



1. Begrüßung & Einführung

Kurze Erläuterung zur Spielreihe DAS KLEINE FÖRDERSPIEL, beispielhafter Einsatz FUSSSPIEL. Vorstellung diverser Materialien, die Verwendung finden, und mit den Füßen befühlen lassen und/oder einen Fusspfad.

2. Interaktive Geschichte - Die Geschichte bildet den Rahmen für den Ablauf

- a) Einstieg in die Geschichte mit der Ladung des Monsters Mo auf der Erde -> AUFWÄRMEN:
- Monster Mo, ein kleines, neugieriges, blaue Monster landet auf der Erde. Erstaunt schaut es sich um und läuft los, um die Erde zu erkunden. Das Laufen auf der Erde fühlt sich anders, lustig für ihn an, deshalb geht er mal langsam, dann schneller, dann läuft er ... Auf einmal sieht er fliegende Vögel (Arme nach unten und oben schwenken), einen laufenden Fuchs (Fuchs Leja 1), hüpfende Hasen (Hase Hops 2), und vor lauter gucken übersieht er eine Pfütze und tritt mittenrein. Uaarg ist das nass, er schüttelt seine Beine wie eine wasser-scheue Katze und stampft auf wie ein Bär. Beim nächsten Mal muss er besser aufpassen und über die Pfütze springen ...
- b) HAUPTÜBUNGEN -> Karten. (Kartenauswahl aus DAS KLEINE FUSSSPIEL mit den Waldtieren)
- Monster Mo lernt auf seinem Erkundungsgang vier verschiedene Tiere kennen. Pro Tier ist eine Matte vorbereitet mit DIN A4 Ausdrucken (Tier, 3 Karten je Tier) und benötigte Materialien. Drei Übungen pro Tier. Jede Übung wird vorgemacht, wiederholt und dann abgeschlossen. Das ganze also mal drei. Die Tierblöcke sind so aufgebaut, dass Bewegungs- und Geschicklichkeitsübungen sich abwechseln.
- a. Hirsch Lutz
- Gehen wie ein stolzer Hirsch, dabei die Knie hochziehen (Hirsch 1)
 - Auf den Zehen gehen und sich strecken wie ein Hirsch mit Geweih (Hirsch 2)
 - Auf den Fersen laufen und stolzieren wie ein Hirsch (Hirsch 3)
- b. Igel Fips
- Glatt, rau, hart, weich, rund und kantig erspüren (nicht erraten) (Igel 1)
 - Einen der Gegenstände mit dem Fuß hochheben (Igel 3, ohne laufen)
 - Mit den Zehen Stifte zu einer Reihe oder einem Muster legen (Igel 2)
- c. Frosch Platsch
- Froschfüße machen und Zehen weit auseinander spreizen (Frosch 1)
 - Klatschen mit den Füßen (Frosch 2)
 - Wie ein Frosch in langen Strecksprüngen hüpfen (Frosch 3)
- d. Waschbär Bo
- Ein Tuch mit den Zehen hochheben und winken (Waschbär 1)
 - Ein Tuch mit den Zehen anheben und trocken pusten (Waschbär 2)
 - Ein Tuch unter die Fußsohlen krallen (Waschbär 3)
- c) Mit der Verabschiedung der Tiere endet die Geschichte Mit den Füßen klatschend verabschiedet sich das Monster Mo von seinen neuen Freunden.
- Seine Freunde verabschieden sich ebenfalls:
- der Hirsch -> kreisen mit dem Fuß
 - der Igel -> winken mit dem Fuß
 - der Frosch -> winken mit den Zehen dem Waschbär -> winken mit dem Tuch

DAS KLEINEN FUSSSPIEL

SPIELEN IN GRUPPEN **AB 6 JAHRE +**

Für
Kindergärten,
Grundschulen,
Veranstaltungen,
Turngruppen,
Partys ...



1. Begrüßung & Einführung

Kurze Erläuterung zur Spielreihe DAS KLEINE FÖRDERSPIEL, beispielhafter Einsatz FUSSSPIEL. Vorstellung diverser Materialien, die Verwendung finden, und mit den Füßen befühlen lassen und/oder einen Fusspfad.

2. Aufwärmen

Aufwärmübungen

Bspw. Durcheinander oder in der Reihe

1. Hirsch Lutz – gehen wie ein stolzer Hirsch, dabei die Knie hochziehen (Hirsch 1)
2. Fuchs Leja – auf Händen und Füßen gehen wie ein Fuchs (Fuchs 1)
3. Frosch Platsch – wie ein Frosch in langen Strecksprüngen hüpfen (Frosch 3)
4. Frosch Platsch – mit der großen Fußsohle wie ein alter Frosch watscheln (Frosch 4)
5. Hase Hops – wie ein Hase aus der Hocke hüpfen (Hase 2)

3. Zirkeltraining

Auf jeder Matte liegen DIN A 4 Ausdrucke mit dem Tier und der entsprechenden Übung.

- a. Übungen erklären, vor machen und einmal durchspielen lassen
- b. Kinder in x Gruppen einteilen, Partner zuteilen und den Matten mit den verschiedenen Übungen zuteilen. Rotierend im Uhrzeigersinn die Übungen absolvieren lassen. Evtl. Musik laufen lassen.
- c. Auch hier wird darauf geachtet, dass die Stationen, die auf einander folgen unterschiedliche Muskelpartien beanspruchen. (Anzahl der Stationen kann variieren, je nach Anzahl der Kinder und zur Verfügung stehenden Zeit.)
 - i. Eichhörnchen Knack – seitwärts/vorwärts auf einem Besenstiel balancieren (Eichhörnchen 2/3)
 - ii. Hase Hops – einen Gegenstand mit den Füßen hochheben und absetzen, ... (Hase 4)
 - iii. Fuchs Leja – Papier mit den Füßen zerreißen und wegräumen (Fuchs 4)
 - iv. Hirsch Lutz – auf den Zehen gehen und sich strecken wie ein Hirsch mit Geweih (Hirsch 2)
 - v. Igel Fips – Mit den Zehen Stifte zu einer Reihe oder einem Muster legen (Igel 2)
 - vi. Monster Mo – Mit den Füßen einen Kreis malen (Monster 2)
 - vii. Frosch Platsch – Klatschen mit den Füßen (Frosch 2)
 - viii. Igel Fips – mit den Füßen kleine Gegenstände (weiter)reichen (Igel 4)

