

ÜBERSICHT – Lern- und Spielmaterialien

Bildungsvision Starke Kinder: Bewegung

- Abenteuer Bewegungslandschaften **NEU**
- Das bewegte Alphabet
- Das kleine Fußballspiel
- Die verrückte Tierparty
- Fantasievolle Bewegungslandschaften
- Hexatrix – Körper, Bewegung und Gesundheit
- Hoberman Ball
- Krippenkinder Bewegungslandschaften
- Move & Twist
- Pipofax
- Wikinger-Schach

Material für den Bewegungsraum:

- Bärenrolle klein
- Doppelpedalo mit weißen Reifen
- Indiacca-Ball
- Jonglierbälle „Beanbag“
- Jonglierteller und Stäbe
- Rhythmik-Tücher und Jongliertücher



Bewegung

Abenteuer Bewegungslandschaften

Mit diesen Karten plus Begleitheft hat die pädagogische Fachkraft 32 verschiedene Bewegungslandschaften auf einen Blick. Die Illustrationen veranschaulichen den Aufbau der Landschaften und ein kurzer Text gibt Hinweise zum Aufbau und zur Durchführung. Die Bewegungslandschaften geben viel Raum zum eigenständigen Entdecken, Ausprobieren und Wiederholen.



Das bewegte Alphabet

Ist ein Spiel für alle Kinder, die an Zeichen interessiert sind und doch nicht immer still sitzen möchten. Bewegungs- und Ausdrucksfreude gehen im Spielverlauf Hand in Hand mit Schriftspracherwerb. Dieses Spiel macht seinem Namen alle Ehre, denn nichts bleibt wie es ist. Alles gerät in Bewegung. Körperlich, kommunikativ, gedanklich. Selbst die Spielregeln sind beweglich. Zahlreiche Spielvarianten sorgen für neue, kreative Herausforderungen.



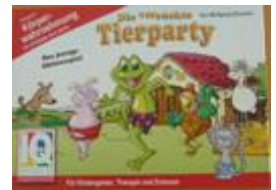
Das kleine Fußspiel – Fuchs Leja

Auf den 32 Aktionskarten zur Fußgymnastik zeigen acht Tiere jeweils vier Übungen für die Füße. Die Karten besitzen vier Schwierigkeitsgrade, so kann altersgerecht gespielt und der Ehrgeiz geweckt werden.



Die verrückte Tierparty

Das schnelle und etwas verrückte Aktionsspiel um Bewegung und Tierlaute: Der Hahn schreit lauthals „Kikeriki“ und das Schaf klatscht im Takt dazu. Wer schnell reagiert und im richtigen Moment die Laute und verrückten Aktionen der Tiere nachmacht, hat die besten Chancen das Spiel zu gewinnen.



Bewegung

Fantasievolle Bewegungslandschaften

32 Ideenkarten fürs Kinderturnen. Freizeitspaß – Weltreise – Märchen & Geschichten – Zeitmaschine. Acht abwechslungsreiche Bewegungslandschaften regen die Fantasie und Bewegungsfreude der Kinder an.



Hexatrix – Körper, Bewegung und Gesundheit

Hexatrix ist ein Legespiel, bei dem die Kinder entweder Paare kombinieren oder ähnlich wie beim Puzzle zwei Teile zu einem Bild zusammenfügen. Dabei wird immer von der Sechseck-Spielplatte ausgegangen. An jede Seite kann ein Dreieck gelegt werden. Durch richtiges Zusammenfügen der Teile entsteht durch das Legen aller 18 Dreieckskarten um die Grundplatte herum wieder ein Sechseck. Die vier Spiele umfassen die Bereiche Sprache und Kommunikation, soziale und kulturelle Umwelt, Natur und Technik sowie Körper, Bewegung und Gesundheit. Bei Hexatrix geht es nicht ums Gewinnen und Verlieren, sondern ums spielerische Lernen und Entdecken. Durch die vertiefte Auseinandersetzung mit den Inhalten eines Bildungsbereiches lernen die Kinder, genau hinzuschauen und zu kombinieren. Die liebevoll gestalteten Bildmotive geben Anlass zu Gesprächen und helfen beim Wortschatzerwerb.



Hoberman Ball

Dieses geniale Spielzeug, das sich der Bildhauer und Designer Chuck Hoberman ausgedacht hat, fasziniert jeden. Sobald man den Ball in die Hand nimmt, verändert er seine Größe und dehnt sich bis zum 10-fachen Volumen die aufwändige Faltkonstruktion erhält sich dabei immer seine kugelförmige Erscheinung. Material: Kunststoff, mehrfarbig gefaltet: Durchmesser 14 cm, geöffnet: Durchmesser 30 cm.



Bewegung

Krippenkinder Bewegungslandschaften

Kinder brauchen täglich Gelegenheiten, um vielfältige Bewegungserfahrungen zu gewinnen und darauf aufbauend soziale, kognitive, emotionale und motorische Kompetenzen zu erwerben. 32 Ideenkarten zeigen vielfältige Möglichkeiten, offene Bewegungsangebote zu Themen, die die Fantasie der Kinder anregen, zu gestalten. Praktische Hinweise und Variationsmöglichkeiten zu den Aufbauten sowie das Begleitheft mit Theorie und Praxisanleitungen unterstützen bei der erfolgreichen Umsetzung.



Move & Twist

Ein fröhliches Aktionsspiel zur Schulung von Konzentration, Körperbeherrschung, Grob- und Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination und Beobachtungsgabe.



Pipifax

Spaß und Geschicklichkeit stehen hier an erster Stelle. Das Spiel fördert das Körpergefühl, die Balance, Teamgeist und das Erkennen von unterschiedlichen Positionen.



Wikinger Schach

Wikinger Schach ist ein traditionsreiches Gesellschaftsspiel der Wikinger. Es wird entweder eins gegen eins oder in zwei Teams gespielt mit 2 bis 12 Spielern. Um zu gewinnen, müssen zuerst die „Knechte“ und schließlich der „König“ mit Wurfhölzern umgehauen werden. Als Spielfeld eignet sich: Rasen, Kies oder Sand.



Bewegung

Bärenrolle klein

Doppelpedalo mit weißen Reifen

Jonglierteller und Stäbe

Rhythmik-Tücher und Jongliertücher



Indiaca-Ball

Die offene, flache Hand ersetzt den Tennisschläger. Ob mit der rechten oder linken Hand dem Partner zugespielt – Hauptsache das 30 g leichte „Federgewicht“ wird schwungvoll getroffen.



Jonglierbälle „Beanbag“

