



Maren Utischill

Bewegungsgeschichten

Spielesammlung

INHALTSVERZEICHNIS

DIE THEORIE (MIT BEISPIELEN)

Die Idee	Seite 4
Die Sammlung	Seite 5
Aufbau einer Bewegungsstunde	Seite 6
Tipps für die Praxis	Seite 7
Zwei Stundenbeispiele	
Beispiel 1:	Seite 7
Stunde mit Bewegungsgeschichte ohne Geräteaufbau:	
Ein Ausflug im Sommer	
Beispiel 2:	Seite 12
Stunde mit Bewegungsgeschichte mit Geräteaufbau:	
Winterzeit erleben	

DIE PRAXIS

Zum Aufbau der Beschreibungen	Seite 17
Tabellarische Übersicht der Praxisbeispiele	Seite 18
Beschreibungen der Bewegungsgeschichten	Seite 19

GESCHICHTEN OHNE GERÄTEAUFBAU

Ein Ausflug in das Schwimmbad	Seite 20
Wir gehen heute in den Zoo	Seite 22
Die Reise (m)einer Banane	Seite 24
Die Tiere im Boden – die Gartensuche	Seite 26
Wir fahren auf der Autobahn	Seite 28

GESCHICHTEN MIT GERÄTEAUFBAU

Der Zauberwald	Seite 30
Piratenzeit	Seite 32
Ski- und Rodelausflug	Seite 36
Das Ameisentransportband	Seite 40
Die Zirkustour	Seite 44
Ausflug in die Berge	Seite 48
Auf in den Urlaub / Ausflug zur See	Seite 52
Erklärung der Symbole	Seite 56

TIPPS + IDEEN

Tipps für eigene Bewegungsgeschichten	Seite 58
„Do it yourself“-Frageliste	Seite 58
Weitere Ideen – Oberthemen	Seite 59



ABENTEUER: WIR GEHEN HEUTE IN DEN ZOO

➔ Material:

Den eigenen Körper für die pantomimische Darstellung der Tierbewegungen.

➔ Rahmenbedingungen:

Ideal zum Einsatz in der Einstiegsphase (Vorbereitung auf die Bewegungszeit).

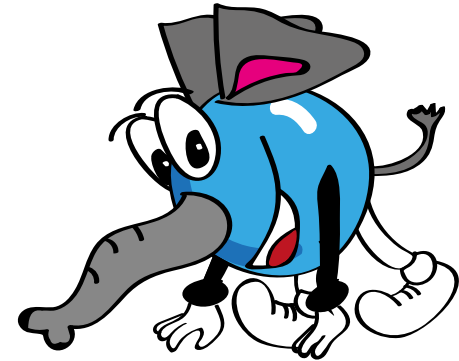
➔ Verlauf:

Die SL leitet ein: „Hallo Forscherinnen und Forscher! Wir gehen heute Tiere beobachten – im Zoo! Als erstes schauen wir uns die Tiere an, die sich in der Wärme besonders wohl fühlen.

Oh, schau! Weißt du, wie sich ... bewegt?“

➔ In der Wärme/Im Dschungel

- Bär = auf den Händen und Füßen (Vierfüßler) laufen, Bauch zum Boden
- Affe = Arme abknicken und leichtes, aber aufrechtes Hüpfen
- Tiger = Ganz leise über den Boden krabbeln, sich anschleichen
- Zebra = Pferdchensprünge (Knie nacheinander in der Luft anheben, auf dem anderen Bein dann landen), „Pferdegalopp“ = Nachstellhüpfer/ Side-Steps in alle Richtungen
- Schlange = auf dem Bauch schlängeln, Hüfte drehen und mit den Armen „vorrobben“
- Elefant = gestreckte, schwere Beine, kleine Schritte, Rüsselsimulieren oder bei jedem Schritt mit den Händen so tief wie möglich, ggf. neben die Füße fassen
- Känguru = Hüpfen mit geschlossenen Beinen, so weit wie möglich nach vorne springen



