

kitaeinkauf

Das Morgenkreis-Heft für die Kita



kitaeinkauf

exklusiv



Art.-Nr. 26906

kitaeinkauf Sitzkissen-Set,
Kunstleder, Unifarben, 10 Stück
L/B/H 30x30x5cm





Inhaltsverzeichnis

Jahreszeiten

NEU

Seite 6 – 13

Wetter | Farben | Ernährung

NEU

Seite 14 – 19

Bewegungslieder

Seite 20 – 49

Kreisspiele

Seite 50 – 63

Rollenspiele

Seite 64 – 71

Klangspiele

Seite 72 – 77

Buch- & Basteltipps

Seite 78 – 79



Morgenkreis neu gedacht

Der Morgenkreis ist schon seit vielen Jahren fester Bestandteil des Kita-Alltags. In den letzten Jahren steht er jedoch auf dem Prüfstand. Das heutige Bildungsverständnis, das sich stark an der Eigenständigkeit und dem Autonomiebestreben der Kinder orientiert, hat die Praxis in Kitas und damit Tagesabläufe und Strukturen enorm verändert. Dennoch ist der Morgenkreis von großer Bedeutung. Hier erleben Kinder ein starkes Zusammengehörigkeitsgefühl, und dass sie für die Gemeinschaft, in der sie leben, von Bedeutung sind.

Der Morgenkreis hat sich zu einem Gremium für Kinder entwickelt, in dem sie die Möglichkeiten haben, sich aktiv an der Gestaltung ihres Tages, an denen für sie wichtigen Themen und bei Entscheidungen, die für das Wohl der Gemeinschaft getroffen werden, zu beteiligen. Die Herausforderung hierbei ist, komplexe Abläufe und Entscheidungsmöglichkeiten für die Kinder so transparent darzustellen, dass die Kinder jederzeit wissen: was kann ich entscheiden, wie kann ich meine Meinung zum Ausdruck bringen und welche Konsequenzen hat meine Entscheidung.

**EDUCASA Kita-Spielhaus
Farbenfroh**

Farbe wählbar

B/H/T 100x108,5x100 cm

Art.-Nr. 3615



Nehmen Sie die Abläufe Ihres Morgenkreises einmal genau unter die Lupe: Wofür steht dieser Kreis, und wofür wird er genutzt? Geht es eher darum, Wissen zu vermitteln und Aktivitäten, Lieder, Spiele, neue Impulse usw. an die Kinder heranzutragen? Oder nutzen Sie dieses Gremium, um für die Kinder Entscheidungsräume zu schaffen? Passen Sie die Dauer und den Inhalt des Morgenkreises dem Entwicklungsstand der Kinder Ihrer Gruppe an?



Tipps für Ihre Praxis:

Visualisieren Sie den Tagesablauf der Kinder beispielsweise in Form von Fotostrecken oder in für die Kinder verständlichen und bekannten Piktogrammen. So können die Kinder jederzeit nachvollziehen, wann am Tag der Morgenkreis stattfindet und ob sie daran teilnehmen möchten. Die „Sitzordnung“ kann durch kleine Kissen oder personalisierte Platzsets organisiert werden. Die Kinder können sich ihren Platz aussuchen und entscheiden, neben wem sie heute sitzen möchten. Kleine Hilfsmittel wie der „Redestein“ (siehe Seite 67 „Basteltipps“) unterstützen die Kinder dabei, einander zuzuhören, ohne Angst zu haben, nicht an die Reihe zu kommen. Stellen Sie gemeinsam die Anwesenheit fest. Dies kann mit Hilfe von laminierten Fotos aller Kinder und Erzieher*innen visualisiert werden.

Fragen Sie sich als Team, welche Entscheidungen die Kinder im Morgenkreis treffen können und wie Sie die Entscheidungswege für alle transparent darstellen. Wer zählt zum Beispiel die anwesenden Kinder? Wer stellt den Kalender ein? Wer schaut nach dem Wetter? Welches Lied oder Spiel wollen wir singen oder spielen? Welche Aktivitäten möchte ich oder die Gruppe heute unternehmen? Sie als Team legen fest, was und in welcher Form die Kinder entscheiden können.

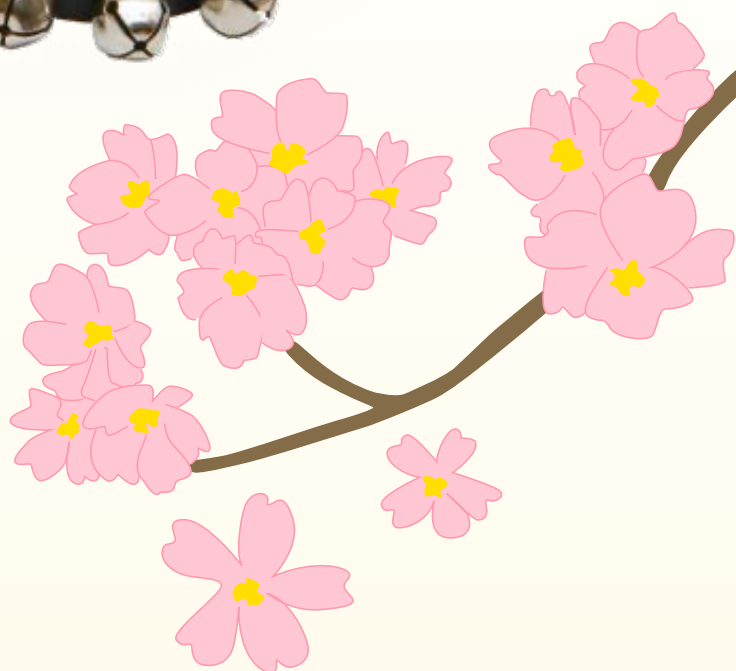
Notiz zur Autorin:

Peggy Sarnowsky-Bresnik, freiberufliche Referentin mit den Schwerpunkten Bildung und Erziehung der frühen Kindheit und Kitamanagement sowie Coach für Einzelpersonen und Teams.

www.bresnik-consulting.de

Art.-Nr. 13411

Glockenkranz mit 5 Glocken
L/B 13x10cm



Art.-Nr. 24463

Das Kita-Jahreszeitenbuch:
Kreisspiele

Art.-Nr. 14599

goki Jongliertücher, far-
big sortiert, 6 Tücher
L/B 68x68cm



Art.-Nr. 17278

Folkmanis Handpuppe Biene
L/B/H 18x13x8cm



Schneeglöckchentanz

Alter
ab 3 Jahren

Dauer
10 Minuten

Material
1 Glöckchen
(für jedes
Kind)

Ein weißes Schneeglöckchen steht in unser'm Raum.
Klingt so hell und klar, das ist ganz wunderbar,
klingt so hell und klar, das ist ganz wunderbar.

Es bewegt den Kopf im Frühlingswind dahin,
klingt so hell und klar, das ist ganz wunderbar,
klingt so hell und klar, das ist ganz wunderbar.

Und schon kommt ein zweites Schneeglöckchen daher,
klingt so hell und klar, das ist ganz wunderbar,
klingt so hell und klar, das ist ganz wunderbar.

Zwei weiße Schneeglöckchen steh'n in unser'm Raum.

...

(Melodie: Pitsch, Patsch, Pinguin)

Tipp

Gestalten Sie Bildkarten zum Text, dann lernen die Kinder diesen leichter.



Und so geht's

Bilden Sie mit den Kindern einen Kreis und halten Sie die Glöckchen bereit. Ein Kind darf das Schneeglöckchen sein und sich mit einem Glöckchen in die Kreismitte stellen. Dann singen alle das Lied. Das Kind in der Mitte klingelt dabei mit seinem Glöckchen und bewegt in der zweiten Strophe dann noch seinen Kopf dazu. In der dritten Strophe wählt es ein weiteres Kind aus, das ebenfalls zum Schneeglöckchen wird und ein Glöckchen bekommt. Das Lied wird so oft wiederholt, bis sich alle Kinder in Schneeglöckchen verwandelt haben.

Aus „Das Kita-Jahreszeitenbuch: Kreisspiele“, Art.-Nr. 24463
Mit freundlicher Genehmigung der Klett Kita GmbH (klett-kita.de)
Autorin: Marion Bischof



Text aufs Handy



Art.-Nr. 17043

FOLKMANIS Handpuppe
Schwalbenschwanz
Schmetterling (30 cm)



Art.-Nr. 24416

Das Kita-Jahreszeitenbuch:
Mitmachlieder



Art.-Nr. 12933

Bastelset Insekten, 50 Stück



Art.-Nr. 17734

Rasselbande, Geräusche Memo,
12 Döschen



Tiere auf der Sommerwiese

Bewegungslied

- | | |
|---|---|
| 1. Auf der Sommerwiese,
da ist sehr viel los.
Dort sind viele Tiere
mal klein und mal groß. | 4. Die Grashüpfer hüpfen
mal auf und mal ab.
Sie hüpfen und hüpfen,
auch Steine hinab. |
| 2. Die Käfer, die krabbeln
ganz schnell durch das Gras.
Sie krabbeln und krabbeln,
vorbei an dem Has". | 5. Die Ameisen laufen
geschwind hin und her.
Sieh – hier läuft nur eine
und dort noch viel mehr. |
| 3. Die Bienen, sie fliegen
mit lautem Gesumm.
Sie fliegen und fliegen,
man hört ihr Gebrumm. | 6. Die Schmetterlinge fliegen
ganz leis durch die Luft.
Sie drehn sich und tanzen
im Blumenduft. |

Melodie: Es war eine Mutter, die hatte vier Kinder

Und so geht's

Überlegen Sie mit den Kindern, welche Sommer-Wiesen-Tiere sie kennen. Singen Sie das Lied. Die Kinder machen zu den jeweiligen Tieren die passenden Bewegungen.

Aus „Das Kita-Jahreszeitenbuch: Mitmachlieder“, Art.-Nr. 24416
Mit freundlicher Genehmigung der Klett Kita GmbH (klett-kita.de)
Idee: Kathrin Eimler



Text aufs Handy



Art.-Nr. 22437

XXL Igel Oscar

L/B/H 66,5x66,5x31 cm



Art.-Nr. 5335

Rundtasche mit 25 Igelbällen
Ø 6-8 cm



Art.-Nr. 23040

GOKI Musikstation „Igel“
L/B/H 45x29x6 cm





Igel, Igel, du musst wandern

Spiellied

Alter

ab 2 Jahren

Dauer

5 Minuten

Material

Massageball

Igel, Igel, du musst wandern,
von der einen Hand zur andern.
Oh, wie schön, oh wie schön,
Igel darfst jetzt schlafen gehn.

(Melodie: Taler, Taler, du musst wandern)

Und so geht's

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Massageball wird der Reihe nach weitergegeben. Dabei wird das Lied „Igel, Igel, du musst wandern“ gesungen. Das Kind, bei dem der Igel am Ende des Liedes ankommt, legt sich auf eine Decke und rollt sich zusammen. Es ist der erste Igel, der seinen Winterschlaf halten darf.

Der Kreis rückt näher zusammen und die nächste Runde startet. Das Spiel geht so lange, bis nur noch ein Kind übrig ist. Dieses Kind geht mit dem Massageball zu jedem Kind und rollt den Ball über den Arm, den Rücken oder das Bein und weckt die schlafenden Igel wieder auf.

Aus „Das Krippen Jahreszeitenbuch Morgenkreis“, Art.-Nr. 21822
Mit freundlicher Genehmigung der Klett Kita GmbH (klett-kita.de)
Idee: Leah Schäfer



Text aufs Handy



Art.-Nr. 25132

OSTHEIMER St. Nikolaus



Art.-Nr. 21280

Nikolaussäckchen mit 3 Straßenkreiden, 12 Sets



Art.-Nr. 24107

Kamishibai Bildkartenset: Nikolaus



Heute kommt der Nikolaus

Lied

Alter

ab 2,5 Jahren

Dauer

5 Minuten

Heute kommt der Nikolaus,
hohohohoho.

