



# Materialsammlung

aus Projektstaffel



## Inhaltsverzeichnis

<b>Bewegungspausen mit dem Seil (Weiterbildung mit L.Zahner)</b> .....	<b>4</b>
Seiltänzer.....	4
Schnecke .....	4
Spiegelbild.....	5
Reaktionsübung Fuss (visuell) .....	5
Reaktionsübung Hand (visuell) .....	5
Reaktionsübung Schlange fangen .....	6
Reaktionsübung Hand (taktil) .....	6
<b>Bewegungspausen mit dem Tennisball</b> .....	<b>7</b>
<b>Bewegungspausen ohne Material</b> .....	<b>8</b>
Der Hampelmann .....	8
Reaktionsübung (akustisch) .....	8
<b>Ideen für Bewegungssequenzen zwischen Garderobe und Kiga-Raum</b> .....	<b>9</b>
Müslifalle.....	9
Hiigi Häggi Hü .....	9
Klatschspiel mit Lehrperson .....	10
Tierbewegungen .....	11
Kleine Ideen für auf den Weg.....	12
<b>Bewegungssequenzen und Ideen für zwischendurch</b> .....	<b>13</b>
Fli, Fly, Flo.....	13
Bodehöckerlis.....	14
Sässelitzanz/Reise nach Jerusalem.....	15
Zää chlini Zappelmännli.....	15
Öpfelstückli .....	16
Was mached mini Händ .....	17
Lueg e Mal miini Füess a .....	18
A Ram Sam Sam .....	19
Fitness.....	20
Kopf und Schultere.....	21
Schüttelhit.....	22
Bisch du glücklich und du weisch es.....	23

Zeigt her eure Füßchen.....	24
Was mached miini Händ? .....	25
Birchermüesli-Spiel/ Fruchtsalat .....	26
Es flüget en Vogel ganz allei.....	26
Händli wäsche.....	27
Dirigentenspiel .....	27
Hokey - Cokey .....	28
Laurentia .....	29
Gwagglibei .....	30
Klatschspiele .....	31
<b>Bewegungsmöglichkeiten während dem Freispiel .....</b>	<b>32</b>
Aufgezeichnetes Hüpfspiel im Kindergarten - Raum.....	32
Gummitwist.....	33
Mit Puppen spazieren.....	34
Ideen für draussen.....	35
Ideen für drinnen .....	35
<b>Sammelspiele .....</b>	<b>36</b>
Würfelspiele .....	36
Berühre den Boden nicht .....	37
Teller drülli .....	37
De König seid.... ..	38
Kreis-Parcours.....	38
Surli-Sammlung .....	39
Party.....	39
Pitschä-Patsche.....	40
Bodähöckerlis ohne Aussetzen.....	40
<b>Zur-Ruhe-komm Rituale/Verse .....</b>	<b>41</b>
<b>Diverses .....</b>	<b>42</b>
E Laterne.....	42
Haallo, haallo .....	43
CDs und Bücher .....	44

# Bewegungspausen mit dem Seil (Weiterbildung mit L.Zahner)

## Seiltänzer

☆	Lege das Seil <b>gestreckt</b> auf den Boden und balanciere vor-und rückwärts darüber. Stell dir vor, du wagst einige Schritte über ein Hochseil.
☆☆	Lege das Seil in <b>Schlangenlinien</b> auf den Boden und balanciere vor- und rückwärts darüber.
☆☆☆	Versuche <b>mit verbundenen Augen</b> über das Seil zu balancieren.

## Schnecke

☆	Lege das Seil gestreckt auf den Boden und stehe mit <b>beiden Füßen</b> auf ein Seilende. Drehe dich wie ein Kreisel. Versuche, beide Füße auf dem Seil zu halten und rolle es zu einer Schnecke auf.
☆☆	Stehe mit <b>einem Bein</b> auf das Ende des Seils. Versuche die Schnecke zuerst auf einem Bein stehend und anschliessend auf dem anderen Bein stehend zu formen.
☆☆☆	Gleich wie die Schnecke im Einbein-Stand, aber mit einer <b>Zusatzaufgabe</b> : Nach einer ganzen Drehung auf einem Bein wirft/rollt dir deine Partnerin einen Ball zu. Fang ihn und wirf ihn zurück.

## Spiegelbild

☆	Stell dich gegenüber von einem anderen Kind. Dieses Kind zeichnet mit seiner Hand Kreise und Striche in alle Richtungen (zur Decke, zum Boden, rechts und links). Du versuchst mit deiner Hand immer der Hand des Gegenübers zu folgen.
☆☆	Stellt euch gegenüber auf das Seil und versucht das Selbe noch einmal.
☆☆☆	Schliesse die Augen, berühre die Hand deines Gegenübers. Versuche der Hand deines Gegenübers überallhin zu folgen.

## Reaktionsübung Fuss (visuell)

☆	Lege das Seil auf den Boden. Stelle deinen Fuss über das Seil, so dass dieses nicht berührt wird (Ferse auf dem Boden). Sobald das Seil weggezogen wird, versuchst du es mit dem bereitgestellten Fuss zu stoppen.
☆☆	Je schneller das Seil weggezogen wird, umso schwieriger wird das Stoppen des Seils.

