



0 bis 4 Jahre

5-10 Minuten

FINGERFREUNDE

Text: L. Sokoll

1, 2, 3, 4

Fingerfreunde hab ich hier.
 Ganz allein steht dieser da,
 doch nicht lang, wie wunderbar!
 Die andren laden ihn gleich ein,
 mittendrin dabei zu sein.

➡ Sprechen Sie das **FINGERSPIEL** ausdrucksvoll und strecken Sie dazu zunächst vier Finger aus. Anschließend spreizen Sie den Daumen ab und wackeln damit. Zur vierten Zeile wackeln Sie mit den langen Fingern und umschließen am Ende damit den Daumen. Die Kinder verinnerlichen das Fingerspiel schnell, wenn Sie es oft wiederholen. Der Schluss kann dabei variiert werden, um das Spiel abwechslungsreicher zu gestalten (z. B. sprechen Sie „... zap-pelnd/winkend/tippend/krabbelnd mit dabei zu sein.“ und bewegen Sie die fünf Finger in passender Form dazu).



3 bis 7 Jahre

10-20 Minuten

BUNTE GESICHTER AUS HANDABDRÜCKEN

Material: verschiedene Fingerfarben, weißes Papier (DIN A3 oder größer), Malstifte

Malen Sie mit allen Kindern ein Gemeinschaftsbild. Dabei sind die Kinder entweder gleichzeitig aktiv oder dürfen nacheinander agieren. Alle stempeln mit Fingerfarbe ihren Handabdruck auf ein großes Blatt Papier und malen in einem nächsten Schritt ein Gesicht daraus. Die Finger können die Haare sein, aber auch Haarspangen (und es werden lange Haare dazu gemalt). Die Gesichtsfarbe muss nicht realistisch sein. Schön bunt wird es, wenn jedes Kind seine Lieblingsfarbe wählt.

U3-Tipp Jüngere Kinder machen den Handabdruck und betrachten anschließend, wie Sie mit wenigen Strichen ein Gesicht daraus malen.





3 bis 7 Jahre



bis 5 Minuten

LUMI, DAS GLÜHWÜRMCHEN

Im Sommer, wenn es spät abends dunkel geworden ist, da könnt ihr sie sehen: Zwischen Büschen und Hecken tanzen die Glühwürmchen. Viele kleine Lichtchen schwirren zauberhaft umher. → durch den Raum tanzen

Da blinkt es hier auf und auch dort ... → hin und her rennen

... und dann sind sie wieder fort. → verstecken

Doch nicht alle Lichter bewegen sich, denn nicht alle Glühwürmchen können fliegen.

→ zum Stehen kommen

So auch das Glühwürmchen-Mädchen Lumi.

Sie kann nur leuchten und warten, dass ein Freund zu ihr kommt. → sz__

Da sitzt sie also im Gebüsch und schaukelt im sachten Sommerwind hin und her.

→ f__ sch__ f__ sch__

Sie lässt ihr Lichtlein an- und ausgehen, damit sie entdeckt wird. → s__t s__t (stimmhaft)

Und tatsächlich: Eines der fliegenden Glühwürmchen blinkt zurück. → bling__ bling__

Die beiden schicken sich blinkend Grüße und unterhalten sich so ... → s__t bling__

... und schließlich lässt sich Lumis neuer Freund zu ihr herabfallen.

→ ui__ (Glissando von oben nach unten)



➡ Wer schon einmal Glühwürmchen gesehen hat, ist verzaubert von ihrem Lichtertanz. Tatsächlich sind die Weibchen der hierzulande verbreiteten Art flugunfähig und finden über Lichtsignale einen passenden Partner. Bei diesem **STIMMSPIEL** wird die Partnersuche zur Suche nach einem Freund, die die Kinder stimmlich auf die folgenden Bausteine vorbereitet. Lassen Sie – gerade bei den Atem- und Stimmeelementen – Raum für einige Wiederholungen und spielen Sie mit der (Sing-)Stimme.

Tipp Ausgehend von einer ähnlichen Grundidee können Sie auch eine eigene Geschichte aus dem Kindergartenalltag erzählen, z. B. so:

Ein Kind hat sich den Fuß verletzt oder kann aufgrund einer körperlichen Behinderung nicht mit den anderen Kindern rennen. Es sitzt allein im Sand, lässt die Körnchen durch die Finger rieseln (sss__) und schippt vor sich hin (scht scht scht). Die anderen Kinder lachen und haben Spaß (ui__). Das klingt so nach Freude, dass auch das Kind im Sandkasten ein wenig lächeln muss (mmm__). Es schaut nun den anderen zu, freut sich mit ihnen (hihihi) und winkt ihnen zu (hu__hu__). Ein paar Kinder kommen herbei und nun ist der Sandkasten der Ausgangspunkt für alle Abenteuer: Von hier aus fährt die Polizei/Feuerwehr zu den Einsätzen (uiuiui__) oder hier befindet sich ein Schloss, von dem aus die Prinzessin ausreitet (hü__a) ...