Jetzt stellt schnell eure Stiefel raus,
hohohohoho.

Legt er Äpfel rein oder Nüsse fein, Äpfel rein, Nüsse fein,
oder Schokolade.

Heute kommt der Nikolaus,
hohohohoho.

(Melodie: Old MacDonald had a farm)



Aus „Das Krippen Jahreszeitenbuch Morgenkreis“, Art.-Nr. 21822
Mit freundlicher Genehmigung der Klett Kita GmbH (klett-kita.de)
Idee: Leah Schäfer



Text aufs Handy

Wetter



Art.-Nr. 12630

Basis Wetterstation
Höhe: 63 cm



Art.-Nr. 25928

Forscherkoffer -
Wetter, 138 Teile



Art.-Nr. 6770

Riesenstempel „Wetter“,
12 Teile, Ø 7,5 cm



Art.-Nr. 9600

ELVIRAS Bastelkalender, DIN A4,
12 Monatsseiten, 10 Stück



Frühling, Sommer, Herbst und Winter

Jahreszeiten im Überblick

Unsere Erde braucht etwa 24 Stunden, um sich einmal um sich selbst zu drehen - ein Tag ist also eine Erdumdrehung. Da die Erde um die Sonne kreist und sich dabei dreht, ist immer eine Seite der Sonne zugewandt. Dadurch entstehen Tag und Nacht. Um die Sonne zu umkreisen, braucht die Erde 365 Tage, ein ganzes Jahr. Da die Erdachse nicht gerade, sondern leicht geneigt ist, treffen die Sonnenstrahlen in einem unterschiedlichen Winkel und damit mit unterschiedlicher Intensität auf die Erde. Dadurch entstehen in den gemäßigten Klimazonen die Jahreszeiten.

Zwischen März und September ist die Nordhalbkugel der Sonne stärker zugeneigt - daher wird es bei uns wärmer. Die Jahreszeiten sind auf der Südhalbkugel genau umgekehrt: Dort ist Winter, wenn bei uns Sommer ist.

Bauernregeln

Januar

Ist der Januar hell und weiß,
wird der Sommer gerne heiß.

Kommt der Frost im Januar nicht,
zeigt im März er sein Gesicht.

Mai

Ein kühler Mai wird hochgeacht
hat stets ein gutes Jahr gebracht.

Mairegen bringt Segen.

Juli

Trübe Aussicht an den Hundstagen
(23. Juli bis 23. August) trübe Aus-
sicht das restliche Jahr.

Bringt der Juli heiße Glut,
so gerät der September gut.

Dezember

Donnert's im Dezember gar, kommt
viel Wind im nächsten Jahr.

So kalt wie im Dezember, so heiß
wird's im Juni.

Kreatividee: Bauernkalender

Die Kinder wählen für jeden Monat eine Bauernregel aus, malen in einen Bastelkalender ein schönes dazu passendes Bild und kleben dann die Bauernregel ein. So können sie ein ganzes Jahr lang das Wetter beobachten.



Art.-Nr. 14604

GOKI Farbwürfelspiel aus Holz
L/B 21x14,4cm



Art.-Nr. 4471

Moosgummi, Misch-
packung 10 Bogen
20x30cm, bunt sortiert

Art.-Nr. 19231

ERZI Teppich Farbkreis,
Ø 180cm



Bunte Drachen

Alter

ab 3,5 Jahren

Material

Bild mit bunten Drachenumrissen, passende Drachen aus buntem Moosgummi oder Filz, Farbwürfel.

Die Idee

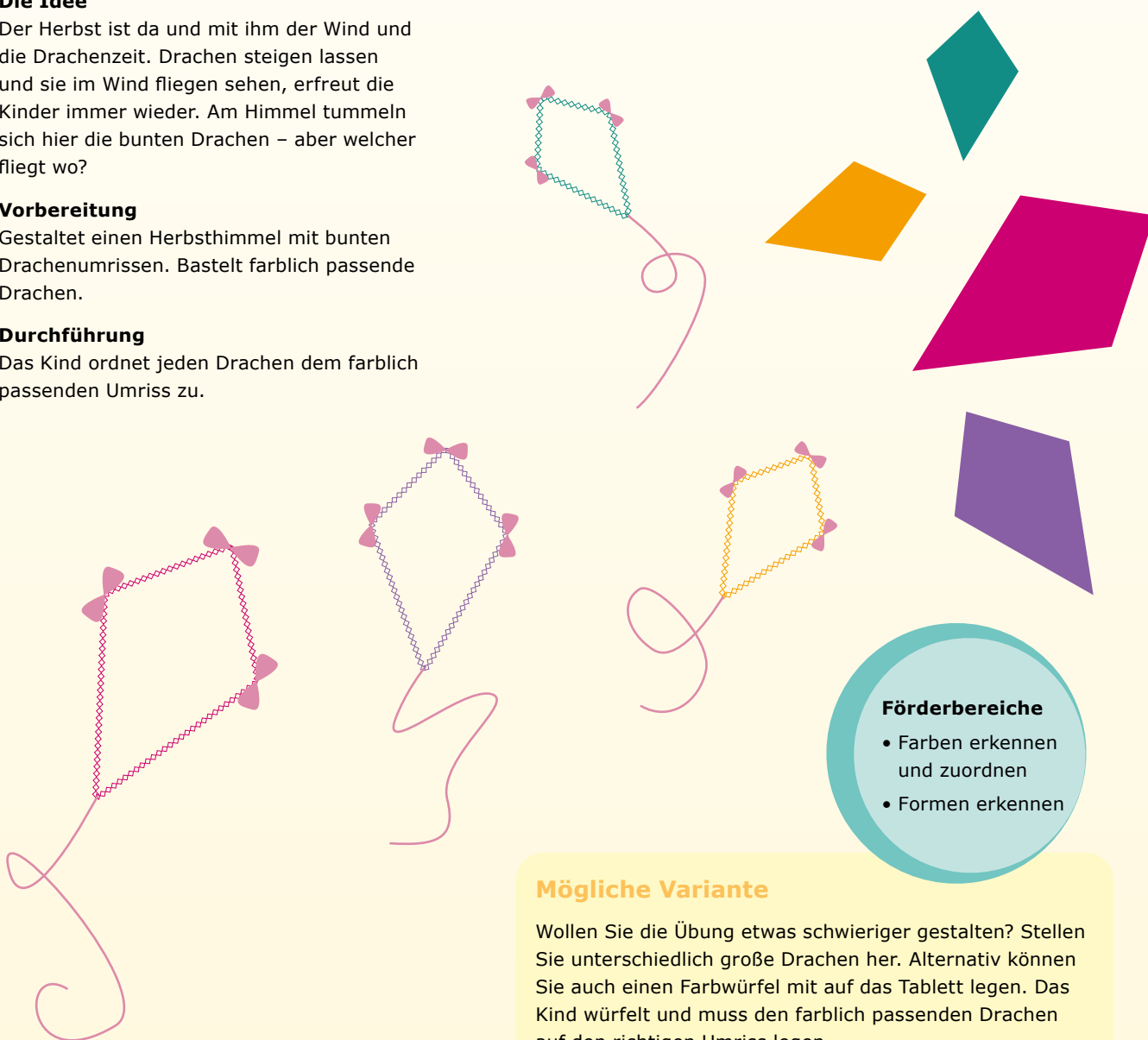
Der Herbst ist da und mit ihm der Wind und die Drachenzzeit. Drachen steigen lassen und sie im Wind fliegen sehen, erfreut die Kinder immer wieder. Am Himmel tummeln sich hier die bunten Drachen – aber welcher fliegt wo?

Vorbereitung

Gestaltet einen Herbsthimmel mit bunten Drachenumrissen. Bastelt farblich passende Drachen.

Durchführung

Das Kind ordnet jeden Drachen dem farblich passenden Umriss zu.



Förderbereiche

- Farben erkennen und zuordnen
- Formen erkennen

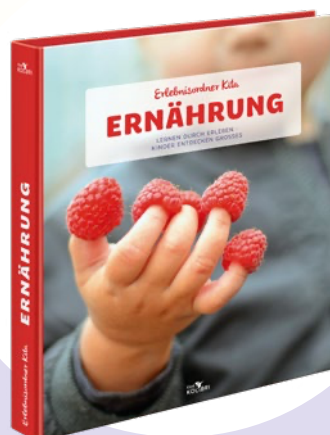
Mögliche Variante

Wollen Sie die Übung etwas schwieriger gestalten? Stellen Sie unterschiedlich große Drachen her. Alternativ können Sie auch einen Farbwürfel mit auf das Tablett legen. Das Kind würfelt und muss den farblich passenden Drachen auf den richtigen Umriss legen.



Art.-Nr. 17671

Nawito Puzzle – Früchte,
10 Puzzles mit je 3 Teilen



Art.-Nr. 24484

Erlebnisordner Kita – Ernährung



Art.-Nr. 26345

GOKI Salat Set Vitalbowl
aus Holz, 24 Teile



Art.-Nr. 26599

Das bin ich! 44 Ideen für mehr
Körpergefühl und Selbstwahr-
nehmung in der Kita

BURGERTÜRME ERFINDEN

Mein Genussburger-Turm

Einen eigenen Burger kreieren: Das machen Star-Köche und -Köchinnen und sogar Prominente öfter. Statt pappiger Brötchen und Fleisch gibt es bei Ihnen Cracker, Pumpernickel und ein paar Scheiben Gemüse – und schon kann's losgehen.

Alter
ab 3 Jahren



Die Salatgurke, die Tomaten und die Radieschen waschen und in runde Scheiben schneiden. Die Eier pellen und in Scheiben schneiden. Aus den Käsescheiben mit einem runden Glas, einem Becher oder einem Ausstecher ebenfalls runde Scheiben ausstechen.

Breiten Sie alle Zutaten vor den Kindern aus und präsentieren Sie ihnen Ihren vorab zusammengebauten Genussburger-Turm. Falls Sie beispielsweise Ilona heißen, würden Sie also Ihren „Ilona-Burgerturm“ vor stellen.

Möchten die Kinder einen eigenen Burgerturm bauen und anschließend aufessen? Dann starten die Kinder am besten mit Brot oder Cracker, bestreichen diese Unterlage mit etwas Frischkäse und setzen dann nach und nach die runden weiteren Zutaten ihrer Wahl auf, bis ein etwa 8 cm hoher Turm entstanden ist. Machen Sie die Kinder dabei drauf aufmerksam, dass die Burgertürme nur so hoch werden sollten, dass die Kinder sie später auch noch aufessen möchten.

Zutaten

- runde Cracker
- rundes Schwarzbrot/Pumpernickel
- 1 Salatgurke
- Käsescheiben
- 1 rote und 1 gelbe Paprika
- 6 Radieschen
- mittelgroße Tomaten
- gekochte Eier
- Frischkäse

Noch mehr Ideen

Genussburger gibt es auch in einer süßen Variante mit runden Plätzchen, runden Apfelscheiben, Pudding zum Bestreichen und weiteren in Scheiben geschnittenen Obstsorten wie Kiwi oder Banane.

Mit Fingerchen



Art.-Nr. 6637

Kissenwagen mit 32 runden
Donut-Sitzkissen
Kissen: Ø 35 cm



Art.-Nr. 6270

Trommelhocker
L/B/H 26x26x30/38 cm



Mit Fingerchen



Mit Fin- ger- chen, mit Fin- ger- chen, mit fla- cher, fla- cher Hand. Mit
Fäus- ten, mit Fäus- ten, mit El- len- bo- gen

klatsch, klatsch, klatsch. Leg' die Hän- de an den Kopf.
Mach die Fin- ger zu 'ner Bril- le.

Form da- raus ei- nen Blu- men- topf. Wir
Sei da- nach ein biss- chen stil- le. Psch!

