

BEWEGUNGS- KALENDER 2019

SPRACHE IN BEWEGUNG



Weitere
Spielideen gibt es
online unter

www.dsj.de/kinderwelt



BZgA
Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

**Kinderwelt ist
Bewegungswelt**

dsj DEUTSCHE
SPORTJUGEND
im DOSB



Liebe Bewegungs-, Spiel- und Sportbegeisterte,
liebe Leserinnen und Leser,

schon Wilhelm von Humboldt sagte, die Sprache sei der Schlüssel zur Welt. Diesen Schlüssel möchten wir Ihnen für „Ihre“ Kinder in diesem Jahr mit Hilfe unserer Spiel- und Bewegungsideen in die Hände geben und bringen Sprache in Bewegung.

Die Deutsche Sportjugend ist als größter Kinder- und Jugendverband in Deutschland bestrebt, Kindern ein gutes Aufwachsen und die Teilhabe an der Gesellschaft zu ermöglichen. Diese Teilhabe erfordert „miteinander in Kontakt zu treten“ und „miteinander kommunizieren zu können“. Die Sprache ist eine der Grundvoraussetzungen, die Gedanken und Absichten des anderen zu verstehen und sich über Dinge auszutauschen. Sprache ist integrativ und fördert Gemeinschaft.

Auch Bewegung trägt maßgeblich dazu bei, sich in Gruppen zu integrieren und Gemeinschaft zu stärken. Darüber hinaus prägt sich Sprache besonders gut ein, wenn man sie mit Handlungen und Bewegungen in Verbindung bringt. Sprachförderung mit Bewegungsförderung zu verknüpfen liegt darum auf der Hand.

Bedanken möchten wir uns bei unseren Partnern – der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, bei klick-tipps.net sowie der Stiftung Lesen –, die mit ihrer Unterstützung zur Veröffentlichung des diesjährigen Kalenders beigetragen haben.

Lassen Sie sich durch die vielfältigen Ideen des neuen Kalenders inspirieren. Stärken Sie spielerisch und über Bewegung die Sprach- und Bewegungskompetenz „Ihrer“ Kinder. Ich wünsche Ihnen viel Freude bei der Umsetzung!

Mit sportlichen Grüßen

Tobias Dollase

Vorstandsmitglied der Deutschen Sportjugend

Ihnen gefällt der dsj-Bewegungskalender 2019? Auf www.dsj.de/kinderwelt finden Sie die Kalender (Bewegungsspiele) der vergangenen Jahre und viele weitere Arbeitshilfen.

Das neue Infoportal der dsj

... zu Bewegung,
Spiel und Sport
von Kindern



... für Engagierte im Sport,
Fachkräfte in Kita & Co., Eltern & Kinder sowie für
weitere Multiplikator/innen

Alles an einem Ort:
alle Informationen und alle bundesweiten Kontakte
www.dsj.de/kinderwelt

FERIEN UND FEIERTAGE



Schulferien 2019 in den Ländern der Bundesrepublik Deutschland							
Bundesland	Weihnachten/Neujahr 2018/2019	Winter 2019	Ostern/Frühjahr 2019	Himmelf./Pfingsten 2019	Sommer 2019	Herbst 2019	Weihnachten/Neujahr 2019/2020
Baden-Württemberg	24.12. - 05.01.	-	15.04. - 27.04.	11.06. - 21.06.	29.07. - 10.09.	29.10. - 31.10.	23.12. - 04.01.
Bayern	22.12. - 05.01.	-	04.03. - 08.03./15.04. - 27.04.	11.06. - 21.06.	29.07. - 09.09.	28.10. - 31.10.	23.12. - 04.01.
Berlin	22.12. - 05.01.	04.02. - 09.02.	15.04. - 26.04.	31.05./11.06.	20.06. - 02.08.	04.12./07.10. - 19.10.	23.12. - 04.01.
Brandenburg	22.12. - 05.01.	04.02. - 09.02.	15.04. - 26.04.	-	20.06. - 03.08.	04.10. - 18.10.	23.12. - 03.01.
Bremen	24.12. - 04.01.	31.01. - 01.02.	06.04. - 23.04.	31.05./11.06.	04.07. - 14.08.	04.10. - 18.10.	21.12. - 06.01.
Hamburg	20.12. - 04.01.	01.02.	04.03. - 15.03.	13.05. - 17.05./31.05.	27.06. - 07.08.	04.10. - 18.10./1.11.	20.12. - 03.01.
Hessen	24.12. - 12.01.	-	15.04. - 27.04.	-	01.07. - 09.08.	30.09. - 12.10.	23.12. - 11.01.
Mecklenburg-Vorpommern	24.12. - 05.01.	04.02. - 15.02.	15.04. - 24.04.	31.05./07.06. - 11.06.	01.07. - 10.08.	04. - 12.10./1.11.	23.12. - 04.01.
Niedersachsen	24.12. - 04.01.	31.01. - 01.02.	08.04. - 23.04.	31.05./11.06.	04.07. - 14.08.	04.10. - 18.10.	23.12. - 06.01.
Nordrhein-Westfalen	21.12. - 04.01.	-	15.04. - 27.04.	11.06.	15.07. - 27.08.	14.10. - 26.10.	23.12. - 06.01.
Rheinland-Pfalz	20.12. - 04.01.	25.02. - 01.03.	23.04. - 30.04.	-	01.07. - 09.08.	30.09. - 11.10.	23.12. - 06.01.
Saarland	20.12. - 04.01.	25.02. - 05.03.	17.04. - 26.04.	-	01.07. - 09.08.	07.10. - 18.10.	23.12. - 03.01.
Sachsen	22.12. - 04.01.	18.02. - 02.03.	19.04. - 26.04.	31.05.	08.07. - 16.08.	14.10. - 25.10.	21.12. - 03.01.
Sachsen-Anhalt	19.12. - 04.01.	11.02. - 15.02.	18.04. - 30.04.	31.05. - 01.06.	04.07. - 14.08.	04.10. - 11.10./01.11.	23.12. - 04.01.
Schleswig-Holstein	21.12. - 04.01.	-	04.04. - 18.04.	31.05.	01.07. - 10.08.	04.10. - 18.10.	23.12. - 06.01.
Thüringen	21.12. - 04.01.	11.02. - 15.02.	15.04. - 27.04.	31.05.	08.07. - 17.08.	07.10. - 19.10.	21.12. - 03.01.

Angegeben sind jeweils der erste und letzte Ferientag; **nachträgliche Änderungen einzelner Bundesländer sind vorbehalten.** Auf den Inseln Sylt, Föhr, Amrum und Helgoland sowie auf den Halligen gelten für die Sommer- und Herbstferien Sonderregelungen. Die Angaben beruhen auf den Informationen der Kultusministerkonferenz. **Alle Angaben ohne Gewähr! (Stand September 2018).**

Gesetzliche Feiertage 2019 in Deutschland

Neujahr	01.01.2019	alle Bundesländer	BW = Baden-Württemberg
Heilige Drei Könige	06.01.2019	BW, BY, ST	BY = Bayern
Karfreitag	19.04.2019	alle Bundesländer	BE = Berlin
Ostermontag	22.04.2019	alle Bundesländer	BB = Brandenburg
Tag der Arbeit	01.05.2019	alle Bundesländer	HB = Bremen
Christi Himmelfahrt	30.05.2019	alle Bundesländer	HH = Hamburg
Pfingstmontag	10.06.2019	alle Bundesländer	HE = Hessen
Fronleichnam	20.06.2019	BW, BY, HE, NW, RP, SL	MV = Mecklenburg-Vorpommern
Mariä Himmelfahrt	15.08.2019	BY, SL	NI = Niedersachsen
Tag der Deutschen Einheit	03.10.2019	alle Bundesländer	NW = Nordrhein-Westfalen
Reformationstag	31.10.2019	BB, MV, SN, ST, TH	RP = Rheinland-Pfalz
Allerheiligen	01.11.2019	BW, BY, NW, RP, SL	SL = Saarland
Buß- und Betttag	20.11.2019	SN	SN = Sachsen
1. Weihnachtstag	25.12.2019	alle Bundesländer	ST = Sachsen-Anhalt
2. Weihnachtstag	26.12.2019	alle Bundesländer	SH = Schleswig-Holstein
			TH = Thüringen

Feiertage verschiedener Konfessionen 2019

06.01.	Theophanie (orth.)	11.08.	Tischa beAw (jüd.)
07.01.	Weihnacht (orth.)	11.-14.08.	Opferfest (islam.)
21.03.	Purimfest (jüd.)	31.08.	Neujahr (islam.)
20.-27.03.	Passah (jüd.)	09.09.	Ashura-Fest (islam.)
26.04.	Karfreitag (orth.)	30.09.-01.10.	Rosh ha-Schana/Neujahr (jüd.)
28.04.	Ostersonntag (orth.)	09.10.	Jom Kippur (jüd.)
02.05.	Yom HaShoah (jüd.)	14.-20.10.	Sukkot (jüd.)
06.05.	Ramadan (islam.)	21.10.	Schmini Azeret (jüd.)
05.-07.06.	Fastenbrecherfest (islam.)	22.10.	Simchat Tora (jüd.)
06.06.	Christi Himmelfahrt (orth.)	08.-09.11.	Mevllid (islam.)
09.-10.06.	Schawuot (jüd.)	23.-30.12.	Chanukka (jüd.)
16.06.	Pfingstsonntag (orth.)	25.12.	Weihnacht (griech.-orth.)
24.06.	Allerheiligen (orth.)		