## Reaktionsübung Hand (visuell)

☆	Lege ein Seilende auf den Tisch. Bilde mit deiner Hand einen Tunnel, unter welchem das Seil durchgeht. Sobald das Seil weggezogen wird, muss du versuchen es mit der Hand zu stoppen.
☆☆	Je schneller das Seil weggezogen wird, umso schwieriger wird das Stoppen des Seils

## Reaktionsübung Schlange fangen

☆	Verfolge deine Partnerin, die ihr Seil am Hosenbund befestigt hat, und versuche, auf ihr Seil zu treten.
☆ ☆	Ihr befestigt nun beide ein Seil im Hosenbund. Wer behält sein Seil am längsten?
☆☆☆	Versucht in der Gruppe, auf ein anderes Seil zu treten, ohne das eigene zu verlieren. Wer sein Seil verloren hat, springt zB. 10-mal mit dem Seil und spielt danach in der Gruppe wieder.

## Reaktionsübung Hand (taktil)

☆	Halte deine Hände sitzend, stehend oder liegend von dir weg und schliesse die Augen. Sobald du das Seil, welches eine zweite Person führt, an der Hand oder dem Arm spürst, versuchst du dieses zu fangen.
☆ ☆	Das Seil wird nicht langsam geführt, sondern hin- und her gependelt, so dass es in die Handfläche der Person pendelt, welche die Augen geschlossen hat.

## Bewegungspausen mit dem Tennisball

	Tennisball auf der Hand balancieren.
	Tennisball hoch und tief (Tennisball zum Boden) balancieren.
	Tennisball auf der Hand balancieren und kreuz und quer durch den Raum gehen.
	Tennisball auf der Hand balancieren, kreuz und quer durch den Raum gehen und den Leuten den man begegnet die Hand geben.
	Tennisball auf der Hand balancieren, kreuz und quer durch den Raum gehen, den Leuten den man begegnet die Hand geben und dabei den Ball hochwerfen und wieder fangen.

# Bewegungspausen ohne Material

## Der Hampelmann

☆	Nur die Armbewegung des Hampelmanns machen. Nur die Beinbewegung des Hampelmanns machen.
☆ ☆	Nur die Armbewegung und anstelle des Klatschens : rechter Daumen berührt linker Daumen, rechter Zeigfinger berührt linken Zeigfinger etc.
☆ ☆	Ganze Form des Hampelmanns mit Armen und Beinen machen.

## Reaktionsübung (akustisch)

☆	Die Gruppe hat die Augen geschlossen. Die Lehrperson klatscht in die Hände. Die Kinder müssen so schnell wie möglich ebenfalls in die Hände klatschen.
☆ ☆	Mit der Lautstärke und der Geschwindigkeit variieren.

# Ideen für Bewegungssequenzen zwischen Garderobe und Kiga-Raum

## Müslifalle

Sechs Reifen werden durch aneinander lehnen zu einer Mausefalle zusammengebaut. Nach jedem Durchgang wird ein Reif entfernt. Dadurch wunden die Löcher zwar grösser, die Mausefalle aber instabiler.

Eine Katze wählt sich drei Mäuse aus, die nacheinander durch die Mausefalle klettern.

Fällt die Mausefalle dabei nicht zusammen, wird die arme Katze singend von der ganzen Klasse getröstet: „Tirlitänzli Chatzeschwänzli dämol ischs nöd grate, Chätzli du muesch hüt ist Bett ohni Müslibrate.“

Die Katze geht währenddessen auf allen Vieren im Kreis herum und wird von allen Kindern über den Rücken gestreichelt.

## Hiigi Häggi Hü

1, 2, 3 Higgi Häggi Hü,  
Schnürli zoge, Fädeli zupft,  
all Chind mit „rote Finke“  
sind id Garderobe ghupft  
(Auf einem Bein)

# Klatschspiel mit Lehrperson

## Abe zäme rächts

Klatschlied

A - be zä - me rächts, a - be zä - me links, a - be zä - me Räch - ti, Lin - ggi,  
 Ab, zu - sam - men rechts, ab, zu - sam - men links, ab, zu - sam - men Rech - te, Lin - ke,

1. A7 D | 2. A7 D D G  
 a - be zä - me zäme. a - be zä - me zäme. Tra - la - la - la la - la - la  
 ab, zu - sam - men sammen. ab, zu - sam - men sammen.

A7 D D G A7 D  
 la - la - la - la - la, tra - la - la - la la - la - la - la la - la - la - la - la

1. Teil: Die Kinder stehen sich zu zweit gegenüber. «Abe» = patschen auf die Schenkel, «zäme» = klatschen in die eigenen Hände, ...rächts» = Klatsch in die rechte Hand des Partners, † Pause: in die eigenen Hände usw.gemäß Text.

2. Teil Die Partner hängen sich mit den Ellenbogen ein und tanzen hüpfend einmal links, bei der Wiederholung rechts im Kreis herum.

## Tierbewegungen

Die Lehrperson verzaubert alle Kindern in ein Tier.

Verzaubert als Tier müssen die Kinder nun von der Garderobe den Weg in den Kindergarten-Raum finden.

### Beispiele:

- rennen wie ein Pferd
- hopsen wie ein Hase/ Frosch
- stampfen wie ein Elefant
- auf Zehenspitzen tippeln wie eine Maus
- Watscheln wie ein Pinguin
- auf einem Bein stehen wie ein Flamingo
- auf die Brust trommeln wie ein Gorilla
- sich so langsam bewegen, wie eine Schnecke
- auf dem Bauch liegend vorwärts kommen wie eine Schlange
- fliegen wie ein Vogel
- auf allen vieren wie ein Hund / -e Katze/ Tieger

## Kleine Ideen für auf den Weg

Flusssteine Parcours
Balancieren (Seile, Reifen,.....)
Zeitlupen-Lauf (um ruhig zu werden und Balance zu halten)
Hüpfspiele
Strasse mit Klebeband
Matte im Gang: jedes Mal beim Vorbeigehen → Purzelbaum
Mit Klebeband Formen und Muster aufkleben → drüber gehen/balancieren

# Bewegungssequenzen und Ideen für zwischendurch

## Fli, Fly, Flo

Fli,  
Fli, fly  
Fli, fly, flo  
Vista  
Naa, na naa, na naa, na vista  
Inimini texamini u u uo  
Texamini salomini u u uo  
Ix pidi ouden pouden bobo bei didn dädn tsch

Die Lehrperson singt/spricht jeweils eine Zeile vor, die Kinder sprechen nach.

