Stundenentwurf Beteiligungsworkshop im Kindergarten

Die Baden-Württembergische Sportjugend (BWSJ) hat im Rahmen ihres Projekts „Bewegung bewegt was!" viele Kinder und Jugendliche erreicht, sie sportlich bewegt und vor allem aktiv beteiligt. Als BWSJ verfolgen wir auch nach Ablauf des Projektzeitraums insbesondere das Ziel, Kinder und Jugendliche zu einem Engagement zu bewegen sowie das Thema „Kinder- und Jugendbeteiligung" im Kontext Sport voranzutreiben.

Das Thema Partizipation und Beteiligung kann bereits im Kindergarten anhand niedrigschwelliger Prozesse der alltäglichen Lebenswelt kindgerecht erlebbar gemacht werden. Die Demokratiebildung in frühen Jahren hilft Kindern bei der Findung ihrer Identität und ist einer der ersten wichtigen Entwicklungsschritte zur Selbstständigkeit. In Kombination mit Bewegung kann das Thema spielerisch gestaltet werden und nebenbei andere wichtige kognitive und motorische Entwicklungsschritte fördern.

Um Ihnen den spielerischen Einstieg in das Thema zu erleichtern, finden Sie untenstehend einen Entwurf für eine Bewegungsstunde. Außerdem finden Sie auf unserer Homepage (muss dann verlinkt werden) weitere Materialien, die Sie während des Prozesses unterstützen sollen und Kontaktdaten für konkrete Rückfragen!

Zeitfenster: ca. 1,5 h

Benötigtes Personal: Eine pädagogische Fachkraft und eine Hilfskraft

Räumlichkeiten: Bewegungsraum, Sporthalle/-platz, Garten

Material: Abhängig von Ausgestaltung des Workshops

Ziel	Mögliche Inhalte	Methode
Kinder an das Thema Partizipation bzw. Beteiligung kindgerecht heranführen	/ Vorstellen eines passenden Buches / Durchführung eines passenden Spiels / In Form einer Gesprächsrunde	Sitzkreis
Workshop für die Kinder transparent halten	/ Aufstellen von Regeln und Wünschen durch die Kinder / Äußern von Wünschen der Fachkräfte	Sitzkreis
Kinder wärmen sich auf	/ Sammlung verschiedener Spielvorschläge der Kinder (3-4) / Kinder können per Handzeichen für ein Spiel abstimmen / Das meistgewählte Spiel wird gespielt	Kinderkonferenz
Kinder entscheiden demokratisch für ein Bewegungsangebot	/ Kindern werden 2-3 mitgebrachte Bewegungsangebote vorgestellt (s.u.) / Kinder können mit einem Gegenstand für ihr favorisiertes Angebot abstimmen (Muggelsteine, Wäscheklammern o.ä.) / Es kann gemeinsam aufgebaut werden	Sitzkreis
Durchführung des demokratisch gewählten Bewegungsangebots	/ Erklärung des Bewegungsangebots / Durchführung des Bewegungsangebots / Gemeinsamer Abbau	Bewegungsangebot
Reflexion und Abschluss	/ Gemeinsame Reflektion des Workshops (Feedbackrunde, was war anders, was war gut/schlecht? Konnte Ziel erreicht werden? Wie soll das Thema weitergeführt werden?...) / Urkundenvergabe (Vorlage s. ?) / Bei Unterstützung oder Kooperation mit örtlichen Vereinen: Verteilen von Flyern	Sitzkreis

Bewegungsangebot 1 – Bälle – Thema: Auf dem Rummel

Verschiedene Stationen im Raum aufbauen. Die Kinder dürfen sich frei bewegen und die Stationen selbstständig erledigen.

Station 1 (grün): **Hütchen/Dosen werfen**

Auf einen (großen) Kasten werden Dosen/Hüttchen gestellt. Der Abstand wird markiert. Die Kinder werfen abwechselnd. Ziel ist es möglichst viele Dosen/Hütchen abzuwerfen.