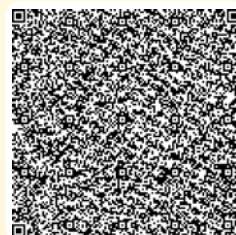
wer- fen mit Zi- tro- nen, mit Erb- sen und mit Boh- nen. Piff, paff, puff.

Spielvorschlag:

1. Das Kind sitzt vor einem Tisch.
2. Das Kind sitzt auf dem Schoß eines Erwachsenen, der hilft, indem er die Hände des Kindes führt.
3. Die Bewegungen werden pantomimisch dargestellt.

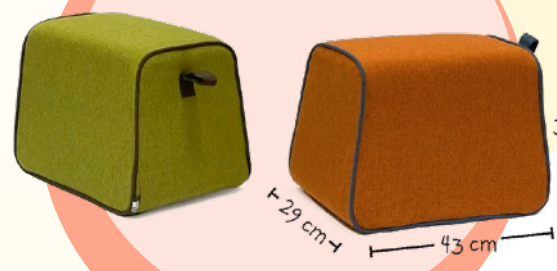
Bewegungen zum Lied:

- „Mit Fingerchen, mit Fingerchen, mit Fäusten, mit Fäusten, mit Ellenbogen“
→ Mit den Fingerkuppen klopfen usw.
- „klatsch, klatsch, klatsch“ → Mit den Händen auf den Tisch schlagen oder in die Hände klatschen.
- „Leg' die Hände an den Kopf“ → Den Kopf in beide Hände nehmen.
- „Form daraus einen Blumentopf“ → Mit den Händen einen Topf formen.
- „Mach die Finger zu 'ner Brille“ → Jeweils Zeigefinger- und Daumenkuppe einer Hand aufeinanderstellen und vor die Augen halten.
- „Sei danach ein bisschen stille“ → Leise singen.
- „Psch!“ → Dabei einen Finger vor den Lippen halten.
- „Wir werfen mit Zitronen, mit Erbsen und mit Bohnen“ → Rhythmisch in die Hände klatschen. Die Hände dabei aneinander vorbeiführen.



Text aufs Handy

Meine Hände sind verschwunden



Art.-Nr. 24741

Hockidu – Hocker gepolstert mit Schlaufe



Art.-Nr. 9300

Kinder-Hängehöhle Joki aus Bio-Baumwolle inkl. Befestigungsmaterial, verschiedene Farben

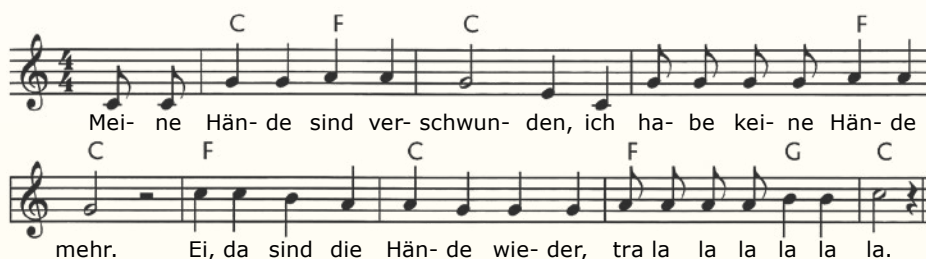


Art.-Nr. 21315

Hände aus Pappe in Hautfarben, 24 Stück in 4 Hauttönen



Meine Hände sind verschwunden



Meine Hände sind verschwunden,
ich habe keine Hände mehr.
Ei, da sind die Hände wieder,
tra la la la la la la.

Spielvorschlag 1

Die Hände hinter dem Rücken verstecken.
Bei „Ei“ die Hände nach vorne halten und klatschen.
Weitere Strophen: Ohren (Ohren mit den Händen verdecken), Nase, Augen.

Spielvorschlag 2

Ein Kind versteckt sich unter einer Decke.
Alle singen:
Ja, wer ist jetzt verschwunden?
Wen sehen wir denn gar nicht mehr?
Ei, da ist der/die (Name) tra la la la la la.



Mh mh macht der grüne Frosch im Teich

Art.-Nr. 3970

Bücherwagen Frosch
B/H/T 62x60x75 cm



Art.-Nr. 5308

ERZI Teppich Teich,
L/B 165x165 cm



Mh mh macht der grüne Frosch im Teich

Überliefertes Kinderlied

G

1.-3. Mh mh macht der grü- ne Frosch im Teich. Mh

D7 G

mh macht der grü- ne Frosch. Mh mh macht der grü- ne

Am D G

Frosch im Teich. An- statt quak quak quak quak quak.

G

1. Und die Fi- sche sin- gen schu- schu- schu-schu- bi- du,

D7 G

schu- schu- schu- schu- bi- du, schu- schu- schu- schu- bi- du. Und die

Fi- sche sin- gen schu- schu- schu- schu- bi- du und der

Am D G

klei- ne grü- ne Frosch macht mh mh mh mh mmmh

2. Mh mh...

Und die Enten schnattern
schnatterdischnatterdischnatt,
schnatterdischnatterdischnatt,
schnatterdischnatterdischnatt.
Und die Enten schnattern
schnatterdischnatterdischnatt
und der kleine grüne Frosch macht
mh mh mh mh mmmh

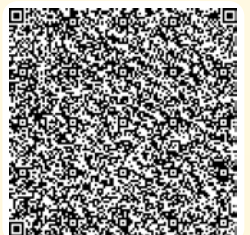
3. Mh mh...

Und die Krebse zwicken
zwickedizwickedizwack,
zwickedizwickedizwack,
zwickedizwickedizwack.
Und die Krebse zwicken
zwickedizwickedizwack
und der kleine grüne Frosch macht
mh mh mh mh mmmh

Bewegungen zum Lied:

- „Mh mh“ → Zunge rein, Zunge raus
- „Fische“ → wellenförmige Handbewegungen
- „Enten“ → mit der Hand wie mit einem Schnabel schnattern
- „Krebse“ → vorsichtig den Nachbarn zwicken

Mit freundlicher Genehmigung der Lamp und Sumfleth Entertainment GmbH - Aus den Alben „Die 30 besten Spiel- und Bewegungslieder“, Vol. 1 – 3, gesungen von Simone Sommerland, Karsten Glück & die Kita-Frösche



Text aufs Handy

Zehn kleine Zappelmänner



Art.-Nr. 25476 Höhe 11 cm
Art.-Nr. 26954 Höhe 15 cm
Art.-Nr. 26954 Höhe 21 cm
Art.-Nr. 25478 Höhe 38 cm

Mira Art Rondo Boden-/
 Sitzkissen Flach, 4er Set,
 Farbe wählbar, Ø 30 – 42 cm



Art.-Nr. 14997

1 Fingerpuppen-Set,
 12 Teile

Art.-Nr. 15069

Ständer aus Holz
 für 12 Fingerpuppen
 L/B/H 40 x 1,5 x 7 cm

Zehn kleine Zappelmänner

Volkslied



2. Zehn kleine Zappelmänner zappeln auf und nieder,
zehn kleine Zappelmänner tun das immer wieder.
(Mit zappelnden Fingern beide Hände auf und ab bewegen)

3. Zehn kleine Zappelmänner zappeln rund herum,
zehn kleine Zappelmänner, die sind gar nicht dumm.
(Mit zappelnden Fingern beide Hände im Kreis bewegen)

4. Zehn kleine Zappelmänner spielen mal Versteck,
zehn kleine Zappelmänner sind auf einmal weg.
(Die Hände hinter dem Rücken verstecken)

5. Zehn kleine Zappelmänner rufen laut: „Hurra“,
zehn kleine Zappelmänner, die sind wieder da.
(Die Hände in die Höhe strecken)

Mit freundlicher Genehmigung der Lamp und Sumfleth Entertainment GmbH - Aus den Alben „Die 30 besten Spiel- und Bewegungslieder“, Vol. 1–3, gesungen von Simone Sommerland, Karsten Glück & die Kita-Frösche



Text aufs Handy

Das Lied über mich



Art.-Nr. 7535

RUBENS BARN Original Anna Kindy
Höhe: 50 cm



Art.-Nr. 14459

RUBENS BARN Kids Tim
Höhe: 36 cm



Art.-Nr. 7538

RUBENS BARN Original Harry
Höhe: 50 cm



Art.-Nr. 5464

Teppich – Kinder der Welt,
Ø 200 cm



Art.-Nr. 25255

RUBENS BARN Cutie Charlie
Höhe: 32 cm



Art.-Nr. 7536

RUBENS BARN Original Maria
Höhe: 50 cm



Art.-Nr. 5625

RUBENS BARN Baby Erik
Höhe: 45 cm



Art.-Nr. 16810

Puppe Junge mit
Downsyndrom
Höhe: 38 cm

Das Lied über mich

1. Es gibt Lie- der ü- ber Hun- de, wau- wau-

wau. Und auch Lie- der ü- ber Kat- zen, miau, miau,

miau. Nur das ei- ne Lied, das gibt's noch nicht, und das

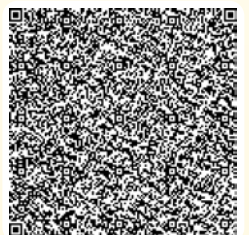
ist das Lied ü- ber mich: _____ Ich hab'

Hän- de, so- gar zwei, und auch Haa- re, mehr als drei. Ich hab'

ei- nen run- den Bauch, und 'ne Na- se hab' ich auch. Ich hab'

links und rechts ein Bein und ein Herz, doch nicht aus Stein. Und jetzt

win- ke ich dir zu: Hal- lo du, du, du!



Text aufs Handy

Refrain:

Ich hab' Hände, sogar zwei,
und auch Haare, mehr als drei.
Ich hab' einen runden Bauch,
und 'ne Nase hab' ich auch.
Ich hab' links und rechts ein Bein
und ein Herz, doch nicht aus Stein.
und jetzt winke ich dir zu:
Halo du, du, du!

2. Es gibt Lieder über Autos,
brum, brum, brum.
Und auch Lieder über Bienen,
sum, sum, sum.
Nur das eine Lied, das gibt's noch nicht,
und das ist das Lied über mich!

3. Es gibt Lieder übers Lachen,
ha, ha, ha.
Und auch Lieder übers Schimpfen,
na, na, na.
Nur das eine Lied, das gibt's noch nicht,
und das ist das Lied über mich!

4. Es gibt Lieder übers Trinken,
gluck, gluck, gluck.
Und auch Lieder übers Hühnchen,
tuck, tuck, tuck.
Nur das eine Lied, das gibt's noch nicht,
und das ist das Lied über mich!

Spielvorschlag:

Beim Singen zeigen wir auf die angesprochenen Körperteile und winken uns zum Schluss zu. In den Strophen machen wir dann „Hund“, „Katze“ usw. nach. Danach gibt es eine verneinende Bewegung, bevor wir anschließend voller Stolz auf uns selbst zeigen.

Variante:

Zwei Kinder sitzen sich gegenüber und spielen „das Lied über Dich“: „Du hast Hände sogar zwei...“ usw.).

