

Geschenkideen

Gesellschaftsspiele

- „Differix“
- „Schloss Logikus“
- „Logeo“
- „Lük – Kasten“
- „Das verrückte Labyrinth“
- „Twister“

Bücher

- „Wo ist Walter?“ (Martin Handford)
- „Hier stimmt was nicht?“ (Ralf Butschkow)
- „Das 1000 Fehler Suchspaßbuch - Zacharias Zuckerbein“ (Silke Moritz)
- „Verflixt hier stimmt was nicht“ (Barbara Scholz)
- „Wimmelbuch – Auf dem Lande“ (Ali Mitschgutsch)
- „Mats und die Wundersteine“ (Marcus Pfister)

Bewegungsspielidee

für mindestens drei Personen

„Wer hat Angst vor´m schwarzen Wolf?“

Das Spielfeld wird abgegrenzt – es sollte eine Start- und eine Ziellinie geben sowie eine Seitenbegrenzung. Ein Spieler wird als „Schwarzer Wolf“ bestimmt. Der „Schwarze Wolf“ steht an der Ziellinie, und an der Startlinie stehen die restlichen Teilnehmer. Der Wolf ruft nun: „Wer hat Angst vorm Schwarzen Wolf.“

Die Teilnehmer antworten: „Niemand!“

Daraufhin ruft wiederum der „Schwarze Wolf“: „Und wenn er kommt?“

Die anderen Kinder antworten: „Dann laufen wir“.

Damit ist das Startzeichen gegeben und alle Kinder rennen los.

Die Spieler versuchen nun zur Ziellinie zu gelangen. Währenddessen versucht der „Schwarze Wolf“ möglichst viele Teilnehmer zu fangen.

Die Gefangenen helfen in den folgenden Runden dem „Schwarzen Wolf“ die anderen Teilnehmer zu fangen.

Wer als Letztes übrigbleibt, ist der nächste „Schwarze Wolf“

Bewegungsspielidee

für mindestens drei Personen

„Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?“

Es wird ein Spielfeld markiert (Start- und Ziellinie sowie eine Seitenbegrenzung). Alle Kinder stellen sich an der Startlinie auf.

Ein Spieler wird zuvor als Fischer bestimmt. Dieser stellt sich an der Ziellinie auf. Die Kinder an der Startlinie rufen: „Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?“ Der „Fischer“ antwortet z.B.: „Blau“ (alle anderen Farben sind natürlich auch möglich).

Nun laufen alle Kinder, die blaue Anziehsachen tragen, los. Die übrigen Kinder bleiben an der Startlinie stehen und sind in Sicherheit.

Der Fischer versucht die laufenden Kinder zu fangen. Die gefangenen Kinder helfen in den nächsten Runden dem Fischer die übrigen Kinder, zu fangen.

Das letzte Kind, welches gefangen wurde, wird zum neuen Fischer ernannt.

Bewegungsspiel

für mindestens drei Personen

„Hexe, Hexe, was kochst Du heute“

Ein Spielfeld wird eingeteilt (Start- und Ziellinie sowie zwei Seitenbegrenzungen). Alle Kinder stehen an der Startlinie. Gemeinsam bestimmen sie eine „Hexe“. Die Hexe geht zur gegenüberliegenden Ziellinie. Die Mitspieler fragen rufend die Hexe: „Hexe, Hexe was kochst Du heute?“ Die Hexe antwortet: „Nudelsalat“ (als Beispiel). Gemeinsam klatschen die Mitspieler das Wort „Nudelsalat“ in Silben. Die geklatschte Antwort wäre: Nu-del-sa-lat = vier Silben. Da die Antwort aus vier Silben besteht, dürfen die Kinder vier Schritte vorwärts gehen. Die Größe der Schritte, die die Kinder dabei gehen, ist irrelevant. Wer zuerst die „Hexe“ erreicht, ist in der nächsten Runde die neue „Hexe“.

(1) Dinge, die Sie beispielsweise im Alltag mit Ihrem Kind unternehmen können ...

- „Wie viele Finger zeige ich Dir?“. Zeigen Sie Ihrem Kind eine beliebige Anzahl an Fingern und Ihr Kind erkennt die Zahl oder zählt diese mit seinem Finger ab.
- Backen Sie einen Kuchen mit Ihrem Kind. Lassen Sie Ihr Kind überlegen, welche Zutaten dafür benötigt werden und was ggf. noch eingekauft werden muss.
- Erzählen Sie Ihrem Kind eine Geschichte, wobei das Ende noch offen ist. Geben Sie ihrem Kind die Möglichkeit, die Geschichte zu Ende zu erzählen.
- Stellen Sie sich vor, Ihr Kind hat ein Problem – fragen Sie Ihr Kind: „Hast Du eine Idee, wie wirdas Problem lösen können?“. Sollte es sein, dass Ihr Kind keine Ideen haben, geben Sie ihm Hinweise, sodass es einen eigenen Lösungsweg finden kann.

