

In der Rabenwelt

Bewegungsspiele

Material:

- Zauberreifen (z. B. mit bunten Tüchern, Luftschlangen oder Federn)
- schwarze Tücher, Schals oder andere Accessoires, um die Verwandlung in Raben zu symbolisieren
- Reifen für das Spiel „Füttere den Raben“ und kleine Gegenstände als „Futter“, wie Bälle, Sandsäckchen oder Stofftiere
- Audio-Abspielgerät (optional) für die zeitliche Begrenzung bei den Spielen
- eventuell farblich unterschiedliche Bänder oder Tücher für die „Mäuse“ im Spiel „Fang die Maus“

Vorbereitende Tätigkeiten:

- den „Zauberreifen“ so platzieren, dass die Kinder nacheinander hindurchsteigen können
- schwarze Tücher oder Schals bereitlegen, damit jedes Kind ein Accessoire zur Verwandlung erhält
- Reifen als „Nester“ am Rand des Raumes platzieren
- „Futter“-Gegenstände im Bewegungsraum verteilen
- eventuell farbige Tücher für die „Eulen“ bereitlegen, um sie von den „Raben“ zu unterscheiden
- Audio-Abspielgerät bereithalten

Einstieg:

- Erklären Sie den Kindern, dass sie heute eine besondere Reise in die Welt der Raben machen werden.
- Im Bewegungsraum befindet sich ein „Zauberreifen“, durch den die Kinder steigen dürfen, um sich in flinke Raben zu verwandeln. Dabei können Geräusche wie „Krah, krah!“ gemacht werden. Auch ein Zauberspruch eignet sich gut zur Verwandlung: „Hokuspokus 1, 2, 3! ... (Name des Kindes), komm als Rabe herbei!“
- Jedes Kind bekommt nach dem Durchsteigen ein schwarzes Tuch oder ein anderes Accessoire, um die Verwandlung zu symbolisieren.
- Im Anschluss können die Rabenspiele beginnen:

Hauptteil:

Rabenflug

- Die Raben breiten ihre Arme wie Flügel aus und „fliegen“ durch den Raum.
- Geben Sie Anweisungen wie: „**Fliegt hoch!**“, „**Fliegt niedrig!**“, „**Ruht euch auf einem Baum aus!**“
- Dabei führen die Kinder die passenden Bewegungen aus.

Füttere den Raben

- Die Nester der Raben (Reifen) befinden sich auf einer Seite des Raums.
- Im Bewegungsraum liegt das „Rabenfutter“ verteilt am Boden (kleine Gegenstände wie Bälle oder Sandsäckchen).
- Die Kinder sollten schnell hin- und herlaufen, um das Futter einzusammeln und zu ihrem Nest zu bringen.
- Wer nach einer bestimmten Zeit am meisten Futter gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Fang die Maus

- Die Kinder werden in Mäuse verwandelt und bekommen eine andere Markierung (z. B. graues oder braunes Chiffontuch oder Band). Ein Kind bleibt ein Rabe.
- Nun versucht der Rabe, die Mäuse zu fangen, während sie durch den Raum laufen.

- Wenn eine Maus gefangen wird, wird sie zum Raben, das heißt, sie gibt ihre Markierung ab und bekommt dafür wieder ein Raben-Accessoire.
- Die letzte Maus, die übrig bleibt, darf in der nächsten Runde den Raben spielen und das Spiel eröffnen.

Ausklang:

- Erklären Sie den Kindern, dass es nun Zeit ist, sich wieder in Kinder zurückzuverwandeln. Dazu müssen sie noch einmal nacheinander durch den „Zauberreifen“ steigen – dieses Mal allerdings rückwärts.
- Beim Durchgehen kann wieder ein Zauberspruch gesprochen werden: **„Krah, krah, die Zeit ist aus! Komm als Kind zurück ins Haus!“**
- Die Kinder legen dabei das schwarze Tuch oder das Accessoire ab, das sie als Verkleidung hatten, und kehren in den Gruppenraum zurück.

Bildungsziele:

- motorische Fähigkeiten verbessern
- Fantasie anregen
- Regeln verstehen und einhalten üben
- soziale Interaktion und Teamarbeit fördern