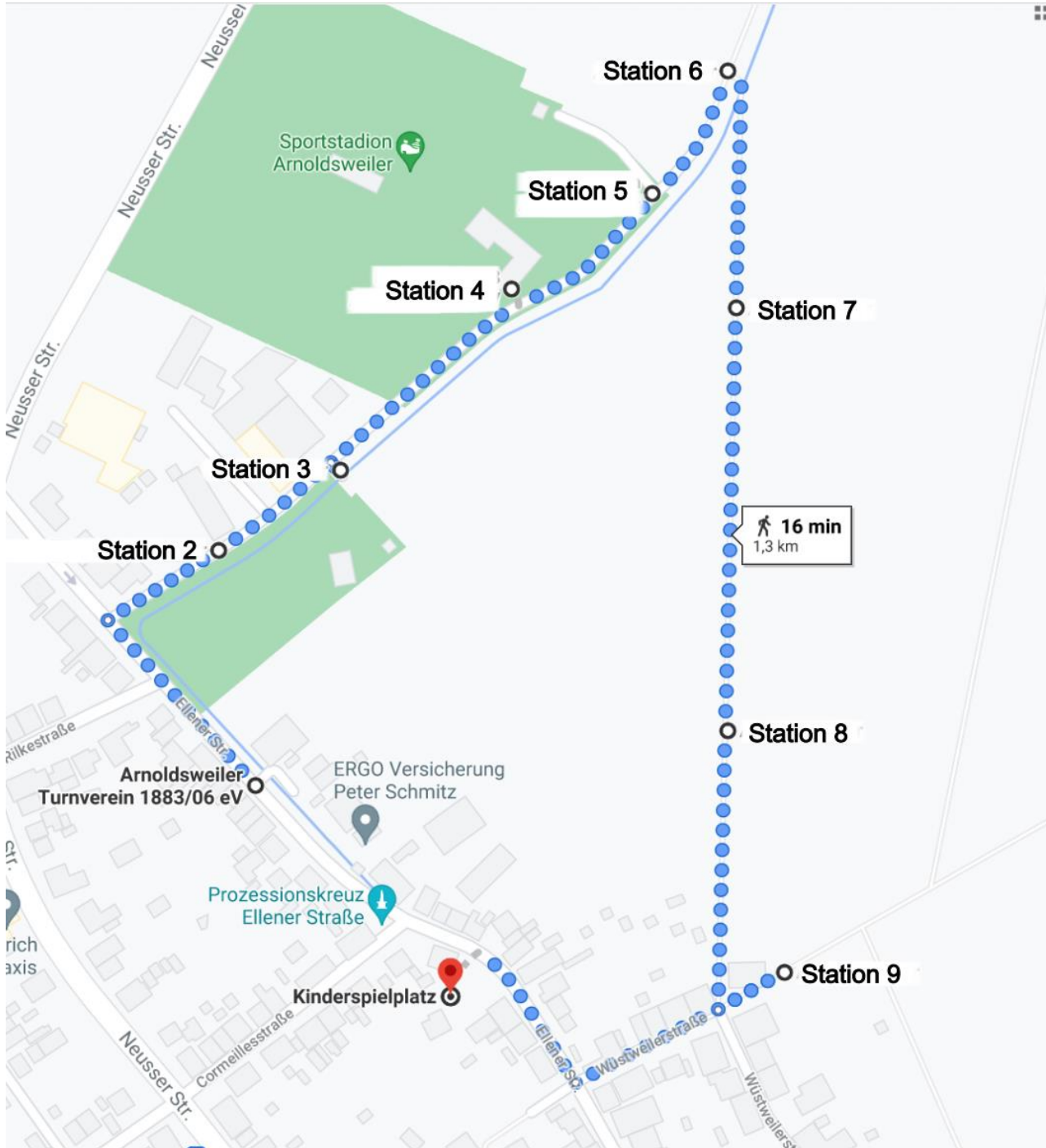


Unterwegs mit Kibaz & Jolinchen

Motorische Entwicklung	<p>Denkmal Eine Person wählt eine Anzahl an Körperteilen und gibt Figuren vor, die dann von den anderen dargestellt werden müssen.</p> <p>Variante: Aufgaben lassen sich nach Gruppengröße und Alter der Kinder individuell differenzieren. Material: Mögliche Figuren siehe Stationsbeschreibung.</p>	<p>Hüpfkästchen Eine Person denkt sich eine Reihenfolge aus, mit der die anderen Kinder durch die aufgemalten Hüpfkästchen springen sollen. (Beidbeinig, rechtes Bein, linkes Bein, breitbeinig)</p> <p>Variante: mit Steinen können einzelne Kästchen markiert werden in die nicht gesprungen werden darf Material: /</p>
Wahrnehmungsentwicklung	<p>Rasselkönig Eine Person, der/die Schlüsselkönig*in, steht mit geschlossenen Augen in der Mitte vom Kreis und versucht die Rassel zu „verteidigen“. Die restlichen Kinder stehen im Kreis um die/den Schlüsselkönig*in und versuchen die Rassel unbemerkt zu stehlen. Gelingt dies einem der Kinder, so ist dieses der/die nächste Schlüsselkönig*in.</p> <p>Material: Rassel/ Schlüsselbund</p>	<p>Stille Post: Alle Mitspieler stellen sich in einer Reihe auf. Das hintere Kind malt dem Kind vor sich eine Figur auf den Rücken. Das Kind malt das, was es erkannt hat wiederum auf den Rücken vor sich usw. bis das vorderste Kind laut sagt, was angekommen ist. Es darf nicht gesprochen werden!</p> <p>Variante: Es können auch schwierigere Figuren gewählt werden/ Eine Auswahl wird genannt und die Kinder müssen nur zwischen den Vorgegebenen Figuren entscheiden welches gemalt wurde. Material: /</p>
Psychoemotionale Entwicklung	<p>Mandala Die einzelnen Gruppenmitglieder suchen Naturmaterialien, die dann gemeinsam zu einem Mandala gelegt werden.</p> <p>Variante: Jeder legt ein eigenes Mandala. Materialien: Naturmaterialien</p>	<p>Feuer, Wasser, Erde, Sturm Ein Spielleiter wird auserkoren, der die Kommandos Feuer, Wasser, Erde und Sturm rufen kann. Die Gruppenmitglieder warten laufend auf den Zuruf und versuchen dann so schnell wie möglich zu reagieren (Feuer: dicht an eine Wand oder einen Baum stellen; Wasser: auf eine Erhöhung stellen; Erde: auf den Boden legen; Sturm: an einem Gegenstand festhalten) Variante: die Kommandos können kreativ verändert werden Material: /</p>
