

# AUFGABE 1 ZAUBERSTAB MIT DEN AUGEN VERFOLGEN

## ☆☆ Augenmuskelkontrolle ☆☆

Ihr entschließt euch, in das Land der Hexen aufgenommen zu werden, um dort als Hexen leben zu können.

Ganz so einfach, wie ihr es euch vorstellt, ist es jedoch nicht. Eine "Hexenprüfung"- die von der Oberhexe angeleitet wird- muss erst einmal erfolgreich abgelegt werden.

Die Oberhexe beginnt mit der Verzauberung. Sie bewegt ihren Zauberstab ganz langsam vor euren Augen hin und her und ihr versucht ihn mit den Augen zu beobachten, ohne dass euer Kopf dabei mitbewegt wird.

### AUFGABENBESCHREIBUNG:

- ☆ Die Kinder sitzen im Kreis.
- ☆ Die Oberhexe bewegt den Zauberstab ca. 30 cm entfernt in Bewegungen von rechts nach links und von oben nach unten und umgekehrt. (Bei Richtungswechsel den Zauberstab kurz anhalten).
- ☆ Das Kind schaut auf die Spitze des Zauberstabes und verfolgt diese, ohne den Kopf zu bewegen.

### MATERIAL

- ☆ Zauberstab; alternativ: Stab mit einer optischen Markierung an einer Seite. (evtl. Teppichfliesen)

### BEOBACHTUNG

- ☆ Das Kind verfolgt kontinuierlich den Zauberstab mit den Augen, ohne den Kopf mitzubewegen

### Zusätzliche Beobachtung

Siehe Beobachtungsbogen

## FÖRDERBEISPIELE

### Rollender Reifen

Ein Gymnastikreifen wird mit Tesaband/Chiffonband an einer Stelle markiert. Der Reifen wird über eine längere Strecke durch den Raum gerollt, wobei das Kind die Umdrehungen des Reifens zählt.  
(Reifen erhält keine Markierung)

### Igelreise

Die Kinder erhalten einen Tennisball/Igel, der auf die Reise geschickt wird. Alle Kinder rollen den Ball gleichzeitig und verfolgen ihren Igel solange mit den Augen, bis kein Ball mehr in Bewegung ist.

## AUFGABE 2 IM DUNKELN EINEM GERÄUSCH FOLGEN

### ☆☆ Auditive Wahrnehmung; Richtungshören ☆☆

Nach dieser Verzauberung, auf die ihr euch alle mutig eingelassen habt, seid ihr in das Land der Hexen eingetreten. Ihr erhaltet von der Oberhexe einen Hexenbesen. Auf dem Weg in das Hexenland, der euch immer tiefer in den Wald führt, hört ihr aus einiger Entfernung ein sonderbares Geräusch.

Da es sehr dunkel ist, könnt ihr euch nur auf euer Gehör verlassen. Ihr geht immer näher.

Unerwartet müsst ihr stehen bleiben, denn vor euch windet sich eine Klapperschlange aus dem Waldboden.

#### AUFGABENBESCHREIBUNG:

- ☆ Den Kindern werden die Augen verbunden.
- ☆ Mit einer Kastagnette wird das Geräusch der Klapperschlange 4- 5mal hintereinander aus ca. 3 m Entfernung wiederholt.
- ☆ Die Kinder gehen einzeln und nacheinander in die Richtung der Geräusche und bleiben kurz vor der Gefahrenquelle stehen.

#### MATERIAL

- ☆ Augenbinde Kastagnette

#### BEOBACHTUNG

- ☆ Das Kind ortet das Geräusch eindeutig und bewegt sich kontinuierlich auf direktem Weg zur Geräuschquelle.

#### Zusätzliche Beobachtung

Siehe Beobachtungsbogen

## FÖRDERBEISPIELE

### Heulbojenspiel

Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt. Während die eine (Schiffe) sich am Spielfeldrand aufstellen, verteilt sich die zweite (Heulbojen) über das Spielfeld.

Nun versuchen die Schiffe mit geschlossenen Augen zur anderen Spielfeldseite (Hafen) zu gelangen, ohne die Heulbojen zu berühren.