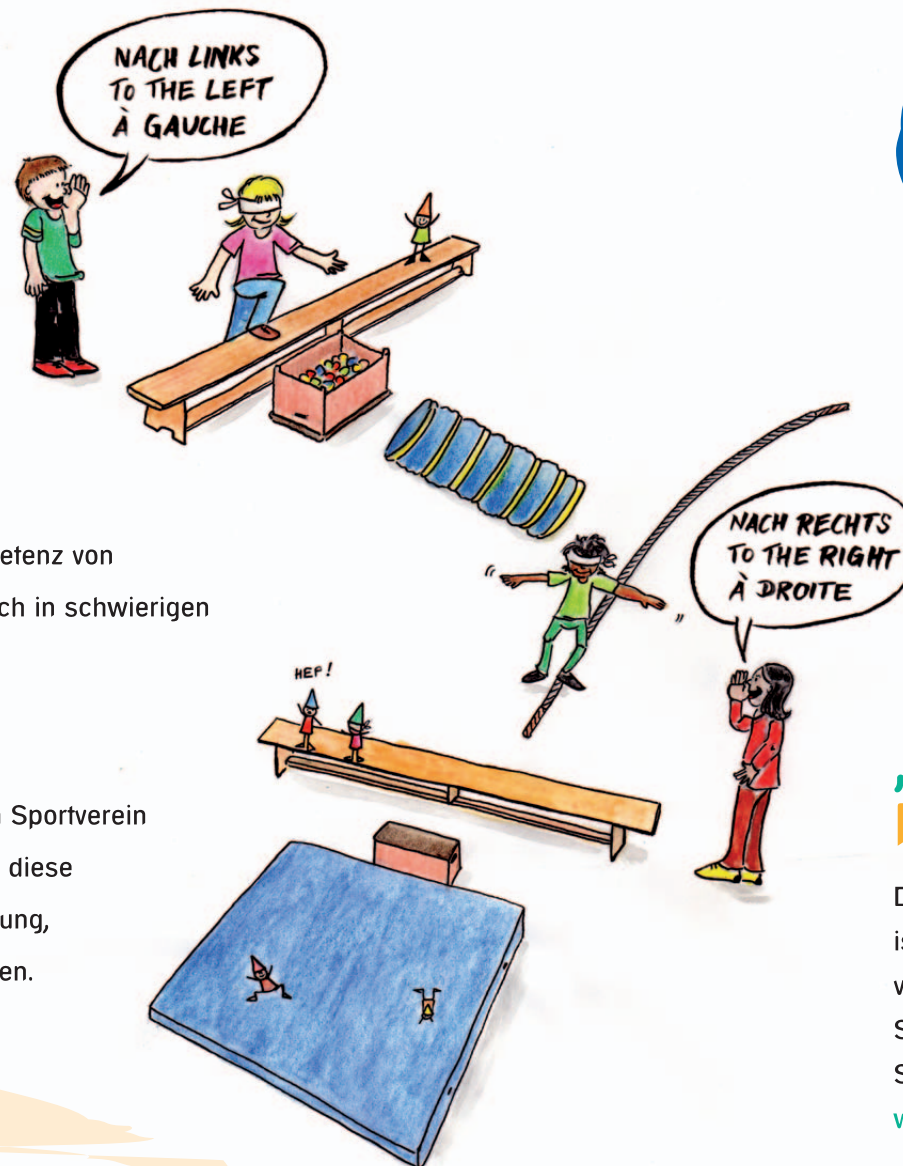
orth. = russisch/serbisch orthodox · griech.-orth. = griechisch-orthodox · jüd. = jüdisch · islam. = islamisch
 Quellen: Zentralrat der Juden in Deutschland K.d.ö.R. · Zentralrat der Muslime in Deutschland e.V. · https://de.wikipedia.org/wiki/Orthodoxe_Kirchen und www.schulferien.org (17.04.2018)

BEWEGUNG MACHT KINDER STARK

Die Entwicklung zu einer starken Persönlichkeit beginnt bereits in jungen Jahren. Deshalb engagieren sich die Deutsche Sportjugend (dsj) und die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) in der Mitmach-Initiative „Kinder stark machen – für ein suchtfreies Leben“.

Gemeinsames Ziel ist es, die Lebenskompetenz von Kindern frühzeitig zu stärken, damit sie auch in schwierigen Situationen „Nein“ zu Alkohol, Tabak und anderen Suchtmitteln sagen können.

Die BZgA bietet allen Erwachsenen, die im Sportverein mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, für diese wichtige Aufgabe umfangreiche Unterstützung, Informationen und Mitwirkungsmöglichkeiten.



Die Mitmach-Initiative



Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung

„Kinder stark machen“– Parcours

Der Mitmachparcours mit sieben Stationen ist schnell aufgebaut und geeignet für Kinder von fünf bis zehn Jahren.

Stationsbeschreibungen, Materialliste und Stationskarte als Kopiervorlage finden Sie hier:

www.kinderstarkmachen.de/parcours



Nia Künzer, Fußballweltmeisterin und
„Kinder stark machen“-Botschafterin:

„Aus eigener Erfahrung weiß ich, wie wichtig eine Mitgliedschaft im Sportverein ist. Hier habe ich neben meinen sportlichen Fähigkeiten gelernt, wie ich mich in ein Team einfügen muss, wie ich Konflikte lösen kann und wie dadurch mein Selbstbewusstsein gestärkt wurde. Ich bin überzeugt, dass diese Eigenschaften sind, die Kinder stark machen können. Die Mitmach-Initiative der BZgA unterstützt die Sportvereine bei dieser verantwortungsvollen Aufgabe. Das finde ich wichtig.“

Jetzt ausbilden lassen!

Für alle, die im Verein Verantwortung für Kinder und Jugendliche tragen, hat die BZgA zusammen mit der dsj ein Schulungsangebot entwickelt. In acht Lerneinheiten wird den Multiplikator/innen praxisnah vermittelt, wie der Trainings- und Vereinsalltag an den Bedürfnissen der Kinder und Jugendlichen ausgerichtet werden kann. Der sportpraktische Teil umfasst „Kleine Spiele“ aus den Bereichen Kommunikation, Kooperation, Vertrauen und Erlebnis. Im anschließenden theoretischen Teil wird erarbeitet, wie Sucht entstehen kann und welche Möglichkeiten es gibt, Kinder über den Sport hinaus in ihrer Persönlichkeit zu fördern und zu stärken. Termine und Orte finden Sie auf unserer Internetseite. Wenn Sie selbst eine Schulung organisieren möchten, wenden Sie sich bitte an die BZgA unter: schulungen@kinderstarkmachen.de

Jetzt mitmachen & Paket bestellen

Werden Sie Teil der Mitmach-Initiative und stellen Sie Ihre nächste Vereinsveranstaltung unter das Motto „Kinder stark machen“.
Die BZgA unterstützt Sie mit einem kostenlosen Info- und Materialpaket.



Kontakt

„Kinder stark machen“-Service
Infotelefon: 06173 702729 (Mo-Fr von 9-17Uhr)
E-Mail: service@kinderstarkmachen.de
www.kinderstarkmachen.de

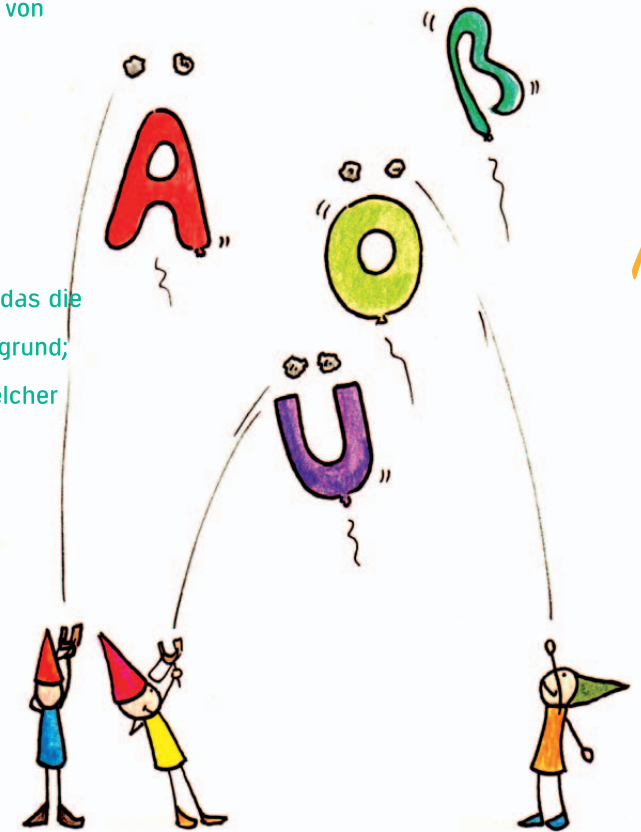
„SPRACHE IST DER SCHLÜSSEL ZUR WELT“

(Wilhelm von Humboldt)

Stellen Sie sich einmal vor, Sie könnten nicht sprechen! Könnten Sie denken? Könnten Sie träumen? Was bliebe Ihnen von alledem, was Sie ausmacht?

