

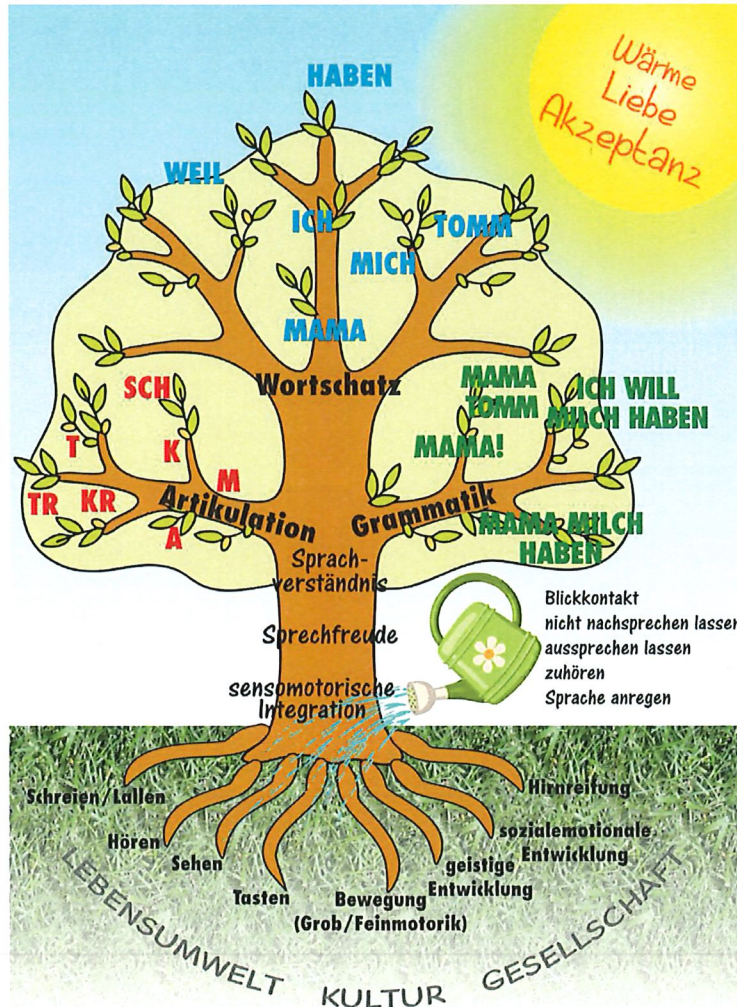
Angebotsideen zum Thema

Sprachliche Entwicklung und Early Literacy

Geschichten

Spiele

Bewegung



Buchtipps

*Singen,
Musizieren*

Mund-
motorik

Kita Familycare Pierrot

Mundmotorik

Spielerische Übungen zur Förderung der Mundmotorik helfen Kindern ihren Mundraum besser kennen zu lernen und wahrzunehmen.

Sie führen zu einer Verbesserung der Beweglichkeit, Koordinationsfähigkeit und Geschicklichkeit von Lippen und Zunge. Um Laute richtig bilden zu können, ist eine gewisse Geschicklichkeit im Gebrauch der Sprechwerkzeuge notwendig. Somit sind Spiele, Geschichten und Übungen rund um den Mundraum ein wichtiger Beitrag zur Sprachförderung.

Wie hängen Mundmotorik und Sprachförderung zusammen?

Die Förderung der Mundmotorik ist aber vor allem ein wichtiger Teil der frühen Sprachförderung: Ein gutes Zusammenspiel von Zungen- und Lippenbewegungen ist wesentlich für die korrekte Lautbildung verantwortlich. Die Fähigkeit, Zunge und Lippen zu koordinieren, ist gerade bei schwierigen Lautverbindungen, z. B. den sogenannten Zischlauten bedeutsam, und lässt sich durch spielerische Übungen trainieren. Indem Kinder etwa lernen, mal stark, mal sanft zu pusten, lernen sie ihren Mundraum besser kennen- und wahrzunehmen. Das wiederum hilft ihnen dabei, Laute und Silben zu bilden – und Freude am Sprechen zu entwickeln.

Pusten

- Luftschlangen rauspusten. Seifenblasen pusten
- eine Wattekugel von Hand zu Hand pusten
- Papier mit dem Strohhalm ansaugen
- Mit einem Strohhalm Luft in ein mit Wasser gefülltes Glas pusten
- in ein Glas mit Seifenlösung pusten und einen möglichst hohen Schaumberg erzeugen
- die Kinder sitzen um einen Tisch herum und pusten sich einen Wattebausch zu
- Papiertüten aufblasen und evtl. mit einem Knall zerplatzen lassen
- mit einem Strohhalm einen Farbklecks über ein Blatt Papier pusten
- Federn in die Luft werfen und durch Pusten möglichst lange in der Luft halten
- Kerzen auspusten



Lippenbeweglichkeit:

- Schmatzen
- Gummibärchen oder Bonbons mit den Lippen aufnehmen
- Lippen anmalen und auf einem Blatt Papier Abdrücke machen
- Dinge mit den Lippen festhalten und dabei durch den Raum gehen
- Wangen und Mundwinkel einsaugen

Reime:

Fünf Gespenster(chen) hocken vor dem Fenster(chen).

Das 1. schreit: Haaaa!

Das 2. heult: Hoooo!

Das 3. brummt: Huuuu!

Das 4. lacht: Hiiiiiiii!

Das 5. schwebt zu dir herein und flüstert: „Woll’n wir Freunde sein?“

(Mit dem Daumen beginnend, beim Sprechen jeweils einen anderen Finger zeigen)

Quatsch:

- Lippen lecken, Zunge rausstrecken
- Kussmund machen, ganz breit lachen
- mit der Zunge an die Nase tippen, die Lippen verstecken
- Lippen aufeinanderlegen

Zungenbeweglichkeit:

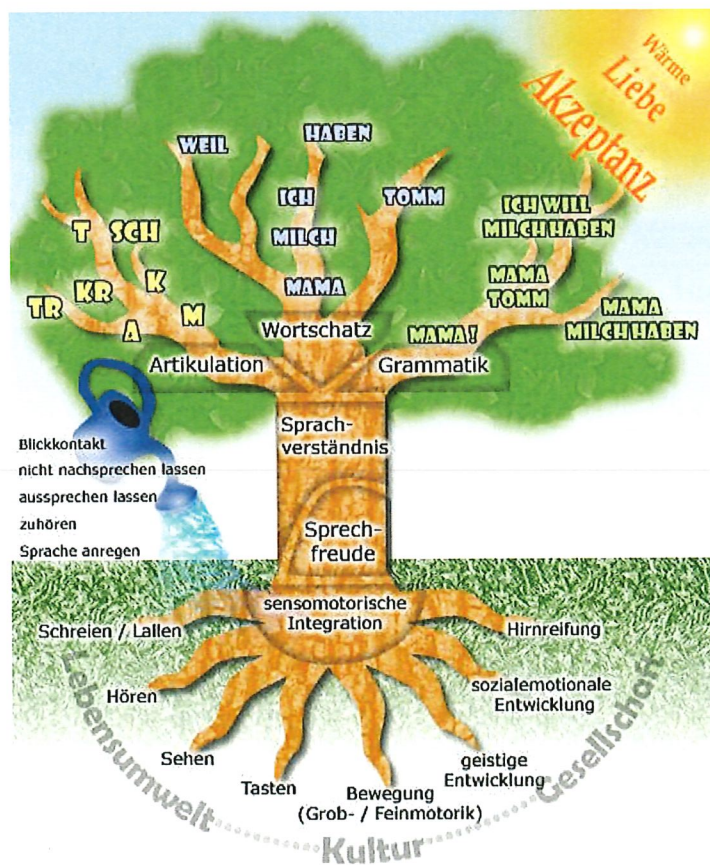
- wer schafft es mit der Zunge die Nase zu berühren?
- die Zunge weit rausstrecken und nach rechts, links, oben und unten bewegen
- mit der Zunge eine dicke Backe machen, abwechselnd rechts und links
- die Ober- und Unterlippe von einem zum anderen Mundwinkel ablecken
- mit der Zunge Streusel, Cornflakes oder Rosinen aufsammeln,
- schnalzen
- mit der Zunge „Zähne putzen“

