

## THEATER SPIELE

### 1. GEFÜHLE IN BEWEGUNG

Fördert: Sprachkompetenz, Motorik

Vorbereitung: Als Ergänzung dazu kann die Betreuungsperson die Gefühlsmonster einsetzen und jeweils den Kindern zeigen.

Alle stehen im Kreis...

Die Betreuungsperson beginnt, sagt ein Wort und macht eine passende Geste dazu. Zum Beispiel „ohhh“ und macht grosse Augen und geht ein bisschen zurück. Dann fordert sie die Kinder auf ihr es nach zu machen.

Ideen: Erstaunt: Ohhh/ Enttäuscht: Ojee/ Erfreut: Juhuu/ Verneinen: Nein/ Zustimmung: Aber jaa/ Nachfragen: Und jetzt?/ Verwirrt: Waas?

Zusatz: Auch ein Kind kann mal beginnen und alle anderen machen es nach. Über jede Emotion kann auch noch gesprochen werden und Beispiele aus dem Leben gesucht werden.

### 2. ZAUBERSPRACHE

Fördert: Sprachkompetenz, Sozialkompetenz

Vorbereitung: Die Betreuungsperson geht mit allen in den Zauberwald. Sobald man da ist, darf man nur noch eine erfundene Sprache sprechen.

Im Zauberwald...

Alle Kinder gehen im Raum umher und immer wenn sie auf ein anderes Kind treffen erzählen sie sich was in der eigenen erfundenen Sprache.

Zusatz: Die Sprache kann auch vorgegeben werden, wie zum Beispiel dass alle nur in „su su“ oder „bla bla“ sprechen.

### 3. KÖNIG DER TROLLE

Fördert: Motorik, Rhythmus

Vorbereitung: Die Betreuungsperson stellt ein Tamburin oder eine Trommel in die Mitte und gibt den Schlägel einem Kind.

Dann kommen alle in einen Kreis...

Das Kind welches den Schlägel hat ist der König aller Trolle und schlägt auf das Tamburin. Es kann wählen zwischen drei Stufen (ganz leise, mittel und laut). ACHTUNG! Wenn nicht gespielt wird, müssen alle Trolle ganz still und ruhig sein.

Das Kind beginnt und alle Trolle bewegen sich passend zum Tamburin. Leise heisst ganz klein, auf dem Boden und wenig Krafteinsatz. Mittel heisst umhergehend und mit „normalem“ Krafteinsatz. Laut heisst wild, mit Sprüngen und mit viel Krafteinsatz.

Nach einer gewissen Zeit wird ein neuer König bestimmt und der Schlägel wird weitergegeben.

### 4. KAMPFSZENE

Fördert: Motorik, Koordination, Sozialkompetenz

Vorbereitung: Die Betreuungsperson spricht mit den Kindern übers Kämpfen. Sie erzählt von Kampfszenen im Fernseher und dass man dort nur so tut als ob.

Nun versuchen wir das auch...

Die Betreuungsperson macht ein Beispiel: Sie geht zu einem Kind und sagt es solle mal so tun als würde es ihr in den Bauch boxen. Die Betreuungsperson zieht im richtigen Moment den Bauch ein.

Dann teilt sie die Kinder in 2er Teams ein. Diese wechseln sich nun immer ab. Ein Kind schlägt oder kickt und das andere tut so, als wäre es echt und bewegt sich dementsprechend.

Wichtig! Die Betreuungsperson soll hier gut führen. Gute Beispiele von den Kindern können als Input auch mal allen gezeigt werden.

## 5. PANTOMIME

Fördert: Motorik, Kognition

Vorbereitung: Die Betreuungsperson sammelt Bilder für das Spiel. Die Bilder sollten so gewählt sein, dass die Kinder sich darunter was vorstellen können und sofort Ideen haben wie sie dieses Bild mit dem Körper darstellen könnten.

Ein Kind zieht ein Zettel mit einem Bild...

Das Kind spielt mit dem Zettel vor was auf dem Bild ist ganz ohne zu sprechen. Die anderen Kinder erraten was auf dem Bild ist. Wer es erraten hat darf als Nächste/r ein Zettel ziehen.

Ideen für Bilder: Haare schneiden, Auto fahren, Zähne putzen, in Pfütze springen, Seil springen, einen Schneeman bauen, Fussball spielen, Schwimmen, Schminken, Reiten etc.

## 6. BEWEGUNGSGESCHICHTEN

Fördert: Motorik, Koordination, Kognition, Sozialkompetenz, Sprache

Vorbereitung: Die Betreuungsperson sucht sich eine Bewegungsgeschichte aus. Findet ihr auch Beispiele auf [www.dance4school.ch](http://www.dance4school.ch).

Die Betreuungsperson sagt zu den Kinder: „Kommt einmal alle mit...“

Dann beginnt die Betreuungsperson die Geschichte zu erzählen und geht dabei durch den ganzen Raum und macht die passenden Bewegungen dazu. Die Kinder machen mit und machen nach und bringen ihre Ideen dazu.

## 7. ZAUBERKREIS

Fördert: Motorik, Kreativität

Vorbereitung: Keine

Alle Kinder kommen in den Kreis...

Die Betreuungsperson beginnt. Sie faltet ihre Hände zusammen und schüttelt diese dazu sagt sie den Spruch: „Abra kadabra simselabim“, öffnet wieder ihre Hände und sagt: „Ooohhh“. Dann erzählt sie was sie sich gezaubert hat. Sie erfindet etwas wie zum Beispiel ein wunderschönes grosses Einhorn mit farbiger Mähne und glitzrigem Horn. Eines das sprechen kann und auch fliegen und wenn man es mal nicht braucht kann es sich ganz klein machen und in die Hosentasche nehmen.

Jetzt seid ihr dran:

Das erste Kind im Kreis beginnt. Es faltet die Hände zusammen, schüttelt sie, sagt den Spruch und öffnet die Hände mit einem Ooohh. Dann erzählt es was, das es sich ausgedacht hat. Dann kommt das nächste Kind und immer so weiter...