichtig drücken.
Nun muss umgerührt werden.	Mit beiden Handflächen Drehbewegungen ausführen.
Salz muss hinzugefügt werden.	Handbewegung Salzprise
Pfeffer muss auch noch dazu.	Eine Faust ist die Pfeffermühle, die andere dreht.
Kräuter werden gehackt.	Hack-Bewegungen mit der Handkante durchführen.
Umrühren der Suppe	Mit beiden Handflächen Drehbewegungen ausführen.
Eine Spinne wird auf einem Bein in die Höhe gehoben und wird lebendig hinein gegeben.	Daumen und Zeigefinger halten die Spinne und lassen los.
Ojeh! Sie lebt noch immer!	Kitzeln. So dass es gerade noch angenehm ist.
Umrühren!	Mit beiden Handflächen Drehbewegungen ausführen.
Die Suppe noch einmal aufkochen lassen.	Hände geöffnet, Finger leicht abgewinkelt, Hände rauf und runter bewegen ohne die heiße Suppe zu berühren – Körperkontrolle/Auge-Handkoordination

Alle vier Kinder sollen massiert werden. Die Reihenfolge immer einhalten und mitsprechen.

Mögliche Förderziele:

- Auditive Merkfähigkeit
- Auge/Hand/Koordination
- Körperkontrolle
- Kraftdosierung
- 2 Hände führen verschiedenen Bewegungen durch - Pfeffermühle
- Körperschema: Faust, Handfläche, Handkante
- Daumen-Opposition: Daumen Zeigefinger beim Salzstreuen - Greifübung
- Drehbeweglichkeit Handgelenk - Voraussetzung zum Schreiben
- Emotionaler Körper-Aspekt: Berührung kann etwas Angenehmes sein
- Anregen der Imagination
- ...

Fledermaus – Bewegungsgeschichte

Text	Tätigkeit
Fledermaus, Fledermaus	Ausgangsposition: In sich gekehrte Fledermaus - Die Fledermaus verschließt ihre Flügel (Hände über den Bauch kreuzen, Kinn an die Brust, Rundrücken, Augen blicken zu den Zehenspitzen, ev. Stück für Stück tiefer gehen. Der Kopf gibt das Tempo dabei vor.
Breite deine Flügel aus.	Arme öffnen und bis zur Schulterhöhe heben (auf, zu) – Dickdarm- und Lungen-Meridian-Anregung
Vorgang 2- oder 3-mal wiederholen	
Die Fledermaus fliegt zu dir.	Auf ein anderes Kind in der Runde zeigen.
Die Fledermaus fliegt über mich.	Beide Hände so halten, als ob man eine Schale tragen würde und diese langsam über sich gießen.
Da freu ich mich.	Handflächen sind nach oben gerichtet, Fingerspitzen berühren einander - oberhalb des Nabels beginnen und die Handflächen nach oben bis etwa Brusthöhe ziehen. Drehen - sie schauen zum Boden und einen großen Bogen mit beiden Handflächen über den Kopf malen. Handflächen - 3-fach-Erwärmer

Fledermaus, Fledermaus komm heraus!

Variante zu Katz und Maus
Text (den haben 6-jährige Kinder erfunden):

Text: Vampirjäger

Fledermaus

Fledermaus, Fledermaus komm heraus! Sonst reiße ich dir die Flügel aus:	
	Ich will nicht!
Ich gebe dir etwas Blut!	
	Das ist mir zu rot!
Ich gebe dir Sonne!	
	Da falle ich um wie eine Tonne!
Ich gebe dir ein Insekt!	
	Das ist mir zu stachelig!
Dann hole ich dich!	