Text und Musik: Volker Rosin
Mit freundlicher Genehmigung des Verlags
© Moon-Records-Verlag, Düsseldorf

Die Affen rasen durch den Wald



Art.-Nr. 17047

FOLKMANIS Handpuppe
Baby Schimpanse
Höhe: 38 cm

Art.-Nr. 8609

Ninja-Hangelpfad-
Set, 12 m, Slackline
+ 7 Hangelemente



Art.-Nr. 17721

Brettspiel, Monkey Rallye,
2-4 Spieler

Die Affen rasen durch den Wald



1. Die Af- fen ra- sen durch den Wald, der ei- ne macht den
an- dern kalt, die gan- ze Af- fen- ban- de brüllt: „Wo ist die
Ko- kos- nuss, wo ist die Ko- kos- nuss, wer hat die
Ko- kos- nuss ge- klaut? Wo ist die klaut?“

1. Die Affen rasen durch den Wald,
der eine macht den andern kalt,
die ganze Affenbande brüllt:
„Wo ist die Kokosnuss,
wo ist die Kokosnuss,
wer hat die Kokosnuss geklaut?“

2. Die Affenmama sitzt am Fluss
und angelt nach der Kokosnuss.
Die ganze Affenbande brüllt:
„Wo ist die Kokosnuss,
wo ist die Kokosnuss,
wer hat die Kokosnuss geklaut?“

3. Der Affenonkel, welch ein Graus,
reißt ganze Urwaldbäume aus.
Die ganze Affenbande brüllt:
„Wo ist die Kokosnuss,
wo ist die Kokosnuss,
wer hat die Kokosnuss geklaut?“

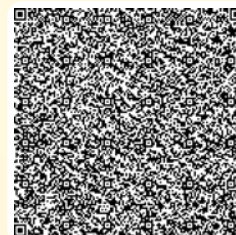
4. Die Affentante kommt von fern,
sie isst die Kokosnuss so gern.
Die ganze Affenbande brüllt:
„Wo ist die Kokosnuss,
wo ist die Kokosnuss,
wer hat die Kokosnuss geklaut?“

5. Der Affenmilchmann, dieser Knilch,
der wartet auf die Kokosmilch.
Die ganze Affenbande brüllt:
„Wo ist die Kokosnuss,
wo ist die Kokosnuss,
wer hat die Kokosnuss geklaut?“

6. Das Affenbaby, voll Genuss,
hält in der Hand die Kokosnuss.
Die ganze Affenbande brüllt:
„Da ist die Kokosnuss,
da ist die Kokosnuss,
es hat die Kokosnuss geklaut!“

7. Die Affenoma schreit: „Hurra!
Die Kokosnuss ist wieder da!“
Die ganze Affenbande brüllt:
„Da ist die Kokosnuss,
da ist die Kokosnuss,
es hat die Kokosnuss geklaut.“

8. Und die Moral von der Geschicht':
Klaut keine Kokosnüsse nicht,
weil sonst die ganze Bande brüllt:
„Wo ist die Kokosnuss,
wo ist die Kokosnuss,
wer hat die Kokosnuss geklaut?“



Text aufs Handy



Inkl. Kopfhöreranschluss

Aus nachhaltigem Stoff genäht.

7 Stunden Akkulaufzeit



Ansicht von oben

Art.-Nr. 24866
Toniebox® Starterset Grün

Art.-Nr. 25465

FUNZY Buttons-Set, Velours,
Farben wählbar, 12 Stück
Ø 32 cm, Höhe 7 cm



FUNZY®

Dicker Tanzbär



Ich bin ein di-cker Tanz- bär und kom- me aus dem Wald. Ich
such' mir ei- nen Freund aus und fin- de ihn schon bald.
Ei, wir tan- zen hübsch und fein, von ei- nem auf das an- dre Bein,
ei, wir tan- zen hübsch und fein, von ei- nem auf das an- dre Bein,

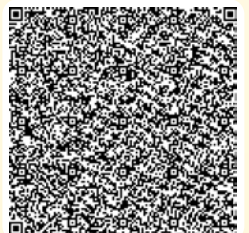
Ich bin ein dicker Tanzbär und komme aus dem Wald.
Ich such' mir einen Freund aus und finde ihn schon bald.
Ei, wir tanzen hübsch und fein, vom einen auf das andre Bein,
ei, wir tanzen hübsch und fein, vom einen auf das andre Bein.

Spielvorschlag:

Ein Kind macht sich mit den Händen einen dicken Bauch, geht schwerfällig umher und singt dabei: „Ich bin ein dicker Tanzbär und komme aus dem Wald. Ich such mir einen Freund aus und finde ihn schon bald.“ Dann sucht er sich einen Partner aus. Die beiden fassen sich an den Händen und singen gemeinsam: „Ei, wir tanzen hübsch und fein, vom einen auf das andre Bein. Ei, wir tanzen hübsch und fein, vom einen auf das andre Bein.“ Dabei heben sie abwechselnd die Beine links und rechts seitlich hoch. Danach sucht sich jeder Tanzbär einen neuen Partner, und das Lied wird von neuem gesungen, bis alle Kinder tanzen.

Letzte Strophe von Edgareule:

Wir sind viele dicke Tanzbären und kommen aus dem Wald. Wir suchen uns keine Freundin, wir sind schon ziemlich alt. Ach wie ist das Tanzen schwer, oh jemine ich kann nicht mehr. Ach wie ist das Tanzen schwer, oh jemine ich kann nicht mehr.



Text aufs Handy

Mit freundlicher Genehmigung von kindergarten-homepage.de

Das Wachmacherlied

Art.-Nr. 2747

Schwungtuch groß,
Ø 610 cm mit 18 Griffen



Art.-Nr. 23602

Betzold Kunterbunte
Bewegungskiste, 43 Teile



Das Wachmacherlied

Text: Lore Kleikamp | Musik: Detlev Jöcker

Strophe

D m A D m C F

Ach, wie bin ich mü- de, ach, ich schlaf' gleich ein.

G m D m A D

Doch es ist ja hel- ler Tag, wie kann ich mü- de sein! Jetzt

Refrain

A 7 D A 7

stampf' ich mit den Fü- ßen und wa- ckel mit dem

re- cke mei- ne Ar- me, die Bei- ne ma- chen's

D G A D (G)

Bauch. Ich schüt- tel mei- ne Schul- tern und

nach. Ich klat- sche in die Hän- de, schon

D A 1. D 2. D

mei- ne Hän- de auch. Ich wach.

bin ich wie- der

Ach, wie bin ich müde
 ach, ich schlaf' gleich ein.
 Doch es ist ja heller Tag,
 wie kann ich müde sein.
 Jetzt stampf' ich mit den Füßen
 und wackel mit dem Bauch.
 Ich schüttel meine Schultern
 und meine Hände auch.
 Ich recke meine Arme.
 Die Beine machen's nach.
 Ich klatsche in die Hände,
 nun bin ich wieder wach.

3x wiederholen

Bewegungsspiel zum Lied:

Die Kinder haben großen Spaß an ausdrucksstarken Bewegungen. Außerdem werden bei diesem Lied die müden Geister wieder so richtig geweckt. Bei „Ach, wie bin ich müde“ kann man eine kleine Pause einbauen, in der alle ausgiebig gähnen. Bei „Ach, ich schlaf gleich ein“, recken und strecken wir uns. Danach wird das Lied bis zum Ende weitergesungen. Einen Riesenspaß haben wir, wenn wir den R nach zwei Lieddurchgängen immer wiederholen und bei jedem Mal schneller werden.

aus „1, 2, 3 im Sauseschritt“
 Text: Lore Kleikamp/Musik: Detlev Jöcker
 Mit freundlicher Genehmigung der © Menschenkinder Verlag und
 Vertrieb GmbH, Münster c/o Melodie der Welt GmbH & Co. KG,
 Frankfurt am Main



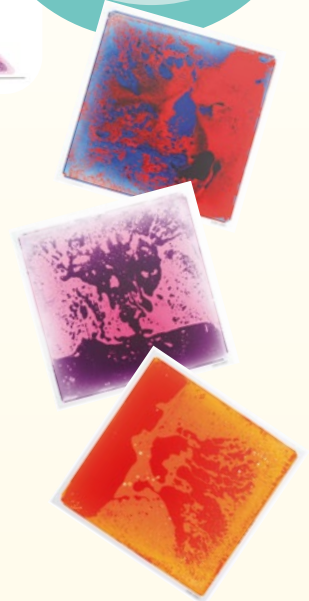
Text aufs Handy

Was machen wir mit müden Kindern



Art.-Nr. 2738

Faszinationsmatten,
Set mit 6 Matten
L/B 50x50 cm



Art.-Nr. 5332

Satz mit 10 Spieltüchern,
L/B 140x140 cm



Was machen wir mit müden Kindern

Dm Dm/F C C/E Dm
 Was ma-chen wir mit mü-den Kin-dern? Was ma-chen wir mit mü-den Kin-dern? Was ma-chen wir mit

6 Am C Dm Dm Dm/F C
 mü-den Kin-dern schon so früh am Mor- gen?

1. Tan-zen, sprin-gen, sin-gen, la- chen und ver-rück-te
 2. Hän-de klat-schen, Fin-ger-schnip-pen und mit un-tern
 3. Fü- ße schüt-teln, Hüf-ten schwin-gen und mit un-tern

12 Dm Am C Dm
 Din- ge ma-chen, tan-zen, sprin-gen, sin-gen, la- chen
 Köp- fen ni- cken, Hän- de klat-schen, Fin- ger-schnip-pen
 Bäu- chen sin- gen, Fü- ße schüt-teln, Hüf- ten schwin-gen

schon so früh am Mor - gen.

Text und Melodie: nach dem Shanty *What shall we do*
 Text Strophe 2+3: Christa Geismann
 Satz: Markus Mackowiak

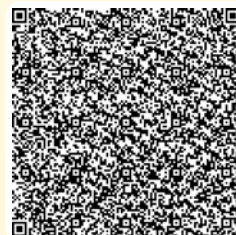
Das Bewegungs- und Spaßlied in dorischer Tonalität bietet die Möglichkeit, einen toten Punkt in der Stunde zu überwinden oder auch Überaktivität abzureagieren: „Was machen wir mit wilden Kindern (statt „müden“)?“

Im achten Takt kann der Text je nach Situation, Ort oder Zeit aktualisiert werden, z.B. Abend, Morgen, Jahreszeit, Wetterlage, Chorname u.ä.. Weiteren kreativen Varianten wie etwa „Ohrenziehen“ steht nichts im Wege.

Das englische Original *What shall we do with the drunken sailor?* hat den Text:

1. What shall we do with the drunken sailor, early in the morning? Hooray, and up she rises, early in the morning.
2. Put him in the long-boat till he's sober, early in the morning. *Refrain*
3. Pull out the plug and wet him all over, early in the morning. *Refrain*
4. That's what to do with a drunken sailor, early in the morning. *Refrain*

©2013 by Carus-Verlag, Stuttgart – CV 3.234/20
 Vervielfältigungen jeglicher Art sind gesetzlich verboten.
 Any unauthorized reproduction is prohibited by law. / www.carus-verlag.com
 Mit freundlicher Genehmigung des Verlages



Text aufs Handy

Und wer im Januar geboren ist



Art.-Nr. 7087

Jahresthemenbaum
L/B 110x80 cm

Art.-Nr. 7000

Sitzkissen Vier-Jahreszeiten, 12 Teile
Kissen: L/B/H 38,5x27,5x8 cm



Und wer im Januar geboren ist



1. Und wer im Januar geboren ist,
tritt ein, tritt ein, tritt ein,
der mache im Kreis einen tiefen Knicks,
(der dreh sich im Kreis und verbeuge sich)
recht fein, recht fein, recht fein.
Heiße, heiße, hopsasa,
heiße, heiße, hopsasa.

2. Und wer im Februar geboren ist

3. Und wer im März geboren ist

4. Und wer im April geboren ist

5. Und wer im Mai geboren ist

6. Und wer im Juni geboren ist

7. Und wer im Juli geboren ist

8. Und wer im August geboren ist

9. Und wer im September geboren ist

10. Und wer im Oktober geboren ist

11. Und wer im November geboren ist

12. Und wer im Dezember geboren ist

Spielvorschlag:

Die Kinder stehen während des Singens im Kreis. Die jeweiligen „Geburtstagskinder“ gehen in den Kreis und führen die entsprechenden Bewegungen aus.
Melodie und Text: volkstümlich, nach einem alten Gesellschaftsspiel.