Wenn wir uns diesen Satz durch den Kopf gehen lassen, wird klar: Das Erlernen der Sprache ist eine der wichtigsten Entwicklungsaufgaben unserer Kinder!

Wenn wir den Begriff „Sprachentwicklung“ nennen, denkt jeder an etwas anderes. Die einen denken an das Kleinkind, das die ersten Worte brabbelt; die anderen denken an das Erlernen der deutschen Sprache bei Menschen mit Migrationshintergrund; wieder andere denken an das Erlernen einer Fremdsprache im Rahmen des Schulunterrichts. Um zu verstehen, auf welcher Grundlage wir diesen Bewegungskalender entwickelt haben, beschreiben wir Ihnen hier, woran wir denken, wenn wir uns die „Sprachentwicklung“ vornehmen.

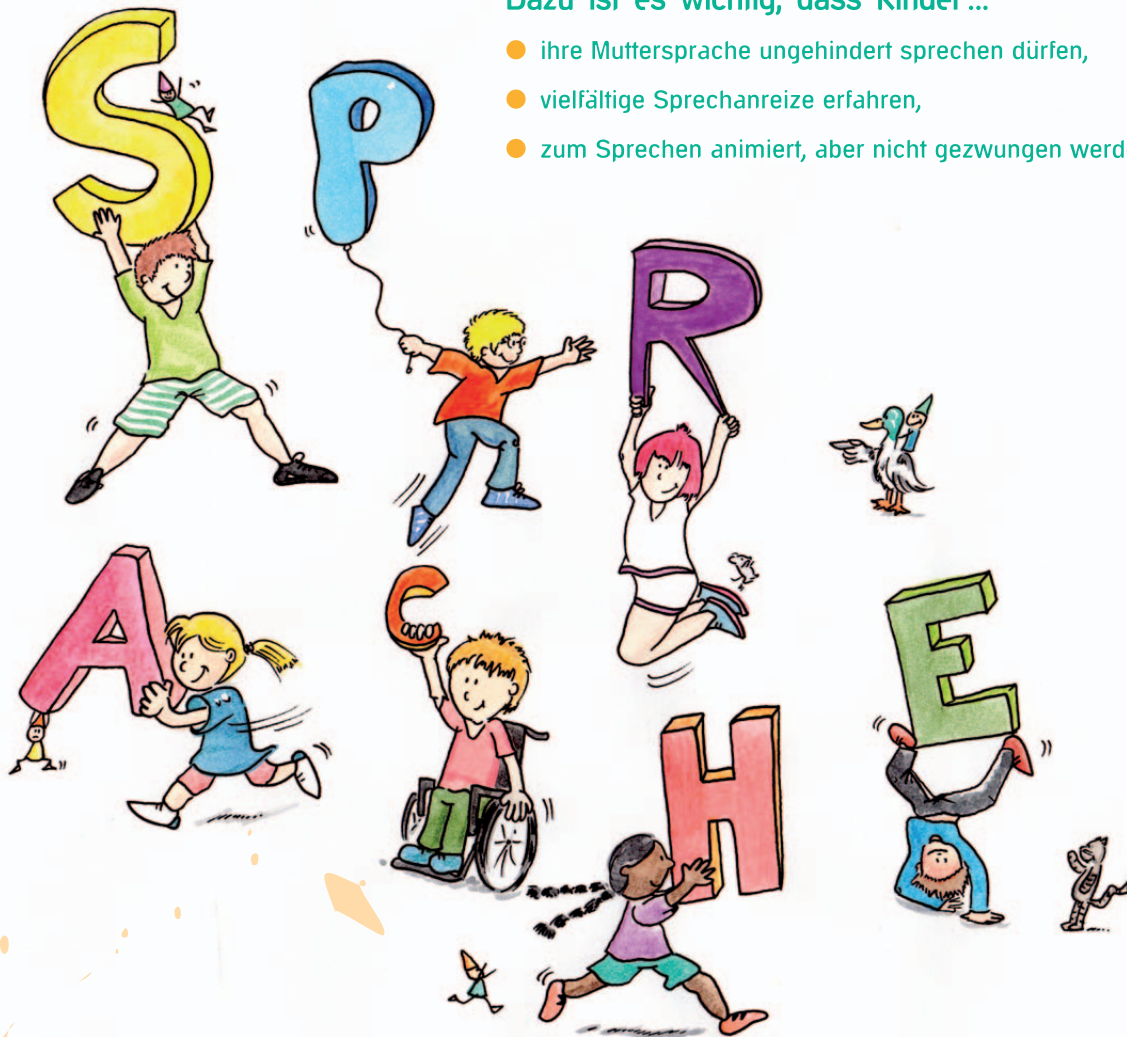


SPRACHE IN BEWEGUNG

Kinder sollten, egal welcher Herkunft oder welcher Beeinträchtigung, die gleiche Chance haben, sich zu verständigen. Sie sollten ihre Gefühle, Wünsche, Bedürfnisse und Träume in Worte fassen können.

Dazu ist es wichtig, dass Kinder...

- ihre Muttersprache ungehindert sprechen dürfen,
- vielfältige Sprechreize erfahren,
- zum Sprechen animiert, aber nicht gezwungen werden.



Unser Ziel ist es, die Sprechfreude von Kindern zu fördern. Und wie könnte das leichter gelingen als in Bewegung?

Dieser Bewegungskalender soll Engagierten in Sportverein, Schule, Kindertagesbetreuung und Jugendhilfe

- erste theoretische Grundlagen zur Sprachentwicklung, -begleitung und -förderung vermitteln,
- praktische Spiele und Übungen zur Verbindung von Sprache und Bewegung aufzeigen,
- methodische Tricks und Kniffe zur Umsetzung beschreiben.

Hinweis:

Für Kinder mit Einschränkungen kann das Erlernen von Zeichen- und Gebärdensprache eine wichtige Rolle spielen.



Memo-Quiz-Staffel

Suchen Sie aus einem Memo-Spiel Bildpaare entsprechend der Kinderzahl heraus. Je ein Bild pro Paar wird offen, das andere verdeckt auf den Boden am Spielfeldende gelegt. Es treten zwei Teams in einer Staffel gegeneinander an. Das jeweils erste Kind läuft auf die andere Seite und nimmt sich eine verdeckte Karte, die es mit zurück zu seiner Gruppe nimmt. Dort angekommen erklärt es der Gruppe das Bild. Wenn das Bild erraten wurde, läuft das nächste Kind los, nimmt sich das passende offene Bild und bringt es zur Startlinie. Dann läuft wiederum das nächste Kind los, nimmt sich eine verdeckte Karte usw. Gewonnen hat das Team, das zuerst pro Kind ein Bildpaar gefunden hat. Dabei muss jedes Kind einmal erklärt haben.

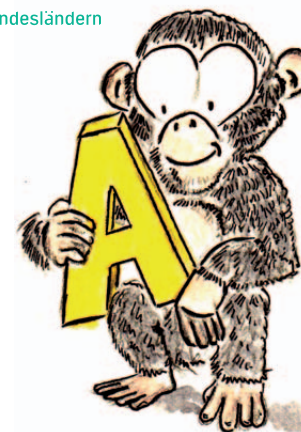


MONTAG DIENSTAG MITTWOCH DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG

MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
	1 Neujahr	2	3	4	5	6 Heilige Drei Könige*
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	* nicht in allen Bundesländern		

TIPP

Memokarten eignen sich gut als Bildkarten für Aufwärm- und Abschlussspiele: Wählen Sie vor der Stunde Spiele aus, die sich zum Auf- und Abwärmen eignen und suchen Sie passende Memokarten heraus. Legen Sie die Karten in den Sitzkreis und lassen Sie die Kinder anhand ihrer auswählen und erklären, was sie spielen möchten. Dies schult nicht nur die Sprache, sondern auch die Fähigkeit, Entscheidungen demokratisch zu treffen. Beispiele hierfür: Faultier für Faultierbrennball (dsj-Bewegungskalender August 2018), Schwein für Schweineboccia (dsj-Bewegungskalender April 2018). Die Spielideen finden Sie auch auf unserer Internetseite.



Weitere Spielideen und Infos gibt es online unter www.dsj.de/kinderwelt



JANUAR 2019



Im Land der hungrigen Raupen – Teil 1 – Bewegungseinheit

Einstieg:

Die Kinder sitzen im Kreis. Die Gruppenleitung erklärt, dass die Kinder mit einem Quiz erraten sollen, warum es heute geht.

- Es geht heute um ein Tier.
- Das Tier kriecht.
- Es kann sich verwandeln.
- Es gibt ein Buch darüber.
- Das Tier ist sehr hungrig.

Wenn die Kinder erraten haben, warum es geht, wird die Geschichte gemeinsam nacherzählt. Anschließend wird das „Raupenspiel“ erklärt.