Während dem Aufsagen wird in die Hände und anschliessend auf die Beine geklatscht.

Jede Runde wird der Spruch noch etwas lauter aufgesagt

## Bodehöckerlis

Die LP schlägt auf dem Tamburin Rhythmen.

Die Kinder tanzen und hüpfen währenddessen im Kreis.

Wenn die LP mit dem Schlagen stoppt, müssen sich die Kinder so schnell wie möglich auf den Boden setzen.

Das Kind das als Letztes abgesehen ist, muss zurück auf seinen Stuhl sitzen.

Der Letzte der noch nicht auf seinen Stuhl zurück musste, gewinnt.

Falls am Schluss mehrere Kinder immer (3x) gleichzeitig absitzen, haben alle diese Kinder gewonnen.

### Varianten:

- Vorgeben wie absitzen: Schneidersitz, auf Knien, auf Füdli mit langgestreckten Beinen, etc.
- An Stelle von absitzen z.B. ruhig stehen bleiben (auf einem Bein, Grätsche, etc.), abliegen (auf Bauch, Rücken), in die Hocke gehen, zwei Kinder zusammenstehen (Rücken aneinander, Hände halten), etc.
- Vorgeben wie während dem Tamburinspiel bewegen: Hampelmann, beidbeinig hüpfen, auf einem Bein hüpfen, versch. Tiere nachmachen, etc.
- Wenn mehrere Kinder ausgeschieden sind, dürfen alle wieder mitmachen („alli wieder iistige“).
- Statt zum Tamburin zu aktuellen Songs.

## Sässelitzanz/Reise nach Jerusalem

Ein Stuhl Kreis steht in der Mitte, mit einem Stuhl weniger als es Kinder hat.  
Die Kinder gehen zur Musik um die Stühle herum.  
Sobald die Musik aufhört, muss sich jedes Kind einen Stuhl suchen.  
Das Kind welches keinen Stuhl mehr findet, scheidet aus dem Spiel aus.

## Zää chlini Zappelmännli

Zäh chlini Zappelmännli zapplet hin und her,  
zäh chlini Zappelmännli findet das nöd schwär.

Zäh chlini Zappelmännli zapplet uuf und ab,  
zäh chlini Zappelmännli findet das sau glatt.

Zäh chlini Zappelmännli zapplet zringelum,  
zäh chlini Zappelmännli findet das nöd dumm.

Zäh chlini Zappelmännli schlüfed is Versteck,  
zäh chlini Zappelmännli sind uf eimal weg

### **Bewegung:**

Wir lassen passend zum Vers, alle Zehn Finger auf dem Körper herum zappeln.

## Öpfelstückli

Öpfel, Öpfelstückli,  
ali Chind sind glückli,  
ali Chind sind froh,  
Und mached jetz esool!

### **Bewegung:**

Gebärde nachahmen

Quelle: Spiele und Lieder für den Kindergarten in Zürcher Mundart

# Was mached mini Händ

## Was mached miini Händ?

Gerda Bächli

The musical score is written in G major, 4/4 time. It consists of three staves of music with lyrics underneath. The first staff has lyrics: 'Was ma-ched miini Händ? Lueg guet zue: si'. The second staff has lyrics: '(streich-led), si (streich-led) und chö-met nöd zur Rue! Si'. The third staff has lyrics: 'chö-met nöd zur Rue!'. There are first and second endings indicated by '1. D' and '2. D' above the notes.

Was doch die Hände alles können:  
... streicheln, klatschen, patschen,  
etwas fangen, malen, winken usw.

Bei jeder Strophe darf ein Kind etwas vorzeigen,  
das dann von den andern nachgemacht wird.

Lied-Ende:  
«Si schlaafed und chömed iez zur Rue»:  
Hände auf die Knie.



# Lueg e Mal miini Füess a

## Lueg emal miini Füess a

Gerda Bächli

The musical score is written on two staves in G major. The first staff contains the melody with lyrics: "Lueg e - mal mii - ni Füess a, was ich mit mii - ne Füess cha:". The second staff contains the accompaniment with lyrics: "1. Stam - pfe, stam - pfe stam - pfe, stam - pfe, säg mer chasch du das au? Stam - pfe, stam - pfe stam - pfe, stam - pfe, ja, das chö - ned mir au!". Chords G, D7, C, G, C, D, G are indicated above the notes.

2. Strample ...
3. Chreise ...
4. Velofahre ...
5. Tschuute ...
6. Gingge ...
7. ...

Die Kinder sitzen barfuss im Kreis auf dem Boden, die Beine zur Kreismitte. Ein Kind zeigt etwas vor; bei der Wiederholung machen es alle nach.