→ Im/Am Wasser

- Krabbe = Spinnengang seitlich, in 2 Richtungen
- Frosch = aus der Hocke ein Strecksprung, um so weit wie möglich nach vorne-oben zu gelangen
- Storch = ein Knie hochheben, nach vorne strecken (so hoch wie möglich) und dabei einen Schritt machen
- Ente = in der Hocke vorwärts gehen ohne zu schlurfen
- Krokodil= Unterarme abwechselnd vorziehen oder im „Liegestütz“ (Arme und Beine lang lassen. Po schön tief! „kein Hausdach“)
- Eisbär = auf Händen und Füßen (als Vierfüßler) laufen
- Pinguin = Füße beim Gehen nach außen drehen, Hände seitlich am Körper als Flossen anlegen

→ Kleine Tiere

- Hase = Hände vor, Füße springen zwischen die Hände (kurzer Stütz auf die Hände)
- Spinne = Spinnengang, Bauch zur Decke
- Raupe = Hände neben/vor die Füße, Hände laufen vor zum Liegestütz (Füße bleiben stehen), Füße laufen an die Hände ran
- Speedy Gonzales (Rennmaus) = Sprint auf die andere Seite



HINWEISE:

Die beliebtesten, von den Kindern am besten angenommenen Bewegungen, können in der nächsten Bewegungsstunde wieder in der Einstiegsphase aufgegriffen werden.

VARIANTEN:

Zur Unterstützung können Bildkarten mit unterschiedlichen Tiersymbolen eingesetzt werden.



ABENTEUER: DIE ZIRKUSTOUR

➔ Material:

Bewegungsraum: für die Hälfte der Kinder Seile, sechs Reifen, sechs (Soft-)Bälle, ggf. sechs Tücher und ein Schwungtuch oder

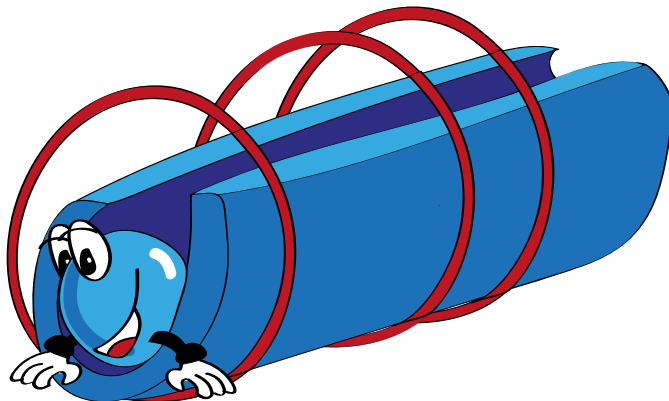
Turnhalle: für die Hälfte der Kinder Seile, sechs Reifen, fünf Tuae, sechs (Soft-)Bälle, ggf. sechs Tücher, ein Schwungtuch mit vier kleinen Kästen, in der Ringanlage einen Reifen einspannen und einen großen Kasten aufstellen, eine Weichbodenmatte, ein Barren mit acht bis zwölf Seilen, zwei Reifenschaukeln (jeweils eine Turnmatte in zwei Reifen), eine Langbank und einen großen Kasten, vier kleine Kästen oder sechs Flussteste, Ring- oder Tauanlage, sechs Turnmatten zur Absicherung

➔ Aufgaben:

- Balancieren/Seiltanz
- Hangeln
- Schaukeln und transportieren
- Klettern
- Springen (wie ein Löwe durch einen Reifen)

➔ Assoziierte Tiere und Personen:

- Tiger
- Löwen
- Clowns
- Jongleure
- Affen



 **Rahmenbedingungen:**

Geduld, Geschicklichkeits-, Beweglichkeits- sowie Gleichgewichtsschulung stehen hier im Fokus.