Soziale Entwicklung	<p>Blinde Wanderung Immer zwei Kinder bilden ein Paar. Die zwei Kinder stellen sich hintereinander. Das vordere Kind schließt die Augen und wird nun mittels leichter Berührungen an den Schultern eine Strecke lang geführt.</p> <p>Variante: Hindernisse können auf die Strecke gelegt werden. Material: Kreide</p>	<p>Spinnennetz Bis auf ein Kind stellen sich alle im Kreis auf. Mit Wolle wird ein Spinnennetz gespannt, dabei können die Kinder die Wolle in der Hand halten, oder mit dem Fuß auf dem Boden fixieren. Das Kind, das freisteht, versucht sich im Spinnennetz zu bewegen.</p> <p>Variante: Verschiedene Spiel varianten siehe Stationsbeschreibung. Material: Wolle</p>
Kognitive Entwicklung	<p>Auf dem Bauernhof - Reizwortgeschichte erfinden Alle Personen (bis auf die/den Erzähler*in) suchen sich ein Bauernhof-Tier aus, das sie spielen möchten. Ein Erwachsener erfindet/erzählt eine kleine Geschichte vom Bauernhof. Sobald ein Tier (= Reizwort) genannt wird, laufen alle, die dieses Tier spielen, 1 x eine vorher festgelegte Strecke.</p> <p>Variante: Zusätzliches Reizwort „Bauernhof“ - dann rennen immer alle Tiere. Material: /</p>	<p>Merken und Nachmachen Ein Kind darf sich eine Bewegungsreihenfolge überlegen und vorführen, die sich alle anderen Kinder und Erzieher*innen merken, und dann nachmachen müssen. Dabei kann das Kind selbst entscheiden, wie lang diese Abfolge sein soll: Für den Anfang ist es besser nur wenige Bewegungen vorzumachen.</p> <p>Variante: Die Schwierigkeit kann durch eine längere Bewegungsabfolge erschwert werden. Material: /</p>



Quelle: Google Maps

- Station 1: Denkmal
(Ellenerstraße 80, 52353 Düren)
- Station 2: Hüpfkästchen
- Station 3: Auf dem Bauernhof
- Station 4: Spinnennetz
- Station 5: Rasselkönig
- Station 6: Mandala
- Station 7: Merken und Nachmachen
- Station 8: Stille Post
- Station 9: blinde Wanderung
- Station 10: Feuer, Wasser, Erde
(Spielplatz: Ellenerstraße 61, 52353 Düren)