MIT KITA-KINDERN

DURCH DIE JAHRESZEITEN

MIT KITA-KINDERN DURCH DIE JAHRESZEITEN

Lieder, Spiele, Fingerspiele, Geschichten, Kreativideen, Rätsel u.v.a.m.

Mit Illustrationen von Julia Dürr

HERDER
FREIBURG · BASEL · WIEN

Bei einigen Texten und Gedichten war es trotz gründlicher Recherche nicht möglich, die Inhaber der Rechte ausfindig zu machen. Honoraransprüche bleiben bestehen.

MIX
Paper from responsible sources
FSC® C084698

Vollständig überarbeitete Neuausgabe von
Das große Kindergartenspielebuch 2023

© Verlag Herder GmbH, Freiburg im Breisgau 2019
Alle Rechte vorbehalten
www.herder.de

Mit Texten von:
Regina Bestle-Körfler: S. 11, 26, 36, 38, 51, 58, 77, 79, 92, 100, 118, 120, 127, 136, 154,160, 186, 210, 215, 225, 231
Ingrid Biermann: S. 10, 17, 23, 29, 35, 40, 43, 48, 49, 52, 76, 82, 87, 88, 96, 99, 110, 131, 135, 139, 141, 148, 149, 159, 170, 201, 234, 235, 238, 245, 246
Hartmut E. Höfele: S. 168
Susanne Steffe: S. 16, 25, 104, 168
Annemarie Stollenwerk: S. 34, 86, 100, 127, 152, 177, 225
Brigitte vom Wege: S. 31, 67, 78, 86, 90, 98,114, 142, 164, 189, 206, 233, 245, 269, 270
Mechthild Wessel: S. 30, 31, 67, 78, 86, 90, 98, 114, 142,164, 185, 189, 206, 233, 240, 245, 252, 269, 270
Brigitte Wilmes-Mielenhausen: S. 42, 62, 102, 106, 132, 179, 200, 202, 216, 239

Umschlag- und Textillustrationen: Julia Dürr
Layout, Satz und Gestaltung: Arnold & Domnick, Leipzig

Herstellung: PNB Print Ltd, Jansili
Printed in Latvia

ISBN Print 978-3-451-39521-5
ISBN E-Book (PDF) 978-3-451-83117-1

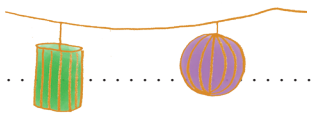
Inhalt

Einführung 7

Frühling

1. Willkommen, lieber Frühling! 10
2. Kuckuck, Kuckuck, ruft's aus dem Wald! 18
3. Aus der Erde wächst das Gras 26
4. April, April, der weiß nicht, was er will 34
5. Wiesensafari 42
6. Schmetterling, du kleines Ding 54
7. Feste feiern im Frühling 66
   - Fasching, Fastnacht, Karneval 66
   - Ostern 74

Sommer



1. Sonne, Sand und Sommerschätze 84
2. Splish Splash! Spielspaß rund um Meer und Teich 94
3. Dschungelabenteuer 102
4. Im Wald und auf der Wiese 114
5. Wir machen eine Reise 124
6. Rennen, toben, Quatsch machen 130
7. Feste feiern im Sommer 144
   - Herzlich willkommen! 144
   - Kindergarten-Abschied 150

Herbst

1. Der Herbst ist da! 158
2. Geschwind wie der Wind: Drachenwetter 164
3. Bunte Blätter fallen 172
4. Ernteschätze 180
5. Sammeln und suchen mit Eichhörnchen & Co. 192
6. Im Zauber-Märchenwald 198
7. Feste feiern im Herbst 210
Halloween 210
Martinstag 218

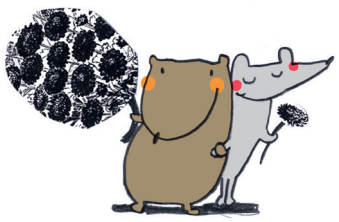
Winter

1. Wunderschöne Winterzeit! 224
2. Schneeflöckchen, Weißröckchen 232
3. König Frost und seine Freunde 242
4. Sternenzauber im Märchenwald 246
5. Stille Zeit Advent 250
6. In der Wichtelwerkstatt 256
7. Feste im Winter 264
Nikolaus 264
Weihnachten 272