 **Verlauf:**

Die SL leitet ein: „Herzlich willkommen, liebe Besuchende, in unserem wundervollen, wunderschönen Zirkus! (auf dem ausgebreiteten Schwungtuch/einer Decke versammeln) Hier gibt es viel zu entdecken! Seht euch alles an und habt Spaß! Als erstes müssen wir uns fit für den Tag machen (aufstehen). Zeig mir mal, wie groß du bist! Wahnsinn, sehr gut. Und wie klein kannst du sein? Hervorragend! – Kannst du denn auch auf der Stelle hin und her hüpfen? Mit beiden Füßen zusammen? Und auch auf einem Bein? Das sieht richtig gut aus. – Sind deine Arme denn auch richtig stark? Kannst du die so schnell drehen, wie ein Windrad es kann? – Ich sehe schon: hier sind richtig fitte Zirkuskinder. Jetzt möchte ich dir unsere seiltanzenden Kinder vorstellen. Sie sind sehr geschickt, müssen aber auch immer vorsichtig sein. Sie üben jeden Tag. Schaut, hier üben sie. Willst du das auch mal probieren? (Kinder balancieren über die Wackelbrücke) Das habt ihr alle richtig toll hinbekommen. Am Abend tanzen die Kinder dann in der Manege auf dem Seil. Schaffst du es, über das Seil (Langbank zwischen zwei großen Kästen oder ein Tau auf dem Boden auslegen) zu balancieren? (Hilfestellung geben) – Unsere Gewichtheber, die auch mit unseren Wildtieren arbeiten, bereiten sich am Vormittag auch immer gut vor. Sie brauchen ganz viel Kraft in den Armen. Ich habe ja vorhin gesehen, wie stark du bist. Vielleicht kannst du ja auch im Zirkus auftreten, weil du so stark bist? Hier (an den Ringen/Tauen oder der Sprossenwand) üben sie (ausprobieren lassen). – Viele besuchen unseren Zirkus, weil sie die Löwen so gerne springen sehen. Wir üben mit den Löwen, damit sie gut landen können.

VARIANTEN:

Je nach Motivation der SL, kann die Einleitung in die Geschichte in „Clown-Art“, als „Zirkusdirektor/Zirkusdirektorin“ oder auch in eine „Stadtführung“ verpackt werden.

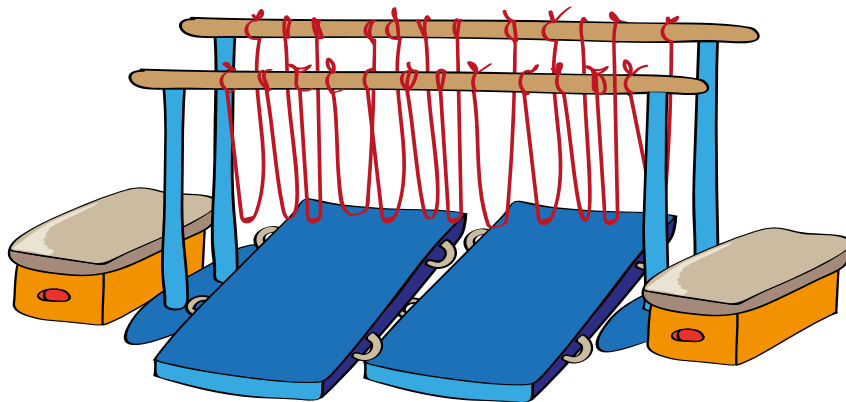
WEITER AUF DER NÄCHSTEN SEITE 

Die Löwen laufen durch die Reifenschaukel, springen von Kasten zu Kasten und als letztes durch einen Reifen (auf einem großen Kasten durch den in den Ringen hängenden Reifen steigen; alternativ durch einen aufrecht gehaltenen Reifen steigen).“

➔ Weitere Elemente:

- mit Tüchern jonglieren
- kleine (Jonglier-)Bälle durch einen Reifen oder in einen Kasten werfen
- auf einer umgedrehten Langbank balancieren
- ein Kunststück eines Clowns vorführen

Als Abschluss bietet sich der Einsatz des Schwungtuches an, an dem die Kinder viel Freude haben.



HINWEISE:

Nach dem Balancieren über die Langbank bietet sich ein Sprung auf die Weichbodenmatte an, denn echte seilakrobatische Vorführungen setzen eine sichere Landung auf beiden Füßen voraus.