38

Quelle: „Eifach singe“ - das Kinderbuchlied für die Vorschul- und Grundstufe

## A Ram Sam Sam



### A Ram Sam Sam

♩ = 112

G G D

Couplet A ram sam sam A ram sam sam Gou- li, gou- li, gou- li, gou- li,

G G G D

5 Ram sam sam A ram sam sam A ram sam sam Gou- li, gou- li, gou- li, gou- li,

G G G D

9 Ram sam sam A- ra- mis, a- ra- mis Gou- li, gou- li, gou- li, gou- li,

G G G D G

13 Ram sam sam A- ra- mis, a- ra- mis Gou- li, gou- li, gou- li, gou- li, Ram sam sam

A ram sam sam, a ram sam sam  
 Guli guli guli guli guli ram sam sam  
 A ram sam sam, a ram sam sam  
 Guli guli guli guli guli ram sam sam  
 A rami, a rami  
 Guli guli guli guli guli ram sam sam  
 A rami, a rami  
 Guli guli guli guli guli ram sam sam

#### Bewegung:

A ram sam sam: Mit angewinkelten Armen im Rhythmus des Liedes fliegen  
 Guli guli guli: Arme kreisen vor dem Körper um einander herum.  
 Langsam in die Knie gehen und wieder hoch.  
 A rami: Oberkörper vor und zurück beugen.

→ Im Kanon möglich

Quelle: [www.eedf.fr](http://www.eedf.fr)

# Fitness

## Fitness

Musik: Willy Heusser  
Text und Idee: Carmen Irminger

Stampf, stampf, chlatsch, chlatsch, pum, pum, pum!

Chlatsch, chlatsch, stampf, stampf, drää di um.

A - be, schlü - fe, hii und här, trül-le, trül-le, trül - le,

sisch nüd schwär. \*Fü - re, zugg und u - se, zä - me,

So isch chlii und so isch gross - und jetz gaats grad wi - der loos!

\* Zuerst mit den Armen,  
dann mit den Beinen.

# Kopf und Schultere

## Head und shoulders

www.zzzebra.de

Kreisspiel

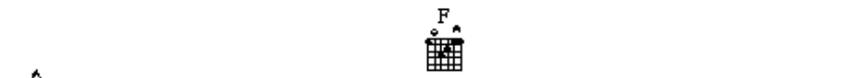
J=120 



Head and shoul-ders, knees and toes, knees and toes,



head and shoul-ders, knees and toes, knees and toes, \_\_\_ and \_\_\_



 eyes and ears and mouth \_\_\_ and \_\_\_ nose,



  head and shoul- ders, knees and toes, knees and toes. LABBE

Head and shoulders, knees and toes, knees and toes,  
head and shoulders, knees and toes, knees and toes,  
and eyes and ears and mouth and nose,  
head and shoulders, knees and toes, knees and toes.

Deutsch:

Kopf und Schulter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.  
Kopf und Schulter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.  
Und Augen, Ohren, Nase, Mund.  
Kopf und Schulter, Knie und Fuß, Knie und Fuß.

### Bewegung:

Berühre während des Singens jeweils die besungen Körperteile. Zum Schluss wird das Lied immer schneller, bis alle Bewegungen durcheinander gehen.

Quelle: [www.labbe.de](http://www.labbe.de)

## Schüttelhit

Hey, Kuno, du bisch en heisse Typ,  
das findet mir und alli Lüüt.

Das isch de Hit, drum mach doch mit,  
bi oisem neue Schüttel, Schüttelhit!

Und obe schüttel, schüttel, - schüttel, schüttel, schüttel,  
und unde schüttel, schüttel, - schüttel, schüttel, schüttel,  
und rechts schüttel, schüttel, - schüttel, schüttel, schüttel,  
und links schüttel, schüttel, - schüttel, schüttel, schüttel!

Für Frauen gilt folgende Strophe:

Hey, Bea, du bisch e heissi Frau,  
das findet mir und alli au. etc.

Für den nötigen Groove sorgt ein Fingerschnippen auf 2 und 4 des jeweiligen Taktes.

Der/die Angesprochene setzt den Sprechgesang fort.

Selbstverständlich schüttelt die Gruppe Arme und Oberkörper oben, unten, rechts und links jeweils tüchtig aus.

Quelle: [www.till.ch](http://www.till.ch)

# Bisch du glücklich und du weisch es...

## If you're happy and you know it

www.zzzebra.de

Kreisspiel

J=140

The musical score consists of four staves of music in 4/4 time with a tempo of J=140. The key signature has one flat (B-flat). The lyrics are: "1. If you're hap - py and you know it, clap your hands. If you're hap - py and you know it, clap your hands. If you're hap - py and you know it and you real - ly want to show it, If you're hap - py and you know it, clap your hands." The score includes guitar chord diagrams for F, C, G, and F. The first staff has chords F and C. The second staff has chord F. The third staff has chords G and F. The fourth staff has chords C and F. The piece ends with the word "LABBE" written below the staff.

Bisch du glücklich und du weisch es ,  
 klatsch id Händ  
 Bisch du glücklich und du weisch es,  
 klatsch id Händ,  
 Bisch du glücklich und du weisch es,  
 möchtsch es sicher allne zeige  
 Bisch du glücklich und du weisch es  
 Klatsch id Händ.

Quelle: [www.labbe.de](http://www.labbe.de)

## Zeigt her eure Füßchen

### Zeigt her eure Füßchen

Musik Volksweise (Ende 19. Jhdt.)

Text Volkslied (Ende 19. Jhdt.)

The musical score is written in G major (one sharp) and 2/4 time. It consists of five staves of music with German lyrics underneath. Chords are indicated by letters above the notes: G, D, A, D, G, A7, D, G, A, D, G, A7, D.

