

Kooperationsfachkraft Formular: Handout – Gutes Praxisbeispiel

Name: Gabi Salzberger

Thema: Zuckerguss

Ziele:

- Förderung der Feinmotorik
- Entwicklung von Lösungsstrategien
- Förderung der visuellen Wahrnehmung
- Steigerung: Konzentration, Merkfähigkeit

Benötigte Materialien:

1 Packung Puderzucker
1 Packung Smarties
1 Großpackung Löffelbiscuits

Durchführung:

- Wir stellen Zuckerguss her.
- Die Kinder "beleben" Löffelbiscuits mit Zuckerguss und Smarties.
- Anschließend werden die Löffelbiscuits auf Papierstreifen abgemalt.
(pro Kind beide Schritte ca 5x → jeder Löffelbiscuit anders!)

Spiele: Wie viele Löffelbiscuits finden wir in einer Minute?

Durchführung: Auf einem Tisch liegen die Biscuits, auf einem anderen die Papierstreifen.
Bei Start nimmt 1 Kind einen Papierstreifen und legt ihn zu dem entsprechenden Biscuits. Nach 1 Minute werden die richtigen Zuordnungen gesucht und die Papierstreifen wieder zurückgelegt.
Wenn alle Kinder die Aufgabe durchgehört haben wird das Ergebnis besprochen (Schwierigkeiten, Strategien ---) → bei dem gleichzeitigen Verzehr von einem Biscuits.
Die restlichen Biscuits bekommen die Kinder mit nach Hause.

Kooperationsfachkraft Formular: Handout – Gutes Praxisbeispiel

Name: Gabi Salzberger

Thema: "Ein Schlawmeier geht auf Reisen"

Zeitraum: idealerweise am Ende der Kindergartenzeit.

Ort: Wald

Ziele:

- Stärkung Sozialkompetenz, Gruppendynamik, Teamfähigkeit,
- Förderung Lösungsstrategien
- gemeinsames Erleben und Spielen einer Geschichte.

Benötigte Materialien: + Durchführung:

1, Aufgabe = Einem neuen Namen finden, der nicht von einem Kind belegt ist; dann den 1. Teil der Geschichte lesen.

2, Aufgabe = Schnitzeljagd → Eine Spur mit Muggelsteinen oder Perlen (vor Beginn der "Reise") legen

3, Aufgabe = Wasserlauf mit Stetobip Kören [glatte Rinde!] Gesicht aus Salzteig gestalten + mit Naturmaterialien

4, Aufgabe = Augenklappen je Kind verteilen / dann blind an einem Seil den Weg entlang gehen

5, Aufgabe = Jeder bekommt aus Tesa ein Band ums Handgelenk gebunden [Kleeseite nach außen!] und klebt das Band mit Blättern etc.

6, Aufgabe = Aussage an die Kinder welche Dinge zu suchen sind: a = weich (Wasser, B) b = hart (Stein...)

7, Aufgabe = Materialien zum "Brückenbau" wie Seile, Sitakissen, Polster, ... bereitlegen. Die Kinder überlegen gemeinsam eine Lösung mit Hilfe der Materialien

8, Spiel = "Fledermaus und Falter"

1 Kind = Fledermaus mit verbundenen Augen

1 Kind = Falter

restliche Kinder + Erwachsene bilden einen engen Kreis.

Die Fledermaus "muss" den Falter fangen (blind). Der Falter ruft immer "Falter". Wichtig: Die Fledermaus helfen, dass diese nicht aus dem Kreis läuft.

9, Spiel = "Sich hinhaken" Jedes Kind bekommt 5 Erdnüsse // 2 Minuten Zeit diese zu verstecken und wieder zum Kabel zu kommen // weitere Erdnüsse = Müsse // Zeit zum Winterschlaf //

weiter Blatt 2

Es ist Januar, die Eichhörnchen und Mäuse wachen auf und versuchen 2 Erdnüsse zu finden und zum Kobel zu bringen. → Zeit 1-2 Minuten
Abgabe der Erdnüsse.