Text aufs Handy

Kräht der Hahn früh am Morgen



Art.-Nr. 24703

Geburtstagskrone für
Kinder aus Plüsch



Art.-Nr. 13276

LIVING PUPPETS
Heini der Hahn

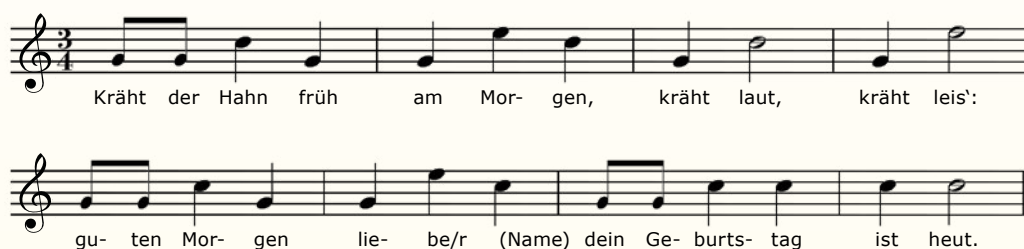


Art.-Nr. 6609

BETZOLD Geburtstagsset:
Krone, Stuhlhusse
& Geschenkbeutel



Kräht der Hahn früh am Morgen

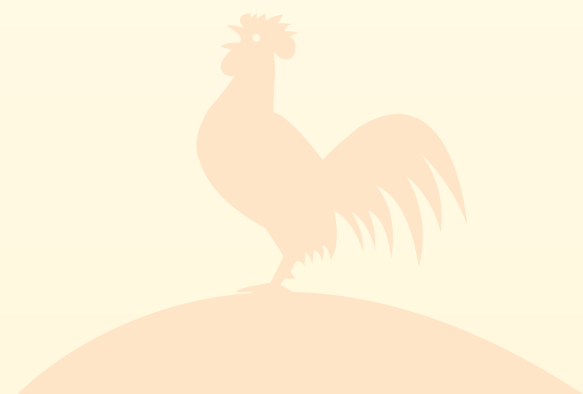


Kräht der Hahn früh am Morgen,
kräht er laut, kräht er leis`:
Guten Morgen, liebe/r (Name), dein Geburtstag ist heut.

Kommt das Häschen angesprungen,
macht es Männchen vor Freud`
Guten Morgen, liebe/r (Name), dein Geburtstag ist heut.

Und der Kuchen auf dem Tische,
macht sich dick macht sich breit
Guten Morgen, liebe/r (Name), dein Geburtstag ist heut.

Und der Vater und die Mutter
alle Kinder alle Leut`
Guten Morgen, liebe/r (Name), dein Geburtstag ist heut.



Mit freundlicher Genehmigung von kindergarten-homepage.de



Text aufs Handy

Schmetterling, du kleines Ding

Geschenk-Set

Gutschein für 5 Raupen



Gutschein



Gutschein für 5 Raupen



Facettenlinse



Aufzucht-Voliere



Aufkleber-Set

Art.-Nr. 13454

Zuchtset Schmetterlinge



Art.-Nr. 3902

Sitzbankgruppe aus Holz
B/H/T 554x35x554 cm

Schmetterling, du kleines Ding

Klavier 

Schmet-ter - ling du klei- nes Ding, such dir ei- ne Tänz- er- in. Juch-

5 Klav. 

hei- ra- sa, juchhei- ra- sa, oh, wie lus- tig tanzt man da, lus- tig, lus- tig wie der Wind,

8 Klav. 

wie ein klei- nes Blu- menkind, lus- tig, lus- tig wie der Wind, wie ein Blumenkind.

Schmetterling du kleines Ding,
such dir eine Tänzerin.

Jucheirassa, jucheirassa,
oh wie fröhlich tanzt man da,

lustig, lustig wie der Wind,
wie ein kleines Blumenkind,

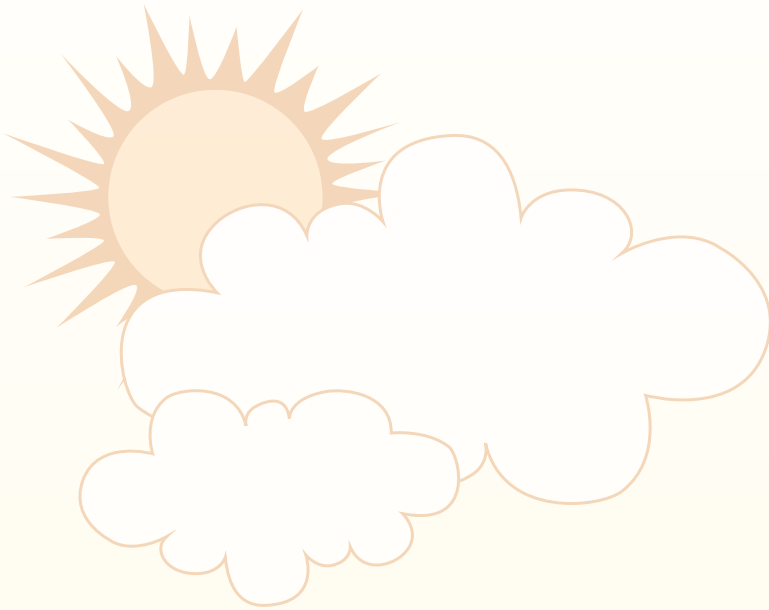
lustig, lustig, wie der Wind,
wie ein Blumenkind.

Spielvorschlag:

Ein Kind steht in der Mitte des Stuhlkreises. Nach den ersten zwei Zeilen sucht es sich einen Mitspieler aus. Beide fassen sich an den Händen und tanzen zum Lied. Am Ende setzt sich der „alte“ Schmetterling hin und der „neuere“ beginnt ein neues Spiel. Und alle anderen Kinder singen fleißig mit.



Hoch am Himmel, tief auf der Erde



Art.-Nr. 17046

FOLKMANIS Handpuppe
Kätzchen Orange-Braun
L/B/H 25x20x17cm

Art.-Nr. 17145

FOLKMANIS Handpuppe
Lustiger Frosch
L/B/H 18x20x13cm



Art.-Nr. 25833

Tierhocker Pferd
Sitzhöhe ca. 30cm



Art.-Nr. 25838

Tierhocker Hund
Sitzhöhe ca. 30cm



Hoch am Himmel, tief auf der Erde



2. Hoch am Himmel, tief auf der Erde überall ist Sonnenschein.
Wenn ich nicht ein Kindlein wäre, möchte ich ein Pferdchen sein.
Hopp, hopp-hopp, hopp-hopp, hopp.

3. Hoch am Himmel, tief auf der Erde überall ist Sonnenschein.
Wenn ich nicht ein Kindlein wäre, möchte ich ein Kätzchen sein.
Miau, miau-miau, miau-miau, miau.

4. Hoch am Himmel, tief auf der Erde überall ist Sonnenschein.
Wenn ich nicht ein Kindlein wäre, möchte ich ein Hündchen sein.
Wuff, wuff-wuff, wuff-wuff, wuff.

5. Hoch am Himmel...
Wenn ich nicht ein Kindlein wäre, möchte ich ein Fröschlein sein.
Quak, quak-quak, quak-quak, quak.

Bewegungen zum Lied:

Alle Kinder stellen sich in einen Kreis.

- „Hoch am Himmel“ → Die Kinder strecken sich weit nach oben.
- „Tief auf der Erde“ → Die Kinder setzen sich hin.
- „Überall ist Sonnenschein“ → Die Kinder drehen sich im Kreis.
- „Möchte ich ein/eine [Tiername] sein“ → Ein Kind in der Runde nennt einen Tiernamen (z. B. „Elefant“) und alle Kinder ahmen das Tier nach. Jedes Kind kommt dran.

Mit freundlicher Genehmigung von Lamp und Sumfleh Entertainment GmbH - Aus den Alben „Die 30 besten Spiel- und Bewegungslieder“, Vol. 1–3, gesungen von Simone Sommerland, Karsten Glück & die Kita-Frösche



Text aufs Handy

Ein großer, ein runder, ein roter Luftballon



Art.-Nr. 19120

Kita-Praxis-Karten-Set für den Morgenkreis



Art.-Nr. 18581

Ruck-Zuck-Morgenkreiskarten



Ein großer, ein runder, ein roter Luftballon



Das Lied kann mehrfach wiederholt werden, jedes Mal darf der besungene Luftballon dann eine andere Farbe – grün, gelb, blau usw. – haben.

Bewegungen zum Lied:

- „Ein großer, ein runder, ein roter Luftballon“ → Mit den Händen einen Luftballon in die Luft zeichnen.
- „Steigt langsam in die Höhe“ → Mit den Händen eine runde Form andeuten, als läge ein Luftballon darin, und langsam die Arme nach oben strecken.
- „Gleich fliegt er mir davon“ → Dem weggeflogenen Ballon hinterher winken.
- „An der langen Leine hol ich ihn mir zurück“ → Mit den Händen eine greifende Bewegung nachahmen, als würde man eine Leine herunterziehen.
- „Gleich hab’ ich ihn gefangen, da hab’ ich aber Glück“ → Den Luftballon glücklich in die Arme schließen.

Mit freundlicher Genehmigung von Lamp und Sumfleh Entertainment GmbH – Aus den Alben „Die 30 besten Spiel- und Bewegungslieder“, Vol. 1–3, gesungen von Simone Sommerland, Karsten Glück & die Kita-Frösche



Text aufs Handy

Das Krokodil vom Nil

Art.-Nr. 26848

Balancierelement Krokodil



Art.-Nr. 23697

ITALTRIKE Rutschfahrzeug
La cosa Krokodil, ab 1 Jahr



Das Krokodil vom Nil

G
Was schwimmt denn da? Was schwimmt denn da?

D
Ein Kro- ko- dil aus A- fri- ka

G
Macht das Maul weit auf, macht das Maul wie- der zu,
Doch der Kö- nig sagt: „Nein, nein. Kro- ko- dil, das darf nicht sein,

D
will fres- sen ei- nen klei- nen Ka- ka- du.
sonst sperr ich dich in ei- nen Kä- fig ein.“

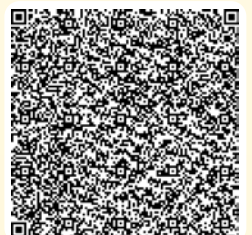
G
Da weint das Kro- ko- dil und schwimmt zu- rück zum Nil
Macht das Maul weit auf, macht das Maul wie- der zu

D G
und lässt den klei- nen Ka- ka- du in Ruh'.

Bewegungen zum Spiel:

- „Was schwimmt denn da“ → Mit den Händen Wellen andeuten.
- „Macht das Maul weit auf, macht das Maul wieder zu“ → Mit den Händen ein Maul formen und öffnen und schließen.
- „Doch der König sagt: „Nein, nein. Krokodil das darf nicht sein“ → Mit den Händen auf dem Kopf eine Krone andeuten.
- „Sonst sperr ich dich in einen Käfig ein!“ → Drohend den Zeigefinger bewegen.
- „Da weint das Krokodil“ → So tun als ob man weint.
- „und schwimmt zurück zum großen Nil.“ → Mit einer Hand Wellen andeuten.

Mit freundlicher Genehmigung von Lamp und Sumfleh Entertainment GmbH – Aus den Alben „Die 30 besten Spiel- und Bewegungslieder“, Vol. 1–3, gesungen von Simone Sommerland, Karsten Glück & die Kita-Frösche



Text aufs Handy

Zublinzeln



Art.-Nr. 8480

Kinderstuhl, bunt, Farbe wählbar
Sitzhöhe: 31/35/38 cm



Art.-Nr. 19988

Augenbinden für Kinder, 6er-Set



Art.-Nr. 21830

Das Kita-Jahreszeitenbuch
Bewegungsspiele



Zublinzeln

Alter
ab 4 Jahren

Dauer
5 Minuten

Info:

für die gesamte Gruppe

Die Kinder stehen paarweise hintereinander im Kreis. Ein Kind, das keinen Hintermann hat, versucht sich einen herzublinzeln. Es blinzelt einem Kind zu. Dieses versucht schnell zu dem Blinzler zu kommen. Der Hintermann versucht aber gut aufzupassen und seinen Partner nicht zu verlieren, indem er ihn an den Schultern festhält oder am Rücken berührt.