Diese geben ihren Standort durch akustische Zeichen (Heulen, Tuten, Piepen) zu erkennen.

Die Heulbojen schalten sich aus, wenn alle Schiffe den Hafen erreicht haben. (Szenenwechsel, andere Geräusche)

### Variation:

Szenenwechsel: Eine Expedition muss durch einen dunklen Urwald, ohne dabei die geräuschgebenden Tiere zu berühren.

### Rattenfänger

Die Kinder stehen mit geschlossenen Augen in einer Ecke. Der Lehrer kommt als Rattenfänger mit einer Flöte und spielt. Die Kinder folgen ihm durch den Raum.

## AUFGABE 3 DEN PANTHER MIT FUTTER BESÄNFTIGEN

### ☆☆ Taktile Wahrnehmung ☆☆

Nach diesem aufregenden Ereignis geht ihr weiter. Plötzlich steht ein gefährliches Tier vor euch, das die meisten von euch noch nie vorher gesehen haben. Es ist ein schwarzer Panther, der hier im Hexenland lebt. Da ihr noch keine Hexen seid, wisst ihr nicht, wie sich der Panther verhält. Also müsst ihr ihn besänftigen, denn ihr wollt ja euren Weg weitergehen. Die Hexenbesen legt ihr erst einmal zur Seite, denn diese würden ihn nur erschrecken. Die Oberhexe führt jeden von euch einzeln zu dem Panther, damit ihr ihn mit Futter besänftigen könnt.

Der Panther mag Kinder sehr gerne, deshalb beschnuppert er euch ein wenig.

#### AUFGABENBESCHREIBUNG:

- ☆ In einer Tastbox befinden sich Stoffpaare von unterschiedlicher Oberflächenbeschaffenheit. Die Kinder sollen die Stoffstücke heraussuchen, die sich gleich anfühlen.

#### MATERIAL

- ☆ Panther als Stofftier
- ☆ Tastbox; nach einer Seite offen, um das Tasten der Kinder zu beobachten
- ☆ 3-5 unterschiedliche Stoffpaare

#### BEOBACHTUNG

- ☆ Das Kind fasst mit beiden Händen in die Tastbox und findet nacheinander die entsprechenden Stoffpaare.

#### Zusätzliche Beobachtung

Siehe Beobachtungsbogen

# FÖRDERBEISPIELE

## Waschstraße

### Pieks 13

Kinder erhalten Wäscheklammern, heften diese an die Kleidungsstücke eines Kindes, das in Rückenlage auf dem Boden liegt. Vor dem Anheften wird diese Stelle am Körper leicht berührt. Das liegende Kind benennt die Stelle.

### Fühlstrasse

Strecke ist mit Krepp markiert; Kind liegt bäuchlings auf dem Rollbrett und fährt die Strecke mit geschlossenen Augen ab. Stößt es an einen Querstreifen, liegt rechts davon ein Tuch, unter dem etwas versteckt ist. Kind merkt sich die Gegenstände (oder Buchstaben, die ein Wort ergeben,)

## AUFGABE 4 TESTFLUG MIT DEM ROLLBRETT

### ☆☆ Körperschema, Körperkoordination ☆☆

Nach diesen mutigen Prüfungsaufgaben begleitet euch die Oberhexe zu einem Gerät, auf dem ihr den Testflug üben könnt. Ihr wisst ja, dass das Fliegen auf dem Hexenbesen neben dem zaubern die wichtigste Aufgabe einer Hexe ist.

#### AUFGABENBESCHREIBUNG:

- ☆ Das Kind liegt in Bauchlage auf dem Rollbrett und versucht Kopf, Arme und Beine 10 Sekunden lang hochzuhalten, so dass vom Kopf bis zu den Füßen eine "Bogenspannung" entsteht.

#### MATERIAL

- ☆ Rollbrett

#### BEOBACHTUNG

- ☆ Das Kind legt sich in Bauchlage auf das Rollbrett. Anschließend hebt es Kopf, Arme und Beine hoch, so dass eine Bogenspannung des Körpers erkennbar ist. Diese Position hält es 10 Sekunden.

