



Legespiel zum Thema Elmar

- Richtziel:** Wahrnehmungs-, Merk- und Wiedergabefähigkeit weiterentwickeln.
- Grobziel:** Visuelle Fähigkeiten verfeinern und vorgegebene Muster einprägen und wiedergeben.
- Feinziel:** Die größeren Kinder beobachten genau und können verschiedene Muster nach Vorlage, aber auch aus dem Gedächtnis richtig nachlegen.
Die Kleinen legen nur die einfachen Muster nach oder gestalten eigene.
- Material:** Themafigur, Tamburin, Flöte, Blätter, Korb, Kuverts für jedes Kind mit je einem blauen, roten, gelben sowie grünen und violetten Viereck aus Papier, Tuch, ein grosser unbemalter Elmar aus Papier, Leim

Einstieg

- Die Themafigur begrüsst die Kinder.
- Das Singspiel „Ein Elefant, dä läuft devo...“ singen, dazu spaziert jedes Kind allein im Raum.
- Die Elefanten im Elmar-Bilderbuch haben Hunger und suchen Futter: Im Raum auf dem Boden, den Tischen und Stühlen verteilt liegen viele Blätter (echte oder aus Papier). Alle Kinder gehen im Takt zum Tamburin durch den Raum. Hört die Musik auf, greift sich jeder Elefant mit dem Rüssel (Arm/Hand) ein Blatt und frisst es (legt es in einen Korb). Mehrmals spielen, bis kein Futter mehr da ist.

Hauptteil

(sitzend/kniend auf dem Boden im Kreis. Oder im Halbkreis, wobei die Erzieherin in der Mitte der Kinderreihe sitzt, damit kein Kind die Muster spiegelverkehrt sieht)

- Jedes Kind erhält ein Kuvert mit fünf Farbvierecken darin. (In jedem Kuvert hat es das gleiche Material).
- Alles auspacken und vor sich hinlegen, alle Farben benennen. Dies sind Farben von Elmar. Seine Haut hat ein schönes Muster, wie wir im Bilderbuch gesehen haben.
- Die Erzieherin legt auch so ein Muster auf den Boden, zuerst mit nur drei Farben. Die Kinder schauen zuerst nur zu und legen dann genau dieses Muster nach.
- Nun steigert die Erzieherin die Schwierigkeit der Muster, angepasst an die Fähigkeiten ihrer Kindergruppe. Dabei bleibt sie beim „Bild“, dass sie das Muster von Elmars Haut neu malen möchte und diese darum immer wieder anders aussieht. Zwei bis vier solche Muster legen, die die Kinder anhand ihrer Fähigkeiten möglichst genau nachlegen sollen.
- Jedes Kind macht nun ein Muster nach eigener Fantasie. Alle Muster der Kinder bewundern.
- Je nach Bedarf kann auch ein Kind ein Muster bilden, welches alle nachlegen.



- Nun legt die Erzieherin ein einfacheres Muster. Die Kinder schauen es genau an und prägen es sich gut ein. Nun wird es mit einem Tuch zugedeckt. Wer kann es trotzdem richtig nachlegen? Sobald das Tuch gelüftet wird, kann jedes Kind selber kontrollieren, ob es aus dem Gedächtnis alles richtig gemacht hat.
- Zweiergruppen bilden. Mit dem gesamten Legematerial der beiden Kinder sollen sie gemeinsam ein einziges großes Muster bilden.
- Alle spazieren umher und schauen die verschiedenen Muster an.
- Jedes Kind darf zwei farbige Vierecke auswählen und sie auf den grossen, unbemalten Elmar aus Papier legen. Falls es für eine schöne Elmarhaut noch mehr farbige Vierecke benötigt, noch weitere dazu legen.
- Zum Lied „Ein Elefant, dä läuft devo“ um diesen Elmar herumtanzen.
- Vier Farbvierecken aus dem Legespiel eine Bewegung zuordnen: Rot = Rüssel hochheben. Gelb = Laut trompeten. Blau = Abliegen. Grün = Absitzen und vordere Bein hochheben. Nun sind alle Kinder Elefanten, die zum Tamburin durch den Wald stapfen. Hält die Erzieherin das rote Viereck in die Höhe, heben alle Elefanten ihren Rüssel, usw. Solange spielen, bis jede Farbe zweimal an der Reihe war.

Ausklang

- Alle Elefanten machen eine lange Reihe und halten sich mit den Rüsseln (Arm) an den Schwänzen (Arm). Zur Flöte gehen sie nun durch den Wald zum Fluss hinunter. Hier verbringen sie die Nacht.
- Ein passendes Lied singen.

Überleitung ins Freispiel

Wer möchte den unbemalten Elmar mit den bunten Vierecken bekleben, bis er ganz farbig ist?

Auch die anderen Kinder gehen spielen.