Art.-Nr. 18776

Spielteppich Buntstifte, rund,
Ø 200 cm



Text aufs Handy

Mit freundlicher Genehmigung der Klett Kita GmbH (klett-kita.de)

Die Rote Socke

Art.-Nr. 6276

Kunststoff-Stapelstuhl für Kinder in verschiedenen Farben und Sitzhöhen.



kitaeinkauf
exklusiv

Art.-Nr. 25498

kitaeinkauf Vitali Sit
Erzieher:innenstuhl
in verschiedenen
Ausführungen



Die Rote Socke

Spielbeschreibung:

Alle Personen, bis auf eine, setzen sich in einen Stuhlkreis. Der Mittelsmann ist der, der keinen Platz hat, aber versuchen muss, einen zu ergattern. Deshalb darf er Kommandos geben. Etwa: „Die, die eine rote Socke anhaben, wechseln nun ihren Platz!“

Die Personen, die nun aufstehen und den Platz wechseln, ermöglichen dem Mittelsmann selbst einen Platz zu finden. Die Person, die keine Sitzgelegenheit ergattert, steht nun in der Mitte und gibt die Kommandos, die einen Platzwechsel erfordern.

Variante:

Man kann statt auf dem Boden auch auf Stühlen sitzen und das Spiel in der gleichen Weise spielen. Alles, was auf die Mitspieler zutrifft, beispielsweise blaue Pullis, grüne Haarschleifen usw., können der Grund für eine Platzsuche sein.



Art.-Nr. 25010

Motiv-Schaumstoffhocker,
verschiedene Varianten



Mein rechter, rechter Platz ist frei



Art.-Nr. 6985

Sitzkreis Raupe in bunt
oder pastell
L/B/H 190x45x30 cm



Art.-Nr. 12633

Teppich Hüpfspiel mit Zahlen,
L/B 95x200 cm, 100 % Poly-
amid und Textiltrücker

Mein rechter, rechter Platz ist frei

Spielbeschreibung:

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Es ist ein Stuhl mehr vorhanden, als Personen da sind. Irgendjemand hat den leeren Stuhl rechts neben sich stehen. Derjenige fängt an. Er klopft auf den Stuhl und sagt dabei: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, und ich wünsche mir (Name einsetzen) herbei.“ Das angesprochene Kind geht hinüber und setzt sich. Nun wird gut geguckt, wer als nächstes dran ist.

Variante:

Das angesprochene Kind fragt: „Als was soll ich denn kommen?“ Und der Herbeiwünscher überlegt sich ein Tier. Auf dem Weg zum neuen Stuhl wird dieses Tier dann imitiert.

Selten wissen Kindergartenkinder, wo rechts und wo links ist.

Es ist ratsam, zu Beginn des Spiels einen Punkt auf die rechte Hand zu malen/kleben.



Art.-Nr. 20035

Stuhl Postura+
Sitzhöhe: 26 – 46 cm



Text aufs Handy



Art.-Nr. 5445

Riesen-Rundteppich – Dots
Ø 300 cm

Schuhsalat

Spielbeschreibung:

Ein Kind verlässt den Raum, alle anderen Kinder werfen ihre Hausschuhe in die Mitte des Kreises und mischen sie gut durch. Das Kind wird von draußen rein gerufen und muss die Schuhe richtig zuordnen.

Ein großer Spaß für alle!



Art.-Nr. 7854

ERZI Kissen, 10 Stück,
bunt sortiert
L/B 26x26cm



Text aufs Handy

Mit freundlicher Genehmigung von kindergarten-homepage.de

Was wurde geändert?



Art.-Nr. 6449

Blumensitzkissen, 7 Stück
verschiedene Farben
Ø 30 cm, Höhe 8 cm



Was wurde geändert?

Spielbeschreibung:

Ein paar Mitspieler werden vor die Tür geschickt. Es werden 10 Änderungen im Raum vorgenommen. Werden alle Änderungen erkannt? Alternativ: es können auch eine bestimmte Anzahl Kleidungsstücke getauscht werden (Schuhe, Jacke, Pullover, Hose, Mütze).

Variante:

Es können auch 5 Personen die Plätze untereinander tauschen. Grundsätzlich kann dieses Spiel beliebig individuell an jede Gruppe angepasst werden. Der Spielleiter muss jedoch bedenken, dass es für die Teilnehmer umso schwieriger wird, je mehr Änderungen vorgenommen werden. Gerade jüngere Teilnehmer sind mit zu vielen Veränderungen rasch überfordert und verlieren somit den Spaß am Spiel.



Art.-Nr. 22451

Spin & Balance, 10er Set



Text aufs Handy

Mit freundlicher Genehmigung von gruppenspiele-hits.de

Würfel in Bewegung



Art.-Nr. 14118

Soft Würfel
verschiedene Farben
L/B/H 30x30x30 cm



Art.-Nr. 20040

Betty Fly, Würfel- und
Reaktionsspiel,
2 – 4 Personen



Art.-Nr. 26401

Hunderter-Spielmatte
aus Vinyl, 120x120 cm

Würfel in Bewegung

Info:

für die gesamte Gruppe

Alter
ab 3 Jahren

Dauer
5 Minuten

Spielbeschreibung:

Den Zahlen auf dem Würfel werden Bewegungen zugeordnet. Diese Bewegungen können sich die Kinder selbst ausdenken, Beispiele können sein:

1. 5 Hampelmänner springen
2. 10-mal auf einem Bein springen
3. 5 Kniebeugen
4. 3-mal um den Stuhl/das Kissen laufen
5. Auf Zehenspitzen stellen und die Arme hochstrecken
6. Auf den Bauch legen

Jetzt darf jedes Kind einmal würfeln, und alle machen die passenden Bewegungen zu dem Würfelergebnis.

Variante:

Überlegen Sie gemeinsam mit den Kindern, welche Bewegungen bei den einzelnen Zahlen gemacht werden.

Material
1 großer
Würfel



Text aufs Handy

Mit freundlicher Genehmigung von der Klett Kita GmbH (klett-kita.de)

Ich packe meinen Koffer



Art.-Nr. 6636

30 Sitzunterlagen und
eine Tasche
L/B 32x38 cm

Art.-Nr. 8036

BRUDERHAUS DIAKONIE
60 Bausteine im Koffer in
natur oder farbig
L/B/H 36x28x13 cm



Ich packe meinen Koffer

Alter
ab 3 Jahren

Dauer
5 Minuten

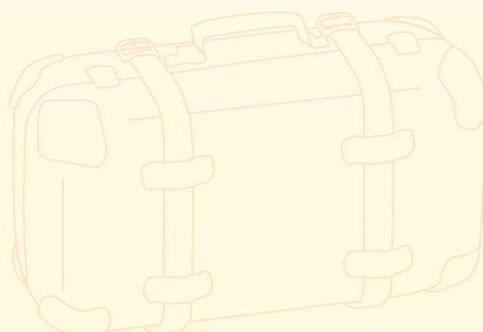
Info:

für die gesamte Gruppe

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind macht eine Bewegung vor, das nächste Kind wiederholt diese und fügt eine neue Bewegung hinzu. Reihum geht es weiter, bis das erste Kind noch einmal alle Bewegungen wiederholt. Dabei machen bei allen Bewegungen immer alle Kinder mit.

Art.-Nr. 17348

EDUCO Mach die richtige Bewegung



Text aufs Handy

Mit freundlicher Genehmigung der Klett Kita GmbH (klett-kita.de)

König Grrr



Art.-Nr. 12754

Hexenhaus mit Sandkasten
L/B/H 270x170x165 cm

Art.-Nr. 7963

Handpuppen-Set,
8 Teile





König Grrr

Text:

Vor langer, langer Zeit lebte einmal ein König, der hieß König Grrr.
Dieser König Grrr hatte drei Töchter:

1. die dünne Tochter Ssst,
2. die dicke Tochter Böffff,
3. die süße Tochter Schmatz.

Eines Tages kam der hübsche Prinz Olala dahergeritten und hielt am Schloss. Er stieg die Treppen hinauf und klopfte.

König Grrr öffnete die Tür.

„Oh, Prinz Olala“, sagte König Grrr, „was führt dich hierher?“

„Lieber König Grrr“, sagte der Prinz Olala, „ich möchte so gerne die süße Tochter Schmatz heiraten!“

„Nein, nein, nein!“ sagte König Grrr, „bevor die süße Tochter Schmatz heiratet, muss zuerst die dünne Tochter Ssst heiraten und die dicke Tochter Böffff!“

Traurig ritt der Prinz davon.

Doch eines nachts hatte er eine Idee:

Er nahm seinen Zauberschlüssel und ritt so schnell er konnte zum Schloss.

Er stieg vom Pferd, schlich die Stufen hinauf, nahm dann seinen Zauberschlüssel und öffnete die Tür.

Ganz leise schlich er hinein und stieg die Treppen zu den Schlafgemächern hinauf.

Er schlich zur ersten Tür, öffnete sie, und da lag: die dünne Tochter Ssst!

Wollte er die heiraten? – Nein.

Er schlich zur zweiten Tür, öffnete sie, und da lag die dicke Tochter Böffff.

Wollte er die heiraten? – Nein.

Er schlich zur dritten Tür, öffnete sie, und da lag der König Grrr.

Wollte er den heiraten? – Nein.

Er schlich zur vierten Tür, öffnete sie, und da lag der dicke Koch Prust.

Wollte er den heiraten? – Nein.

Er schlich zur fünften Tür, öffnete sie, und da lag die süße Tochter Schmatz.

Wollte er die heiraten? – Ja.

Er nahm sie auf den Arm und ging so schnell er konnte zurück zu seinem Pferd.

Sie ritten zu seinem Schloss und feierten ganz groß ihre Hochzeit.

Sie lebten glücklich und zufrieden.

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

So geht's:

- König Grrr: Hände rechts und links an den Kopf, Daumen liegen an, heftig damit winken und laut „grrr“ machen
- Dünne Tochter Ssst: Hände zusammenlegen, schnell beim ssst von oben nach unten ziehen
- Dicke Tochter Böffff: Hände ineinander falten und einen dicken Bauch andeuten
- Süße Tochter Schmatz: Kusshand machen
- Prinz Olala: mit dem Zeigefinger einer Hand auf Stirnhöhe beim Olala schnell kreisen
- Nein: abwinken
- reiten: Hände auf Oberschenkel klopfen
- traurig: trauriges Gesicht machen
- schleichen: Hände leise über die Oberschenkel reiben
- Tür: leise quietschen, so tun, als öffne man sie, Anzahl per Anzahl der Finger zeigen

Dornröschen

Art.-Nr. 11290

Kamishibai Bildkartenset –
Schneewittchen



Art.-Nr. 11278

Kamishibai Bildkartenset –
Sterntaler



Art.-Nr. 11277

Kamishibai Bildkartenset –
Frau Holle



Art.-Nr. 11300

Kamishibai Bildkartenset –
Der Froschkönig



Art.-Nr. 19936

Kamishibai-Erzähltheater, Ein-
schub von oben (Grundpaket)
L/B 33x46 cm

Art.-Nr. 11310

Kamishibai Bildkartenset –
Dornröschen



Dornröschen

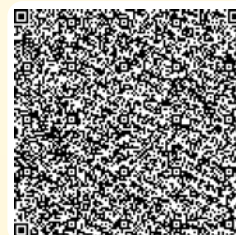


1. Dornröschen war ein schönes Kind,
schönes Kind, schönes Kind,
Dornröschen war ein schönes Kind,
schönes Kind.
2. Dornröschen, nimm dich ja in Acht!
3. Da kam die böse Fee herein:
4. „Dornröschen, schlafe hundert Jahr!“

5. Da wuchs die Hecke riesengroß.
6. Da kam ein junger Königssohn:
7. „Dornröschen, wache wieder auf!“
8. Da feierten sie das Hochzeitsfest.
9. Da jubelte das ganze Volk.