Eine Zungengeschichte

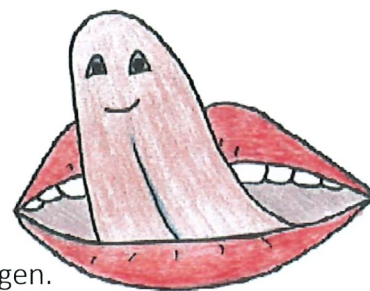
Frau Zunge auf dem Weg in die Schule

Es ist ganz früh am Morgen. Frau Zunge liegt noch im Bett. Die Tür ihres Schlafzimmers ist ganz fest geschlossen (Lippen fest zusammenpressen). Da klingelt ein Wecker auf ihrem Nachttisch (rrrrrrr). Ganz schnell springt Frau Zunge aus dem Bett und schaut aus dem Fenster hinaus (Zunge rausstrecken). Sie schaut nach rechts und links und auch hinauf zum Himmel (Zunge Richtung Nase führen). Plötzlich kommt Wind auf und bläst Frau Zunge kräftig ins Gesicht (feste blasen). Nun muss sich Frau Zunge aber beeilen. Schnell geht sie in's Bad (schmatzen oder schnalzen) und wäscht sich gründlich (ablecken beider Lippen). Danach putzt sie sich die Zähne (obere und untere Zahnleiste von innen und außen ablecken) und spült danach ihren Mund aus (gurgeln). Anschließend geht sie frühstücken (schmatzen oder schnalzen). Sie isst ein Müsli mit harten Nüssen (schmatzen und schlucken) und trinkt dazu einen Tee (schlürfen). Dann guckt sie auf die Uhr oben an der Wand (Zunge rausstrecken und nach oben führen). Oh je, es ist ja schon ganz spät! Jetzt muss sie sich aber wirklich beeilen. Schnell wie der Blitz rennt Frau Zunge zur Schule (Zunge rein- und rausstrecken) und kommt völlig aus der Puste in der Schule an (nach Luft schnappen). Doch außer ihr ist niemand da! Warum nicht? Es ist Sonntag und alle haben frei. Frau Zunge seufzt und geht langsam zurück (schnalzen). Zu Hause angekommen geht sie sofort wieder in's Schlafzimmer, schließt die Tür (Mund schließen) und schläft sofort ein (Schnarchgeräusch).....

Spiele: Mimik Memory



Mundmotorik (Literacy Sprachförderung)



Alter: 2-3 Jahre

Material: Zungengeschichte, eventuell Fotos mit den Zungenbewegungen.

Angebot: Ich sammle die Kinder und wir sitzen alle hin, Danach erzähle ich die Zungengeschichte und mache die Bewegungen vor und fordere die Kinder auf die Bewegungen nachzumachen.

Geschichte: Frau Zunge auf dem Weg in die Schule

Es ist ganz früh am Morgen. Frau Zunge liegt noch im Bett. Die Tür ihres Schlafzimmers ist ganz fest geschlossen (Lippen fest zusammenpressen). Da klingelt ein Wecker auf ihrem Nachttisch (rrrrrrr). Ganz schnell springt Frau Zunge aus dem Bett und schaut aus dem Fenster hinaus (Zunge rausstrecken). Sie schaut nach rechts und links und auch hinauf zum Himmel (Zunge Richtung Nase führen). Plötzlich kommt Wind auf und bläst Frau Zunge kräftig ins Gesicht (feste blasen). Nun muss sich Frau Zunge aber beeilen. Schnell geht sie ins Bad (schmatzen oder schnalzen) und wäscht sich gründlich (ablecken beider Lippen). Danach putzt sie sich die Zähne (obere und untere Zahnleiste von innen und außen ablecken) und spült danach ihren Mund aus (gurgeln). Anschließend geht sie frühstücken (schmatzen oder schnalzen). Sie isst ein Müsli mit harten Nüssen (schmatzen und schlucken) und trinkt dazu einen Tee (schlürfen). Dann guckt sie auf die Uhr oben an der Wand (Zunge rausstrecken und nach oben führen). Oh je, es ist ja schon ganz spät! Jetzt muss sie sich aber wirklich beeilen. Schnell wie der Blitz rennt Frau Zunge zur Schule (Zunge rein- und rausstrecken) und kommt völlig aus der Puste in der Schule an (nach Luft schnappen). Doch außer ihr ist niemand da! Warum nicht? Es ist Sonntag und alle haben frei. Frau Zunge seufzt und geht langsam zurück (schnalzen). Zu Hause angekommen geht sie sofort wieder ins Schlafzimmer, schließt die Tür (Mund schließen) und schläft sofort ein (Schnarch Geräusch).....

Alter: 2 Jahre +

Material: Memory oder Karten mit Bildern drauf von Grimassen.

Spiel: Mimik Memory: Die Kinder ziehen der Reihe nach Karten. Wir machen immer alle das Bild auf der gezogenen Karte nach. Das Kind welche die Karte zieht darf als erstes vorzeigen, was das Bild auf der Karte macht, danach machen wir alle mit. Z.B. Zunge rausstrecken, lachen und die Zähne zeigen, den Mund zu einem O machen etc.

Papier Fötzeli weg pusten

Für fast jedes Alter

Mit einem Röhrli die Papierfötzeli aus dem Weg pusten. Es gibt verschiedene Methoden z. B. versuchen in einem Becher rein pusten oder Labyrinth, Wettrennen.

Auch bei dieser Aktivität wird die Mundmotorik gefördert. Konzentration, Augen-Hand-Mund Koordination.





Mit einem Röhrlchen blasen pusten. Gar nicht so einfach.
Mit etwas Übung gelingt es schon den Jüngsten. Probiert es aus!



Für die Großen kann man auch Seife hinzufügen, dann gibt es Regenbogenblasen -bei den Kindern sehr beliebt.

Die Mundmotorik wird gefördert. Ich muss mit dem Mund einen Kreis oder ein «O» formen und fest pusten.