Aufwärmen: Raupenspiel

Die Kinder laufen auf Musik kreuz und quer durcheinander. Beim Stoppen der Musik wird eines der folgenden Kommandos gerufen:

- **Kokon:** Zusammenkauern.
- **Lolly:** Auf ein Bein stellen und Arme im Kreis über den Kopf heben.
- **Scheibe Käse:** Flach auf den Boden legen.
- **Raupe:** Wie eine Raupe über den Boden kriechen.
- **Blatt:** Zwei Kinder legen sich zusammen auf den Boden und formen mit ihren Körpern ein Blatt.
- **Torte:** Mit drei Kindern ein Tortenstück formen.
- **Schmetterling:** Laufen und mit den „Flügeln“ schlagen.

Fällt den Kindern noch mehr ein?



MONTAG DIENSTAG MITTWOCH DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG

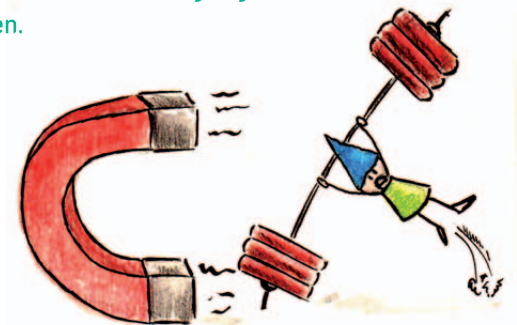
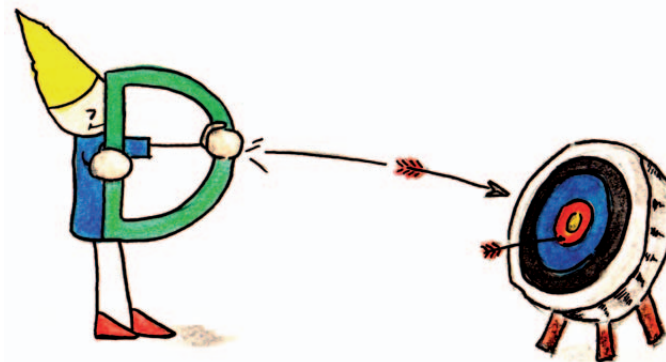
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14 <small>Valentinstag</small>	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

TIPP

Auf dieser und der nächsten Kalenderseite finden Sie eine komplette Bewegungseinheit zum bekannten Kinderbuch. Solche Einheiten helfen den Kindern, die (vor-)gelesene Geschichte Revue passieren zu lassen. Sie werden dazu ermuntert, selbst zu erzählen und dürfen in die Titelfigur schlüpfen.

Damit ist ein sehr hoher Aufforderungscharakter verbunden. So bekommen Sie so manches eher zurückgezogene Kind dazu, sich im Bewegungsraum zu beteiligen.

Die Einheit wurde sehr flexibel konzipiert, sodass Sie sie auf Ihre Zielgruppe anpassen können. Bei kleineren Kindern oder Kindern mit Einschränkungen geben Sie beim Aufwärmspiel nur drei Bewegungsanweisungen und passen die Stationen des Parcours an. Bei größeren Kindern kann der Einstieg auch entfallen oder entsprechend schwieriger gestaltet werden.



Weitere Spielideen und Infos gibt es online unter www.dsj.de/kinderwelt

Im Land der hungrigen Raupen – Teil 2 – Geräteparcours

Es wird ein Parcours aufgebaut. Am Anfang des Parcours liegt ein leerer Teller für die Raupe. Dieser soll von den Kindern gefüllt werden. Die Nahrungsmittel für die Raupe liegen am Ende des Parcours in einer Kiste (grüne Pappdeckel als Blätter, Holzstäbe als Würstchen usw.). Die Kinder überwinden den Parcours, nehmen sich ein Nahrungsmittel und bringen es außen herum zum Teller. Je nach Zielgruppe kann mit oder ohne Zeitbegrenzung gespielt werden („Wie viele Nahrungsmittel könnt ihr in fünf Minuten einsammeln?“).

- Auf den **Baum** klettern (Sprossenwand).
- Auf dem **Blatt** herunterrutschen (Bank an der Sprossenwand).
- Über das **Tortenstück** krabbeln (eckiges Schaumstoffteil).
- Über die **Würstchen** kriechen (Schwimmnudel).
- Über die **Früchte** kriechen (viele Bälle zwischen Bänken und Kästen).
- Durch ein Stück **Obst** knabbern (Kriechtunnel).
- Über das große **Früchtebrot** klettern (Kasten).



Schlusspiel: Kokon

Ein Kind hockt sich in die Mitte des Kreises und kauert sich zusammen. Wenn es möchte, darf es die Augen schließen. Die Raupe ist nun ganz vollgefressen und erschöpft. Die anderen helfen ihr, einen Kokon zu bauen und bedecken sie mit Chiffontüchern. Dabei benennen sie jeweils die Farbe des Tuches. Wenn der Kokon fertig ist, steht das Kind auf, hält ein paar Tücher fest und flattert damit als Schmetterling einmal um den Kreis und auf seinen Platz zurück. Dann ist das nächste Kind dran. In großen Gruppen können immer zwei Kinder in die Mitte.

MONTAG DIENSTAG MITTWOCH DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG

				1	2	3
4 Rosenmontag	5 Fastnacht	6 Aschermittwoch	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31 Beginn Sommerzeit

TIPP

Bei Kindern unter drei Jahren ist das begleitende Sprechen eine der wichtigsten Methoden zur Förderung der Sprache und auch der Beziehung zu den Kindern. Achten Sie darauf, Ihre eigenen Handlungen zu beschreiben. Dadurch können sich die Kinder nicht nur Sprache anschauen, sondern es vermittelt ihnen auch Sicherheit. Beispiel: Sie stehen aus dem Abschlusskreis auf und holen die Chiffontücher für das nächste Spiel. Wenn Sie ohne Worte aufstehen, werden die Kinder eventuell unsicher und stehen auch auf, da sie Ihre Handlung nachahmen. Mit den einfachen Worten „Ich hole jetzt die Chiffontücher“ vermitteln Sie den Kindern Sicherheit und tragen zudem zu ihrer Sprachentwicklung bei.

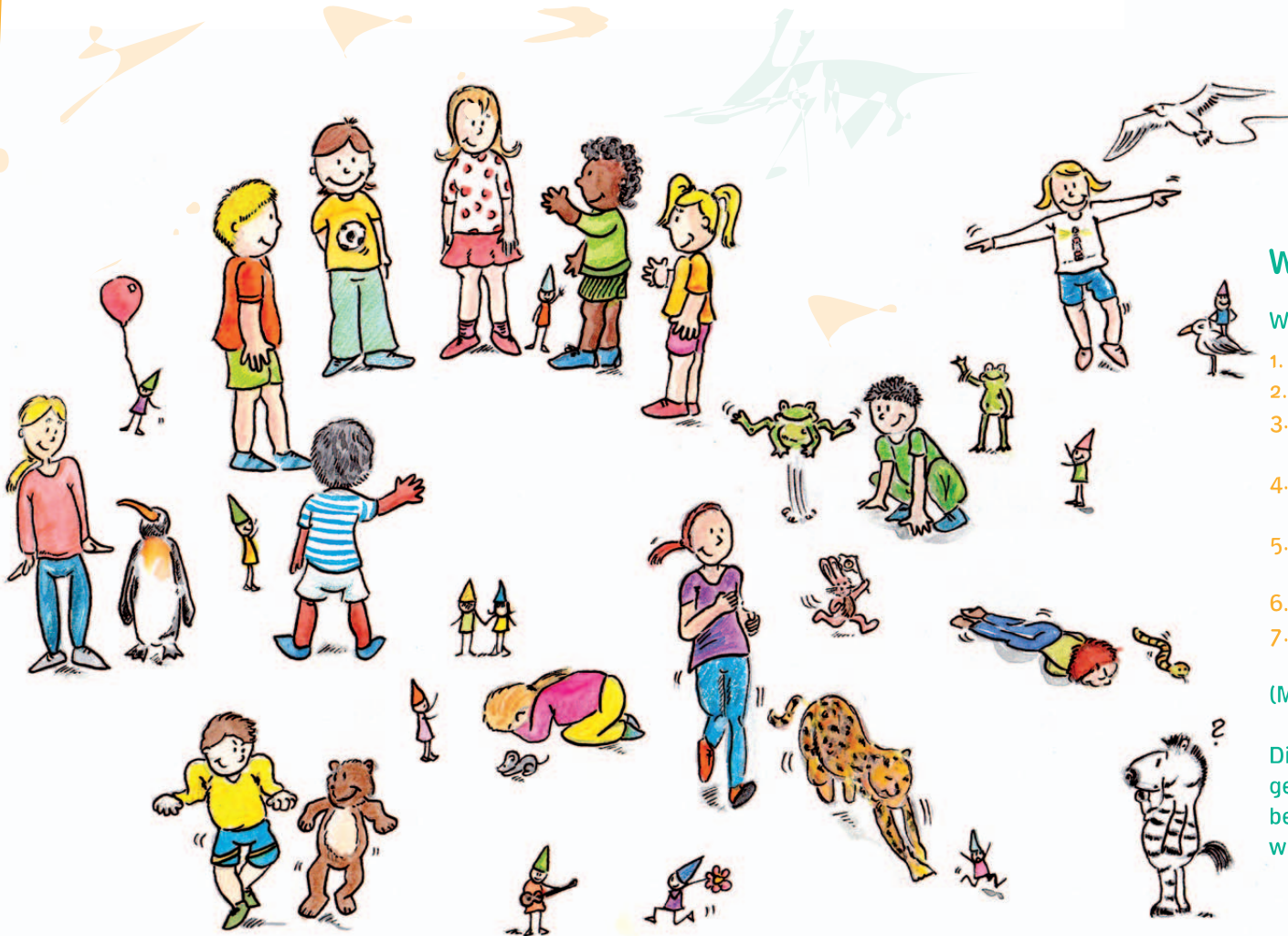


Weitere Spielideen und Infos gibt es online unter www.dsj.de/kinderwelt

Drei Turnzwerge

Drei Turnzwerge mit 'ner Menge Spaß,
die hüpfen auf der Straße und erzählten sich was.
Da kam die Polizei: „Na was ist denn das?!?“
Drei Turnzwerge mit 'ner Menge Spaß!