1.-4. Zeigt her eu - re Füß - chen, zeigt her eu - re  
Schuh und se - het den flei - ßi - gen  
Wasch - frau - en zu! 1. Sie wa - schen, sie  
wa - schen, sie wasch'n den gan - zen Tag, sie  
wa - schen, sie wa - schen, sie wasch'n den gan - zen Tag.

So zeiged euri Füessli  
so zeiged euri Schueh  
und lueged de flyssige Wöschfraue zue:  
sie wäsched, sie wäsched de liäb lang Tag  
sie wäsched, sie wäsched de liäb lang Tag  
(windet/hänked/gletted, ässed, schätzed usw)

→ Für Verschiedenen Themen anpassbar

Quelle: [www.lieder-archiv.de](http://www.lieder-archiv.de)

# Was mached miini Händ?

## Was mached miini Händ?

Gerda Bächli

The musical score is written in G major (one sharp) and 4/4 time. It consists of three staves of music. The first staff has a melody with notes G4, A4, B4, C5, G4, and a whole rest. The second staff has notes G4, A4, B4, C5, G4, and a whole rest. The third staff has notes G4, A4, B4, C5, G4, and a whole rest. The lyrics are: 'Was ma-ched mii- ni Händ? Lueg guet zue: si (streich-led), si (streich-led) und chö-met nöd zur Rue! Si chö-met nöd zur Rue!'. Chords G and D are indicated above the notes. A first ending bracket covers the second and third staves, and a second ending bracket covers the third staff.

Was doch die Hände alles können:  
... streicheln, klatschen, patschen,  
etwas fangen, malen, winken usw.

Bei jeder Strophe darf ein Kind etwas vorzeigen,  
das dann von den andern nachgemacht wird.

Lied-Ende:  
«Si schlaafed und chömed iez zur Rue»:  
Hände auf die Knie.



37

Quelle: „eifach singe - das Kinderbuchlied für die Vorschul- und Grundstufe

## Birchermüesli-Spiel/ Fruchtsalat

3 bis 4 Kinder sind je eine Sorte Früchte (Bananen, Äpfel, Birnen), ein Kind wird als Koch bestimmt.

Wenn die Äpfel (oder Bananen, oder Birnen) vom Chef aufgerufen werden, müssen alle Apfel-(Bananen-, Birnen-)Kinder den Platz wechseln.

Ruft der Koch «Fruchtsalat»/«Birchermüesli», müssen alle Kinder den Platz wechseln.

Tipp: Kann zu jedem Thema angepasst werden

## Es flüegt en Vogel ganz ällei

Es flüügt en Vogel ganz allein  
lueg, jetzt sinds scho 2  
Sie flüüged höch, sie flüüged nieder  
sie flüüged furt und chömed wieder  
sie picked Chörnli 1 -2 -3  
  
sie flüüged furt und flüüged heil

eine Hand geht als Vogel in die Luft  
beide Hände...  
Hände nach oben, nach unten  
Hände nach hinten, nach vorne  
Hände auf Oberschenkel, "picken"  
mit dem Finger  
Hände nochmals bewegen, bis man  
sie verschränkt.

## Händli wäsche

Händli wäsche, Händli wäsche, sauber, sauber wäsche!  
Dräckigs Wasser, dräckigs Wasser, dräckigs, dräckigs Wasser.  
Gsichtli wäsche, Gsichtli wäsche, sauber, sauber wäsche!  
Dräckigs Wasser, dräckigs Wasser, dräckigs, dräckigs Wasser.  
Hälsli wäsche, ...usw.

Quelle: Spiele und Lieder für den Kindergarten in Zürcher Mundart

## Dirigentenspiel

Die Spielenden sitzen im Kreis. Eine Person verlässt kurz den Raum.

In dieser Zeit wählen die anderen einen Dirigenten/Dirigentin.

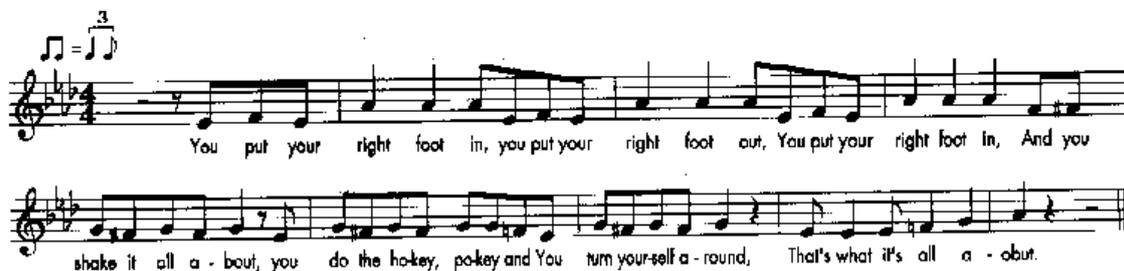
Sobald die Person wieder zurück ist, wird ein bekanntes Lied angestimmt und alle beginnen ein vorher abgemachtes Lied pantomimisch darzustellen.

Der Dirigent wechselt hin und wieder das Instrument, worauf hin alle anderen möglichst schnell auch auf das neue Instrument wechseln.

Die Person die draussen war, muss herausfinden wer der Dirigent ist, worauf eine neue Runde gestartet wird.