Ausdauer - Je länger gepustet wird, desto mehr Blasen entstehen.

SEIFENBLASENBILD

Kreativ die Sprache fördern



MATERIALIEN:

- Weisses Papier
- Seifenblasen
- Lebensmittelfarbe

ANLEITUNG:

Giesst als erstes die Lebensmittelfarbe in die Seifenblasenflüssigkeit. Bereitet das Papier auf dem Boden, an der Wand oder auf einer Staffelei vor. Denkt daran, dass die Seifenblasen unkontrolliert fliegen können und sich die Farbe schnell an anderen Orten, als das weisse Papier verteilen kann. Deswegen empfehlen wir, wenn es möglich ist, diese Aktivität draussen umzusetzen. Die Lebensmittelfarbe ist für die Kinder super geeignet, da sie nicht schädlich ist und von der Haut leicht abwaschbar sein sollte. Beim Seifenblasenpusten benötigen die Kinder keine besonderen feinmotorische Fähigkeiten, so dass auch Kinder ab 1 Jahr von dieser Aktivität profitieren und selbständig sein können.

Jetzt können die Kinder drauf los pusten und schauen, was mit den Seifenblasen auf dem weissen Papier passiert.

Wir wünschen euch viel Freude bei der Umsetzung!

WIE HELFEN SEIFENBLASEN BEI DER FÖRDERUNG DER SPRACHE?

Spielerische oder in unserm Fall kreative Angeboten sind attraktive Angebote um die Sprache der Kinder zu fördern. Die Mundmotorik ist ein wichtiger Teil der Sprachenwicklung. Sie ist verantwortlich für die Bildung der Laute, welche durch die Verbesserung der Beweglichkeit, Koordinationsfähigkeit und Geschicklichkeit der Lippen und der Zunge bereichert wird.

Pustübungen, wie z.B. beim Seifenblasen pusten, aktivieren die Atemmuskulatur, Luftstromlenkung, Kräftigung der Lippenmuskulatur usw.

Quellen:

<https://www.sprechstunde-pattensen.de/mundmotorik-wozu/>

<https://kitakram.de/im-kindergarten-die-mundmotorik-der-kinder-foerdern-ein-wichtiger-beitrag-zur-sprachfoerderung/>

Giovanna Durant, Gruppenleiterin, Kita Familycare Pierrot

Sprachentwicklung und Early Literacy

Bewegungsgeschichte

Alter: ab 3 Jahre

Die Bewegungsgeschichte wird vorgelesen. Bei jedem fettgedrucktem Wort wird die beschriebene Bewegung ausgeführt. Die Kinder können die Bewegung nachahmen. So entsteht eine bewegende Erzählstunde.

Wenn die Geschichte zu Ende ist können die Bewegungen benannt werden oder neue Bewegungen erfunden werden.

Die Kinder lernen das Gehörte in Bewegungen umzusetzen. Dadurch bilden sich Synapsen im Gehirn. Die Bewegungsgeschichte fördert die Kreativität und Phantasie. Dadurch wird das Selbstwertgefühl erweitert.

Bewegungsgeschichte

Heute gehe ich mit dir auf eine Reise weit zurück in die Vergangenheit. Vor Urzeiten lebten dort, wo wir jetzt stehen, große **(Strecken)** und kleine **(klein machen)** Dinosaurier. In unserer Zeitmaschine drehen wir uns dreimal links herum und dreimal rechts herum **(Kinder drehen sich dreimal links und rechts herum)** und schon stehen wir in einem Urzeitwald mit hohen Bäumen **(nach oben schauen und die Arme nach oben strecken)** und riesigen Farnwedeln. Wir beide verstecken uns hinter einem Busch (Kinder knien sich hin und schauen durch die Hände) und schauen mal, wer hier vorbeikommt. Bei dem Warten schlafen wir tief und fest ein **(Hände am Gesicht zum Schlafen falten)**, doch dann werden wir von einem lauten, bebenden Donnern geweckt **(„aufwachen“ und aufspringen)**. Mit schweren Schritten zieht ein Brontosaurier in weiter Entfernung an uns vorbei. **(durch den Raum stampfen)** Puh, Glück gehabt, wenn der uns auf die Füße getreten wäre, das hätte weh getan **(auf einem Bein hüpfen)**.

Wir verstecken uns wieder. Am Himmel ziehen große Flugsaurier ihre Kreise. Mit langsamen Flügelschlägen schweben sie sachte über uns hinweg. **(Kinder bewegen sich mit langsamen Flugbewegungen durch den Raum)** Jetzt steht die Sonne hoch am Himmel und heizt alles auf, so dass die Flugsaurier lieber Mittagspause machen. **(mit der Hand die Stirn abwischen)** Wir gehen ein Stück und schauen uns um. **(Durch den Raum gehen und hinter dem nächsten Kind hervorschauen)** Dabei müssen wir aufpassen, dass wir nicht auf winzig kleine Dinosaurier treten. So schnell wie die sind, müssen wir von einem auf das nächste Bein hüpfen, um keinen von ihnen zu erwischen. **(Kinder springen von einem Bein auf das andere beim Fortbewegen)** Aber Vorsicht! Oh nein! Zu spät! Du bist in einen großen Brontosaurierhaufen getreten. Jetzt musst du den Mist erstmal von den Füßen abschütteln **(Füße ausschütteln und dabei die Nase zuhalten)** So eine Saurierei! Das stinkt vielleicht! So kannst du unmöglich wieder in die Zeitmaschine steigen. Das wischst du jetzt bitte im Gras wieder von den Schuhen. **(schlurfend gehen)** Damit kein Brontosauriergeruch mehr an uns haftet, gehen wir in einem nahen Urzeitsee schwimmen **(Schwimmbewegungen)** und tauchen unter **(den Kopf zwischen den schwimmenden Armen durchstrecken)**. Dort entdecken wir einen Schwimmsaurier. Er liegt grade auf einer Sandbank auf der Lauer. Wir holen tief Luft und setzen uns kurz daneben. **(tief einatmen, aber weiteratmen, und hinknien)** Als er uns entdeckt, zieht er genervt ab – Menschen passen glücklicherweise nicht in sein Beuteschema.

Wir schwimmen wieder zur Oberfläche **(Schwimmbewegungen nach oben)**. Am Strand angekommen legen wir uns in den warmen Sand **(Kinder legen sich auf den**

Rücken) und genießen die Urwaldluft. Am Horizont brodeln ein Vulkan vor sich hin und bringt die Umgebung zum Zittern (**Kinder rütteln Arme und Beine**). Jetzt wird es höchste Zeit, dass wir in unsere eigene Zeit zurückkehren. So ein Vulkan ist kein Zuckerschlecken! Wir springen auf und laufen zu unserem Ausgangspunkt zurück. Also schnell wieder in die Zeitmaschine einsteigen. Weißt du noch, wie wir hierhergekommen sind? Da mussten wir uns dreimal links- und dreimal rechtsherum drehen. Jetzt also andersherum. Dreimal rechtsherum und dreimal links (**Kinder drehen sich dreimal rechtsherum und dreimal linksherum**) schon stehen wir wieder mit beiden Beinen in unserer eigenen Zeit. Ich hoffe, dass dir der Ausflug zu den Sauriern genauso gefallen hat, wie mir. Aber beim nächsten Mal müssen wir besser aufpassen, wo wir hintreten!

