

# **Bewegte Sprachförderung**

## R. Zimmer:

### Möglichkeiten einer Begegnung von Bewegungs- und Sprachhandlungen (Körperwahrnehmung/Sinneswahrnehmung)

Bewegungshandeln	Sprachliches Handeln	Spiel/Lied/Übung
eine Vorstellung vom eigenen Körper entwickeln	Körperteile kennen, unterscheiden	Lass die Puppen tanzen, Flummilied,
Körperwahrnehmung bei Ausdauer Spielen, Atemübungen	den eigenen Atemraum erleben, das Atmen bewusst wahrnehmen	
Wahrnehmung von Muskelspannung und Entspannung	Begriffe aufgrund von Vorstellungsbildern verstehen	
sich im Raum orientieren, Entfernungen einschätzen	Begriffe wie nah - weit unterscheiden können	Tiertanz, Lied: Das ist gerade
phantomimische Spiel	sich im nonverbalen Ausdruck üben	
akustische Reize/Informationen wahrnehmen, differenzieren, einordnen, darauf reagieren	auditive Wahrnehmung als Voraussetzung für Sprachentwicklung verfeinern	Geräusche Lawine,
körpereigene Instrumente erproben: Schnipsen, Summen, Schnalzen, Zischen	die Ausdrucksfähigkeit der eigenen Stimme und des Körpers erleben	Geräusche - Memory
Erleben des Körpers in der Zeit: schnelle - langsame Bewegungen durchführen	Begriffe wie schnell und langsam unterscheiden, artikulieren, beschreiben	Stop und Los!
Rhythmische Spiele, zu rhythmischen Vorgaben Bewegungsformen finden	Sprachrhythmus und Bewegungsrhythmus aufeinander abstimmen, rhythmische Verse zu Bewegungen finden, Nachsprechen von Reimen	1 Elefant,
die Kraft der eigenen Bewegung erfahren und dosieren	Begriffe wie schwer und leicht verstehen und unterscheiden	

### Materiale Erfahrungen (Gesetzmäßigkeiten der Dinge, Objekte erkennen)

Bewegungshandeln	Sprachliches Handeln	Spiel/Lied/Übung
den Raum erkunden, erfahren, klettern, laufen, kriechen, springen	Raubegriffe benennen: unten - oben, hinten - vorne, über - unter	

Bewegungshandeln	Sprachliches Handeln	Spiel/Lied/Übung
materiale Eigenschaften eines Gerätes erkennen und die eigenen Bewegungshandlungen daran anpassen	materiale Eigenschaften benennen, unterscheiden (der Ball springt, rollt, fliegt, prellt, bleibt liegen)	Clementinen - Rap,
zeitliche Strukturen der Bewegung erkennen, die eigene Bewegung einem vorgegebenen Rhythmus anpassen, schnell - langsam laufen	Sprachrhythmus und Bewegungsrhythmus aufeinander abstimmen, rhythmische Verse zur Bewegung finden	
räumliche Orientierung, Einschätzen von Entfernung	Begriffe weit - nah in ihrer Bedeutung erfahren	Lied: Das ist gerade ...
Ursache und Wirkung erfahren und in der Bewegung berücksichtigen, Wenn - Dann - Regeln aufstellen und überprüfen	Wenn - Dann - Regeln sprachlich formulieren	Ritter - Drache - Burgfräulein
Pläne mit Hilfe von Bewegungen verwirklichen	Pläne verbalisieren	Ritter - Drache - Burgfräulein
physikalische Beschaffenheit erkennen	Beschaffenheit benennen, Begriffe finden/erfinden	
motorisches Problemlösehandeln	verbales Problemlösehandeln	
in Fantasierollen schlüpfen	Fantasierollen mit der eigenen Stimme inszenieren, Rolle mitteilen, erklären	Erbsen rollen