Material: 1 (großer) Kasten, 4 Hütchen oder 10 Dosen, Markierung für den Boden, verschiedene Bälle

Station 2 (blau): **Eierlauf**

In einer Distanz von etwa 5m werden zwei Eimer/Körbe o.ä. gegenüber voneinander aufgestellt. Dazwischen befinden sich kleinere Hindernisse (Hütchen - Palmen, Tücher – Sandbänke). Die Kinder durchlaufen den Parcours mit einem Esslöffel und einem darauf liegenden Tischtennisball. Ziel ist es den Tischtennisball vom einen zum anderen Eimer zu transportieren ohne, dass er vom Löffel fällt.

Material: 2 Eimer, 2 Hütchen/Stangen, 2 Tücher, 1 Löffel, 1 Tischtennisball

Station 3 (rot): **Torschuss**

Mithilfe von zwei Stangen wird ein Tor gebildet. Die Kinder dürfen ab einer Markierung mit dem Fuß auf das Stangentor schießen. Der Übungsleiter (ÜL) kann das Tor verkleinern oder einen Gegenstand zum Abschießen hineinstellen. Ziel ist es, das Tor oder den Gegenstand (z.B. anderen Ball) darin zu treffen.

Material: 2 Bälle, 2 Stangen, Markierung für den Boden

Station 4 (gelb): **Ball fangen**

1) Die Kinder werfen unterschiedliche Bälle nach oben und versuchen sie wieder zu fangen.
2) Die Kinder werfen unterschiedliche Bälle gegen die Wand und fangen sie wieder.
3) Die Kinder lassen die Bälle einmal aufhüpfen und fangen sie wieder.

ÜL kann variieren. Drehen, Klatschen, im Sitzen/Liegen fangen usw.

Material: verschiedene Bälle evtl. auch Luftballon, eine Wand.

Laufkarte zum Umhängen, um zu sehen welche Stationen die Kinder schon gemeistert haben.

An jeder Station liegen Klebepunkte in der angegebenen Farbe. Die Kinder nehmen sich nach jeder absolvierten Station einen entsprechenden Klebepunkt und kleben ihn auf ihre Laufkarte (farblich passender Ball).

Station 2

Station 1

Station 3

Station 4

Auf dem Rummel

Bewegungsangebot 2 – Kleine Spiele – In der Welt der Magier und Einhörner

Gemeinsam mit den Kindern wird entschieden mit welchem Spiel begonnen wird. Je nach Zeit und Lust der Kinder wird ein Spiel mehrmals oder mehrere unterschiedliche Spiele gespielt.

Spiel 1: **Zauberfänger**

Die Kinder stehen in einem engen Kreis mit dem Kopf zur Mitte. Alle müssen die Augen schließen, dann tippt ein Spielleiter einen, zwei oder mehr Kinder an. Sie sind die Zauberfänger.

Auf ein Kommando rennen alle auseinander, die Zauberfänger müssen die anderen durch Berührung verzaubern, woraufhin sie stehen bleiben müssen. Ein unverzaubertes Kind kann ein verzaubertes (stehendes) Kind durch eine im Voraus bestimmte Aufgabe befreien. Ziel für die Zauberer ist es, alle Kinder zu verzaubern.

Material: -

Spiel 2: **Magier-Einhorn-Regenbogen** (Feuer-Wasser-Sturm)

Die Kinder bewegen sich im Takt des Tamburins durch den Raum. ÜL nennt einen der drei Begriffe.

Magier: Versteinert stehen bleiben

Einhorn: In eine Ecke rennen

Regenbogen: Auf eine Bank stellen

Variante: In jeder Runde scheidet das langsamste Kind aus. (Darf evtl. dann das Tamburin schlagen?)

Material: Tamburin, Bänke

Spiel 3: **Regenbogenfange**

Alle Kinder bekommen drei Holzwäscheklammern in Regenbogen-Farben. Nun wird Musik gespielt und die kleinen Einhörner tanzen wild durch den Raum. Sobald die Musik stoppt, müssen sie versuchen, einem anderen Kind eine Wäscheklammer an ein Kleidungsstück zu stecken. Dann geht die Musik und der Tanz weiter. Wer bis zum Schluss des Musikstücks die meisten Klammern losbringt und die wenigsten einheimst, hat gewonnen.