Tiere zuordnen

Alter: ab 3 Jahren

Die Futterbilder werden vor den Kindern ausgebreitet. Die Tiere können auf die Kinder verteilt werden. Nun darf jedes Kind seine Tiere zu dem passenden Futter zugeordnet werden.

Beispiel: Bär – Fisch, Tiger – Fleisch, Pferd – Stroh usw.

Wenn alle Tiere zugeordnet sind, können gemeinsam die Tiere und das Futter benannt werden. So lernen die Kinder Materialien zu benennen.

Durch das eigenständige Zuordnen wird die Selbstständigkeit und das Selbstvertrauen gestärkt.

Die Kinder können während dem Spiel eigene Erfahrungen erzählen, wobei die Sprache erweitert und gefördert wird. Durch das Zuhören wird das Sprachrepertoire erweitert.



Massagegeschichten

Alter der Kinder: ab 2 Jahre

Förderbereich: Die liebevollen Streicheleinheiten beruhigen, entspannen und regen die Fantasie an. Das Vertrauen wird gestärkt. Die Koordination wird beansprucht und auch die Feinmotorik wird gebraucht. Die eigene Körperwahrnehmung verbessert sich

Geschichte:

Die kleine Waldfee Emma

Heute ist ein schöner Tag, die Sonne strahlt warm vom Himmel **(die Hände aneinander reiben und auf den Rücken legen)**. Die kleine Waldfee Emma fliegt fröhlich aus ihrem Baumhaus durch den Wald **(mit dem Finger über den Rücken „fliegen“)**

Emma wohnt zusammen mit ihrer Feen Familie in einem großen, tollen Baumhaus **(einen Baum und ein Haus auf den Rücken malen)** ganz oben im Wald

Unterwegs trifft Emma ihre Freundinnen, sie tanzen fröhlich zusammen durch die Luft **(mit allen Fingern über den Rücken tanzen)** und zaubern dann mit ihren Zauberstäben bunte Blumen in die Luft **(Blumen auf den Rücken malen)**

Die Freundinnen verabschieden sich und Emma fliegt weiter durch den Wald. Sie trifft die Rehe, die gemütlich auf dem Waldboden liegen und sich entspannen **(über den Rücken streicheln)**

Und direkt daneben sitzen die Kaninchen beim Mittagessen **(sanft in den Rücken zwicken)** Da fällt Emma auf, dass sie auch einen Bären Hunger hat **(mit den Fingerspitzen auf den Rücken tippen)**

Sie fliegt zurück nach Hause ins Baumhaus **(Baum und Haus auf den Rücken malen)** Dort wartet ihre Familie schon mit einem leckeren Feen Mittagessen auf Sie **(den Rücken zum Schluss sanft ausstreichen)**



Die Kinder können die Massage gegenseitig durchführen oder es kann ein Erwachsener bei den Kindern.

Sach- und Zählbücher

Alter der Kinder: ab 3 Jahren

Förderbereich: Die Sprache wird gefördert, die Fantasie aber auch das Lernen der Zahlen wird vereinfacht. Die Konzentrationsfähigkeit wird gefördert und das Vorstellungsvermögen erweitert und auch die Kreativität wird gefördert.

Buch Titel: Bei dem Dinosaurier

Entdeckst du den Dino, der einen Knoten in seinem langen Schwanz hat? Und welcher Saurier trägt eine Sonnenbrille? Die kniffligen Suchaufgaben laden zum genauen Hinschauen ein und auf den bunten Wimmelseiten gibt es immer wieder etwas Neues zu entdecken.



Das Buch kann an das Alter angepasst werden und es kann auch Hilfestellung geboten werden bei den kleineren Kindern. Diese Bücher sind auch farbig und interessant um sie einfach anzuschauen und zu genießen.

Bilderbuch:

Alter des Kindes: ab 6 Monaten (kommt auf das Buch drauf an)

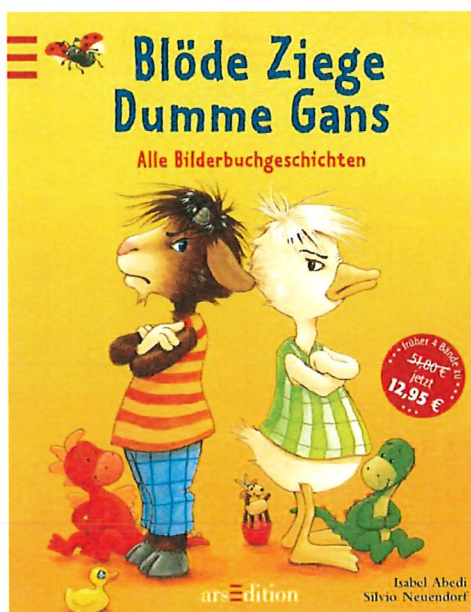
Förderbereich: Die Sprachförderung, Fantasie und Geduld werden gefördert.

Wichtig beim Erzählen ist die Lautstärke, Tempo, Pausen, Deutlichkeit sowie Richtigkeit. Auch die Betonung und die Höhe der Stimmlage ist wichtig, um ein monotones Vorlesen zu vermeiden. So werden die Kinder gefesselt und die Kinder können die Bilder besser einordnen.

Beispiel Thema Konflikt:

Das Vorlesebuch behandelt die wichtigsten Themen aus der kindlichen Alltagswelt: Streit und Versöhnung, Wegnehmen und Zurückgeben, Verlieren und Gewinnen, Zugeben und Entschuldigen.

- **Der Klassiker im Sammelband:** Die beliebten Geschichten von Ziege und Gans thematisieren die wichtigsten Alltagsthemen und lassen durch das Konzept des Perspektivenwechsels beide Figuren zu Wort kommen



Yoga mit Kindern «Das Nachäffchen»



Beschreibung

Gehen Sie mit den Kindern auf Entdeckungsreise in den Dschungel. Gemeinsam mit dem neugierigen Nachäffchen begegnen Sie allerlei wilden Tieren. Das Nachäffchen macht es den Kindern vor: So stehen sie auf allen vieren wie der Panther, so machen sie sich lang wie die Kobra, und so recken sie sich hoch in die Luft wie die Giraffe. Spielerisch leiten Sie die Kinder zu aktivierenden, entspannenden oder die Konzentration fördernden Yogaposen an. Die liebevoll illustrierten Übungen sind in die anregende Welt des Nachäffchens eingebettet. Sie eignen sich sowohl für Kindergarten, Kita und Schule als auch für den Alltag. Die Schachtel enthält: - 32 Karten - 1 Faltplakat (Wimmelbild) - 1 Begleitbroschüre - 1 Spielfigur

Die Yoga Karten eignen sich für gross und klein, den man kann es altersentsprechend anpassen. Dabei werden Tiere, deren Laute und Bewegungen nachgeahmt und benennt. Kinder im Alter von ca. 1.5-2 Jahren können diese Übungen bereits mitmachen.