Register 278

Einführung

Heute wieder so schön gespielt! Unterschiedlichste Spielangebote laden dazu ein, die Jahreszeiten mit Kitakindern ganzheitlich zu erleben: Bewegungs- und Entspannungsspiele, Experimente, Fingerspiele, Mitmachgeschichten und Spiellieder, Rätsel und Wahrnehmungsspiele. Die schönsten Spiele für Kitakinder finden Sie in diesem Buch sowie Impulse zur Gestaltung der Festtage im Jahreskreis. Alle Angebote sind praxiserprobt und sinnenreich – eine wertvolle Schatztruhe für abwechslungsreiches Spielvergnügen mit Kitakindern in Frühling, Sommer, Herbst und Winter.



Spielspaß in Frühling, Sommer, Herbst und Winter

Jede Jahreszeit hat ihre Besonderheiten: Der Frühling erfreut mit frischem Grün und bunten Farben, Sonne satt gibt's im Sommer, der Herbst bringt Wind und Regen, aber auch jede Menge Ernteschätze. Und wenn es kalt wird im Winter, die Bäume kahl sind, das Wetter grau, bedecken manchmal Schneeflocken die karge Landschaft mit strahlendem Weiß. Die Jahreszeiten und die jahreszeitlichen Feste zu erleben ist für Kinder eine ungeheuer spannende Entdeckungsreise, die immer wieder viel Neues bietet, andererseits aber auch Wiedererkennen und Wiederholen möglich macht: der verlässliche Rhythmus bietet Orientierung und Halt – eine sichere Basis für die kindliche Entwicklung.

Vielfältige Impulse – differenzierte Erfahrungen

Kinder wollen ihre Umwelt entdecken, sich mit unbekannten Dingen vertraut machen, Regelmäßigkeiten verstehen. Spielen ist die „Methode" der kindlichen Weltaneignung; es ist kein Zeitvertreib, kein zweckfreies Tun, sondern Spielen ist Lernen. Je vielfältiger die Anregungen, je mehr Sinne beim Spielen angesprochen werden, desto intensiver die (Lern-)Erfahrungen. So regt zum Beispiel ein Fingerspiel über Blätter im Herbst die Kinder an, draußen Blätter zu sammeln. Sie versuchen den Blätterregen, um den es im Fingerspiel ging, darzustellen, indem sie die Blätter in die Luft werfen. Dabei entdecken sie, dass man sich in einem Blätterhaufen verstecken kann; in einem Bewegungsspiel drinnen werden die Farben zum Thema, die sie beim Spielen draußen beobachtet haben ... So ergeben sich aus vielfältigen Impulsen differenzierte Erfahrungen.

Ganzheitlich, übersichtlich, praktisch

Die Spiele in diesem Praxisbuch sind so zusammengestellt, dass eine ganzheitliche Auseinandersetzung mit einem jahreszeitlichen Thema in der Kita leicht umzusetzen ist: Unterschiedliche Spielformen zu einem Thema sind auf einer Doppelseite mit einem Blick zu erfassen, in einigen Fällen erstrecken sich die Angebote zum Thema über mehrere Seiten. Impulse zur Gestaltung der jahreszeitlichen Festtage finden Sie am Ende eines jeden Kapitels. Ein Register am Ende des Bandes erleichtert die zielgerichtete Suche.

Die Jahreszeiten lebendig erleben und gestalten

Viele Anregungen sind sowohl in den Innenräumen als auch draußen umzusetzen. Wenn das Wetter unmittelbare jahreszeitliche Erfahrungen unmöglich macht – kein Problem. Die Jahreszeiten können auch auf anderen Wegen mit Kitakindern lebendig erlebt und gestaltet werden – auf jeden Fall aber mit einer großen Portion Freude und Spaß!

SIE SIND EINGELADEN!