(2) Dinge, die Sie beispielsweise im Alltag mit Ihrem Kind unternehmen können ...

- Spielen Sie in aller Ruhe mit ihrem Kind „Ich packe meinen Koffer und ich nehme mit ...“
- Lassen Sie sich abends von Ihrem Kind erzählen, was es denn ganzen Tag über erlebt hat.
- Spielen Sie mit ihrem Kind folgendes Suchspiel: „Ich möchte, dass du mir etwas holst, was rund, viereckig, etc. ist!“ Als Alternative können hier auch Farben mit ins Spiel gebracht werden: „Ich möchte, dass du mir etwas holst, was rot ist!“ Oder „Ich möchte, dass du mir zwei Teelöffel holst.“
- Spielidee : „ Ich sehe was , was Du nicht siehst und das ist ...“

(3) Dinge, die Sie beispielsweise im Alltag mit Ihrem Kind unternehmen können ...

- Singen Sie regelmäßig mit ihren Kindern Lieder oder üben Fingerspiele ein.
- Experimentieren Sie mit Ihrem Kind zu einer Frage (Beispielfrage): „Was schwimmt und was geht unter?“, „Welche Farben erhalte ich, wenn ich blau und rot mische?“

(1) Glücksfrosch

(aus Ateliers Hafensstraße 64. 365-mal Vorlesen: Geschichten und Gedichte für das ganze Jahr 2013). Carlsen.)

„Der Frosch,
er wohnt nicht mehr am Teich,
ist umgezogen ins Königreich.
Sein neues Heim: ein runder Baum
mit Blick aufs Schloss. Ein wahrer Traum!
„Mein Glück“, quakt er, „ich hab’s gefunden!“
Er hüpfte vor Freude und ist verschwunden.
Und wenn er nicht gestorben ist,
sitzt er noch da und fängt und frisst...
die Fliegen.“

(2) Glücksfrosch

Stellen Sie Ihrem Kind Fragen zu der Geschichte.

Beispielsweise:

- Welches Tier kommt in der Geschichte vor?
- Wo wohnte der Frosch bevor er umzog?
- Wohin zog das Tier?
- Was frisst und fängt der Frosch?
- Wie geht die Geschichte weiter – hast Du eine Idee?

Jula zählt Schafe

(aus Ateliers Hafenstr. 64. 365-mal Vorlesen: Geschichten und Gedichte für das ganze Jahr (2013). Carlsen)

„Jula kann nicht einschlafen. „Versuch es doch mal mit Schafe zählen!“, meint Opa. Aber Jula kann erst bis vierzehn zählen. Da kommt ihr eine Idee: Jula stellt sich vor, wie vierzehn Schafe in einen Zug einsteigen.

„Eins ... zwei ... drei ... vierzehn bitte zurücktreten, der Zug fährt jetzt ab.“ Herde Nummer zwei soll mit dem Bus verreisen und Jula malt sich aus, wie die Schafe, eins nach dem anderen, hineinklettern: „Eins ... zwei ... drei.“ Als das siebte Schaf einsteigt, ist Jula eingeschlafen.“

Stellen Sie Ihrem Kind Fragen zu der Geschichte:

Beispielsweise :

- Wie hieß das Mädchen in der Geschichte?
- Was ist eine Herde?
- Wie weit kann Jula zählen?
- Mit welchen Verkehrsmitteln fahren die Tiere auf die Reise?

Fingerspiel: „Geisterstunde“

(aus Schmitz, E., Von vorne geht der Elefant. (o.J.) hansadruck , Kiel.)

Die Uhr schlägt 12 um Mitternacht! 5 Geister sind nun aufgewacht.

5 Finger einer Hand zeigen, Augen reiben, gähnen

Der erste Geist schreit laut: „Huuuuuuu, heut´ Nacht da gibt es keine Ruh´!“

Bei „u“ die Lippen deutlich gespitzt vorschieben, auf rundes Lippenloch achten!

Der zweite Geist, das ist ein schlimmer, weht wie ein Wind durch alle Zimmer.

Mit deutlich gespitzten Lippen mehrmals pusten

Der dritte Geist ist groß und kräftig und klappert mit den Zähnen heftig.

Mit Zähnen klappern

Der vierte Geist – mit rundem Bauch- verbreitet einen kalten Hauch.

Bauch mit beiden Armen andeuten, dann mit weit geöffneten Mund hauchen

Der fünfte Geist – er ist noch klein – möcht´ gern in der Kita sein.

Ein trauriges Gesicht machen

Drum rufen wir: „ Komm doch herein! Wir wollen deine Freunde sein!“

„jemanden“ herbei winken!“