PUZZLEN

Greifpuzzles oder auch Puzzles mit Griff eignen sich vor allem für Kleinkinder. Die Kinder können diese gut greifen/halten und die Motive sind gross und gut erkennbar. Während dem Puzzeln ist es wichtig dies mit dem Kind/den Kindern zusammen zu machen um sie dabei zu unterstützen.

Beim Puzzeln werden die Motive von Erziehern und Kindern benannt und zugeordnet. Daraus kann auch ein Gemeinschaftsspiel gestaltet werden, indem die Puzzleteile in einen Korb/Sack o.ä. gelegt werden und jedes Kind sich eines aussuchen kann.* Nacheinander dürfen die Kinder versuchen ihr Puzzleteil korrekt zuzuordnen. Dabei werden die Motive betrachtet, benannt, Laute nachgeahmt und gegenseitig geholfen.

Was lernen Kinder durch Puzzles?

Kinder trainieren beim Puzzeln ihre Feinmotorik, verbessern ihre Auge-Hand-Koordination und üben sich in Konzentration und Geduld. Sie lernen, wie sie Probleme durch Strategie und Struktur – hier durch das wiederholte Sortieren von Puzzleteilen – lösen können. Zudem erkennen Kinder durchs Puzzeln Passformen und Farben besser. Auch nehmen ihre Konzentrationsfähigkeit und ihr Erinnerungsvermögen, insbesondere das Kurzzeitgedächtnis, zu. Durchhaltevermögen und Frustrationstoleranz werden ebenfalls trainiert. Kinderpuzzles haben also unzählige positive Effekte auf die manuellen Fertigkeiten, die kognitive Entwicklung und das visuelle Wahrnehmungsvermögen.

Während dem Puzzeln können Kinder ihren Spracherwerb erweitern und trainieren. Die Bilder bzw. die Motive der einzelnen Puzzleteile werden während dem puzzeln benannt und jeweilige Geräusche nachgeahmt.

Die Kommunikation und Austausch untereinander können dabei gefördert werden.*

Welche Puzzles sind für welches Alter geeignet?

Das Abenteuer Puzzle kann für Kinder zwischen 12 und 18 Monaten beginnen – abhängig von seiner individuellen Entwicklung in den Bereichen visuelle Wahrnehmung und Feinmotorik.

Puzzeln entfaltet seine vielen Vorteile nur dann, wenn sich das Kind mit einem Puzzle entsprechend seinem Alter und seinem Entwicklungsstand beschäftigt. Damit Puzzeln auch wirklich Spaß macht, ist es ratsam, den richtigen Schwierigkeitsgrad zu wählen. Zudem freuen sich die Kleinen, wenn auch ihr als Erzieher/-innen beim Puzzeln mithelft – vor allem, wenn es schwieriger wird.

Puzzle ist nicht gleich Puzzle. Es gibt Puzzles mit Spielfiguren aus Holz oder Kunststoff fürs freie Spiel. Meist dient dann die gepuzzelte Vorlage als Spieluntergrund.

Puzzle und Figur regen die Fantasie an und laden Kinder dazu ein, sich Geschichten auszudenken und nachzuspielen.

Manche Puzzles sind Puzzle und Buch in einem:

Kinder können darin blättern, Geschichten lesen und nach Lust und Laune die enthaltenen Puzzleteile aus dem Buch herauslösen und wieder zusammensetzen.



Morgenkreis

Die Sammlung

Die Kinder werden mit einem Lied gesammelt. Bis alle Kinder im Kreis sitzen, können die bereits angekommenen mitsingen.

«Ich lade euch, heut alle,
in unseren schönen Singkreis ein.
Ooh, kommt doch alle, ja alle,
in unseren schönen Kreis hinein.»

Die Begrüssung

Im Kreis geben sich alle die Hand und mit dem Begrüssungslied werden alle Kinder und Betreuer mit Namen begrüsst. Das hilft vor allem auch den neuen Kindern oder welche, die zu sprechen beginnen, um die Namen aller Gruppenmitglieder zu lernen.

«Mir hebe enand, mir gänd enander d Hand,
mir ghöre alli zämme, drum hebe mir enand.
Luis isch do, Emilia isch do, (alle Namen der Reihe nach aufzählen)
Mir ghöre alli zämme, drum hebe mir enand.»

Anhand von Singkarten dürfen sich die Kinder Lieder aussuchen. Anhand der Bilder erkennen sie, welches Lied sie gewählt haben. Beim Benennen können sie die Bilder mit den Worten und dem Lied verknüpfen. Bei jüngeren Kindern können ältere Kinder oder die Betreuer mit einbezogen werden und unterstützen.

Danach darf das Kind eine Zahl nennen, auf diese gezählt wird, bis das Lied startet.

Beispielsweise starten wir das Lied auf 5.

So lernen die Kinder die Zahlen kennen und können sie spielerisch lernen.

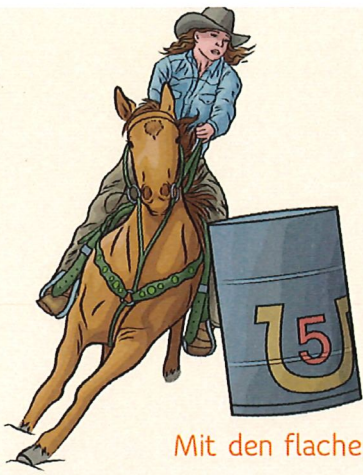
Methoden, um die Singkärtli auszuwählen

- 1) Die Karten liegen verdeckt im Kreis und ein Kind wird ausgewählt, welches eines umdrehen darf. Nach diesem Lied ist ein anderes an der Reihe.
- 2) Mehrere Karten wie ein Fächer in der Hand halten und sie einem Kind zu strecken, welches dann eines herausziehen darf.
- 3) Mehrere Karten unter einem Tuch im Kreis verstecken und das Kind darf eines unter dem Tuch hervorziehen.

Der Abschluss und Übergang

Zum Abschluss und Aufteilung der Gruppe für die Morgenaktivität, kann man das Eisenbahnlied singen. Der Betreuer läuft um den Kreis und ruft diese Kinder auf, die mit ihm «mitfahren» dürfen.

«Tschu-tschu die Eisenbahn, wer will mit (Name Betreuer) fahrn,
alleine fahren mag er/sie nicht, drum nimmt er/sie sich Luis, Emilia etc. mit.
Tschipfu tschifpu halt, tschifpu tschifpu halt tutuut!



Rösslirennen



«Alli Rössli gönd zum Start»

Mit den flachen Händen langsam (trabend) auf die Oberschenkel patschen.

«Alli Rössli springe los!»

«Los los los los!»

Mit den flachen Händen schneller werdend auf die Oberschenkel patschen.

Unterwegs kommen die Rössli an verschiedenen Hindernissen und Stationen vorbei, die individuell und nach Belieben eingesetzt werden können.

Rössli springt über ein Hindernis. «Woop»

Mit den Händen springende Bewegung vom Pferd nachahmen.

