

# TIERSPIELE

## 1. ICH PACK IN MEINEN RUCKSACK EIN

Fördert: Merkfähigkeit, Sprachkompetenz, Motorik und Koordination

Vorbereitung: Die Betreuungsperson erzählt den Kindern, dass wir jetzt wo tun als würden wir in den Zoo gehen. Wart ihr auch schon einmal da? Was habt ihr da alles so für Tiere gesehen? Sie legt viele Tierbilder in die Kreismitte und es wird gemeinsam über das Aussehen, die Bewegungen und die Geräusche von den verschiedenen Tieren gesprochen.

Jetzt gehen wir los...

Die Betreuungsperson geht los (quer durch die Räume) und alle Kinder gehen ihr nach. Dann fragt sie ein erstes Kind: Und was siehst du hier für ein Tier? Das Kind sagt ein Tier und und machen alle die Bewegungen und die Geräusche von diesem Tier.

Dann gehen alle weiter und ein bisschen später fragt die Betreuungsperson ein anderes Kind: Was siehst du hier für ein Tier? Alle machen die Bewegungen und die Geräusche von diesem Tier. Und wisst ihr noch was wir vorher gesehen haben? Alle wiederholen die Bewegungen und die Geräusche vom vorherigen Tier.

Nun gehen wieder alle weiter und die Betreuungsperson fragt ein drittes Kind: Was siehst du hier für ein Tier? Das Kind sagt ein Tier und alle verwandeln sich in dieses Tier. Dann fragt die Betreuungsperson erneut. Was haben wir denn als erstes gesehen? Alle verwandeln sich in das erste Tier. Und was haben wir als 2.Tier gesehen? Alle machen die Bewegungen und die Geräusche des 2.Tiers.

Und so geht es immer weiter. Bis dann alle Kinder ein Tier sagen konnten.

## 2. ZAUBERWALD

Fördert: Sensomotorik, Koordination

Vorbereitung: Die Betreuungsperson erzählt, dass wir jetzt alle in einem Zauberwald wäre. Sie setzt sich einen Hut auf und nimmt einen Zauberstab in die Hand. Dann lässt sie Zaubermusik laufen (zBsp.: Enchanted Suite von Alan Menken). Immer wenn ich euch mit dem Zauberstab berühre, sage ich ein Tier in das ihr euch verwandelt.

Los geht`s

Alle Kinder gehen im Raum umher und bewegen sich zur Musik. Die Betreuungsperson geht von Kind zu Kind und verwandelt alle in Tiere. Sie kann auch ein zweites Mal vorbeigehen und ein weiteres Tier sagen.

Zusatz: Auch Kinder können zu einer Zauberin oder einem Zauberer werden.

Tiere die gut funktionieren: Bär, Frosch, Katze, Hase, Löwe, Hund, Schmetterling, Schlange

## 3. TIERSUCHE

Fördert: Koordination (Reaktion, Orientierung), Hörsinn, Sozialkompetenz

Vorbereitung: Die Betreuungsperson muss vorher an verschiedenen Orten Tierbilder aufhängen. Dazu hat sie zu jedem Tier den Tierlaut herausgesucht (spotify: Tiergeräusche raten 20 von Torsten Abrolat).

Dann kommen alle in einen Kreis...

Die Betreuungsperson lässt ein Geräusch eines Tieres laufen und die Kinder gehen auf die Suche nach dem passenden Tier.

Zusatz: Die Kinder sollen so schnell wie möglich zum richtigen Tier laufen. Oder die Tiere sollen die Bewegungen des Tieres nachahmen, sobald sie das richtige Bild gefunden haben.

# 1. TIERE RATEN

Fördert: Motorik, Sprachkompetenz, Sozialkompetenz

Vorbereitung: Die Betreuungsperson sammelt das Vorwissen der Kinder. Welche Tiere kennen sie schon und wie bewegen sich diese Tiere. Zusätzlich können Bilder gesammelt oder gezeigt werden.

Alle kommen in den Kreis...

Die Betreuungsperson macht ein Beispiel: Sie geht als Tier (zum Beispiel Frosch) zu einem anderen Kind. Dieses sagt welches Tier es ist. Wenn es richtig ist, darf das Kind sich ein neues Tier ausdenken und als dieses Tier zu einem nächsten Kind gehen. Wenn es falsch ist, geht das Tier weiter.

Folgende Tiere eignen sich: Katze, Hund, Frosch, Schlange, Flamingo, Affe, Pferd

Tipp: Wenn die Tiere visualisiert sind, welche sie auswählen können funktioniert das Spiel flüssiger.