

1.3 Wie laufen Tiere? Wie laufen Menschen?

Die Kinder sammeln vielfältige Lauferfahrungen, auch im Kontakt mit verschiedenartiger Bodenbeschaffenheit wie Waldboden, Rasen, Kiesweg, Hallenboden, Matten... (→ Vgl. dazu auch Bro 2/3, S. 10).

Wie läufst du, leichtfüßig wie eine Gazelle?

Tierimitation: Die Kinder versuchen, wie eine Katze zu schleichen, wie eine Eidechse zu kriechen, wie ein Pferd zu galoppieren, wie...

- Pferdegeschichte mit Bewegungen und Lauten darstellen (Trotten, Galoppieren, Ausschlagen ...)



☉ Musikalische Begleitung durch die Lehrperson, Kinder oder Musik (z.B. Saint-Saëns «Karneval der Tiere»: Vgl. Bro 2/3, S. 27.

Dompteur: Ein Kind als Dompteur dirigiert die andern, welche sich wie in der Manege (im Kreis) bewegen. Es zeigt verschiedene Tier- oder Gangarten: langsam, schnell, über Hindernisse usw. Rollenwechsel.

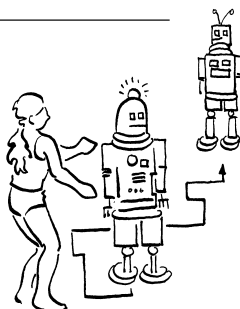
- 4-8 Kinder bereiten eine Zirkusnummer vor und zeigen sie den andern.
- Eine Gruppe wählt eine Tierart aus und führt verschiedene Fortbewegungsarten dieser Tiere vor, z.B. watscheln wie Pingu, stolzieren wie ein Pfau... Die andern Kinder raten.



☉ Die Kinder stellen selbst einen Dompteurstab her, mit dem sich auch zaubern lässt! Vielleicht ergibt sich eine Nummer für eine Elternvorstellung?

Roboter zu zweit: A führt den «Roboter» B. Wenn A die rechte Schulter seines Roboters berührt, dreht sich dieser nach rechts. Antippen auf dem Kopf bedeutet: stehen bleiben; Berühren am Rücken heisst: rückwärts... A führt seinen Roboter so, dass dieser mit niemand anderem zusammenstößt.

- Zu dritt: Ein Kind versucht, zwei «Roboter», die anfänglich eine Hallenlänge Distanz zueinander haben, durch hin- und herrennen, so zu steuern, dass sie sich frontal begegnen.



☉ Gehtempo und Gangart der «Roboter» den Platzverhältnissen anpassen.

☉ Fortbewegungsart der Roboter durch die Kinder bestimmen lassen.

Zauberer und Fee: 1-2 Kinder verzaubern die freilaufenden Kinder mit ihrem Zauberstab in ein Tier (z.B. Elefant), indem sie den Verzauberten den Tiernamen ins Ohr flüstern. Die anderen Kinder können die verwandelten Tiere erlösen, wenn sie das dargestellte Tier erkennen mit dem Spruch: «Wenn du ein Elefant bist, so bist du erlöst.»

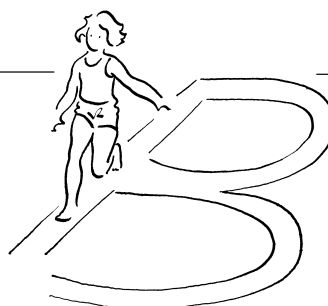
- Zauberer ohne Fee: Die Zauberer verwandeln die Kinder in Hunde, Katzen und Mäuse (Bändelfarben). Die Katzen werden von den Hunden, die Mäuse von den Katzen gejagt. Wird eine Katze von einem Hund berührt, erstarrt sie im Katzenbuckel, eine Maus macht sich ganz klein. Die freien Tiere können ihre Artgenossen erlösen.



☉ Die Kinder erlernen einfache Zaubertricks wie z.B. Knotentechniken: Vgl. Bro 3/3, S. 21

Buchstaben-Lauf: A läuft einen Buchstaben vor. B beobachtet und rät den Buchstaben. Rollenwechsel.

- A läuft ein Wort (mit 3-4 Buchstaben) vor. B beobachtet und schreibt anschliessend das Wort auf den Rücken von A. Stimmt es?
- Während A läuft, überträgt B dessen Laufweg direkt auf ein Blatt. Welches Wort entsteht?



☉ Schreiben: Bewegungslinien auf ein Blatt übertragen.