Quelle: Subito- Spontane Gruppenspiele mit kleinem Material von Franziska Bertschy & Manfred Kaderli

## Hokey - Cokey



Du ziehst den linken Arm ein  
Und streckst ihn wieder raus  
Ein aus ein aus  
Streck ihn wieder aus  
Wir machen Hokey Cokey  
Wir machen es vor  
Und singen dabei im Chor

Oh hokey cokey  
Oh hokey cokey  
Oh hokey cokey  
Knie, Bauch, Arm, Kopf,  
rol rol rol

Du ziehst den rechten Arm ein  
Und streckst ihn wieder raus  
Ein aus ein aus  
Streck ihn wieder aus  
Wir machen Hokey Cokey  
Wir machen es vor  
Und singen dabei im Chor

...  
Rechtes Bein  
Linkes Bein  
Rechter Ellbogen  
Linker Ellbogen  
Kopf  
Hüfte

Quelle: [www.kamogatanishi-e.ed.jp](http://www.kamogatanishi-e.ed.jp)

# Laurentia

## Laurentia, liebe Laurentia mein

www.zzebra.de

Tanzlied

$\text{♩} = 72$

The musical score is written in 6/8 time with a tempo of quarter note = 72. It consists of four staves of music. The first staff has a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The notes are: G4, A4, Bb4, C5, Bb4, A4, G4. Chords above are F (F4-A4-C5), C (C4-E4-G4), and Eb (Eb4-Gb4-Bb4). The second staff continues with notes: G4, A4, Bb4, C5, Bb4, A4, G4. Chords above are F, C, and F. The third staff has notes: G4, A4, Bb4, C5, Bb4, A4, G4. Chords above are C and Eb. The fourth staff has notes: G4, A4, Bb4, C5, Bb4, A4, G4. Chords above are F, C, and F. The piece ends with a double bar line and the word 'LABBE'.

1. Lau - ren - tia, lie - be Lau - ren - tia mein, wann wol - len wir wie - der bei -  
sam - men sein? Am Sonn - tag Ach  
wenn es doch end - lich schon Sonn - tag wär' und ich bei mei - ner Lau -  
ren - tia wär', Lau - ren - - - tia! LABBE

1.  
Laurentia, liebe Laurentia mein,  
wann wollen wir wieder beisammen sein?  
Am Sonntag!  
Ach wenn es doch endlich schon Sonntag wär'  
und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia!
2.  
Laurentia, liebe Laurentia mein,  
wann wollen wir wieder beisammen sein?  
Am Montag!  
Ach wenn es doch endlich schon Sonntag, Montag wär'  
und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia!
3.  
Laurentia, liebe Laurentia mein,  
wann wollen wir wieder beisammen sein?  
Am Dienstag!  
Ach wenn es doch endlich schon Sonntag, Montag, Dienstag wär'  
und ich bei meiner Laurentia wär', Laurentia!

Usw. bis Samstag

### Bewegung:

Stellt euch in einem Kreis auf und fasst euch an den Händen.  
Bei dem Wort " Laurentia" und bei jedem Wochentag geht ihr alle zusammen  
in die Hocke.  
Bei jeder Strophe wird das Lied schneller gesungen.

Quelle: [www.labbe.de](http://www.labbe.de)

# Gwagglibei

## Lied vom Gwagglibei

Gerda Bächli

Das isch em Gwagg li bei sin Chopt, das isch em Gwagg li bei sin  
Das ist der Kopf von Wa ckel bein, das ist der Kopf von Wa ckel

4  
Chopt, das isch em Gwagg li bei sin Gwagg li Chopt das isch em  
bein, das ist der Wa ckel kopf von Wa ckel bein, das ist der

7  
Gwagg li bei sin Chopt!  
Kopf von Wa ckel bein!

### Bewegung:

Alle Körperteile durch gehen und mit dem entsprechenden Körperteil  
«gwaggle»

## Klatschspiele

Beschreibung	Material
<p>Die Lehrperson klatscht einen Rhythmus vor, die Kinder klatschen ihn nach.</p> <p><b>Variationen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ein Kind nach dem anderen darf einen Rhythmus vor klatschen, die anderen klatschen ihn nach.</li><li>• Das Klatschen wird im Kreis herum gegeben. Zwei Mal klatschen bedeutet einen Richtungswechsel.</li></ul>	keines

# Bewegungsmöglichkeiten während dem Freispiel

## Aufgezeichnetes Hüpfspiel im Kindergarten - Raum

«AUF ZACK» IST EIN HÜPFSPIEL, DAS DIE REAKTION FÖRDERT UND BEI KALTEM WETTER AUCH DIE «ZUSCHAUER» WARM HÄLT. EIN SPIEL, DAS WEDER SIEGER NOCH VERLIERER HAT, DAFÜR UMSO MEHR SPASS MACHT!



### Hüpfmuster

In jedem Feld des Hüpfmusters steht ein Buchstabe, welchem eine bestimmte Bewegung zugeordnet ist.

Zum Beispiel:

A = **A**rme in die Höhe strecken

H = **H**ocksprung

K = in die **K**nie gehen

P = mit dem **P**o hin und her wackeln

N = sich selbst an der **N**ase fassen

G = **g**ar nichts machen (ausruhen)

D = 3 x um sich selbst **d**rehen

B = ein **B**ein vor und zurück schwingen

Die Buchstaben können von Zeit zu Zeit neu angeordnet und/oder mit neuen Bewegungen verknüpft werden.

### Ablauf

Ein Kind steht auf dem Spielfeld, die anderen rund herum. Das Kind auf dem Spielfeld hüpf in beliebiger Reihenfolge auf verschiedene Felder. Die Spieler am Spielfeldrand machen jeweils die zum besetzten Feld passende Bewegung. Je schneller das Kind auf dem Spielfeld von Feld zu Feld hüpf, desto besser müssen die Spieler am Spielfeldrand aufpassen – sie müssen auf Zack sein!

Die Spieler am Spielfeldrand beobachten sich gegenseitig gut, denn wenn ein Spieler eine falsche Bewegung macht, löst er den Spieler auf dem Spielfeld ab.

