



Abenteuer im verzauberten Zoo

Kindergeburtstag in der Turnhalle

Vorbemerkungen/Ziele

Ein Themengeburtstag in einer Turnhalle ist eine besondere Gelegenheit, den eigenen Geburtstag zu feiern.

Wetterunabhängig und mit mehr Möglichkeiten, als der eigene Wohnraum bieten kann, haben die Kinder als Geburtstagsgruppe Gelegenheit, unterschiedliche Abenteuer zu erleben und zu meistern.

In diesem Angebot erleben die Kinder einen Zoobesuch kindgerecht, als handelnde Akteure und aus unterschiedlichen Perspektiven. Der Zoobesuch bietet die Möglichkeit, eine bewegungsintensive Zeit miteinander zu verbringen. Spiele unterschiedlicher Intensität und Charakteristik machen die Stunde auch für leistungs- oder altersheterogene Gruppen zum Erlebnis. Das Stundenbeispiel eignet sich ebenfalls für Themenstunden in Projektwochen oder als Abschlussstunde vor den Ferien.

Rahmenbedingungen

Pädagogisches Handlungsfeld:

Bewegungs-, Spiel- und Sportförderung

Zeit:

120 Minuten

Teilnehmer/-innen (TN):

Ab 10 Kindern – ab 5 Jahren

Material:

Gebastelte Eintrittskarten (1 pro Kind), Tierkarten (etwa 20 pro Kind), Tiernemory, 2 kleine Kästen, bunter Materialmix: z. B. diverse leichte Bälle, Bierdeckel, Sandsäckchen – etwa 10 Teile pro Kind

Ort:

Turnhalle

Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG (20–25 Minuten)

● Begrüßung und Einstimmung

○ Sitzkreis

Die Übungsleitung (ÜL) begrüßt alle Teilnehmer/-innen (TN) in einem Sitzkreis und stimmt sie mit einem Gespräch über den Zoo auf das Thema ein.

Mögliche Fragen:

- „Wart ihr schon einmal im Zoo? Was fällt euch dazu ein?“
- „Was könnte in einem verzauberten Zoo wohl alles geschehen?“

● Vom Winde verweht

○ Die TN suchen die versteckten Eintrittskarten.

„Der Wind reißt euch vor dem Eingang zum Zoo die Eintrittskarten aus der Hand und trägt sie einige Straßen weiter.“

Die TN suchen die „Eintrittskarten“. Wer eine Karte gefunden hat, darf den anderen beim Suchen helfen.

Haben alle eine Eintrittskarte gefunden, darf das Geburtstagskind seine Gäste in den Zoo rufen und die Eintrittskarten einsammeln.



Absichten und Hinweise

⊙ Die TN auf das Thema einstimmen

⊙ Aktivierung des Herz-Kreislauf-Systems

✔ Die ÜL hat die Eintrittskarten bereits in der Turnhalle versteckt.

✔ Differenzierungsmöglichkeit: Untermischen von abgelaufenen, entwerteten, falschen Eintrittskarten

NRW bewegt
seine KINDER!

01.2016

Stundenverlauf und Inhalte

● Treffpunkt finden

- ⊙ Alle TN laufen kreuz und quer durch den „Zoo“ (die Halle).

Auf eine „Lautsprecherdurchsage“ hin (Zuruf der ÜL) „Wir treffen uns alle am Gehege ...!“, laufen die Kinder schnellstmöglich zum angegebenen Treffpunkt/Gehege.

SCHWERPUNKT (70–90 Minuten)

● Verwandelt euch

- ⊙ Jedes Kind erhält verdeckt eine Karte aus einem Tiermemory-Spiel.

Die Kinder laufen mit ihrer Karte durch die Halle. Auf das Kommando der ÜL „Verwandelt euch!“, spielen die Kinder das Tier auf ihrer Karte pantomimisch nach und sollen so ihren Partner/ihre Partnerin bzw. Gruppe finden.

● Freistunde

- ⊙ Ein Kind wird ausgewählt und mit einem Band markiert.

„Jeden Mittag haben die Tiere eine Stunde Zeit, miteinander zu spielen. Am liebsten spielen sie dann Fangen.“

Das Kind mit dem Band steht in der Hallenmitte als Fänger/-in. Die anderen TN verteilen sich als „Tiere“ gleichmäßig auf die vier Ecken in der Halle. Dann ruft die ÜL die „Tiere“ nach und nach auf. Diese rennen daraufhin um den Fänger/die Fängerin herum. Auf das Kommando „Freistunde“ muss der Fänger/die Fängerin versuchen, die „Tiere“ zu fangen, bevor diese ihre Ecke erreicht haben. Wer gefangen wurde, wird ebenfalls Fänger/-in.

● Sabotage bei den Pinguinen

- ⊙ In der Halle werden ganz viele Materialien (= Materialmix) verteilt.

