

Katzen können Mäuse fangen

SPORT IM
KLEINKIND-
UND VOR-
SCHULALTER

Zeit: 45 Minuten

Teilnehmer/innen: Kinder im Vorschulalter (4-6 Jahre)

Zielsetzung: Das Spiel kann nicht als gesonderter Lernbereich aufgefaßt werden. Es ist Grundlage und Voraussetzung für die Verwirklichung aller Bildungsaufgaben am Kleinkind.

In gleichem Maße wird die kognitive, emotionale und die motorische Entwicklung gefördert.

Hierbei ist zu berücksichtigen:

- Erfahrungen vor die Unterweisung stellen
- Leistungsdruck vermeiden
- Interessen und Konflikte der Gruppe aufgreifen
- Interessen und Bedürfnisse des einzelnen Kindes beobachten und berücksichtigen
- nach Schwerpunkten vorgehen, nicht lückenlose Systematik anstreben
- kindliche Erfahrungskreise in verschiedenen Lernbereichen deutlich werden lassen (sehen, hören, probieren lassen, anleiten, selbständig durchführen lassen)



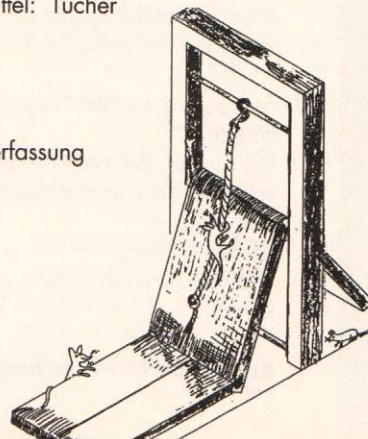
1/93

Stundenverlauf/Inhalte

- Einführung des Fingerspiels:
„Katzen können Mäuse fangen,
haben Krallen wie die Zangen.
Mäuslein mit dem Ringelschwänzchen,
machen auf dem Dach ein Tänzchen,
schlüpfen durch die Bodenlöcher
und zuweilen auf die Dächer.
Leise, leise kommt die Katz'
hat sie all' auf einen Satz.“
- Gemeinsam werden die unterschiedlichen Bewegungen der Katze erläutert, z.B. „Katze läuft auf Sametpfoten“ – weich, leise – schleicht – schnell, langsam – läuft majestätisch, Katze geht auf Mäusefang, verharrt, setzt zum Sprung an: springt
- Um der spielerischen Darstellungsfreude der Kinder entgegen zu kommen, setzen wir Tücher als „Mäuse“ ein. „Mäuse“ werden nun von den „Katzen“ z.B. geworfen, gezogen, geschüttelt.
- Bei allen Bewegungsabläufen soll darauf geachtet werden, daß die gesamte Halle bespielt wird.
(Als Hilfe: Mäuse verstecken sich häufig in Ecken und Winkeln.)

Absichten/Gedanken

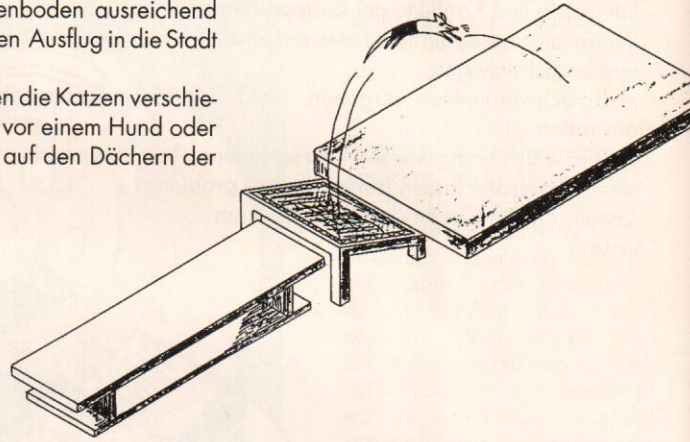
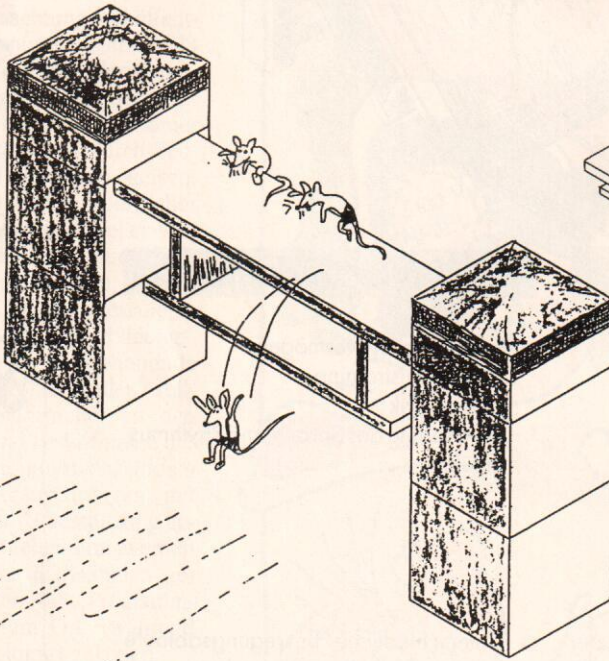
- Konzentrationsvermögen
Gedächtnistraining
Feinmotorik
Erweiterung des Sprach- und Rhythmusgefühls
- Unterschiedliche Bewegungsabläufe kommen dem Bewegungsdrang und der Bewegungsfreude der Kinder entgegen. Sprache in Körpersprache umsetzen.
- Hilfsmittel: Tücher
- Raumerfassung



PRAXIS
für die
PRAKTISCH

- Katze und Kater suchen sich eine/n Partner/in. Sie zeigen Zuneigung durch laute Katzenmusik. Haben sich Paare gefunden, schnurren sie, reiben und streicheln sich.
- Paare laufen durch die Halle. Im Wechsel „Führen“ und „Folgen“. Jedes Kind hat nun die Möglichkeit, die schon erprobten Bewegungsabläufe zu wiederholen. Der Partner/die Partnerin übernimmt die vorgegebene Bewegung. Dies geschieht im selbst gewählten zeitlichen Wechsel.
- Haben sich alle Katzen auf dem Hallenboden ausreichend bewegt, unternehmen sie einen nächtlichen Ausflug in die Stadt (Wechsel zum Geräteaufbau). In einer Bewegungsgeschichte (ÜL) erleben die Katzen verschiedene Abenteuer, z.B. verstecken sie sich vor einem Hund oder flüchten vor dem Regen oder sie singen auf den Dächern der Stadt den Mond an.

- Partnerschaftliche Übungen
Eingehen auf emotionale Bedürfnisse (Zärtlichkeit)
- Sozialverhalten



- Nach ausgiebiger Wanderung über die Dächer geht die Sonne auf. Langsam schleichen die Katze und der Kater nach Hause. Sie schlecken Milch, putzen sich, rollen sich zusammen und schlafen zufrieden ein (lächelnd, freundlich).
- So träumen sie den Traum, der Katze und Maus in der Musik vereint. Bei Einsatz der Musik tanzen die Katzen zunächst noch verschlafen, dann immer freudiger und zu guter Letzt tanzen sie mit den Mäusen. Ist die Musik zu Ende, erwachen unsere Katzen aus ihren Träumen. Das alte Spiel zwischen Katz' und Maus beginnt von vorn.

- Mimik
- Einsatz von Musik

- **Katzen können Mäuse fangen. . .**

- Zum Abschluß die Wiederholung des eingeführten Fingerspiels.

Autorinnen:
Monika Kaplik
Gabriele Schauen

Zeichnungen:
Norbert Kanka