Quelle: Fit4Future

## Gummitwist

Beschreibung	Material
<p data-bbox="411 416 863 510">«Seite, Seite, Mitte, Breite, - Seite, Seite, Mitte, Raus»</p> <p data-bbox="225 595 1038 719"><b>Seite:</b> Bei Seite muss man so springen, dass man je weils links und rechts das Gummiseil zwischen den Beinen hat.</p> <p data-bbox="225 804 1023 887"><b>Mitte:</b> Bei Mitte springt man mit beiden Füßen in das gespannte "Rechteck".</p> <p data-bbox="225 972 1050 1095"><b>Breite:</b> Bei Breite muss man die Beine so grätschen, dass der Gummi sich zwischen den Beinen befindet.</p> <p data-bbox="225 1180 887 1263"><b>Raus:</b> Bei Raus verlässt man hüpfend wieder den Gummitwist Bereich.</p>	Gummitwist

## Mit Puppen spazieren

Beschreibung	Material
<p>Die Kinder dürfen eine Puppe auswählen, welche sie passend zum Wetter anziehen (Mütze, Schal).</p> <p>Wenn die Lehrperson das OK gibt, dürfen die Kinder alleine mit den Puppen um das Schulhaus/Pausenhof gehen.</p> <p>Es bestehen klare Regeln:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Schulhaus Gelände darf nicht verlassen werden</li><li>-wenn die Lehrperson ruft, müssen die Kinder zurück kommen</li></ul>	<p>Puppen</p> <p>Diverse Kleider für die Puppen</p>

## Ideen für draussen

**Bewegungsbaustelle:** mit Leitern, Brettern, Holzrugeli durch die Kinder frei Gestaltbar.

**Seil springen:** kurze Seile zum alleine Springen, lange Seile zwei schwingen einer springt.

**Hula-Hop:** um Hüfte, Arme, Beine

**Stelzen laufen:** entlang gezeichneter Figuren, nicht auf Linien stehen, Fangis

**Pedalo fahren:** gleichzeitig Ballen spielen?

## Ideen für drinnen

**Purzelbaum Ecke**

**Hütten bauen:** aus Röhren Gänge wie bei Maulwurfshöhle etc

**Geisterbahn:** Mit Tüchern abdunkeln und nasse Lappen etc zum verschrecken ins Dunkle legen.

**Parcours:** mit Stühlen, Balken, Seilen, Matten, Flusssteinen

**Balancieren:** Seile, Balken, aufgeklebte Linien, Rugeli mit Brett darauf

**Trampolin**

**Bau Ecke**

# Sammelspiele

## Würfelspiele

Bewegungsaufgaben	Material
<p>Gespielt wird mit einem Würfel, welcher auf jeder Seite eine andere Bewegungsaufgabe hat.</p> <p>Abwechslungsweise darf ein Kind würfeln. Zusammen wird anschliessend die gewürfelte Aufgabe durchgeführt.</p>	<p>Würfel mit Aufgaben Evt. Seile, Tücher</p>

Augenzahl	Material
<p>Jedes Kind darf einmal Würfeln.</p> <p>Das Würfeln wird mit einem der Sprüche begleitet:</p> <p><i>«Würfel, Würfel zeig mir an, wie viel Mal ich hüpfen kann»</i></p> <p><i>«Ich bin en grosse Stumpe und dörf grad ... mal gumpe!&gt;&gt;</i></p> <p>Das Kind welches gewürfelt hat darf so viele Male wie der Würfel Augen hat darüber springen.</p> <p>Die anderen Kinder klatschen so viele Male wie der Würfel Augen hat in die Hände.</p>	<p>Würfel</p>

## Berühre den Boden nicht

Beschreibung	Material
<p>Jedes Kind bekommt einen <i>Gegenstand</i> (Blattpapier, Herbstblatt, Ballon).</p> <p>Durch pusten oder kurzes Berühren soll der <i>Gegenstand</i> in der Luft gehalten werden.</p>	<p>Leichte <i>Gegenstände</i> die fliegen können</p>

## Teller drülli

Beschreibung	Material
<p>Der Teller hat auf einer Seite einen auf der anderen Seite zwei Füße</p> <p>Die Kinder werden angeleitet mit einem oder zwei Füßen zu stampfen.</p> <p>Ein Kind darf den Teller drehen.</p> <p>Alle Kinder welche mit der gleichen Anzahl Füßen stampfen wie es auf dem Teller anzeigt, haben gewonnen.</p> <p>Eines der Kinder das gewonnen hat, darf neu den Teller drehen.</p>	<p>Teller</p>

## De König seid...

Beschreibung	Material
<p>Die Lehrperson leitet das Spiel.</p> <p>Sie sagt den Kindern jeweils welche Bewegung sie ausführen sollen.</p> <p>Sagt sie vor der Bewegungsaufgabe „de König seid...“ dann soll die Bewegung wirklich ausgeführt werden.</p> <p>Sagt die Lehrperson <b>nicht</b> dass „de König seid...“, dann darf die Bewegung auch <b>nicht</b> gemacht werden.</p>	Keines

## Kreis-Parcours

Beschreibung	Material
<p>Die Lehrperson legt einen grossen Parcours mit Flusssteinen oder anderen Bewegungselementen.</p> <p>Alle Kinder die fertig aufgeräumt haben beginnen diesen Kreis-Parcours zu begehen.</p> <p><b>Variationen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-gleichzeitig auf einem Löffel etwas transportieren.</li><li>-den Parcours seitwärts oder rückwärts begehen.</li></ul>	Flusssteine Bewegungsmaterial Evt. Löffel