Variante: Wäscheklammern nur vorne an das T-Shirt klemmen, mehr/weniger Wäscheklammern

Material: Regenbogenwäscheklammern, Musik, Stoppuhr

Spiel 4: **Im Zauberwald**

Die Kinder teilen sich selbst in zwei Gruppen auf (Magier und Einhörner) oder schlagen eine passende Methode vor. In der Halle liegen verdeckt Puzzleteile von zwei Puzzles und mehrere Werwolfkarten. Die Puzzleteile sind mit Symbolen markiert (Zauberstab, Regenbogen). Die Magier versuchen die Puzzleteile mit dem Zauberstab zu finden, die Einhörner versuchen die Puzzleteile mit dem Regenbogen zu finden. Die Puzzleteile werden am passenden Hütchen gesammelt. Wer eine Werwolfkarte umdreht, muss zuerst eine Strafrunde laufen, bevor das nächste Teil umgedreht werden darf. Sobald alle Puzzleteile gefunden wurden, müssen die Teile zu einem Puzzle zusammengefügt werden.

Variante: Nur ein Kind darf laufen (Art „Staffellauf"), Aufgabe bevor ein neues Teil umgedreht werden darf z.B. 3 Hampelmänner

Material: 2 Puzzles (2 Bilder zum Drucken und Ausschneiden auf übernächsten Seiten) , Werwolfkarten, 2 Hütchen mit Schildern (Regenbogen, Zauberstab)

Im Zauberwald

Bewegungsangebot 3 – Bewegungslandschaft – Das Land der Farben

Jedes Kind bekommt vier Wäscheklammern an sein T-Shirt (von jeder Farbe eine). Die Kinder bewegen sich selbstständig durch die Stationen und dürfen nach jeder absolvierten Station ihre Wäscheklammer an die dafür vorgesehene Stelle klemmen/legen.

Einstieg:

Die Kinder stellen sich vor, sie wären auf einer Wiese. Der Schnee ist geschmolzen und der Boden ist nicht mehr gefroren. Nach und nach kommen die ersten Frühlingsboten aus der Erde, beginnen zu blühen und bringen Farbe in die Welt. Nur die Insekten sind noch müde von ihrer Winterstarre. Damit auch sie endlich aufwachen, sollen die Kinder ihnen ihre Lieblingsfarben bringen. Je mehr Farben die Insekten erhalten, desto eher erwachen sie.

- Grün ist die liebste Farbe der Ameisen, deshalb werden die grünen Klammern zu ihnen gebraucht.
- Die roten Wäscheklammern kommen an das Spinnennetz,
- die lilafarbenen Klammern sind für die Käfer und
- die blauen Wäscheklammern erhalten die Heuschrecken, denn blau mögen sie am liebsten

Station 1: **Ameisen** (grün)

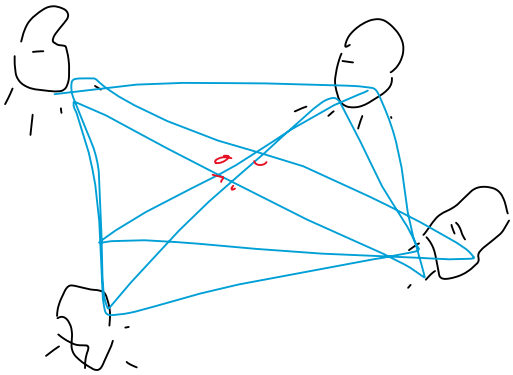
Bei der Sprossenwand ist eine "Ameisenstraße" entstanden. Um die Lieblingsfarbe zu den Ameisen zu bringen, müssen sich die Kinder an einer Seite der Sprossenwand hochgeklettert. In der Mitte ist mit Seilen ein Hindernis markiert - dieses soll überwunden werden. Auf der anderen Seite ist eine Ameise befestigt, an die die blaue Klammer geklemmt werden soll. Über die Rutsche (Langbank) geht es wieder nach unten.