Rössli springt über eine Brücke.

Mit den Händen auf die Brust klopfen und «Ahhhhhh» machen.

Rössli springt an Omas und Opas vorbei.

«Hop, Hop, Hop!»

Die Stimme «alt» verstellen und «hop hop hop» ganz langsam rufen.

Rössli springt am Publikum und den Fans vorbei.

Laut jubeln und klatschen.

Rössli springt an Paparazzi vorbei, die Fotos vom Rössli machen.

Fotoapparat mit den Händen vor den Augen nachahmen und klick klick klick sagen.

Zwischen den verschiedenen Stationen und Hindernissen, patscht man mit der flachen Hand auf die Oberschenkel, um das rennende Rössli zu demonstrieren.

Nach Belieben können die verschiedenen Stationen und Hindernisse mit Bildern als Ablauf hingelegt werden oder gezeigt werden.

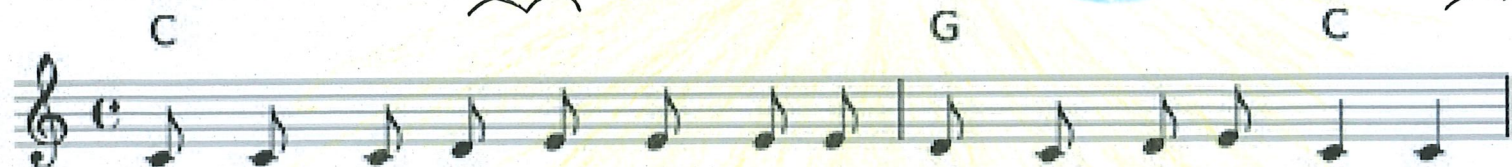
Am Ende des Rennens springen die Rössli in das Ziel und alle jubeln, dass sie es geschafft haben.



Gruppe Zwärge,
Rita Familycare Pierrot

Auf der Mauer, auf der Lauer

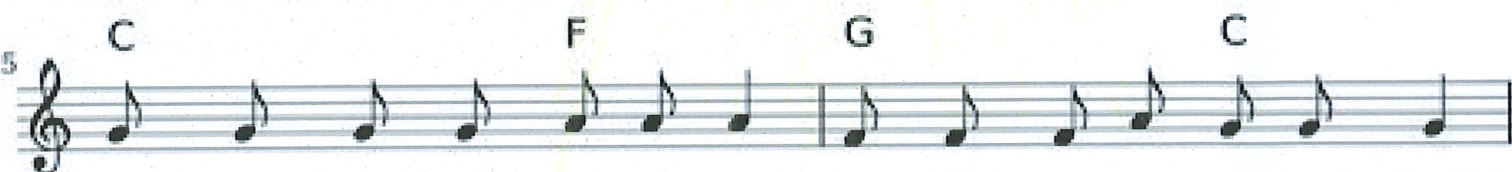
Melodie & Text: Volksweise



1. Auf der Mau-er, auf der Lau-er sitzt 'ne klei-ne Wan-ze.



Auf der Mau-er, auf der Lau-er sitzt 'ne klei-ne Wan-ze.



Seht euch mal die Wan-ze an, wie die Wan-ze tan-zen kann!



Auf der Mau-er, auf der Lau-er sitzt 'ne klei-ne Wan-ze.

2. |: Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine Wanz'. :|
Seht Euch mal die Wanz' an, wie die Wanz' tanz' kann!
Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine Wanz'.

3. |: Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine Wan. :|
Seht Euch mal die Wan an, wie die Wan tan kann!
Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine Wan.

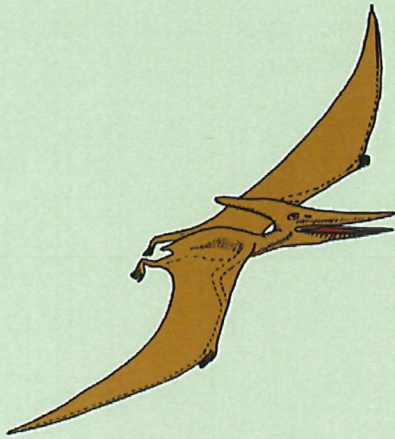
4. |: Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine Wa. :|
Seht Euch mal die Wa an, wie die Wa ta kann!
Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine Wa.

5. |: Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine W. :|
Seht Euch mal die W an, wie die W t kann!
Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine W.

6. |: Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine ... :|
Seht Euch mal die ... an, wie die kann!
Auf der Mauer, auf der Lauer sitzt 'ne kleine ...



Dinojagd



Einleitung

«mir gönd uf d Dinojagd, mir gönd uf d Dinojagd»
Mit flachen Händen auf die Oberschenkel patschen.

«Mir hend kei Angscht, mir hend kei Angscht»
Mit dem Zeigefinger «nein nein» Bewegung machen.

«Mir hend ganz viel Kraft debi»
Zeigen wieviel Kraft man hat.

«und e luti Stimm»
«Hey hey hey» rufen.



Imaginär durchläuft man danach gemeinsam verschiedene Hindernisse.

«Oh was isch dört?»
Beispiel: «E grosse Berg!»
Zeigen auf «den Berg» und erstaunt schauen.

«Mir chönne nit unte dure, mir chönne nit zwüschedure, mir mien obe dure.»
Mit den Händen, die verschiedenen Optionen durch Bewegungen begleiten. (oben, unten, zwischen)
Den Berg «hochklettern» und dabei Kletter-Bewegungen machen.

Dieser Abschnitt wiederholt sich mehrmals und ist mit verschiedenen Elementen z.B. hohes Gras, Sumpf (stapfen), See (schwimmen), Brücke etc. Dies kann nach Fantasie, Zeitspanne und Alter individuell angepasst werden.

Wir kommen an einer Höhle an.

«Oh, e Höhli! Mir chönne unseri Täsclampe a mache.»
Imaginäre Taschenlampe herausholen und «anschalten».

«Mir laufe in d Höhli ine, ich gseh grossi Fiess, ich gseh e Schwanz und Zähn...
oh, das isch de Dino!!»
«Schnell wieder zruck!»

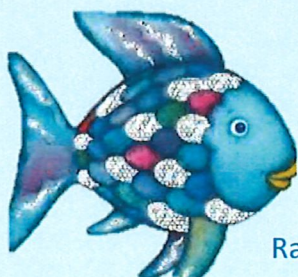
Alle Stationen, die man vorher auf dem Hinweg gemacht hat, geht man wieder rückwärts. Schnell durchs Wasser schwimmen, durchs hohe Gras... Die passenden Bewegungen je dazu machen.

«Schnell ins Huus ine, und Türe zuel
Puuuh! Gschafft!»