## Surli-Sammlung

Beschreibung	Material
<p>In einem Reifen liegen verschiedene Kreisel.</p> <p>Jedes Kind das neu dazu kommt, darf einen Kreisel aussuchen und ihn zum drehen bringen.</p> <p>«Lueg emal dä Kreisel ah, wie dä Kreisel tanze cha»</p> <p>Solange sich der Kreisel dreht, führen alle Kinder eine Bewegung aus.</p> <p>Wenn er stoppt, müssen sofort alle Kinder stoppen.</p>	<p>Reifen</p> <p>div. Kreisel</p>

## Party

Beschreibung	Material
<p>Die Kinder haben einen CD-Player und CD's zur Verfügung.</p> <p>Sie dürfen zur Musik tanzen bis die Lehrperson kommt.</p> <p>→Funktioniert besonders gut wenn Kinder gerne tanzen</p>	<p>CD-Player</p> <p>CDs mit Musik zum tanzen</p>

## Pitschä-Patsche

Beschreibung	Material
<p>Ein Kind bekommt einen <i>Gegenstand</i> (Stein, Nuss, Muschel) welches es in einem seiner Hände hält.</p> <p>Während abwechslungsweise die rechte über die linke, bzw die linke über die rechte Hand gehalten wird und dabei der <i>Gegenstand</i> die Hand wechseln kann, sagen alle Kinder zusammen:</p> <p>« Pitschä - Patsche wo ischs im Chaste, obe oder unde? Wärs weiss het gwunne.»»</p> <p>Die restlichen Kinder zeigen durch «auf den Boden sitzen» oder »auf den Stuhl sitzen» wo der <i>Gegenstand</i> sein wird.</p> <p>Eines der Kinder das gewonnen hat, darf bei der nächsten Runde den Stein verstecken.</p>	<p>Kleiner <i>Gegenstand</i> (Stein, Nuss, Muschel)</p>

## Bodähöckerlis ohne Aussetzen

Siehe: Bewegungssequenzen und Ideen für zwischendurch

## Zur-Ruhe-komm Rituale/Verse

En lange Wäg,  
en gäche Stäg,  
en tüüfe Bach,  
en wiite See  
und jetzt ghöri nüüt meh.

Kri, Kra, Kru,  
der Mund ist zu,  
der Schlüssel fort  
und jetzt kein Wort.

1,2,3,  
d'Händ uf d Knü,  
Müli zue  
und jez isch Ruhe.

Klatsche klatsche mit de de Händ,  
chlädere, chlädere ade Wand,  
drülle drülle gschwind gschwind gschwind  
Stille und parat sind scho alli Chind.

Zeige, zeige, zämä cho,  
abäschüttle Ruäh.

# Diverses

## E Laterne

30



**E Laterne**  
*Die Laterne*

S. J.-M.

F Dm

B La - ter - ne will ich dir schän - ke, vier  
Die La - ter - ne möch - te ich dir schen - ken. vier

B (Gm) C F

Liecht - li lüch - tet wie - n - e Stern. So wirsch du im - mer a mich  
Lich - ter leuch - ten wie ein Stern. So wirst du im - mer an mich

Dm B C F

dän - ke; du weisch, ich ha - dich gern!  
den - ken; du weisst, ich mag - dich gern!

© 1997 by Musikverlag Pfa. AG / Zürich - pfa.415

Es Liechtli will ich dir schenke,  
es lüchtet wie en helle Stern.  
So wirsch du immer an mich denke,  
du weisch, ich ha di gern!

Quelle: Chindsgi-Hits" von Stephanie Jakobi- Murer

## Haallo, haallo

Die Kinder bilden einen inneren und einen äusseren Kreis, wobei der innere Kreis nach aussen schaut.

Jedes Kind im inneren Kreis hat einen Partner im äusseren Kreis.

Zum Lied «Jiffy Mixer» wird folgendes Lied gesungen:

«Pitsche, Patsche  
rächts und links,  
Nasespitze, Nasespitze,  
Ohreläppli, Ohreläppli,  
Haallo, haallo.»

Nach dem «Haallo» geht der äussere Kreis zwei Schritte nach links und die nächste Runde beginnt.

CD: «Volkstänze 1»

JUSESO Thurgau impulsstelle für kirchliche Jugendarbeit

Nr.10 «Jiffy Mixer»

## CDs und Bücher

CDs:

„**Das Geheimnis der sieben Perlen**“, Daniela Meier und Gabriela Marchi (ISBN: 978-3-908024-17-0, Verlag KgCH)

„**Chrüsimüsi Chräbs**“, Andrew Bond (ISBN: 978-3-905806-20-5)

„**Maieriisli lüüted liisli**“, Andrew Bond (EAN: 7619949812433)

„**Bewegigsmusik: MUKI/KITU**“ (EAN: 0602527851549)

„**Tiger Flizzer**“ (CD 730-2)

Bücher:

„**eifach singe**“ - das Kinderbuchlied für die Vorschul- und Grundstufe (ISBN:978-3-03713-211-1, Lehrmittelverlag des Kantons Zürich)

„**Chrüsimüsi Chräbs**“ **Liederheft**, Andrew Bond (ISBN: 3-905806-21-5)

„**Züribuech**“, Spiele und Lieder für den Kindergarten in Zürcher Mundart (ISBN: 978-5-14-374142-3, ABC-Propaganda/Verlag Zürich)

**Kinesiologiekarten** (ISBN: 426-0179510618, Don Bosco Verlag)