Material: Sprossenwand, Langbank, 3 Seile, Ameisenschild

Station 2: **Das Spinnennetz** (rot)

Auch die Spinne hat dringend etwas Farbe nötig! Sie wünscht sich von den Kindern ganz viel rot. Es wird versucht, ins Zentrum des Spinnennetzes zu gelangen, ohne den Spinnfaden zu berühren. In der Mitte angekommen, wird die Klammer an das Netz geklippt. Auch beim Weg raus aus dem Spinnennetz soll kein Faden berührt werden.

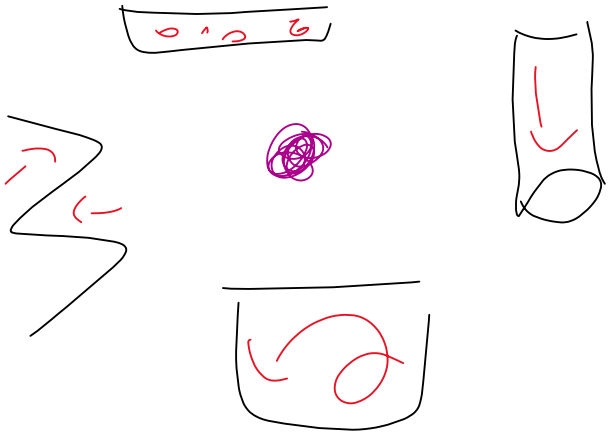
Material: Ein Wollknäul, 4 Stühle oder Stangen



Station 3: **Bei den Käfern** (lila)

Um die Käfer aus ihrer Winterstarre zu wecken, bringen die Kinder ganz viel lila zu ihnen. Es wird wie ein Käfer durch den "Krabbelparcours" gekrabbelt. Nachdem die Kinder fertig sind wird die Wäscheklammer an den in der Mitte liegenden Käfer geklemmt.

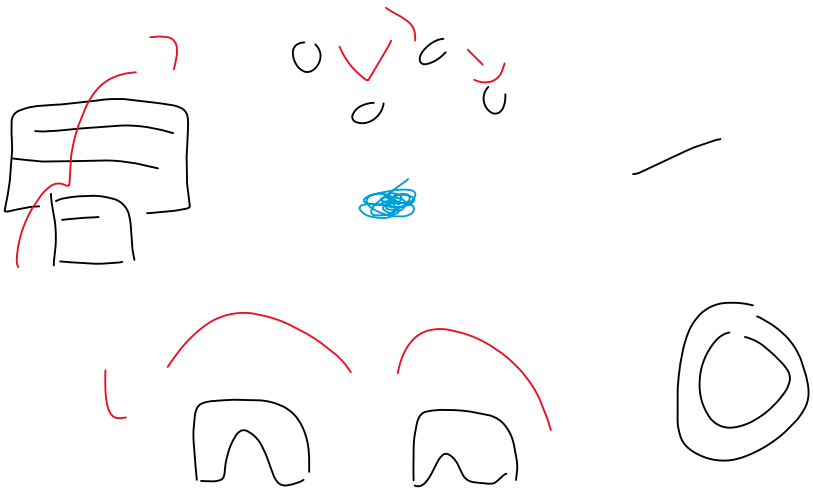
Material: Bank mit Hindernissen darauf (Sandsäckchen, Seil), Tape für Zick-Zack Linie, ein Tunnel und eine Matte, Käfersymbol zum ranklemmen der Wäscheklammern