Die Kinder springen so lange im Langseil, bis der Vers vorbei ist. Wer schafft die komplette Länge? Der Vers kann (wie im Original „3 Chinesen mit dem Kontrabass“) mehrfach gesungen werden. Ab dem zweiten Durchgang werden die Vokale und Umlaute ersetzt, z.B. „Dra Tarnzwaga mat 'nar manga Spaß...“



Wer will fleißige Sporttiere seh'n

Wer will fleißige Sporttiere seh'n, der muss zu uns Kindern geh'n.

1. Hüpfet hoch, hüpfet hoch, wir Frösche hüpfen immer noch.
2. Blitzeschnell, blitzeschnell, der Gepard mit dem Fleckenfell.
3. Brumm brumm brumm, brumm brumm brumm, der Bär, der schleicht im Wald herum.
4. Oh wie fein, oh wie fein, die Mäuse die sind winzig klein (klein zusammenkauern).
5. Zisch zisch zisch, zisch zisch zisch, die Schlange, schaut die schlängelt sich.
6. Watschelt hin, watschelt her, der Pinguin watschelt zum Meer.
7. Flattert hin, flattert her, die Möwe fliegt zum weiten Meer.

(Melodie: Wer will fleißige Handwerker seh'n).

Die Kinder stehen im Kreis und singen die erste Zeile gemeinsam am Platz. Die Strophen werden mit Bewegungen begleitet. Am Ende jeder Strophe kommen die Kinder immer wieder in den Kreis zurück.

MONTAG DIENSTAG MITTWOCH DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19 Karfreitag	20	21 Ostersonntag
22 Ostermontag	23	24	25	26	27	28
29	30					

TIPP

Gesprochene oder gesungene Verse eignen sich hervorragend, um Sprache und Bewegung zu verbinden. Die Verse geben selbst unsicher sprechenden Kindern Halt, da sie immer wieder in gleicher Abfolge aufgesagt werden. Zudem werden hier wiederholt schwierige Wort- und Silbenkombinationen geübt, die die Mundmotorik herausfordern und somit trainieren, z.B. „zisch zisch zisch“. Der Text gibt oftmals eine direkte Bewegungsanweisung, sodass sich langwierige Erklärungen erübrigen.



Weitere Spielideen und Infos gibt es online unter www.dsj.de/kinderwelt

Papperlapapp

Die Gruppe steht im Kreis. Es werden drei Bewegungen vorgemacht und mit einem Ruf oder Wort verbunden. Der anleitende Erwachsene macht nach ein paar Proberunden nur noch die Bewegung vor und die Kinder machen Bewegung und Ruf nach. Die Gruppe muss es schaffen, fünfmal in Folge die Bewegungen und Rufe richtig auszuführen – dann haben sie gemeinsam gewonnen. Die Bewegungen und Rufe können beliebig, je nach Anspruch zusammengesetzt werden.

Für Profis:

Jedes Kind hat einen Gymnastikstab vor sich stehen. Der Stab bleibt stehen, während die Kinder je nach Ruf

- eine Position nach rechts gehen,
- eine Position nach links gehen,
- sich einmal um sich selbst drehen.



MONTAG DIENSTAG MITTWOCH DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG

		1 Tag der Arbeit	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12 Muttertag
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28 Weltspieltag	29	30 Christi Himmelfahrt Vatertag	31		

TIPP

Die oben beschriebenen Wörter beinhalten zum Teil recht komplexe Lautverbindungen. Versuchen Sie mit kleinen Kindern zunächst die einfachen Laute, bis das Spiel verstanden wurde. Bei wiederholtem Einsatz des Spiels können Sie dann die schwierigeren Begriffe wie „Papperlapap“, „Dudelidu“ oder „Simsalabim“ ausprobieren. Beachten Sie bei der Durchführung unseren Tipp vom Oktober und korrigieren Sie die Kinder nicht – das ständige Wiederholen, das ohnehin im Spiel erfolgt, genügt.



Weitere Spielideen und Infos gibt es online unter www.dsj.de/kinderwelt

Hola!

Alle Kinder laufen wild durcheinander. Wenn ein Kind einem anderen begegnet, geben sich beide die Hand und begrüßen sich mit einem „Hallo!“. Die Gruppenleitung unterbricht zwischendurch immer wieder und gibt neue Begrüßungsanweisungen oder fragt die Gruppe: „In welcher Sprache wollen wir uns begrüßen?“ Außerdem werden Körperteile benannt, mit denen sich die Kinder begrüßen (berühren) sollen, z.B. mit beiden Händen abklatschen, beim Partner einhaken und im Kreis laufen. Wenn ein paar Runden gespielt sind und das Spiel gut verstanden wurde, können zusätzlich unterschiedliche Fortbewegungsformen einbezogen werden: Hopselauflauf, Seitgalopp, Vierfüßlergang usw.



MONTAG DIENSTAG MITTWOCH DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG

					1 Internationaler Kindertag	2
3	4	5	6	7	8	9 Pfingstsonntag
10 Pfingstmontag	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20 Fronleichnam*	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

* nicht in allen Bundesländern

TIPP

Dieses Spiel eignet sich gut als Aufwärmspiel, da alle gleichermaßen in lockerer Bewegung sind. Der Einstieg bezüglich der Sprache gelingt leicht, wenn bekannt ist, dass Kinder bald in Urlaub fahren oder sogar Kinder mit unterschiedlichen Muttersprachen die Gruppe besuchen. Man kann abfragen, ob die Kinder die Begrüßungen der verschiedenen Länder kennen und diese sammeln. Beginnen Sie zunächst mit höchstens drei Sprachen und erweitern Sie das Repertoire bei Wiederholungen. So bleibt das Spiel über Wochen interessant.



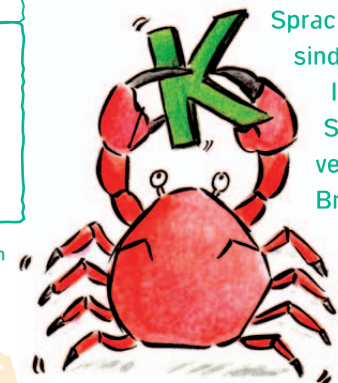
Alle anders – alle gleich!

Der Kontakt mit anderen Sprachen kann als Anlass genutzt werden, um sich mit sprachlichen und kulturellen Unterschieden und Gemeinsamkeiten auseinanderzusetzen.

Für die Arbeit mit älteren Kindern und Jugendlichen empfehlen wir unsere Broschüre „Bewegte

Sprachanimation“. Darin enthalten sind viele weitere Spielideen und Infos zu Methoden, wie Sprachanimation mit Bewegung verknüpft werden kann. Die Broschüre gibt es unter

www.dsj.de/publikationen.



