

2.3 Auf dem Hühnerhof

Wenn möglich geht dieser Bewegungssequenz der Besuch eines Hühnerstalls voraus. Die Bewegungslust und die Fantasie der Kinder kommen dadurch noch mehr zum Tragen.

Wir springen und hüpfen wie Hühner.

Aufwachen im Hühnerhof: Die Kindergärtnerin animiert die Kinder zu verschiedenen Tätigkeiten, eingebunden in das vorgegebene Thema «Hühnerhof»:

- Sich strecken (Flügel zur Seite und in die Höhe)
- Hühner nachmachen: Gackern, Körner aufpicken, einem anderen Huhn nachrennen usw.
- Im Rythmus springen (Percussionen).
- Auf Signal des Hahns kauern, auf die Seite, nach vorne, nach oben springen, fliehen usw.



⇒ Die Fantasie der Kinder ausnützen! Signale variieren: hörend, sehend, evtl. blind spürend.

Die Hähne im Hühnerhof: Zwei Hähne treffen sich im Hühnerhof und präsentieren sich stolz. Jeder will besser sein als der andere!

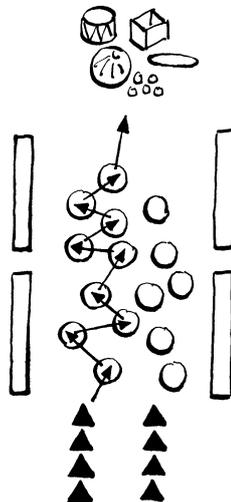
- Auf einem Fuss, Hände im Rücken (Flügel zurückgezogen), sich mit gewölbtem Oberkörper zurückschlagen (wie ein stolzer Hahn!).
- Wer mit dem zweiten Fuss den Boden berührt, hat verloren. Links und rechts ausführen.



⚠ Schläge sind nicht erlaubt.

Futter holen: Die Kinder stehen in kleinen Kolonnen hinter der Startlinie. Eine grosse Anzahl von verschiedenen Objekten ist auf der anderen Seite des Spielfeldes deponiert. Die Reifen sind so angeordnet, dass die Kinder das Spielfeld mit Sprüngen von einem Reifen zum anderen traversieren können. Auf den langen Seiten sind zwei Bänke oder Schwebebalken aufgestellt. Die Kinder der beiden Teams versuchen nacheinander, mit Sprüngen in die Reifen, pro Lauf ein Objekt zu holen, laufen auf der Seite auf den Bänken zurück und legen ihr Objekt bei ihrem Team ab.

- Wer sammelt am meisten Objekte?
- Das Kind, das einen Fuss ausserhalb eines Reifens abstellt, muss hinten an der Kolonne anstehen und fängt das Spiel wieder von vorne an.
- Wer von der Bank herunterfällt, bringt sein Objekt zurück und steht wieder hinten an.
- Damit das Spiel intensiver wird, kann das nächste Kind starten, sobald das vordere in den dritten Reifen gesprungen ist.
- Sprungformen von einem Reif zum anderen variieren; Ideen der Kinder aufnehmen.



⇒ Anspruchsvoll!

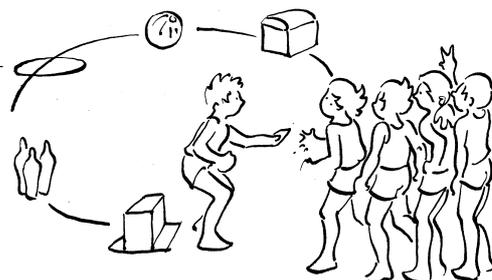
🌀 Erlebnisbezug einbringen: Futter holen, Sprünge von Stein zu Stein über Wasserpfützen, Laufbank als Hühnerleiter ...

🌀 Zusammenzählen.

⇒ Ein Percussionsinstrument an einen Ort stellen, um dem nächsten das Startsignal zu geben.

Die flinken Hühner: 2–3 Teams stehen je in einer Kolonne hintereinander. Das erste «Huhn» eines Teams läuft den vorgegebenen Parcours. Nach dem ersten Durchgang berührt es die Hand des nächsten und schliesst am Schluss der Kolonne wieder an.

- Sprünge variieren.
- Ablöseform klar festlegen.



⇒ Als freie Form oder als Stafette! Gleichzeitig mehrere Bahnen (Intensität).