

1 Im Freien spielen

1.1 Die Umgebung kennen lernen

Die Kinder werden durch die Umgebung angeregt, Hindernisse zu überwinden, Kräfte zu erproben und angepasste Bewegungsabläufe zu erfinden. Geländehilfen (Steigungen, Mulden...) und Geländesprünge werden situationsgerecht in den Unterricht einbezogen.

Sicherheit: Auf dem Hin- und Rückweg eignet sich die gut übersehbare Zweierkolonne. Um Unfälle (in dicht besiedelten Gebieten) zu vermeiden, müssen alle geordnet vom Kindergarten zum Wald oder Park marschieren. Bei starkem Verkehr unbedingt auf Spiele unterwegs verzichten. Der räumliche und zeitliche Rahmen muss für die Kinder einsichtig abgesteckt sein. Signale mit einer Trillerpfeife können die Vereinbarungen regeln. Für mögliche kleinere Verletzungen (Schürfungen etc.) eine gut ausgerüstete Taschenapotheke bereitstellen.

Organisation: Aktivitäten im Freien sollte auch zeitlich gut geplant werden. Organisatorische Schwierigkeiten, lange Anlaufwege führen zu einem erhöhten Zeitbedarf. Für die Bewegung im Freien sollte demnach genügend Zeit eingeplant werden, was auch entsprechende Bekleidung erfordert. Wenn die Kindergärtnerin die örtlichen Verhältnisse nicht genau kennt (z.B. Vorkommen von Zecken), ist ein vorgängiges Rekognoszieren und Informieren eine wichtige und beruhigende Voraussetzung.

Spaziergang: Auf Spaziergängen, die mit situationsangepassten Bewegungsspielen ergänzt bzw. unterbrochen werden, lernen die Kinder die Umgebung des Kindergartens kennen: den Weg zur Turnhalle, die Spielwiese, den Spielplatz, den Wald, einen Park usw.

- Gehen zu Sprechversen.
- Dorfmusik: Marsch mit rhythmischer Begleitung (Klatschen, Singen).
- Schelmenmarsch: Füße überkreuzen.
- Indianerlauf: 20 Gehschritte im Wechsel mit 20 Laufschritten.
- Überholungslauf: Jeweils das letzte Paar einer Zweierkolonne läuft auf ein Signal an die Spitze.
- Tunnellauf: Zweierkolonne, Innenhandfassung. Das hinterste Paar läuft unter den hochgehaltenen Armen der anderen hindurch nach vorne.
- Slalom durch die Kolonne.

Tummeln auf der Wiese: Wenn der Spaziergang an einer Wiese vorbeiführt oder dort endet:

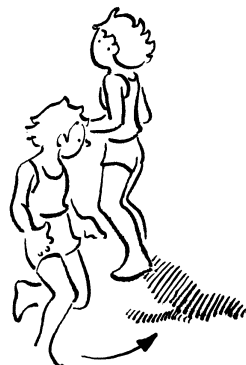
- So schnell wie möglich auf allen vieren laufen.
- Fangspiele: Paarfangen, Spitalfangen, Verzaubern...
- Purzelbäume schlagen.
- Barfuss auf Wiese mit kurzem, abgemähtem Gras oder auf Waldwiese laufen.
- Schattenfangen: Der Fänger versucht auf den Schatten eines anderen Kindes zu stehen.
- Ein Kind führt verschiedene Bewegungen aus, das andere imitiert das Schattenbild.
- Mit dem Schatten Figuren gestalten.

Wir entdecken den Park, eine Wiese oder einen Spielplatz.

🕒 Übersichtlicher und zentraler Sammelplatz. Taschenapotheke mitnehmen. Regelmässig überprüfen, ob alle Kinder da sind (Sammelzeichen, Kinder zählen).

🕒 Sicherheit im Strassenverkehr: Vgl. Bro 7/2, S. 5

🕒 Die nähere Umgebung kennen lernen.



🕒 Wenn möglich barfuss.