Die Klanggeschichte des Regenbogenfisches

1. Weit draussen im Meer lebt ein der schillernde Regenbogenfisch.
Er schwimmt fröhlich durch den Ozean.
Instrument Rassel: Umher rasseln, Bewegungen wie ein Fisch, der durch den Ozean schwimmt.
2. Der Regenbogenfisch trifft seine Freunde.
Sie bewundern seine glitzernden Schuppen und möchten mit ihm spielen.
Instrument Glöckchen: Wild und freudig durcheinanderschütteln, wie ein Rudel Fische.
3. Ein kleiner Fisch fragt ihn:
«Darf ich eine so schöne glitzernde Schuppe von dir haben?»
Instrument Glöckchen: Drei mal kurz klingeln, dabei die Frage nochmals stellen.
4. Der Regenbogenfisch sagt: «Nein, ich möchte nicht mit dir teilen, das sind alle alle meine Schuppen!» und schwimmt davon.
Instrument Klanghölzer: Klangholz 3x hintereinander fest aufeinanderschlagen.
5. Der kleine Fisch ist traurig, er schwimmt davon und erzählt seinen Freunden, dass der Regenbogenfisch einfach nicht mit ihm teilen möchte.
Instrument Klanghölzer: Leise auf den Boden klopfen mit den Klanghölzer (wie kleine Tränen, die runterfallen).
6. Die Freunde wollen nicht mehr mit dem Regenbogenfisch spielen.
Der Regenbogenfisch fragt sich «warum wollen sie nicht mehr mit mir spielen?»
(Kinder miteinbeziehen) Was nutzen dem Regenbogenfisch all seine Schuppen, wenn er nun ganz alleine ist und sie keiner bewundert.
Instrument Rassel: Langsame, schwere, traurige Bewegungen.
7. Da trifft der Regenbogenfisch einen Seestern und fragt ihn «warum wollen meine Freunde nicht mehr mit mir spielen?» Der Seestern antwortet: «vielleicht würden sie sich freuen, wenn du deine glitzernden Schuppen mit ihnen teilst! Dann bist du zwar nicht mehr der schönste Fisch im Ozean, aber du wirst nicht mehr alleine sein.»
Der Regenbogenfisch denkt nochmal nach und findet, dass es eine gute Idee ist. Er schwimmt freudig los, um seine Freunde zu suchen.
Instrument Rassel: Wild und freudig umher rasseln.
8. Der Regenbogenfisch findet seine Freunde und schenkt jedem eine glitzernde Schuppe von sich. Die Freunde freuen sich sehr und der Regenbogenfisch freut sich ebenfalls, da nun alle zusammen glitzern.
Instrument Rassel und Glöckchen zusammenspielen



Rassel



Glöckchen

Der Töff vom Polizist

De **Töff** vom **Polizist** de het es **Loch** im **Pneu**, de
Töff vom **Polizist** de het es **Loch** im **Pneu**, de **Töff**
vom **Polizist** de het es **Loch** im **Pneu** und mir
Flicke es miteme **Kaugummi**.

Refrain:

Alfa Romeo ,Fiat, Lancia 3x
Und mir flicke es miteme **Kaugummi**

De **Brumm** vom **Tütado** de het es **PFF** im **Boing**, de
Brumm vom **Tütado** de het es **PFF** im **Boing**, de
Brumm vom **Tütado** de het es **PFF** im **Boing** und
mir Flicke es miteme **hmm**.

Refrain:

Alfa Romeo, Fiat, Lancia 3x
Und mir Flicke es miteme **Hmm**





Klanggeschichte «Der kleine Floh»

1. Es hüpf, es hüpf, es hüpf im Stroh,
es hüpf im Stroh ein kleiner Floh.

- Hände flach hoch und runter bewegen, wie ein hüpfender Floh und dabei auf den Oberschenkel patschen, damit ein Ton erzeugt wird.
- Danach den Vers mit Klanghölzern wiederholen. Die Klanghölzer aufeinander tippen.



2. Es raschelt, es raschelt, es raschelt im Stroh,
es raschelt im Stroh, ein kleiner Floh.

- Handflächen aneinander reiben.
- Spruch wiederholen mit Rasseln.



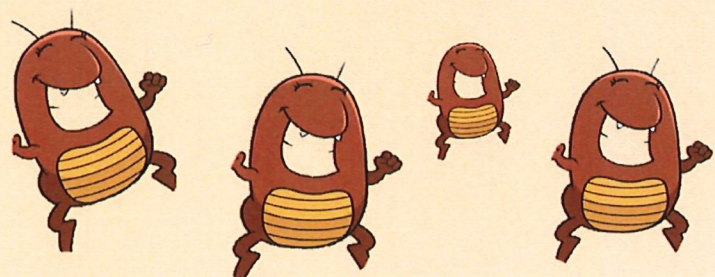
3. Es krabbelt, es krabbelt, es krabbelt im Stroh,
es krabbelt im Stroh ein kleiner Floh.

- Mit den Fingerspitzen über die Oberschenkel bis auf den Boden nach vorne hin eine Krabbelbewegung machen.



- Spruch wiederholen und mit den Klanghölzern leicht und schnell auf den Boden tippen.

Olivia Paul, Gruppenleiterin,
Kita Familycare Pierrot



Sprachentwicklung durch den Einsatz von Fingerpuppen



Fingerpuppen kann man individuell im Alltag einsetzen. Man kann es im Morgenkreis mit den Kindern anschauen oder auch im Freispiel.

Vor allem für die jüngeren Kinder sind diese Fingerpuppen gut für ihre Sprachentwicklung. Sie kommen so auf die nächste Stufe der Sprachentwicklung. Das heisst sie können mehrere Wörter in ihren Sätzen formulieren.



Doch was kann man alles mit Fingerpuppen machen:

- Den Kindern Geschichten erzählen.
- Die Tiere an den Fingern benennen und dessen Tierlaute nachahmen.
- Die Kinder im Rollenspiel mit den Fingerpuppen spielen lassen.
- Die Kinder mit den Fingerpuppen Geschichten erzählen lassen.

Pädagogische Begründungen/ Was hat das Kind davon:

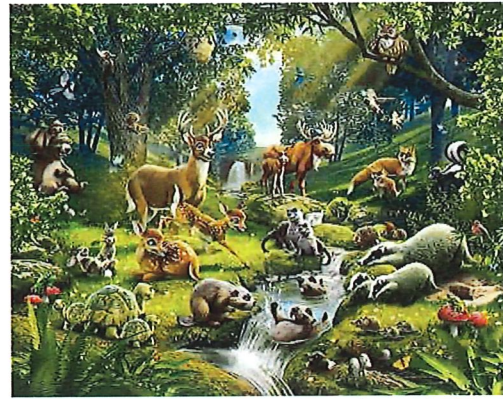
In dem wir den Kindern Fingerpuppen Geschichten erzählen, wird im Allgemeinen die Verbalität der Kinder gefordert.

Die Kinder lernen durch unsere Erzählungen, die Melodie beim Sprechen kennen.

Vor allem für die jüngeren Kinder sind Geschichtenerzählungen wichtig, denn sie lernen, wie sie die Vokale aussprechen, sowie ihre Mundpartikel werden trainiert. Das bedeutet, dass die Kinder später einfacher die Vokale aussprechen können in Zukunft.