„Unbekannte haben die Eiskühlung bei den Pinguinen manipuliert und diese ist daraufhin explodiert! Alle Kleinteile sind im Zoo verstreut und müssen schnell zurückgebracht werden, damit die Kühlung wieder angeschaltet werden kann. Schafft ihr es, die Eismaschine zu reparieren, bevor es den Pinguinen zu warm wird?“

Alle TN haben die Aufgabe, den in der ganzen Halle verteilten Materialmix in zwei kleine Kästen zurückzubringen. Ein oder zwei zuvor ausgewählte Kinder sind „Saboteure“ und versuchen, die gesammelten Einzelteile wieder aus den Kästen rauszuwerfen.

Die „Saboteure“ dürfen immer nur einen Gegenstand, z. B. Ball, aus einem Kasten rauswerfen und müssen dann zum anderen Kasten wechseln. Sie dürfen von den anderen TN abgeblockt, aber nicht festgehalten werden.

Sind alle Bälle in den Kästen, ist das Spiel beendet.



Absichten und Hinweise

- ⊙ Orientierung in der Turnhalle und Ausleben des Bewegungsdrangs

- ✔ Die Gehege sind durch aufgehängte Schilder markiert.

- ✔ Differenzierungsmöglichkeit: Auch Rundwege anzulegen, ist möglich.

- ⊙ Anregung des Bewegungsausdrucks

- ✔ Es sollten mehrere Durchgänge gespielt werden, damit die Kinder unterschiedliche Tiere darstellen können.

- ✔ Differenzierungsmöglichkeit: Das Kommando wird über ein optisches Signal gegeben.

- ⊙ Reaktionsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit, Schnelligkeit und Ausdauer

- ✔ Dieses Fangspiel ist für heterogene Gruppen geeignet, da es sich über die Kommandos der ÜL gut steuern lässt. Die TN können nach eigener Selbsteinschätzung mehr oder weniger Risiko eingehen.

- ⊙ Jede/r TN arbeitet ausdauernd in seinem/ihrem Tempo und kooperativ mit den anderen zusammen, aber gegen die Zeit.

- ✔ Als Gegenstände für den Materialmix eignen sich verschiedene Bälle, die, wenn sie geworfen werden, keine Verletzungsgefahr darstellen.

- ✔ Die Kästen in einem Abstand von etwa 5 Metern aufstellen, um die Wechselzeit/Laufzeit gering zu halten.

Autorin:
Natalie
Gawenat

Illustratorin:
Claudia Richter



Stundenverlauf und Inhalte

● Gehege-Tester

- ⊙ Anhand eines Aufbauplans werden gemeinsam Bewegungsstationen aufgebaut.

„Es sollen neue Gehege angeschafft werden. Die Tester dürfen diese vor dem Einzug der Tiere erproben und auf ihren Spaßfaktor hin testen.“

Mit Hilfe der TN und einem vorbereiteten Aufbauplan werden ein vielseitige Bewegungsstationen geschaffen:

- Affenhaus zum Klettern und Hangeln
- Raubtiergehege zum Toben, Rennen und Springen
- Bärenhöhle zum Kriechen durch Tunnel
- Seehundbecken zum Springen und Ausprobieren von Balltricks
- und weitere Stationen



SCHWERPUNKTABSCHLUSS (5–10 Minuten)

● Schusseliger Wärter

- ⊙ Tierkärtchen werden in der Halle verteilt.

„Bei seinem letzten Rundgang schließt der schusselige Wärter einige Gehege nicht richtig ab. Die Tiere nutzen die Gelegenheit, stehlen sich heimlich davon und irren durch den Zoo. Vor Einbruch der Dunkelheit müssen alle Tiere unbedingt wieder zurückgebracht werden, sonst entsteht ein riesengroßes Chaos. Könnt ihr helfen?“

Alle TN bringen innerhalb einer festgesetzten Zeitspanne die, in der Halle verstreuten, Tierkärtchen in die zugehörigen Gehege.

AUSKLANG (10 Minuten)

● Reflexion

- ⊙ Alle TN bilden einen Kreis.

Im Kreis findet ein Gespräch über die Abenteuer im Zoo statt.

Mögliche Fragen:

- „Was hat euch im verzauberten Zoo gefallen?“
- „Was würdet ihr verändern?“
- „Kann das denn alles überhaupt passieren?“

Absichten und Hinweise

- ⊙ Nach den angeleiteten Inhalten haben die Kinder nun eine freie Zeit zum Bauen und Spielen. Sie können die „Bewegungswelt Turnhalle“ frei entdecken und miteinander spielen.

- ✔ Der Geräteparcours ist abhängig von der Ausstattung der Turnhalle!

- ✔ Die Geräte werden vorher bereitgestellt, um Zeit zu sparen. Kinder und Eltern in den Aufbau integrieren oder eine längere Pause (Kaffee/Kuchen/Geschenke) machen.

- ✔ Der Parcours wird von der ÜL beobachtet und ggf. unter motorischen sowie sicherheitsrelevanten Aspekten verändert.

- ⊙ Kooperationsfähigkeit

- ✔ Die ÜL kann die Zeit auch dem Spielfortschritt anpassen (z.B. die Dunkelheit ankündigen, wenn sich das Spielende abzeichnet).

- ✔ Den Kindern ist freigestellt, eine Spieltaktik zu entwickeln.

- ⊙ Eindrücke und Feedback der Kinder einholen

- ✔ Anschließend den Bezug zur Realität wieder herstellen