Spielvorschlag:

1. Die Kinder gehen im Kreis herum. Dornröschen steht in der Mitte.
2. Stehen bleiben, mit dem Zeigefinger warnen.
3. Die böse Fee löst sich aus dem Kreis und geht zu Dornröschen.
4. Die böse Fee singt allein. Die Kinder im Kreis gehen in die Hocke. Dornröschen legt sich schlafen.
5. Die Kinder richten sich auf, kommen Dornröschen näher und heben die Arme.
6. Der Königssohn durchbricht die Hecke, die anderen Kinder senken die Arme und treten wieder auseinander.
7. Der Königssohn singt allein und gibt Dornröschen einen Kuss.
8. Dornröschen und der Königssohn tanzen in der Mitte. Die Kinder im Kreis tanzen um die Beiden herum.
9. Die Kinder bilden Paare und tanzen frei im Raum.



Text aufs Handy

Tanzparty bei den Bauernhoftieren

Art.-Nr. 7004

Regenbogen-Sitzkissen
mit Gestell, 13 Teile
Ø 30 cm, Höhe 8 cm



Art.-Nr. 13953

LIVING PUPPETS
Lulu die Hundedame
40 cm



Art.-Nr. 13275

LIVING PUPPETS
Locke der kleine Hund
45 cm



Art.-Nr. 13276

LIVING PUPPETS
Heini der Hahn
60 cm



Art.-Nr. 13943

LIVING PUPPETS
Großvater, groß
65 cm



Art.-Nr. 13920

LIVING PUPPETS
Das Schaf Wolle
45 cm

Mitmachgeschichte

Tanzparty bei den Bauernhoftieren

Alter
ab 3 Jahren

Dauer
10 Minuten

Und so geht's:

Die Kinder spielen die Geschichte – während des Vorlesens – mit. Sobald eine Figur im Text vorkommt, führen die Mädchen und Jungen die passenden Bewegungen aus.

Bewegungsvorschläge für die Geschichte:

Bauer: nacheinander mit beiden Füßen aufstampfen

Pferd: mit den Händen auf den Oberschenkeln „galoppieren“

Hofhund: mit den Fäusten auf die Brust schlagen (weil er stark ist)

Kuh: mit der rechten Hand am linken Arm von oben nach unten entlangstreichen (Fliegen verscheuchen)

Huhn: Arme anwinkeln und auf- und abbewegen („flattern“)

Maus: mit Zeige- und Mittelfinger auf den Oberschenkeln in kleinen, schnellen Schritten laufen.

Auf einem Bauernhof wohnte ein **Bauer** mit seinen Tieren. Sein größtes Tier war ein **Pferd**. Der **Bauer** ritt sehr gern auf dem **Pferd**, denn es war sehr schnell. Er hatte natürlich einen **Hofhund**, der den Bauernhof bewachte. Der **Hofhund** schlief immer in seiner Hundehütte. Der **Bauer** hatte außerdem noch eine **Kuh**. Die **Kuh** war noch nicht lange auf dem Bauernhof, aber sie gab die leckerste Milch, die der **Bauer** je getrunken hatte. Sie wohnte im Kuhstall. Und das **Huhn**, das im Hühnerstall lebte, legte die besten Eier. Auf dem Bauernhof gab es auch eine **Maus**. Die flitzte immer überall herum und kannte alle Neuigkeiten.

Eines Abends hörte die **Maus**, dass der **Bauer** zu einer Tanzparty reiten wollte. Sie lief sofort zum **Huhn** und erzählte ihm das. Das **Huhn** war empört und meinte, sie müssten das sofort dem **Hofhund** erzählen. Als der **Hofhund** hörte, dass der **Bauer** auf seinem **Pferd** zum Tanzen reiten wollte, sagte auch er: „So eine Gemeinheit! Und was ist mit uns?“ Die drei überlegten. Sie sahen, wie der **Bauer** auf seinem **Pferd** davonritt. Da kam dem **Huhn** eine Idee: „Wir veranstalten selber einen Tanzabend!“

„Das ist eine tolle Idee!“, fielte die **Maus**. „Ich laufe schnell los und hole die **Kuh**! Die möchte bestimmt mit-tanzen.“ Nach nur ein paar Minuten waren die **Maus** und die **Kuh** wieder bei dem **Hofhund** und dem **Huhn**. „Jetzt brauchen wir Musik!“ Da waren sich alle einig. Da gackerte das **Huhn** los und sang so schön, wie ein **Huhn** singen kann. Dabei flatterte es wild mit den Flügeln um sich. Die **Maus** stimmte mit ein und tanzte beim Singen um das **Huhn** herum. Der **Hofhund** sagte zu der **Kuh**: „Darf ich bitten, liebe **Kuh**, ich möchte gern mit dir tanzen!“ „Aber gern doch“, sagte die **Kuh** und tanzte im Walzerschritt um den **Hofhund** herum. Das war ein schönes und doch seltsames Bild: Die **Maus** drehte sich im Kreis und fielte in den höchsten Tönen. Das **Huhn** gackerte im Takt dazu und flog tanzend auf und ab. Der **Hofhund** und die **Kuh** drehten sich im Walzerschritt. Dabei musste die **Kuh** aufpassen, dass sie dem **Hofhund** nicht auf die Pfoten trat. Das klappte vorzüglich.

An diesem Abend tanzten und sangen die Tiere, bis der Mond hoch am Himmel stand. Dann wurden sie müde und jeder ging in sein Bett. Der **Hofhund** lief in seine Hundehütte, das **Huhn** flatterte zurück in den Hühnerstall, die **Kuh** ging in ihren Kuhstall und die **Maus** lief in das Mauseloch. Als der **Bauer** später mit dem **Pferd** nach Hause kam, schliefen die anderen Tiere schon tief und fest und träumten von ihrem tollen Tanzabend.

Pferderennen



Art.-Nr. 12317

Laufleine Nylon
Zweispänner farbig



Art.-Nr. 7507

Holzpferd,
Sitzhöhe 50 cm



Art.-Nr. 3882

Riesen Krabbel- und
Erlebnismatte
L/B/H 250(-450)x280x3 cm

Pferderennen

Alter

ab 3 Jahren

Gruppengröße

ab ca. 5–99

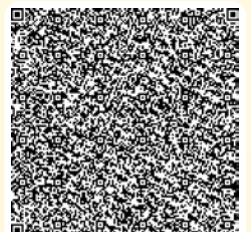
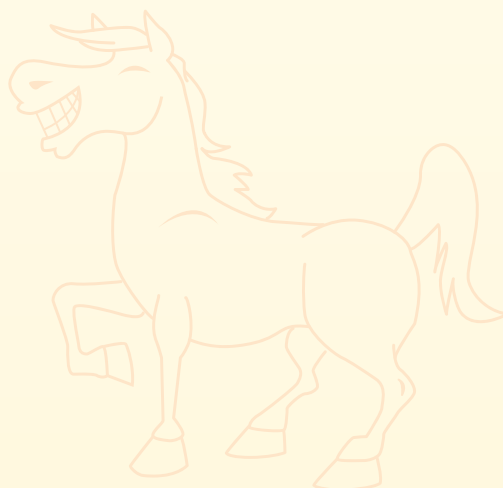
Beschreibung:

Schnelles Mitmachspiel, bei dem alle Pferde in einem Pferderennen sind. Der Spielleiter erklärt, dass die Runde sich in einer Pferderennarena befindet. Die einzelnen Aktionen sind:

- Pferdegalopp: sich schnell auf die Schenkel klopfen (Standart-Aktion, wird zwischen jeder Aktion weitergeführt)
- Rechtskurve: alle legen sich nach links
- Linkskurve: alle legen sich nach rechts
- Fotografierende Japaner: Fotografierbewegung machen, „Knips, knips, knips, knips, knips“
- Zuschauertribüne: Hände hoch und jubeln
- Wassergraben: mit den Fingern an den Lippen ein „blblblblbl“-Geräusch machen
- Einerhürde: Hände hoch und ein mal „Hui“ rufen
- Zweierhürde: Hände hoch und zwei mal „Hui“ rufen
- Dreierhürde: Hände hoch und drei mal „Hui“ rufen

Nachdem der ganze Kreis die Aktionen einmal geprobt hat, fällt der Startschuss. Die Pferde verlassen die Box und gehen sofort in ein scharfes Galopp. Es geht auf die erste Gerade und wir kommen in die erste Rechtskurve. Wir erreichen die Gegengerade die Pferde fliegen an der begeisterten Zuschauertribüne vorbei. Weiße Dose ist in Führung doch auch braune Tube ist noch dicht hinten dran. Nun rasen sie auf die erste Zweierhürde zu...

Während des Rennens wird die ganze Zeit über galoppiert. Der Spielleiter muss, während er das Pferderennen kommentiert, die ganze Zeit möglichst viele der Aktionen einbringen.





Art.-Nr. 12942

Kissen Set Maxi, 5 Kissen
L/B/H ca. 60x60x15 cm

Art.-Nr. 19047

Rhythmik-Set für
den Kindergarten,
38 Teile



Art.-Nr. 18593

BAUSPIEL Riesen-Regenbogen,
10 Teile, L/B/H 50x5x25 cm



Klanggeschichte Verrücktes Wetter

Kurze Inhaltsangabe zur Klanggeschichte

Die Klanggeschichte "Verrücktes Wetter" erzählt von Tobi, der aus seinem Fenster schaut und beobachtet, wie sich der Himmel verändert. Ein turbulenter Wetterwechsel mit vielen Möglichkeiten für den Einsatz von Instrumenten und Geräuschen. Am Ende sieht Tobi sogar einen wunderschönen Regenbogen. Vielleicht erzählt diese Klanggeschichte von einem Tag im April. Denn der ist bekanntlich sehr launisch, was das Wetter angeht.

Schon gewusst?

Wir sehen das Sonnenlicht als weißes Licht. Jedoch beinhaltet es eigentlich alle Farben des Regenbogens, nur sind diese für uns normalerweise unsichtbar. Fällt nun Sonnenlicht auf Regentropfen, findet eine Lichtbrechung statt, und die Regenbogenfarben werden für uns sichtbar.

Ein Regenbogen kann höchstens einen Bogen von 84 Grad haben und leuchtet in den sieben Farben Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Indigo und Violett. Wenn Ihr auf der Suche nach einem Regenbogen seid, weil die Sonne und Regen gerade aufeinandertreffen, dann müsst ihr die Sonne im Rücken haben, um einen Regenbogen erblicken zu können. Dieser tritt also auf der gegenüberliegenden Seite der Sonne auf. Viel Spaß beim Entdecken.

Mögliche Geräusche zu dieser Geschichte:

Himmel – Xylophon
Wolke – Klanghölzer
Sonne – helle Triangel
Wind – Regenrohr
Blitz – Zimbel
Donner – Trommel
Regen – Tamburin
Regenbogen – Chimes (Windspiel)

Klanggeschichte Verrücktes Wetter

Tobi sitzt in seinem Zimmer und schaut aus dem Fenster in den Garten. „Komisches Wetter!“, denkt er, als er in den **Himmel** schaut. Eben schien noch die **Sonne**, und der **Himmel** war blau. Keine **Wolke** war zu sehen. Nur eine kleine weiße, ganz links über der Spitze des Apfelbaumes in Tobis Garten.

Jetzt ist der **Himmel** mit **Wolken** bedeckt. Die **Sonne** kann man gar nicht mehr sehen, und der **Wind** bläst so stark, dass die Äste des Apfelbaumes sich hin und her biegen. Der **Himmel** ist ganz grau geworden, und es beginnt zu **donnern**. Es **donnert** und **blitzt** und **blitzt** und **donnert**. Dann beginnt es plötzlich zu **regnen**. Es **regnet** sehr stark, der **Wind** pustet, und der **Donner** wird bei jedem Mal lauter. Wow – das waren zwei **Blitze** hintereinander. Gut, dass Tobi im trockenen sitzt. In seinem Zimmer ist er sicher.