### Soziale Erfahrungen (interagieren, kooperieren)

Bewegungshandeln	Sprachliches Handeln	Spiel/Lied/Übung
Spiele mit Regeln spielen	Regeln benennen, Sinn verstehen, Regeln vereinbaren, abstimmen	
dominante - unterlegene Rollen übernehmen (Führen - Folgen)	Rollen aushandeln, absprechen, Wünsche äußern, Bedürfnisse formulieren	Stop und Los!
gemeinsam eine Aufgabe durchführen, kooperieren	sich über das gemeinsame Ziel einigen, Strategien absprechen	Abzählen
gemeinsam bauen, konstruieren	sich austauschen, absprechen, Konsequenzen abwägen	
Pläne gemeinsam verwirklichen	Pläne verbalisieren	
miteinander, gegeneinander, füreinander, zueinander	Begriffe erklären, erfassen, unterscheiden, verstehen	

Bewegungshandeln	Sprachliches Handeln	Spiel/Lied/Übung
die Perspektive des anderen beim Spielen berücksichtigen	die Perspektive des anderen sprachlich berücksichtigen	
kooperatives handeln (miteinander etwas tun)	kooperatives Aushandeln (sich absprechen über das Tun)	
imitieren - Bewegung imitieren, nachahmen	Sprachvorbilder nachahmen	Lied: 2 Schlangen, 2 kleine Wölfe
über ein Gerät mit anderen Kontakt aufnehmen	nonverbale Körpersignale erkennen und verstehen	
in Spielen agieren und interagieren	Rollen sprachlich symbolisieren	

Aus: R. Zimmer: Bewegung und Sprache. Verknüpfung des Entwicklungs- und Bildungsbereiches Bewegung mit der sprachlichen Förderung in Kindertagesstätten, ohne Jahresangabe, S. 21 - 28, oder unter [http://www.dji.de/bibs/384\\_Expertise\\_Bewegung\\_Zimmer.pdf](http://www.dji.de/bibs/384_Expertise_Bewegung_Zimmer.pdf)

## Spiele und Übungen ...

- **Lass die Puppen tanzen**

- **Tiertanz**

Es bilden sich zunächst Paare. Diese müssen sich entscheiden, wer der Stier (Handpuppe) oder das Schweinchen (Handpuppe) sein möchte. Zur Musik bewegt der Spielleiter nun die Handpuppen. Wird der Stier bewegt (zum Beispiel hoch und runter bewegt), dann muss die Person, die den Stier darstellt, hoch hüpfen. Wird der Stier still gehalten, muss sich die Person nicht bewegen ... Bewegungen sind beliebig und werden meist sehr kreativ von den Mitspielern umgesetzt. usw.

- **Geräusche - Memory**

An die Mitspieler werden vorbereitete Karten ausgeteilt, auf denen Geräusche stehen. Jeweils 2/3/4/5 Karten gehören zusammen (je nach Gruppengröße). Auf ein Kommando gehen alle im Raum herum, erzeugen ihr Geräusch und suchen ihren Partner. Schnipsen, Zischen, Summen, Schnalzen, gurgeln, sich auf die Wangen klopfen, die Zunge nach hinten umklappen und im Mundraum bewegen ...

- **Geräusch - Lawine**

- **Stop und Los!**

Spielerzahl: ab 10 Material:

Die Mitspieler bewegen sich durch den Raum. Ruft ein Spieler "Stopp!" bleiben alle so lange stehen, bis ein Spieler "Los!" ruft.

Variation: Die Kommandos werden nicht gesprochen, sondern nur ausgeführt.

D. h. bleibt ein Spieler stehen, bleiben alle stehen. Bewegt sich einer, gehen alle weiter.

- **1 Elefant**

Melodie

(In jeder Strophe kommt ein Elefant hinzu und somit ein weiterer Klatscher auf einem Körperteil)

Ein Elefant ging ohne Hetz,  
ganz gemütlich durch ein Spinnennetz  
und er fand den Weg so interessant,  
daher nahm er sich noch  
einen Elefant! (dabei im Rhythmus mit der rechten Hand auf den rechten Oberschenkel klopfen)

Zwei Elefanten gingen .... (dabei abwechselnd im Rhythmus mit der rechten Hand auf den rechten Oberschenkel und mit der linken Hand auf den linken Oberschenkel klopfen)

Drei Elefanten gingen .... (rechter Oberschenkel, linker Oberschenkel, rechtes Ohrläppchen  
(möglichst Pinzettengriff))