KOMMEN SIE MIT AUF EINE
FRÖHLICH-BUNTE SPIELSPAßREISE
MIT KITAKINDERN
DURCH DIE JAHRESZEITEN!

FRÜHLING

1. Willkommen, lieber Frühling!

Aufgewacht! Der Frühling kommt! Die Tage werden länger, die ersten Sonnenstrahlen schmelzen den letzten Schnee. Zeit für Groß und Klein, nach draußen zu gehen und zu schauen, was sich da so tut!
Das Spiellied „Die Vogelhochzeit“ (S. 12) geht auf einen alten sorbischen Brauch zurück, bei dem die Vögel Leckereien für die Kinder bringen, um sich für die Winterfütterung zu bedanken. Festtag ist der 25. Januar. Wie wär’s mit einem „Königlichen Mahl“?

Tra, ri, ra, jetzt ist der Frühling da!

Liedvers

Text: Ingrid Biermann
Melodie: „A B C, die Katze lief im Schnee“ (Noten siehe S. 236)

Tra, ri, ra, jetzt ist der Frühling da.
Die Welt, die ist nun aufgewacht,
vom Himmel schon die Sonne lacht.
Tra, ri, ra, jetzt ist der Frühling da

Tra, ri, ra, jetzt ist der Frühling da.
Der Schnee, er schmilzt, die Blumen blühn,
die Bäume werden wieder grün.
Tra, ri, ra, jetzt ist der Frühling da.

Ich klatsche vor Freude

Fingerspiel

Alter: ab 2 Jahren

Ich klatsche vor Freude,
ich springe vor Glück,
endlich ist der Frühling zurück.
Ich sehe die Vögel, sie fliegen geschwind
durch den warmen Frühlingswind.
Ich freue mich und schau in Ruh’
den Vögeln heut’ beim Fliegen zu.

In die Hände klatschen,
springen,

Arme ausbreiten und auf und ab bewegen,

die Arme weiter bewegen.

Die Frühlingssonne suchen

Bewegungsspiel

Alter: ab 3 Jahren
Material: ein gelber (Tennis-)Ball

Ein Kind versteckt einen gelben Ball, der die Frühlingssonne darstellt, im Garten zwischen Sträuchern, Blumen oder auf einem Baum. Die anderen Kinder laufen auf ein Startkommando los und suchen den Sonnenball. Wer den Sonnenball zuerst entdeckt hat, darf ihn als nächstes im Garten verstecken.

Die Frühlingsfee Bellinde

Unter einer knorrig alten Linde
schläft tief und fest die Fee Bellinde.
Sie schlummert unterm Efeudach,
schaukelt sanft und wird nicht wach.

Ein frischer Wind weht durch die Lüfte,
Bellinde schnuppert Frühlingsdüfte,
sie träumt von Primeln und Veilchenduft,
und hört nicht, wie die Amsel ruft:

„Bellinde, es ist schon Märzenzeit,
du hast verschlafen, mach dich bereit!
Bellinde, unsere Frühlingsfee!
Wir warten auf Krokus und grünen Klee!“

Der Himmel strahlt in hellem Blau
die Luft ist klar und feucht vom Tau.
Die Sonne schickt das Sonnenlicht,
in Wald und Feld, in Bellindes Gesicht.

„Was kitzelt da an meiner Nase,
war das vielleicht der Osterhase?“
Bellinde blinzelt, kichert, lacht,
nun ist sie endlich aufgewacht!