Auch lernen die Kinder durch unsere Erzählungen, neue Wörter kennen und erweitern ihren Wortschatz. So können sie ihre Bedürfnisse besser verbal uns kommunizieren. So können wir Betreuer besser auf ihre Bedürfnisse eingehen. Das bedeutet wir bauen zum Kind eine bessere Beziehung auf, weil wir auf ihre Bedürfnisse eingehen. Die Kinder können durch die Geschichten neue Abläufe kennen lernen. Dies hilft den Kindern auch untereinander Gespräche anzufangen. So stärkt man das Selbstwertgefühl der Kinder. Die Kinder fühlen Akzeptanz gegenüber der Gruppe, so wird das Gemeinschaftsgefühl gefördert. Ausserdem haben die Kinder mehrere Spielideen durch, die Geschichten. So wird in der Denkentwicklung recht viel gefördert. Die Kreativität, das Erinnerungsvermögen sowohl auch das Problemlöseverhalten wird indirekt gefördert.

Spielangebot: Ausflug im Wald



Wie funktioniert das Spiel?

Dieses Spiel macht den Kindern im Alter von 1.5-6 Spass. Das Spiel kann man gut im Kreis spielen, aber auch draussen. Das Spiel fängt im Kreis an. Zuerst befinden wir uns zu Hause. Wir planen einen «Ausflug in den Wald». Wir ziehen uns an und gehen los. Wir packen noch unseren Rucksack für den Ausflug. Ich erzähle den Kindern den Weg zum Wald und bewege mich zu meinen Bewegungen und die Kinder machen mir nach. Die Kinder dürfen sich, dann frei im Raum oder im Garten bewegen. Zum Beispiel gehen wir über einem alten Brücken, dabei sollen wir ganz vorsichtig und auf der Zehe spitzen über die Brücke. Ich motiviere die Kinder mit zu machen. Zusammen im Wald suchen wir die Waldtiere. Wir rennen von den Waldtieren weg zum Beispiel, vor den Wölfen oder spielen mit ihnen zusammen zum Beispiel, mit den Enten. Ich frage auch die Kinder welches Tier wollen sie besuchen oder ob sie mir sagen können welche Geräusche das Tier macht. Zum Schluss wird es dunkel und wir kehren zurück nach Hause. Dabei gehen wir wieder durch den ganzen Waldweg und machen alle Bewegungen nach.

Wie wird die Sprache gefördert?

Während dem Spiel spreche ich viel, durch das Hören bleiben viele Wörter den Kindern im Kopf, so vergrößert sich der Wortschatz der Kinder. Doch auch die Kinder reden währenddessen, das hilft ihnen die Gedanken auszusprechen. Durch das Bilden von Sätzen, wird die Sprache gefördert. Das viele Sprechen während dem Spiel gibt dem Kind die Sicherheit in der Sprache. Auch wird der Selbstbewusstsein der Kinder gefördert, da es nicht so einfach ist selber Ideen zu bringen und die auch laut vor den anderen zu äussern. Das Spiel fördert aber nicht nur die Sprache, sondern auch die motorischen Fähigkeiten.



Kinderreime

Backe, backe Kuchen

Backe, backe, Kuchen,
der Bäcker hat gerufen!
Wer will guten Kuchen backen,
der muss haben sieben Sachen:
Eier und Schmalz, Butter und Salz,
Milch und Mehl, Safran macht den Kuchen gelb!



Das isch der Dume

Das isch der Dume. → Daumen wackeln.
De schüttlet Pflume. → Mit dem Zeigefinger wackeln.
De hebt sie uff → Mit dem Mittelfinger wackeln.
De dreit sie heim → Mit em Ringfinger wackeln.
Und de klei frechdachs, isst alli Pflume ganz elei → Mit dem kleinen Finger wackeln.



Pädagogische Begründung:

Durch das Aussprechen und tägliche Wiederholen der Reime, lernen die Kinder Vokabulare und Wörter zu bilden. Das regt die Kinder an gegenseitigen in Beziehung zu treten, mutig zu sein und Wörter und Sätze zu bilden. Durch das wird ihr Sprach Verständnis und Wortschatz erweitert.

Durch das Wiederholen der Reime, wird ihre Merkfähigkeit und Konzentration gefördert. Was ihnen hilft Wörter und Sätze von den Kindern und uns Erwachsenen im Alltag zu verstehen.

Die Kinder lernen auf eine Spielerische Weise sprachlich aktiv zu werden, was ihnen hilft Soziale Kontakte im Alltag zu knüpfen und sich sicher und geborgen angenommen zu fühlen.

Ihre Aussprache und das Verständnis, der deutschen Sprache wird durch das laute wiederholende Aussprechen gestärkt. Was ihnen hilft im Alltag ihre Bedürfnisse in Worte zu fassen und diese klar und sicher zu äussern.

Spielidee:

Vorbereitung:

Alle Kinder sitzen im Kreis und halten die Hände hinter den Rücken.

Ist es ganz still, beginnt die Erzieherin/Erzieher plötzlich mit dem Fingerspiel.

Dabei wird zunächst ganz laut „Fünf“ gesagt und die Hand hinter dem Rücken vorgeholt.

Dann wird in normaler Stimmlautstärke weitergesprochen.

Fünf Gespenster

Hand hinterm Rücken hervorholen

Sitzen vor dem Fenster

Mit den Fingern wackeln

Das Erste schreit: „Hahahahaha!“

Der Daumen macht große geschwungene Bewegungen seitwärts

Das Zweite heult: „Hohohohoho!“

Der Zeigefinger macht große geschwungene Bewegungen seitwärts

Das Dritte brummt: „Huhuhuhu!“

Der Mittelfinger macht große geschwungene Bewegungen seitwärts

Das Vierte lacht: „Hihihih!“

Der Ringfinger macht große geschwungene Bewegungen seitwärts

Das Fünfte schwebt zu dir herein

Der kleine Finger bewegt sich langsam

Und flüstert: „Woll'n wir Freunde sein?“

Und landet auf dem anderen Arm (kuschelt).

Fingerreim: Dä goht uf Afrika

Anleitung der Bewegungen:

Die Hand ist geschlossen und wird den Kindern vorgezeigt.

Der 1. Finger kommt hoch (dazu wird der 1. Satz gesprochen)

Der 2. Finger kommt hoch (dazu wird der 2. Satz gesprochen und die Gesichtsmimik unterstützt die Aussage)

Der 3. Finger kommt hoch (dazu wird der 3. Satz gesprochen)

Der 4. Finger kommt hoch (dazu wird der 4. Satz gesprochen und mit der anderen Hand winken wir)

Der 5. Finger kommt hoch (dazu den 5. Satz sprechen und am Schluss mit beiden Händen zusammen ein grosses Maul vom Krokodil machen und zuschnappen mit einem Klapp)



Spruch dazu:

Dä goht uf Afrika

Dä luegt em truurig ah

Dä seit ade, ade

Dä seit uf wiederseh dä chli seit: pass uf, am Nil dört hets es grosses Krokodil

Der Fingerreim kann bei Kindern ab ca. 10 Monaten eingesetzt werden. Auch Kinder mit 4 Jahren haben daran noch Freude.

Der Fingerreim kann auch in der Badewanne im Wasser angewendet werden und das Krokodil «plantscht» ins Wasser.