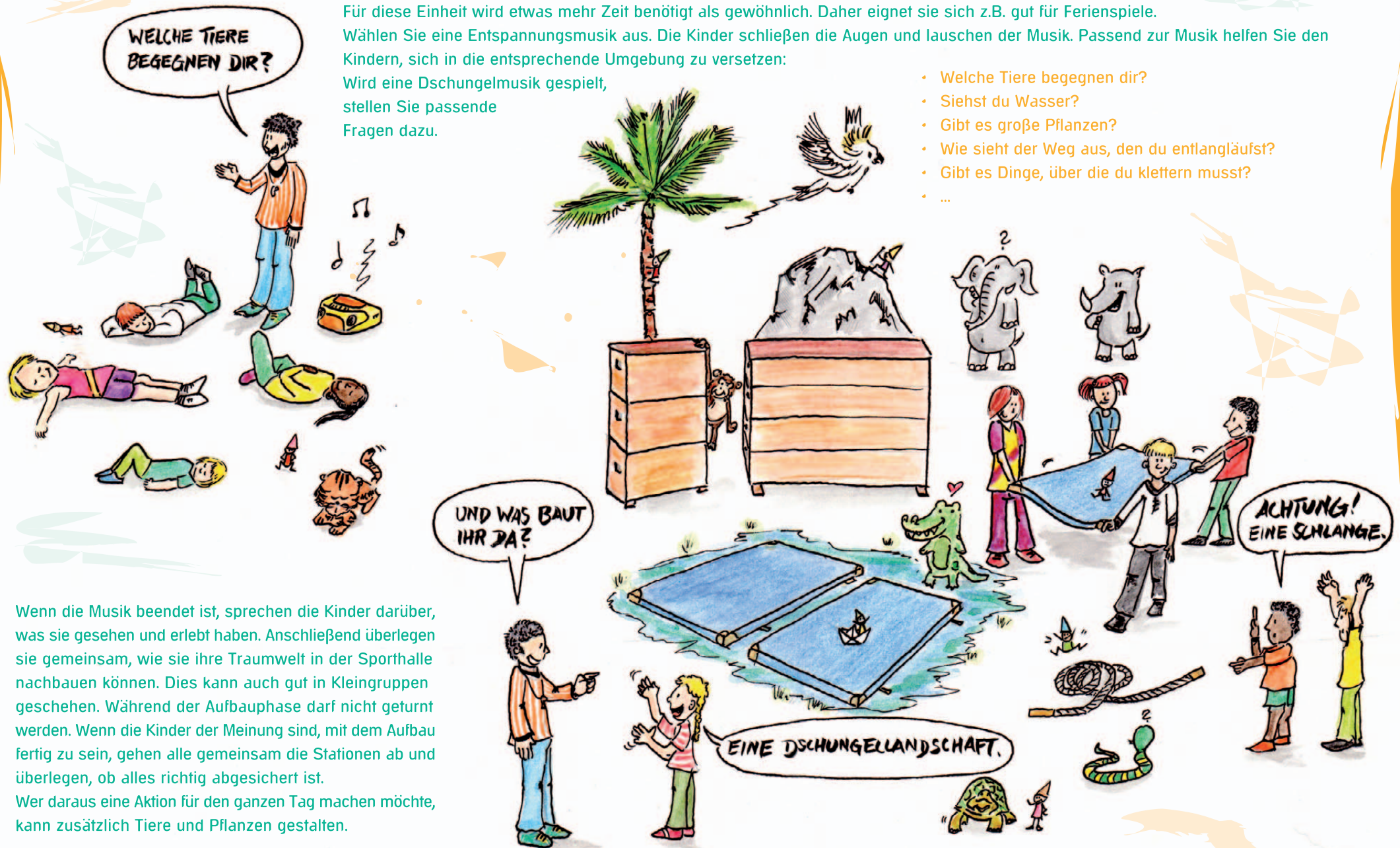
Weitere Spielideen und Infos gibt es online unter www.dsj.de/kinderwelt

Unsere Traum-Bewegungslandschaft

Für diese Einheit wird etwas mehr Zeit benötigt als gewöhnlich. Daher eignet sie sich z.B. gut für Ferienspiele. Wählen Sie eine Entspannungsmusik aus. Die Kinder schließen die Augen und lauschen der Musik. Passend zur Musik helfen Sie den Kindern, sich in die entsprechende Umgebung zu versetzen:

Wird eine Dschungelmusik gespielt, stellen Sie passende Fragen dazu.

- Welche Tiere begegnen dir?
- Siehst du Wasser?
- Gibt es große Pflanzen?
- Wie sieht der Weg aus, den du entlangläufst?
- Gibt es Dinge, über die du klettern musst?
- ...



Wenn die Musik beendet ist, sprechen die Kinder darüber, was sie gesehen und erlebt haben. Anschließend überlegen sie gemeinsam, wie sie ihre Traumwelt in der Sporthalle nachbauen können. Dies kann auch gut in Kleingruppen geschehen. Während der Aufbauphase darf nicht geturnt werden. Wenn die Kinder der Meinung sind, mit dem Aufbau fertig zu sein, gehen alle gemeinsam die Stationen ab und überlegen, ob alles richtig abgesichert ist. Wer daraus eine Aktion für den ganzen Tag machen möchte, kann zusätzlich Tiere und Pflanzen gestalten.

MONTAG DIENSTAG MITTWOCH DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

TIPP

Nutzen Sie die Aufbauphase zur Sprachförderung: Legen Sie Bildkarten bereit, auf denen die Geräte abgebildet sind und fordern Sie die Kinder auf, zu erläutern, was sie darauf sehen. Dadurch wird nicht nur die Sprache trainiert; auch der Aufbau funktioniert reibungsloser, wenn die Kinder zuvor darüber gesprochen haben, was sie im Detail sehen und worauf geachtet werden soll. Einige Bildkarten finden Sie bei den digitalen Materialien des dsj-Bewegungskalenders 2019 unter www.dsj.de/kinderwelt.



Weitere Spielideen und Infos gibt es online unter www.dsj.de/kinderwelt



JULI 2019

www.dsj.de/kinderwelt



Nachts im Zoo

Die Kinder sitzen im Kreis. Ihnen wird eine Rolle aus der untenstehenden Geschichte zugeteilt. Lesen Sie die Geschichte vor. Wenn die Rolle eines Kindes genannt wird, steht es auf, läuft einmal um den Kreis und setzt sich wieder auf seinen Platz.

Lea und **Sam** wollten schon immer mal wissen, was die **Tiere** im Zoo machen, wenn die **Besucherinnen** und **Besucher** abends nach Hause gehen. Ob sie dann schlafen gehen? Was meint ihr?

„Du, **Lea**! Ich habe eine Idee!“, sagte **Sam**. Heute Abend nach unserem Zoobesuch, wenn die anderen **Besucherinnen** und **Besucher** nach Hause gehen, verstecken wir uns und bleiben einfach im Zoo. Dann können wir sehen, was die Tiere machen. „Das ist eine tolle Idee!“, meinte **Lea**.

„Ich bin schon ganz aufgeregt!“

Am Abend also, als die **Besucherinnen** und **Besucher** langsam nach Hause gingen, versteckten sich **Lea** und **Sam** hinter einem Busch am Gehege der **Zebras**. Die **Tierpflegerinnen** und **-pfleger** drehten ihre letzte Runde und versorgten **alle Tiere**. Dann gingen auch sie nach Hause. **Lea** und **Sam** kamen aus ihrem Versteck und sahen, wie die sonst so scheuen **Zebras** ganz nah an den Zaun kamen. So nah hatten die Kinder sie noch nie gesehen. Dann gingen sie weiter zum Affenhaus, wo sie beobachteten, wie ein **Affe** durch ein Loch im Zaun kroch und schnurstracks auf die andere Seite des Weges zu den **Elefanten** lief. Er kletterte auf einen Baum und stibitzte einen Apfel, den der Tierpfleger abends dort hingelegt hatte. Der **Affe** flitzte wieder davon, bevor die **Elefanten** es bemerkten. Das sahen ein paar andere **Tiere** und schimpften den **Affen** aus: Der **Esel** schrie sein lautestes li-aah, die **Papageien** schrien wild durcheinander und schlugen aufgeregt mit den Flügeln und der **Seehund** kam aus seinem Wasserbecken gehüpft und schrie so laut er konnte. Aber am lautesten brüllte der **Löwe**: Er kam aus seiner Höhle, stellte sich auf einen großen Felsen, sodass ihn **alle** sehen und hören konnten und brüllte so laut, dass **alle anderen Tiere** verstummten. Der **Affe** bekam solche Angst, dass er schnell wieder zurück zu den **Elefanten** flitzte und den Apfel zurückbrachte. Da bedankten sich die **Elefanten** mit einem lauten „Töröö!“ und beruhigten sich wieder. Nach dieser Aufregung kehrte wieder Ruhe ein im Zoo. **Alle Tiere** gingen langsam auf ihre Schlafplätze: die **Zebras**, die **Esel**, der **Seehund**, die **Papageien**, die **Affen**, die **Elefanten** und auch der **Löwe**. „Hier ist aber was los nachts“, wunderte sich **Lea**, nahm **Sam** bei der Hand und beide gingen gemeinsam nach Hause.

Anmerkung: Teilen Sie die Rollen des Affen und der Elefanten besonders bewegungsbedürftigen und ausdauernden Kindern zu. Wenn Sie während des Lesens ein paar Pausen einlegen, können die Kinder die Geräusche der Tiere nachmachen. Das Spiel eignet sich nicht als alleiniges Aufwärmenspiel, da nicht alle erforderlichen Muskelgruppen aufgewärmt werden. Zu diesem Zweck können im Anschluss an das Spiel alle Kinder alle Tiere noch einmal nachahmen.



MONTAG DIENSTAG MITTWOCH DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG

			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15 Mariä Himmelfahrt*	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

* nicht in allen Bundesländern

TIPP

Vorlesen ist nach wie vor einer der wichtigsten Bestandteile der Sprachförderung. Damit können Sie nicht früh genug beginnen. Sogar Babys können schon mit Büchern aus Stoff oder Plüsch einen ersten Kontakt zum Medium bekommen. Verlassen Sie sich bei der Auswahl von Büchern nicht nur auf die Altersangabe auf dem Buch – diese ist nicht immer professionell eingeschätzt und zudem entwickelt sich jedes Kind unterschiedlich. Bei der Auswahl von Bilderbüchern können Sie auf folgende Dinge achten:

- Robustes Material für Kinder unter drei Jahren – besonders für den Einsatz in der Turnhalle.
- Kurze Sätze für Kinder unter drei Jahren.
- Themen, die die Lebenswelt oder die individuellen Interessen der Kinder betreffen.
- Themen, die Mut machen und zu Gesprächen anregen.