Regina Bestle-Körfer

Zauberfinger

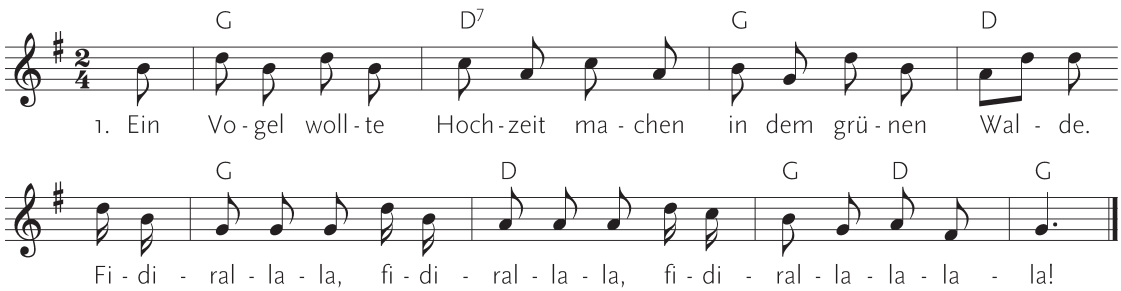
Bewegungsspiel

Alter: ab 3 Jahren
Material: gelbes Tonpapier, Schere, Stift, doppelseitiges Klebeband

Jedes Kind schneidet aus gelbem Tonpapier kleine Sterne aus. Mit doppelseitigem Klebeband werden die kleinen Sterne an den Fingerspitzen befestigt. Dann laufen die Kinder in den Garten und spielen Frühlingsfee und Frühlingszauberer, indem sie mit ihren Sternenfingern alles berühren, das wieder frühlingsgrün werden soll, z. B. die braune Erde, Bäume und Sträucher. Danach recken sich die Kinder mit ihren Zauberfingerspitzen dem Himmel entgegen, als wollten sie im Spiel den grauen Winterhimmel in ein frühlingshaftes Hellblau und dazu eine leuchtende Sonne an den Himmel zaubern. Wie lange wird es wohl dauern, bis die Zauberkraft zu wirken beginnt?