#### Zusätzliche Beobachtung

Siehe Beobachtungsbogen

## FÖRDERBEISPIELE

### Baumstammrollen

Auf einer schrägen Ebene rollen sich die Baumstämme ins Tal hinunter. Dabei bauen die Kinder eine Körperspannung auf, wobei die Arme nach oben gestreckt sind.

### Eiskugelspiel

Ein Pezziball wird durch den Raumgerollt und versucht die Kinder zu berühren. Bei Berührung "versteinern" die Kinder solange, bis sie erlöst werden.

## **AUFGABE 5 ZAUBERKUGEL FANGEN**

### **☆☆ Auge- Hand- Koordination ☆☆**

Um dem Besen seine Flugkraft wiederzugeben, wirft die Oberhexe euch nacheinander eine Zauberkuigel zu, die von euch gefangen werden muss, und der Oberhexe zuruick geworfen wird.

#### **AUFGABENBESCHREIBUNG:**

- ☆ Die Kinder stehen nebeneinander. Die Oberhexe wirft jedem Kind einzeln mindestens 2x die Zauberkuigel zu. Das Kind faengt diese und wirft sie zuruick. Gelingt das Fangen nicht sofort, kann die Ubung bis zu 4x wiederholt werden.

#### **MATERIAL**

- ☆ Softball o. a. (Zauberkuigel kann auch aus Zeitungspapier/Kreppband hergestellt und von den Kindern bemalt werden.)

#### **BEOBACHTUNG**

- ☆ Das Kind steht in einer stabilen Ausgangsposition. Es fixiert den Ball mit den Augen und faengt diesen mit beiden Haenden mindestens 2x (bei 4-jaehrigen genuegt ein Koerperfangen), ab dem 6. Lebensjahr faengt das Kind den Ball, ohne dass dieser den Koerper beruehrt.

#### **Zusaetzliche Beobachtung**

Siehe Beobachtungsbogen

## FÖRDERBEISPIELE

### Heiße Kartoffel

Die Kinder stehen im Kreis und werfen ihrem linken Nachbarn einen Ball zu. Dabei rufen sie beispielsweise: Jens, eine heiße Kartoffel!

#### Variation:

Die Kinder laufen beim Spielen durch den Raum.

### Tuchjonglage

Ein Chiffontuch wird hochgeworfen und mit der gleichen Hand gefangen. Im nächsten Schritt fängt das Kind das Tuch mit der anderen Hand.

Steigerung: 2-Tuch-Jonglage

## AUFGABE 6 DEN SCHLAFENDEN RIESEN ÜBERLISTEN

### ☆☆ Gleichgewichtsfähigkeit-Körperkoordination ☆☆

Plötzlich entdeckt ihr, dass jemand euren Hexenbesen geklaut hat.

Nachdem ihr nun schon so weit in eurer Ausbildung fortgeschritten seid, lasst ihr es nicht zu, dass ihr das Hexenland ohne Hexenbesen verlassen sollt- auch nicht, wenn es sich bei dem Dieb um den Riesen handelt.

Einer giftigen Klapperschlange zu begegnen und den wilden Panther zu besänftigen war für euch schon gefährlich genug, doch einen schlafenden Riesen zu überlisten erfordert sehr viel Mut von euch.

Um ihn nicht aufzuwecken, schleicht ihr euch nacheinander so leise wie möglich auf Zehenspitzen an ihn heran.

#### AUFGABENBESCHREIBUNG:

- ☆ Die Kinder bewegen sich einzeln und nacheinander auf Zehenspitzen (8-10 Schritte) zu dem schlafenden Riesen, entwenden ihm ihre Hexenbesen und laufen dann zum Ausgangspunkt zurück.

#### MATERIAL

- ☆ Gymnastikstäbe

#### BEOBACHTUNG

- ☆ Das Kind geht im Zehenspitzengang zu dem schlafenden Riesen (und hebt dabei eindeutig die Ferse vom Boden). Es hält dabei sein Gleichgewicht, der Oberkörper ist aufgerichtet.