Weitere Tipps bietet die Stiftung Lesen. Mit mehr als 100 Programmen, Aktionen und Forschungsprojekten setzt sich die Stiftung für die Leseförderung von Kindern und Jugendlichen ein. Auf ihrer Internetseite www.stiftunglesen.de gibt es viele Ideen und Infos rund ums Lesen sowie zahlreiche geprüfte Leseempfehlungen.

Stiftung Lesen



Weitere Spielideen und Infos gibt es online unter www.dsj.de/kinderwelt

Nachts-im-Zoo-Quiz

Zur Geschichte des Vormonats werden die Stationen auf dem Bild aufgebaut.

- Zaun: Bank oder Tischtennisbanden
- Wasserbecken: blaue Matte(n)
- Baum: Sprossenwand
- Busch: kleine Kästen
- Felsen: großer Kasten
- Höhle: Mattentunnel
- Apfel: Ball in die Mitte legen

Die Kinder laufen auf Musik kreuz und quer durcheinander.
Beim Stopp der Musik wird eine Frage zur Geschichte gestellt.
Die Kinder beantworten die Frage und bewegen sich entsprechend.

Folgende Fragen sind möglich:

- Wo verstecken sich Lea und Sam vor den Tierpflegern? (Busch)
- Wohin gehen die Zebras, wenn es dunkel wird? (nah an den Zaun)
- Wodurch kriecht der Affe? (Loch im Zaun)
- Worauf klettert der Affe? (auf den Baum)
- Wo wohnt der Seehund? (im Wasserbecken)
- Woher kommt der Löwe? (vom Felsen)

Der Aufbau kann im Anschluss des Spiels stehenbleiben, damit die Kinder die Geschichte im Freispiel nachspielen und in die Rollen der Tiere schlüpfen können.

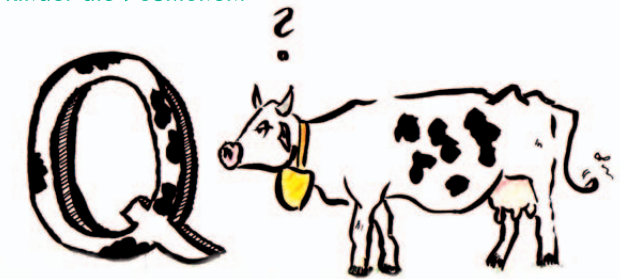


MONTAG DIENSTAG MITTWOCH DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20 Weltkindertag	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Nachts-im-Zoo-Massage

Die Kinder gehen paarweise zusammen und nehmen sich eine Gymnastikmatte. Die Matten werden wie Sonnenstrahlen um den Mittelkreis gelegt. Ein Kind legt sich auf den Bauch, das andere setzt sich daneben. Die Geschichte wird erneut vorgelesen und die Kinder machen die Fußspuren der Menschen und Tiere auf dem Rücken und den Beinen des Partnerkindes nach. Nach der Hälfte der Geschichte tauschen die Partnerkinder die Positionen.



TIPP

Bekannte Spiele sollten immer wieder erklärt werden. Dies hilft, Missverständnisse zu vermeiden und ist somit ein sehr sinnvoller Sprech Anlass für Kinder. Es versteht sich von selbst, dass die Erklärung dieser bekannten Spiele durch die Kinder selbst geschieht. Gerade im Vereinssport, wo eine gewisse Fluktuation in Kindergruppen natürlich ist, macht diese Vorgehensweise aus vielerlei Hinsicht Sinn.

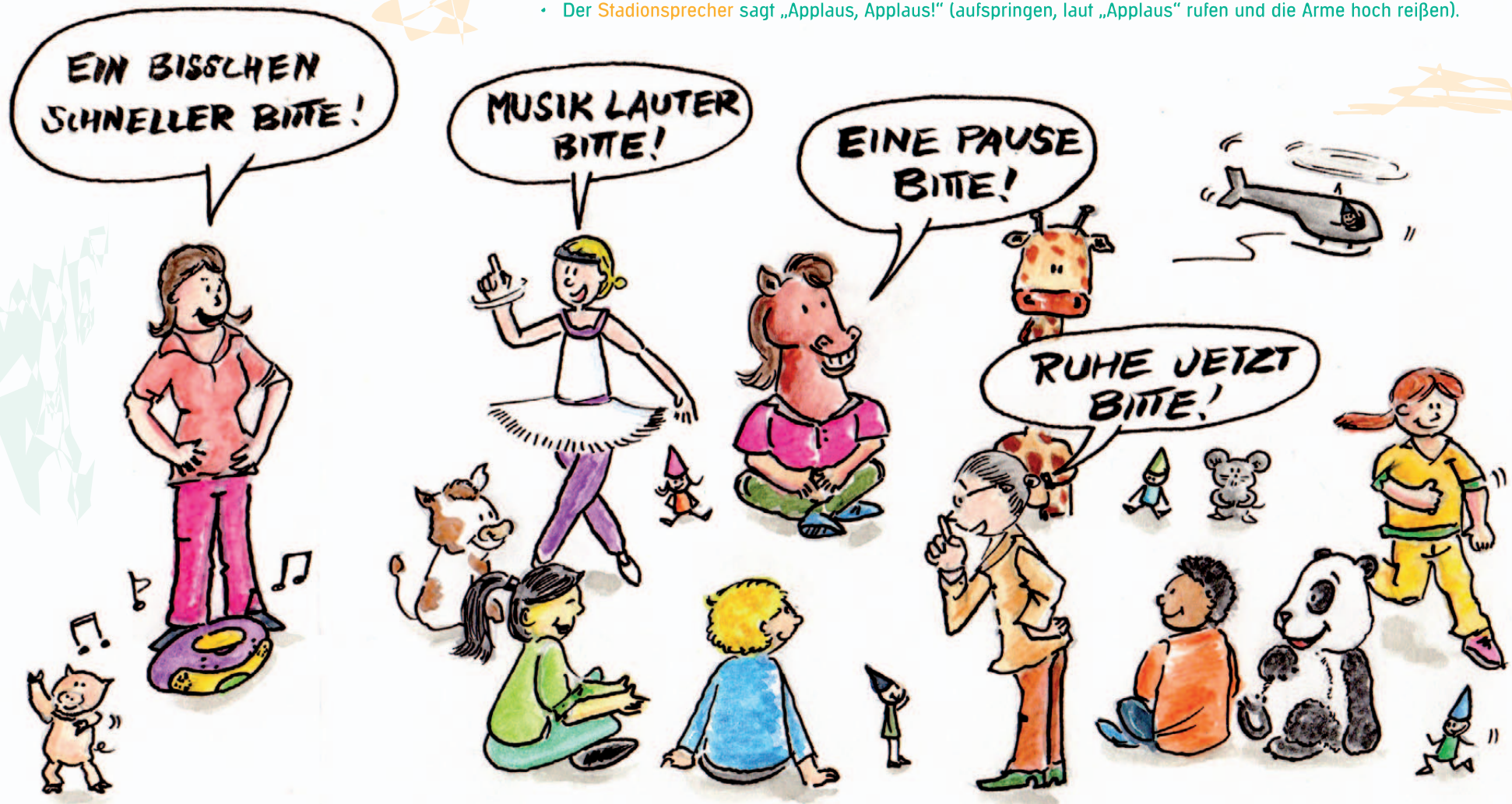


Weitere Spielideen und Infos gibt es online unter www.dsj.de/kinderwelt

Die Sportler/innen sagen immerzu...

Nach der Melodie von „Die Kinder im Bus“ (engl. Volkslied). Die Kinder sitzen im Kreis und versuchen, das Lied mitzusingen. Die Bewegungen werden mit-/nachgemacht. Die einzelnen Textzeilen können in beliebiger Reihenfolge gesungen werden. Wenn die Kinder den Text schon ein wenig kennen, singt der anleitende Erwachsene jeweils die ersten beiden Wörter laut und wird dann leiser, die Kinder singen laut weiter.

- Die **Sportler** sagen immerzu: „Auf geh’s jetzt! Auf geh’s jetzt! Auf geh’s jetzt!“ (aufspringen und beide Arme hochbewegen)
- Die **Sportler** sagen immerzu: „Auf geh’s jetzt!“ stundenlang.
- Die **Tänzerin** sagt: „Musik lauter bitte!“ (drehende Handbewegung).
- Der **Stürmer** sagt: „Zu mir den Ball!“... (aufstehen, anderes Kind anlicken und auf sich selbst zeigen).
- Der **Turner** sagt: „Mir wird ganz schwindelig“ (aufstehen und mehrmals um sich selbst drehen).
- Das **Rennpferd** sagt: „Eine Pause bitte!“... (im Schneidersitz hinsetzen).
- Die **Schwimmerin** sagt: „Noch eine Bahn!“ (in Kraulbewegung einmal um den Kreis laufen).
- Die **Trainerin** sagt: „Ein bisschen schneller bitte!“... (einmal um den Kreis wieder auf den eigenen Platz laufen).
- Der **Schiedsrichter** sagt: „Das Spiel ist aus!“... (aufstehen, Arme vor dem Körper verschränken).
- Die **Kampfrichterin** sagt: „10 Punkte für dich!“ (aufstehen, 10 Finger hochhalten).
- Der **Hausmeister** sagt: „Die Straßenschuhe aus!“... (so tun, als ob man die Schuhe abstreift).
- Die **Lehrerin** sagt „Ruhe jetzt, bitte!“... (aufstehen und Zeigefinger vor den Mund).
- Der **Stadionsprecher** sagt „Applaus, Applaus!“ (aufspringen, laut „Applaus“ rufen und die Arme hoch reißen).