Die Vogelhochzeit

Spiellied

Text und Melodie: volkstümlich

2. Der Stieglitz war der Bräutigam,
er singt zu Gottes Gloriam.

3. Die Amsel war die Braute,
trug einen Kranz von Raute.

4. Der Sperber, der Sperber,
der war der Hochzeitswerber.

5. Der Stare, der Stare,
der flocht der Braut die Haare.

6. Die Lerche, die Lerche,
die führt die Braut zur Kerche.

7. Der Auerhahn, der Auerhahn,
der war der würd'ge Herr Kaplan.

8. Die Meise, die Meise,
die sang das Kyrieleise.

9. Der schwarze Rab', das war der Koch,
das sieht man an dem Kleide doch.

10. Der grüne Specht, der grüne Specht,
der war des Küchenmeisters Knecht.

11. Die Elster, die ist schwarz und weiß,
die bracht' der Braut die Hochzeitsspeis'.

12. Der Wiedehopf, der Wiedehopf,
der brachte gleich den Suppentopf.

13. Die Schnepfe, die Schnepfe
setzt' auf den Tisch die Näpfe.

14. Die Finken, die Finken,
die gab'n der Braut zu trinken.

15. Der Storch mit seinem Schnabel,
der brachte Messer und Gabel.

16. Die Puten, die Puten,
die machten breite Schnuten.

17. Die Gänse und die Anten,
die war'n die Musikanten.

18. Der Pfau mit seinem bunten Schwanz
tat mit der Braut den ersten Tanz.

19. Frau Nachtigall, Frau Nachtigall,
die sang mit ihrem schönsten Schall.

20. Die Greife, die Greife,
die spielten auf der Pfeife.

21. Der Seidenschwanz, der Seidenschwanz,
der singt das Lied vom Jungfernkranz.

22. Der Kucku', der Kucku',
der spielt' die Laut' und sang dazu.

23. Der Geier, der Geier,
der spielte auf der Leier.

24. Der Papagei, der Papapei,
der machte drob ein groß' Geschrei.

25. Die Taube, die Taube,
die bracht' der Braut die Haube.

26. Brautmutter war die Eule,
nahm Abschied mit Geheule.

27. Das Finkelein, das Finkelein,
das führt' das Paar zur Kammer rein.

28. Der Uhu, der Uhu,
der schlug die Fensterläden zu.

29. Die Fledermaus, die Fledermaus,
die zog der Braut die Strümpfe aus.

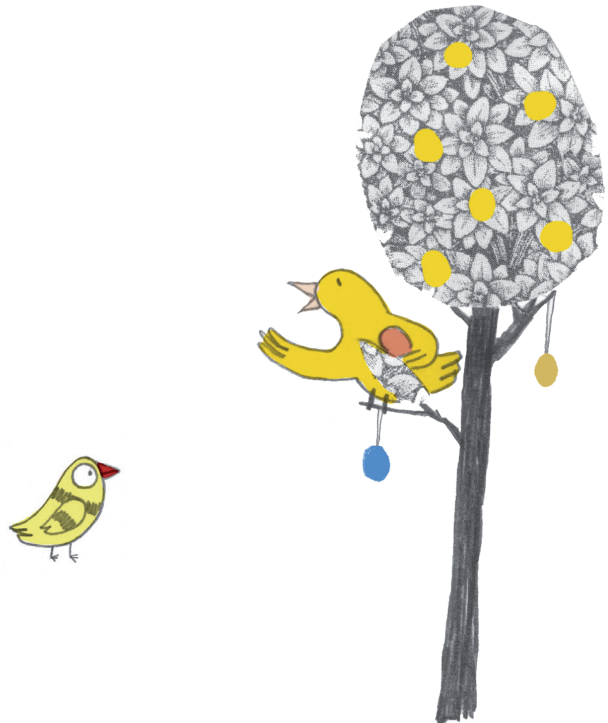
30. Der Hahn, der krähet: „Gute Nacht!"
Jetzt wird die Kammer zugemacht.

Königliches Mahl

Wahrnehmungsspiel

Alter: ab 4 Jahren
Material: Tischdecke, Augenbinden, Becher mit Schmeck-Proben (z. B. Rosinen, Apfel, Banane, Möhre, Gurke, Cornflakes, Brot, Kekse usw.)

Die Kreismitte stellt ein Königsschloss dar. Dort wird ein Tisch aufgestellt, der mit einer Tischdecke u. a. Requisiten „königlich" hergerichtet werden kann. Dann nehmen vier bis sechs Kinder als „Hofgesellschaft" auf Stühlen Platz. Alle bekommen die Augen verbunden. Die anderen Kinder sind die „Diener". Sie erhalten Becher mit Schmeck-Proben, die sie der Hofgesellschaft am Tisch servieren sollen. Der erste Diener serviert z. B. Rosinen für die Hofgesellschaft, der zweite Apfel, der dritte Banane usw. Die Hofgesellschaft greift „blind" in den jeweiligen Becher und probiert. Am Ende nennt jeder Gast das Lebensmittel, das er geschmeckt hat.



Max und Tina auf dem Bauernhof

Klanggeschichte

*Die folgende Endlos-Klanggeschichte spielt auf dem Bauernhof. An den entsprechenden fett gedruckten Textstellen soll das jeweilige Tier **lautmalerisch** nachgeahmt werden. Außerdem spielt noch ein großer grüner und sehr lauter Traktor mit (brumm, brumm, brumm ...). Und der sorgt für ziemlich viel Durcheinander.*

Max und Tina besuchen Oma und Opa auf dem Bauernhof. Da gibt es ganz viele Tiere. Und einen großen grünen lauten **Traktor**, den gibt es da auch. Dieser große grüne laute Traktor ist zwar kein Tier, aber er ist trotzdem Opas Liebling.
Die **Kühe** sind schon seit dem frühen Morgen auf der Wiese vor dem Hof.
Da liegen sie und kauen und kauen. Daneben liegen die **Kälbchen** und dösen. Alles ist friedlich.
Aber dann kommt Opa mit dem großen grünen lauten **Traktor** angefahren. Wie der Blitz, springen die **Kühe** auf und rennen mit ihren **Kälbchen** davon.