Vier Elefanten gingen .... (rechter Oberschenkel, linker Oberschenkel, rechtes Ohrläppchen, linkes Ohrläppchen)

Fünf Elefanten gingen .... (rechter Oberschenkel, linker Oberschenkel, rechtes Ohrläppchen, linkes Ohrläppchen, mit dem rechten Fuß aufstampfen)

Sechs Elefanten gingen .... (rechter Oberschenkel, linker Oberschenkel, rechtes Ohrläppchen, linkes Ohrläppchen, mit dem rechten Fuß aufstampfen, mit dem linken Fuß aufstampfen)

Sieben Elefanten gingen .... (rechter Oberschenkel, linker Oberschenkel, rechtes Ohrläppchen, linkes Ohrläppchen, mit dem rechten Fuß aufstampfen, mit dem linken Fuß aufstampfen, mit der rechten Hand auf die Stirn klopfen)

Acht Elefanten gingen .... (rechter Oberschenkel, linker Oberschenkel, rechtes Ohrläppchen, linkes Ohrläppchen, mit dem rechten Fuß aufstampfen, mit dem linken Fuß aufstampfen, mit der rechten Hand auf die Stirn klopfen, mit der linken Hand auf den Hinterkopf klopfen)

#### • **Clementinen - Rap**

Alle Mitspieler stehen (bei Kindern sitzen im Fersensitz) im Kreis. Jeder Mitspieler erhält einen Tennisball und legt diesen in die linke Hand. Auf das Kommando „greifen“ nimmt jeder den Ball seines rechten Nachbarn mit der rechten Hand, auf das Kommando „legen“, legt jeder den Ball wieder in seine linke Hand (Mittellinie überkreuzen!!!).

greifen - legen - greifen - legen, greifen - legen

Eine Clementine rollte, weil sie gern nach Hause wollte.

1,2,3, Kopf über - unter, hopp, hopp, hopp, die Treppe runter.

Kullermüde blieb sie liegen, (TB in den Händen rollen)

denn sie konnte ja nicht fliegen, (TB auf den Kopf rollen)

konnte nicht nach Gibraltar (TB auf dem Bauch rollen)

wo sie einst zu Hause war! (TB wieder in die linke Hand legen)

- **Ritter - Drache - Burgfräulein (wie Schere, Stein, Papier - nur in Gruppen)**

Es werden zunächst 2 Gruppen gebildet. Diese bilden einen Kreis und verabreden, welche der möglichen Figuren sie der anderen Gruppe präsentieren möchte. Diese sind:

Ritter: Mit einem Ausfallschritt wird mit einem imaginären Schwert gekämpft.

Drache: beide Hände werden rechts und links neben die Ohren gehoben und der Mund wird weit aufgerissen. Dabei muss ein furchteinflößender Schrei zu hören sein.

Burgfräulein: Sie streicht sich huldvoll und mit eleganter Geste die Haare aus der Stirn.

Hat man sich in den Gruppen geeinigt, dann stellt man sich in zwei Reihen gegenüber auf und auf ein Kommando macht jede Gruppe der anderen (gleichzeitig!) vor, welche Figur sie gewählt hat.

Dann wird ausgewertet. Ritter besiegt Drache, Drache besiegt Burgfräulein, Burgfräulein besiegt Ritter.

- **Erbsen rollen**

Erbsen rollen über die Straße,

kommt ein Auto,

fährt sie platt.

Das ist aber schade,

jammer, jammer schade.

### **Literatur zu Spielen und Übungen:**

- Katja Tietz (Red.): Oben drüber & unten durch, Meyer & Meyer Verlag
- Wolfgang Hering (vom Trio Kunterbunt): Bewegungslieder für Kinder, rororo
- Jacki Silberg: Aber ich kann doch gar nicht singen!, Verlag an der Ruhr
- CD: Wir verstehen uns gut- Lieder zur Sprachförderung!, Ökotopia Verlag
- Antje Suhr: Sätze rollen, Wörter fliegen, Bewegte Sprachförderung in Kita und Schule, Don Bosco
- Antje Suhr: Die 50 besten Spiele zur Schulvorbereitung, Don Bosco
- Monschein, Marion. Die 50 besten Spiele zur Sprachförderung