

FÖRDERN SIE SPIELERISCH MITGEFÜHL UND BEDÜRFNISSE

Mit dieser interaktiven Bewegungsgeschichte lernen die Kinder die Sankt-Martins-Geschichte kennen und beschäftigen sich kindgerecht mit dem Thema „Helfen und teilen“.



© Silke Quantius – Verlag PRO Kita

- 1 Treffen Sie sich mit den Kindern im Morgenkreis oder in einem Bewegungsraum. Erzählen Sie, dass Sie heute gemeinsam die Geschichte von Sankt Martin erleben. Laden Sie die Kinder ein, alle Bewegungen nachzuahmen und je nach Entwicklungsstand auf die Fragen während der Geschichte verbal/nonverbal zu antworten.
- 2 Tragen Sie die Geschichte langsam und mit kurzen Sätzen vor. Zeigen Sie die passenden Bewegungen und geben Sie den Kindern genügend Zeit, diese nachzumachen. Greifen Sie die Fragen der Geschichte auf und geben Sie den Kindern Zeit, ihre Gedanken mit Worten, Gesten oder Mimik auszudrücken.
- 3 Bestärken Sie jede Beteiligung und sprechen Sie gemeinsam darüber, warum und wie Sankt Martin dem Bettler geholfen hat. Lassen Sie die Geschichte ruhig ausklingen. Ermuntern Sie die Kinder, dem Bettler oder Sankt Martin zum Abschied zu winken.

EINE INTERAKTIVE MARTINS-GESCHICHTE

Es ist ein kalter Herbsttag. Der Wind weht kräftig und lässt die Blätter tanzen. *(Arme wie im Wind bewegen.)* Plötzlich beginnt es zu regnen. „**Regnet es nur ein bisschen oder ganz heftig?**“ *(Mit den Fingern Regentropfen rieseln lassen.)* Am Straßenrand sitzt ein armer Mann. Er trägt dünne Kleidung und friert. *(Arme um den Körper legen und zittern.)* Er streckt seine Hände aus und hofft auf Hilfe. *(Hände nach vorne strecken.)* Viele Menschen gehen vorbei. „**Was meint ihr? Wie geht es ihm wohl?**“ Plötzlich hört man ein Pferd: *Klipp, klapp, klipp, klapp.* *(Zügel halten und auf der Stelle traben.)* Auf dem Pferd sitzt Sankt Martin. Als er den frierenden Mann sieht, hält er an. „**Was könnte Sankt Martin tun?**“ Sankt Martin nimmt seinen Mantel und teilt ihn in 2 Hälften. *(Schneidebewegung machen.)* Eine Hälfte schenkt er dem Mann. *(Mit beiden Händen überreichen.)* Nun muss er nicht mehr frieren. *(Lächeln und Hände aufs Herz legen.)* „**Wie fühlt er sich jetzt wohl?**“ Sankt Martin steigt wieder auf sein Pferd und reitet weiter. Der Mann winkt ihm dankbar nach. *(Winken.)* „**Habt ihr auch schon mal jemandem geholfen?**“

TAUCHEN SIE GEMEINSAM IN EINE UNTERWASSERWELT EIN

Schaffen Sie eine faszinierende Unterwasserwelt, die zum Fühlen, Greifen und Entdecken einlädt. Unterschiedliche Materialien und Konsistenzen ermöglichen vielfältige Sinneserfahrungen.

DAS BRAUCHEN SIE FÜR DAS ANGEBOT:

- großes Tablett mit hohem Rand
- Wasser und Agar-Agar (Supermarkt/Backzutaten)
- blaue Lebensmittelfarbe
- 4-5 Muscheln (nicht scharfkantig)
- Meerestiere aus Kunststoff
- optional 1 EL Wasserperlen in Weiß und Blau (Bastelbedarf/online)
- kleine Löffel oder Schaufeln
- kleine Gläser oder Gefäße

1

Färben Sie am Vortag Wasser blau und bereiten Sie das Agar-Agar nach Packungsanleitung zu. Gießen Sie die Masse ins Tablett und lassen Sie sie fest werden. Weichen Sie auch die Wasserperlen über Nacht in Wasser ein.

2

Verteilen Sie die Muscheln und Meerestiere auf der Masse und ergänzen Sie optional die Wasserperlen. Arrangieren Sie alles so, dass es die Kinder zum Entdecken und Erkunden anregt.

3

Laden Sie die Kinder ein, die Unterwasserwelt mit ihren Händen zu erforschen. Ermutigen Sie sie, zu fühlen, zu greifen und zu drücken. Geben Sie ihnen Raum für eigene Entdeckungen und Spielideen. Achten Sie auf die Signale des jeweiligen Kindes.

4

Bieten Sie Löffel, Schaufeln und kleine Gefäße als Zusatzimpuls an. Ermutigen Sie die Kinder zum Schöpfen, Umfüllen und Suchen. Begleiten Sie ihr Spiel, ohne eigene Lösungen vorzugeben.

SINNES-UNTERWASSERWELT



*Lassen Sie die
Kinder nicht
unbeaufsichtigt mit
dem Material spielen.*