Als Max und Tina durch das Hoftor spazieren, begrüßt sie zuerst Leo, der **Hund**. Als nächstes erscheint die **Katze** Mitzi. Die **Hühner,** die auf dem Hof herumrennen, kümmert das nicht. Der **Hahn** stolziert um sie herum und passt auf, dass ihnen ja nichts passiert.
Aber dann kommt Opa mit dem großen grünen lauten **Traktor** um die Ecke. Und wild gackernd flattern auf einmal alle **Hühner** und durcheinander.
Plötzlich kommt ein **Schweinchen** angesaust. „Hilfe!“ ruft Oma. „Das **Schweinchen** ist ausgebüxt. Oma, Max und Tina rennen hinter dem **Schweinchen** her.

Das **Schweinchen** rennt hinter dem **Hahn** her.

Der **Hahn** rennt hinter den **Hühnern** her.

Die **Hühner** rennen hinter der **Katze** her.

Die **Katze** rennt hinter dem **Hund** her.

Der **Hund** rennt hinter den **Kälbchen** her.

Die **Kälbchen** rennen hinter den **Kühen** her.

Was für ein Durcheinander!

Endlich merkt Opa, was er angerichtet hat, und fährt mit dem großen grünen lauten **Traktor** davon.
Danach lassen die Tiere sich einfangen, und auf dem Bauernhof kehrt Ruhe ein.
Die **Kühe** liegen wieder auf der Wiese vor dem Hof und kauen und kauen. Daneben liegen die **Kälbchen** und dösen. Alles ist friedlich.

Aber dann ... kommt Opa mit dem großen grünen lauten **Traktor** angefahren (und weiter wie oben ...)

Die Hühner sind los

Bewegungsspiel

Alter: ab 4 Jahren
Material: Turnbänke im Turnraum oder Baumstämme im Wald

Im Turnraum werden mehrere Turnbänke mit der schmalen Seite nach oben als Hühnerstangen im Raum aufgestellt. Im Wald erfüllen auf dem Boden liegende Baumstämme diesen Zweck. Die Kinder spielen wilde Hühner, die um die Hühnerstange flattern.

Die Spielleitung spielt die Bäuerin und ruft plötzlich eine Zahl. So viele Kinder müssen sich jeweils auf einer Turnbank zusammenfinden und dort wie die Hühner auf der Stange stehen bleiben, ohne herunterzufallen. Es geht darum, welche Hühnerstange zuerst komplett nach der Vorgabe besetzt ist.

Wie viele Eier legt das Huhn?

Bewegungsspiel

Alter: ab 5 Jahren
Material: Straßenkreide, Steine

Die Kinder malen mit Straßenkreide ein Hüpfkästchen auf den Boden. Während das erste Kind mit dem Stein in der Hand zu hüpfen beginnt, sprechen alle Kinder gemeinsam den Spruch:

„Der Hahn ist bunt. Das Ei ist rund. Liebes Huhn, bleib doch gesund. Leg' ein Ei zur Morgenstund'!".

In das Vierer- und Achterfeld springen die Kinder mit gegrätschten Beinen. Die übrigen Nummern werden einbeinig gehüpft. Nach dem Vers „Bleib' doch gesund!" landet das hüpfende Kind in der Nummer Eins. Es dreht sich um und versucht sein Steinchen in ein Feld mit einer möglichst hohen Zahl zu werfen. Landet das Steinchen außerhalb der aufgemalten Kästchen, muss sich das Kind wieder in der Reihe der Wartenden anstellen und das nächste versucht sein Hüpfglück. Liegt das Steinchen in einem Kästchen mit einer Zahl, wird dieses Feld übersprungen und bei der Rückrunde wieder aufgehoben. Das „Huhn" hat dann so viele Eier gelegt, wie die Zahl im Feld anzeigt, in dem das Steinchen liegen geblieben ist.

Ziel ist es, eine möglichst hohe Eierlegezahl in mehreren Hüpfdurchgängen zu erreichen.

Hühnchen Marie und Ludwig Hahn

Fingerspiel

Text: Susanne Steffe

Marie, das Hühnchen, pickt herum,
hat Appetit auf Regenwurm.
Legt ein Ei, gackert dabei.
Ludwig, der Hahn, der gackert nie –
der macht immer so –

Auf dem Arm picken,
Zeigefinger auf und ab bewegen,
gackern.

(kikeriki)