#### Zusätzliche Beobachtung

Siehe Beobachtungsbogen

## FÖRDERBEISPIELE

### Inselspiel

Die Kinder stehen auf einer Zeitung. Bei Hochwasser wird die Insel immer kleiner, die Kinder falten die Zeitung entsprechend klein, bis schließlich ein Einbandstand provoziert wird.

### Airbag

Ein Rollbrett wird unter ein Sprungtuch gestellt. Ein Kind stellt sich auf das Rollbrett. Die übrigen Kinder und mindestens zwei Erwachsene verteilen sich um das Sprungtuch und ziehen das Kind durch den Raum. Fällt es, wird das Sprungtuch straff gezogen.

## AUFGABE 7 ÜBERWINDEN DER BRÜCKE

### ☆☆ Gleichgewichtsfähigkeit ☆☆

Jetzt liegt das Ziel einer langen Reise durch das Hexenland vor euch, ein hoher Berg muss bewältigt werden. erinnert ihr euch noch an die Worte, die der Panther euch zugeflüstert hat?

"Es gibt eine lange Brücke, die über einen reißenden Bach führt. Wenn ihr sie gefunden habt, überquert sie- und das Ziel eurer Reise liegt vor euch!"

Die Oberhexe zeigt euch, wie ihr die Brücke überwinden könnt.

#### AUFGABENBESCHREIBUNG:

- ☆ Die Kinder bewegen sich nacheinander über eine umgedrehte Turnbank; bei 4-jährigen Kindern kann auch ein 10cm breiter und 2m langer Teppichstreifen benutzt werden.

#### MATERIAL

- ☆ Turnbank (Teppichstreifen)

#### BEOBACHTUNG

- ☆ Das Kind balanciert über die gesamte Strecke, indem es einen Fuß vor den anderen setzt. Der Oberkörper ist dabei aufgerichtet.

#### Zusätzliche Beobachtung

Siehe Beobachtungsbogen

## FÖRDERBEISPIELE

### Dschungelüberquerung

An die Holme eines Barrens werden Seilchen in verschiedenen Längen angeknotet, so dass eine Hängebrücke entsteht. Die Kinder überwinden den Fluss im Dschungel, indem sie sich an den Holmen festhalten und über die Seilchen balancieren.

### Schwabbelsteg

Unter ein Kastenoberteil werden Medizinbälle so verteilt, dass ein wackliger Steg entsteht, den die Kinder überwinden sollen.

## **AUFGABE 8    BEWEGUNGEN DER ZAUBERKUGEL NACHMACHEN**

### **☆☆ Lateralität/Bilateralintegration ☆☆**

Der erste Teil der Hexenprüfung ist nun abgelegt. Selbstverständlich werdet ihr jetzt wieder entzaubert.

Die Oberhexe reicht euch zwei Zauberstifte, mit denen ihr eine Zauberformel auf ein Blatt Papier malt- und schon seid ihr entzaubert.

#### **AUFGABENBESCHREIBUNG:**

- ☆ Ein ca. 2 Meter breites Stück Papier wird an die Wand geheftet. Die Kinder stehen vor der Mitte des Papiers. In jeder Hand halten sie einen Stift. Damit malen sie gleichzeitig mit Armkreisbewegungen zwei gegenläufige Kreise.

#### **MATERIAL**

- ☆ Zwei Buntstifte, Papier, Kreppband

#### **BEOBACHTUNG**

- ☆ Das Kind malt mit beiden Händen gleichzeitig zwei gegenläufige Kreise. Dabei zeigen die beiden Kreise ähnliche Größe und Form (und treffen sich vor der Körpermitte).

#### **Zusätzliche Beobachtung**

Siehe Beobachtungsbogen

## FÖRDERBEISPIELE

### Schlittschuh laufen

Die Kinder erhalten zwei Zeitungsblätter/Teppichfliesen, stellen sich jeweils mit einem Fuß darauf und bewegen sich Schlittschuh laufend vorwärts/rückwärts.

### Reifenstraße

Mehrere Gymnastikreifen werden ohne Abstand hintereinander gelegt. Die Kinder hüpfen beidbeinig von Reifen zu Reifen.