Nach einer Weile lässt der **Wind** etwas nach, und die Blätter des Apfelbaumes bewegen sich nur noch durch den **Regen**, der auf sie fällt. Doch auch der **Regen** wird immer weniger und leiser. Die **Wolken** scheinen sich abgereget zu haben, denn der **Himmel** wird nun auch wieder heller. Und dort, hinter den **Wolken**, scheint die **Sonne** wieder etwas hervor.

Doch was ist das? Tobi entdeckt auf der anderen Seite vom Garten einen **Regenbogen**. Er glitzert in so vielen Farben. Tobi liebt **Regenbogen**. Die kann er immer sehen, wenn **Sonne** und **Regen** aufeinandertreffen. Tobis Mutti sagt immer: „Auf **Regen** folgt **Sonne**!“ – „Wie recht sie hat!“, denkt Tobi beim Betrachten des **Regenbogens**.

Der **Himmel** ist nun auch wieder blau, denn der **Wind** hat die **Wolken** weitergetragen. „Schon erstaunlich, was das Wetter alles kann.“, murmelt Tobi und sieht noch einmal hoch zum **Himmel**, wo die **Wolken** waren und der **Wind** blies. Wo der **Regen** hinunter fiel und es **donnerte** und **blitzte** und später dann doch wieder die **Sonne** schien und der **Regenbogen** in seinen vielen Farben glitzerte.

Text: Maria Gaar

Mit freundlicher Genehmigung von kinderzone-rumpelkiste.de

Dschungelwanderung

Art.-Nr. 13092

30 Musikinstrumente,
1 Aufbewahrungstasche



Art.-Nr. 5991

Barfuß Abenteuerpfad



Art.-Nr. 14320

Jungle Trail
10 Teile





Klanggeschichte Dschungelwanderung

Kurze Inhaltsangabe zur Klanggeschichte

Wir machen uns auf zu einer Wanderung durch den Dschungel und können zwischen den vielen grünen Blättern und tropischen Pflanzen ein paar interessante Tiere entdecken, die im Dschungel Zuhause sind.

Schon gewusst?

Der Begriff Dschungel ist ein anderer Name für tropischer Wald. Ein sehr großer tropischer Regenwald in Südamerika ist der am Amazonas. Man nennt ihn Amazonien. Seit dem Jahr 2000 zählt er zum Welterbe. Er erstreckt sich über halb Brasilien und über weitere Teilgebiete. Die Regenzeit dauert circa sechs Monate an. Er besteht seit Millionen von Jahren und bietet viel Lebensraum für verschiedene Tiere. Zum Beispiel für Raubkatzen, wie den Panther oder für Frösche, Schlangen, viele Vogelarten und Insekten.

Mögliche Geräusche zu dieser Geschichte:

ein Fluss – Regenrohr
ein Affe – Trommel
zwei Spinnen – Windspiel
ein Panther – Klanghölzer
eine Schlange – Rassel

Tipp: Seht die Instrumente als Beispiele an. Vielleicht haben die Kinder ganz andere Ideen. Oder versucht ihr heute, die Tiere mit eurem eigenen Körper zu imitieren?

Klanggeschichte Dschungelwanderung

Die Sonne scheint, und vor uns liegt der Dschungel. Seine Bäume sind hoch und grün. Um hineinzukommen, müssen wir einen **Fluss** überqueren. Wir hören, wie laut das Wasser den **Fluss** hinunter rauscht. Wir springen über ihn hinüber und stehen im Dschungel auf einem Trampelpfad.

Neben uns steht ein mächtiger Baum, auf dem ein aufgeregter **Affe** sitzt. Er trommelt mit seinen Händen, als wolle er uns begrüßen. Wir gehen den Trampelpfad ein Stück entlang und entdecken zwei kleine **Spinnen**. Ganz elegant bewegen sie sich und spinnen ihre Netze zwischen ein paar Ästen. Schön sieht das aus, als wären die **Spinnen** ein paar Künstler.

Auf einmal überholt uns der **Affe** mit einer rasenden Geschwindigkeit von hinten. Er rennt an uns vorbei. Wo er wohl hin möchte? Wir folgen ihm. Plötzlich stoppen wir. Durch das hohe Gras streift ganz leise ein **Panther**. Der **Panther** ist von seinem Kopf bis zu seinen Pfoten schwarz und hat gelbe, leuchtende Augen. Mächtig sieht er aus. Wir bleiben lieber ein Stück weiter weg und sind ganz still.

Es ist so leise, dass wir den **Fluss** bis hierher rauschen hören. Und das Zischen einer **Schlange**. Sie schlängelt über den Boden und dann an einem Baum hoch. Die **Schlange** ist wohl müde, denn sie sucht sich einen Schlafplatz. Auch der **Affe** ist weg. Er hat den schwarzen **Panther** sicher entdeckt und sich versteckt.

Wir schauen in den Himmel und sehen, dass es langsam dunkel wird. Der schwarze **Panther** scheint genauso müde zu sein wie die **Schlange**, denn er legt sich hin und ruht sich aus. Wir machen uns auf den Rückweg. Vorbei an den beiden hübschen **Spinnen** und vorbei an dem Baum, auf dem der aufgeregte **Affe** saß. Wir springen über den rauschenden **Fluss** und gehen heim.

Was für ein Ausflug! Ob wir morgen wieder einen Ausflug in den Dschungel machen? Was meint ihr, welche Tiere wir dort noch entdecken können?

Art.-Nr. 15098

Klangschale im Stickbeutel,
Ø 8 cm, ca. 190 g



Art.-Nr. 26908

kitaeinkauf Sitzkissen-Set,
Kunstleder, 2-farbig,
verschiedene Farbvarianten,
10 Stück



Art.-Nr. 25775

4 kleine Meditations-
Klangschalen mit Lotus-
beuteln, inkl. Klöppeln &
Pads, 16 Teile

Meditatives Entspannungskonzert

Alter

ab 3 Jahren

Dauer

15 Minuten

Ziel

Taktgefühl, Ruhe,
Konzentration

Material

- für jedes Kind einen Stuhl oder ein Sitzkissen
- für jedes Kind eine Klangschale mit Schlägel
- alternativ ergänzend: Triangeln, Trommeln, Klanghölzer, Rasseln

Bei dieser Übung werden Konzentration und Taktgefühl gefördert. Das gleichmäßige Anschlagen der Klangschalen führt zu Ruhe und Entspannung.

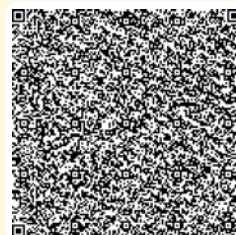
1. Bilden Sie mit den Kindern einen (Stuhl-)Kreis.
2. Geben Sie jedem Kind eine Klangschale mit Schlägel oder ein anderes Instrument.
3. Experimentierphase: Vereinbaren Sie ein „Stopp-Zeichen“, z. B. eine Handgeste oder einen lauten Schlag auf die Trommel.
4. Erklären Sie, dass jedes Kind nun sein Instrument ausprobieren darf, so lange, bis das Stopp-Zeichen kommt.
5. Die Experimentierzeit dauert ca. eine Minute.
6. Meditative Übung: Zählen Sie nun 1–2–3 und bei 4 schlagen alle ihre Instrumente an.
7. Dies wird ca. 20 Durchgänge wiederholt.
8. Zählen Sie zum Ende der Durchgänge immer langsamer.

Hinweis:

Die Anzahl der Durchgänge kann im Laufe der zukünftigen Übungen immer weiter ausgebaut werden.

Varianten für Grundschul Kinder:

- Sie können auch andere Taktarten verwenden, z. B. einen 3/4-Takt.
- Spielen Sie Echo: Geben Sie einen Rhythmus vor und lassen Sie die Kinder „antworten“. Auch die Kinder können sich einen Rhythmus überlegen und vorgeben.



Unsere Buchtipps zum Thema Morgenkreis



Art.-Nr. 21819

55 Gute-Laune-Spiele für den Krippen-Morgenkreis

Die schönsten Fingerspiele, Lieder & Mitmachideen



Art.-Nr. 24588

Die schönsten Fingerspiele und Bewegungsreime für Krippenkinder

Art.-Nr. 5545

„Ich und die anderen“
Buchpaket aus neun Büchern



Elviras kreative Bastelideen für jeden Anlass!

Mit Elviras gehen euch die Bastelideen niemals aus! Eine große Auswahl an Bastel- und Malvorlagen für das ganze Jahr, die ihr kostenlos im Web-Shop herunterladen könnt.

Noch mehr Inspirationen mit tollen Videos findet ihr auf den verschiedenen Kanälen.

Also auf die Scheren, fertig - los!

Bastelanleitungen

Malvorlagen

Basteln nach Anlässen

Bastelinspirationen

Viele weitere Inspirationen und Artikel auf www.elvirasbastelmaterial.de

Bastelanleitungen und -vorlagen zum kostenlosen Download



Bastelvorlage „Tischtennisball“

Bastelanleitungen zu jeder Saison



Viele Inspirationen auf den Social Media-Kanälen



Viele tolle Pins auf Pinterest

Inspirierende Videos auf Youtube - schaut vorbei!



Das kostenlose Mitmachbuch!



Folgt Elviras!



#elviras.shop



pinterest.com/elviras_bastelmaterial



[@elvirasbastelmaterial.de](https://www.facebook.com/elvirasbastelmaterial.de)



Elviras Bastelmaterial



Lieblingssshop GmbH
Biebricher Allee 29
65187 Wiesbaden

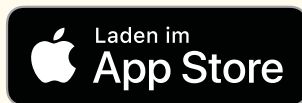
Kennst Du schon unsere kostenlose Kita-Lieblingsrezepte App?

Was Dich erwartet:

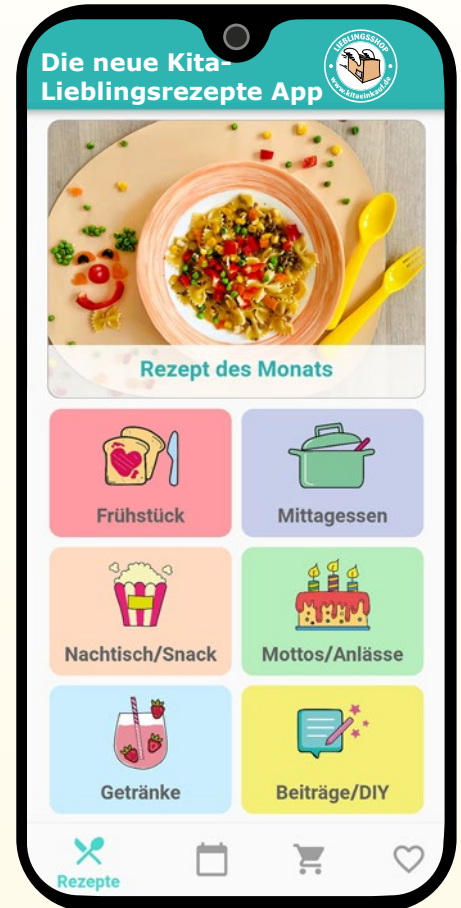
- Kindgerechte, einfache und gesunde Rezeptideen
- Kreative Essensgestaltung
- Individuelle Wochenplan- und Einkaufslistenstellung
- Druckfunktion und Weiterleitung von Rezepten
- Aktuelle fachbezogene Beiträge

Weitere Infos findest Du unter kitaeinkauf.de.

Oder lade die App direkt im iTunes App-Store oder Google Play-Store kostenlos herunter.



Folgt uns!



Entdeckt auch unser Lieblings-Rezepteheft, welches für jeden Kalendermonat ein gesundes Rezept mit saisonalen Zutaten bereithält.



Kostenloser Download
unseres Rezeptehefts



Besuche uns auf
www.kitaeinkauf.de

Web-Shop
www.kitaeinkauf.de

email
kontakt@kitaeinkauf.de

Fax
0611 - 94587279

Telefon
0611 - 1410530