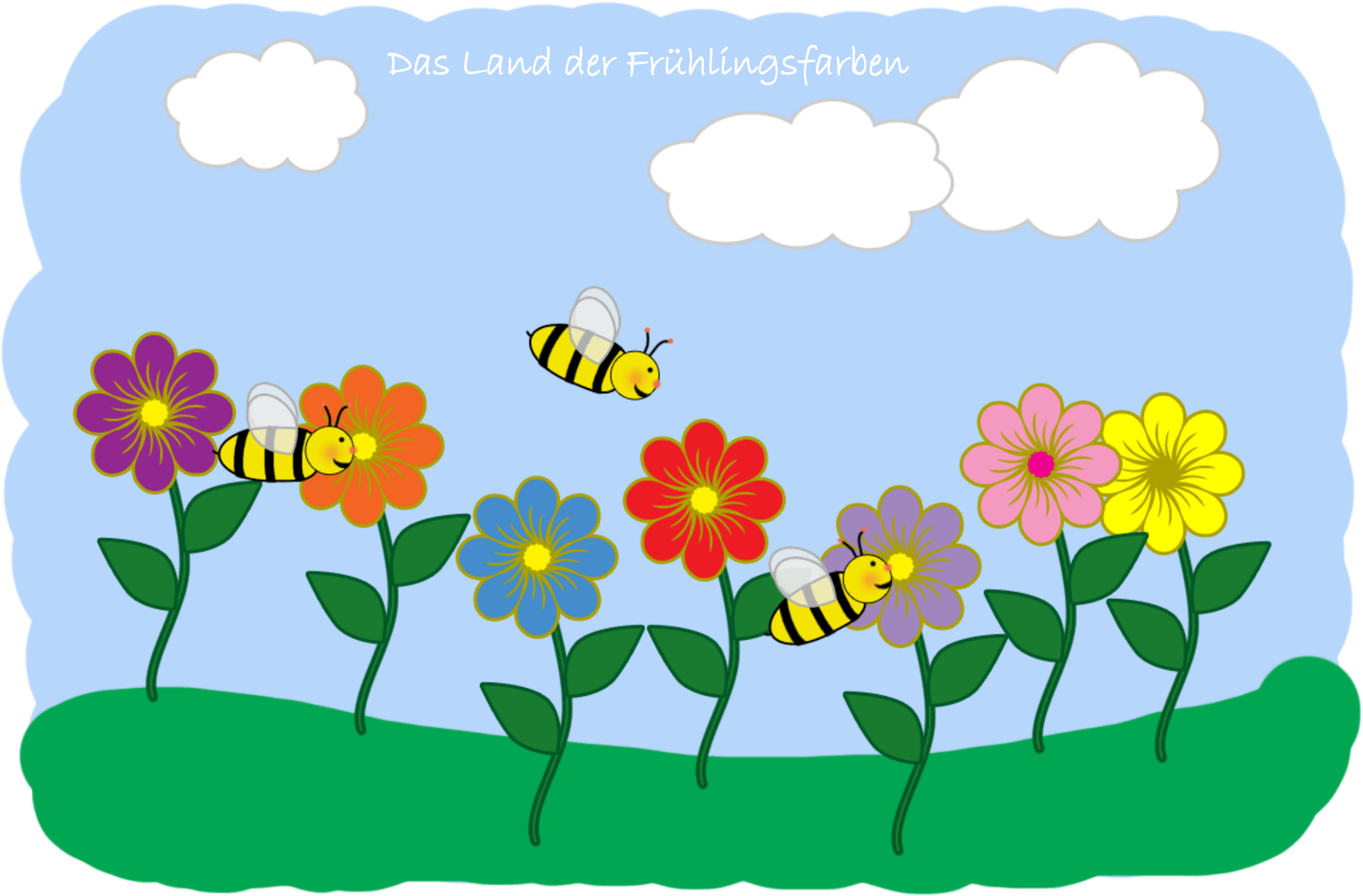
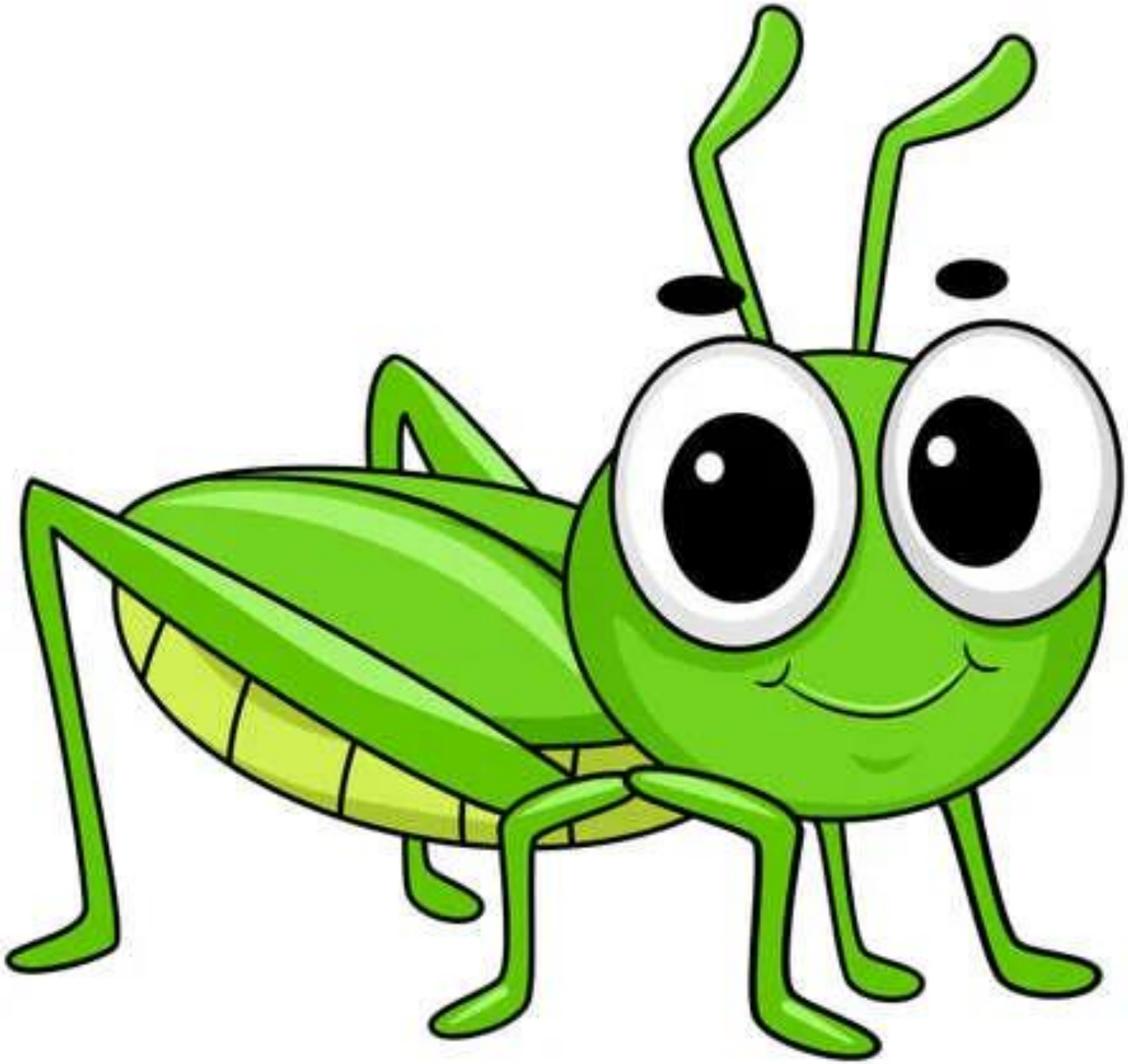


Station 4: **Bei den Heuschrecken** (blau)

Auch die Heuschrecken wollen mit ihrer Lieblingsfarbe geweckt werden. Die Heuschrecken lieben es zu hüpfen - sie hüpfen hoch, sie hüpfen weit, sie steigen langsam mit ihren langen Beinen. Zum Schluss wird die Klammer an das Heuschreckensymbol geklemmt.

Material: Mehrere Schaumstoffbausteine zum darüber hüpfen, Reifen oder Markierungsplättchen um große langsame Schritte zu machen bzw. zu hüpfen, Trampolin, kleiner und großer Kasten zum drüber steigen. Bodenmarkierung um ab diesem Punkt so hoch wie möglich zu springen.




Das Land der Frühlingsfarben