Wer keine Erdnüsse findet, darf nach der nächsten Schlafphase nur nach kniend oder auf einem Bein auf Schatzsuche gehen.

Es ist März → weiter wie Januar, mit den selben Regeln. Jedoch, wer auch diesmal keine Erdnüsse findet (2. Mal), stirbt und schaut vom Himmel zu.

Es ist Mai → die übrigen Eichhörnchen suchen noch 1 Erdnuss.
Abschluss: gemeinsames Erdnussessen und für die Eichhörnchen im Wald diverse Verteilen.

Letzten Text lesen und zu einer "Schule" - spezieller Platz, Kindergarten, Treffpunkt mit Eltern etc laufen.
Dort Übergabe der Urkunde.

Zeitraum = je nach Streckengestaltung, Streckenlänge und Aktionen 3-6 Stunden.

Ein Schlaumeier geht auf Reisen

(Wie nennen wir den Schlaumeier? _____)

... lebte mit seinen Freunden in der Nähe eines großen Waldes. Als er alt genug war, machte er sich auf den Weg um in die Schule zu kommen. Er wusste der Weg ist lang und er wird sich vielen Aufgaben stellen müssen. Er packte seinen Rucksack und ging los. Den Weg durch den Wald konnte er kaum finden. Zum Glück wurden von früheren Schlaumeiern Spuren hinterlassen. (Schnitzeljagd)

Er ging und ging, bis er an einen schönen Platz zum Ausruhen und Brotzeiten kam. Wie er so saß und sich erholte, betrachtete er die Bäume und dachte: „Willst Du mein Freund sein?“. Er hörte und fühlte den Baum und gab ihm ein Gesicht. (Wasserlauf hören, Salzteig-Gesicht gestalten)

Als es dunkel wurde verabschiedete er sich von seinem neuen Freund und ging weiter. (Blinde Karawane, Spiel: Kamera)

Er ging bis in den frühen Morgen. Als die Sonne aufging stillte er zuerst seinen großen Hunger. Dabei sah er die vielen Farben des Waldes und wollte diese für sich mitnehmen. (Pflanzenarmband)

Er fand nicht nur Farben sondern auch etwas weiches, hartes, schwarzes, weißes, spitzes, fruchtiges, stechendes, geräuschvolles, rundes, sowie eine Tierspur und ein Stück Abfall. (Suchspiel)

Plötzlich kam er an eine große Schlucht. Jetzt wusste er, dass der Weg zur Schule nicht mehr sehr weit war. Mit Hilfe von Seilen, Matten und viel Phantasie gelang es ihm schließlich die Schlucht zu überqueren.

(Gruppenaufgabe: Weg durch den Wald ohne den Boden zu berühren.)

Auf der anderen Seite der Schlucht huschte eine Fledermaus an ihm vorbei und versuchte einen Falter zu fressen. (Spiel: Fledermaus und Falter)

Den richtigen Weg suchend ging er weiter, als er ein Eichhörnchen sah, das anscheinend auch etwas suchte. Nur wollte das Eichhörnchen keinen Weg suchen, sondern etwas zum Fressen. (Eichhörnchenspiel)

Während er das Eichhörnchen beobachtete, fiel ihm plötzlich wieder ein, dass er sich beeilen muss um in die Schule zu kommen. Er ging schneller und von weitem sah er schon die Lichtung auf der die Schule stand.

Er freute sich so sehr, dass er mit einem lauten „Hurra“ in die Schule stürmte. Er war endlich angekommen.

- ENDE -

Urkunde

----- hat während
der **Kindergartenzeit**
und dem heutigen
Märchentag
erfolgreich den Weg
Richtung Schule
gemeistert.

Viel, viel Erfolg und Spaß weiterhin

Das Kita-Team