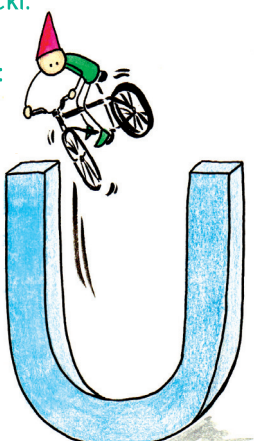


MONTAG DIENSTAG MITTWOCH DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG

	1	2	3 Tag der Deutschen Einheit	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27 Ende Sommerzeit
28	29	30	31 Reformationstag*	* nicht in allen Bundesländern		

TIPP

Wenn Kinder in der Sprachentwicklung Fehler beim Sprechen machen, sollte man sie nicht kritisieren oder das Richtige nachsprechen lassen. Dies könnte zu Demotivation und Sprechhemmungen führen, da das Kind Angst hat, erneut Fehler zu machen. Besser ist es, selbst ein gutes Sprachvorbild zu sein. Dies gelingt, indem man auf begleitendes Sprechen achtet (Tipp vom März) und die richtige Formulierung in einer Frage verpackt. Hier ein Beispiel: Kind: „Klara hat mich geschubsen!“ Übungsleiterin: „Oh, Klara hat dich geschubst?“



Knall auf Ball

Die Kinder stehen hinter der Startlinie. Hinter der Ziellinie liegen Bildkarten offen auf dem Boden. Ein Kind läuft los und nimmt sich eine Karte. Es legt diese bei den anderen Kindern hinter der Startlinie ab und das nächste Kind läuft direkt los. Es soll die Karte nehmen, die zur ersten passt. Es werden Wörter gesucht, die sich reimen. Das Spiel endet, wenn die Karten leer sind. Werden alle Reimpaare gefunden, hat die Gruppe gemeinsam gewonnen.

Staffelvariante: Es treten mehrere Gruppen in einer Staffel gegeneinander an. Wer sammelt die meisten Pärchen in einer vorgegebenen Zeit?



- Ball – Knall
- Wurst – Durst
- Bein – Wein
- Kiste – Liste
- Suppe – Puppe
- Nudel – Pudel
- Wurm – Turm
- Maus – Laus
- Hase – Nase
- Mund – Hund
- Kopf – Zopf
- See – Tee



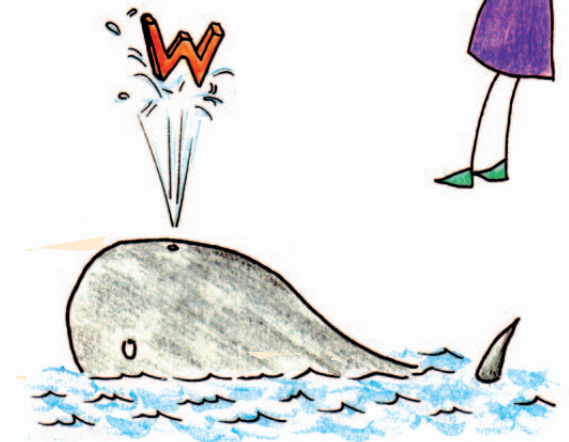
MONTAG DIENSTAG MITTWOCH DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG

				1 Allerheiligen*	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11 Martinstag	12	13	14	15	16	17 Volkstrauertag
18	19	20 Buß- und Betttag* Internationaler Tag der Kinderrechte	21	22	23	24 Totensonntag
25	26	27	28	29	30	

* nicht in allen Bundesländern

TIPP

Reime können einen sinnvollen Beitrag zum Sprachverständnis von Kindern liefern. Gerade im Vorschulalter ist es sinnvoll, diese vermehrt einzusetzen, da das Verständnis für Laute und Lautverbindungen erweitert wird. Nicht nur durch den Einsatz von Reimspielen, sondern auch durch zufällige Reime im Alltag können Kinder animiert werden, mitzureimen.



Weitere Spielideen und Infos gibt es online unter www.dsj.de/kinderwelt

Mimik-Memo

Zwei Kinder gehen vor die Tür. Die restlichen Kinder bilden Paare und denken sich jeweils eine Mimik aus. Die Kinder von draußen kommen wieder herein und rufen nacheinander je zwei Kinder auf, die ihre Mimik vormachen. Ziel ist es – wie bei anderen Memo-Spielen – so viele Pärchen wie möglich zu sammeln. Landet ein Kind einen Treffer, stellt sich das gefundene Pärchen dahinter.



Schneeflocken

Mit Wattebäuschen und Strohhalmen kann man wunderbar in der Bewegung die Mundmotorik trainieren. Mit einem Strohhalm lässt sich ein Wattebausch ansaugen und durch einen Parcours transportieren. Um etwas Abwechslung zu schaffen, können ein paar Stationen zum Pusten aufgebaut werden. Das geht dann auch ohne Strohhalm.



MONTAG DIENSTAG MITTWOCH DONNERSTAG FREITAG SAMSTAG SONNTAG

						1 1. Advent
2	3	4	5	6 Nikolaus	7	8 2. Advent
9	10	11	12	13	14	15 3. Advent
16	17	18	19	20	21	22 4. Advent
23	24 Heiligabend	25 1. Weihnachts- feiertag	26 2. Weihnachts- feiertag	27	28	29
30	31 Silvester					

TIPP

Die Spiele auf dieser Kalenderseite enthalten Übungen zur Förderung der Mundmotorik. Diese sind sinnvoll, um Sprechstörungen vorzubeugen. Auch Logopädinnen und Logopäden arbeiten in ihren Therapien mit Kindern unter anderem mit solchen Übungen. Sie präventiv einzusetzen ist durchaus sinnvoll. Zum Training der Mundmotorik eignen sich ebenso Spiele, in denen unterschiedliche Mimiken durchgespielt werden sollen: Zunge gerade/links/rechts herausstrecken, grinsen, Backen aufblasen, Augen und Lippen fest zusammenkneifen usw.

Eine weitere sinnvolle Mundmotorikübung für den Alltag ist übrigens das Trinken mit dem Strohhalm, das für viele Kinder zu Beginn eine echte Herausforderung darstellt.



„Weitere Spielideen und Infos gibt es online unter www.dsj.de/kinderwelt“

Impressum dsj-Bewegungskalender 2019

Texte:

Julia Schneider, Dipl.-Sozialpädagogin, Fachlehrerin für Sozialpädagogik

Illustrationen/Zeichnungen:

Aaron Jordan, Illustrator, Pfinztal

Grundidee des Bewegungskalenders:

Dr. Klaus Balster, Sportjugend Nordrhein-Westfalen 2010/11

Redaktion:

Jörg Becker, Heike Hülse, Peter Lautenbach, Ferdinand Rissom (alle dsj)
Oliver Kauer-Berk

Layout und Grafik:

Grafikstudio Thomas Hagel, Mönchberg

Druck:

1. Auflage Oktober 2018 · Druckerei Michael GmbH, Schnelldorf
Dieser Bewegungskalender ist aus 100% Recyclingpapier hergestellt.

Kontakt:

Deutsche Sportjugend
im Deutschen Olympischen Sportbund e.V.
Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main

Tel. 069/6700-308
E-Mail: info@dsj.de
www.dsj.de

Förderhinweis:

Die Deutsche Sportjugend wird gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) aus Mitteln des Kinder- und Jugendplans des Bundes (KJP). Der dsj-Bewegungskalender 2019 wird unterstützt von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA).

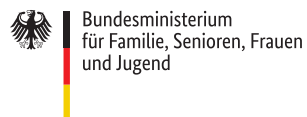
Copyright:

© Copyright Deutsche Sportjugend (dsj), Oktober 2018, 60528 Frankfurt am Main - www.dsj.de
Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung der dsj ist es nicht gestattet, den dsj-Bewegungskalender und seine Spiele, Texte oder Bilder für gewerbliche Zwecke ganz oder teilweise auf foto-, drucktechnischem oder digitalem Weg zu vervielfältigen. Gerne dürfen die Spiele für den Einsatz in Kitas, Grundschulen und Sportvereinen kopiert werden.

Haftungsausschluss:

Eine Haftung des DOSB oder der dsj und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Gefördert vom



Partner



Herausgeber



Spezieller Dank

Für die inhaltliche Unterstützung und Kooperation möchten wir uns bei allen beteiligten Partnerinnen und Partnern herzlich bedanken!



Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung



MEHR WISSEN!

Stärken Sie Ihre Kompetenz in der Kinder- und Jugendarbeit im Sport



Diese und weitere Broschüren zum Bestellen/Download gibt es hier:

www.dsj.de/publikationen

