1. Insel **Körper**





Die Abenteuer auf der 1. Insel

Ein großes Piratenschiff hat seinen Anker im Hafen geworfen. Der Piratenkapitän möchte sich eine neue Mannschaft zusammenstellen. „Wer hat Lust mit mir auf *Piratenreise* zu gehen? Es warten spannende Abenteuer und einige Schätze auf euch!“. Natürlich finden sich ein paar neugierige Landratten! Auf ihrer Reise durch die Meere will der Käpt’n mit seinen Piraten acht Inseln besuchen – auf jeder ist ein Schatz versteckt.
Die **1. Insel**, die das Schiff ansteuert, ist die ***Körper-Insel***. Hier lebt ein kleiner **Gnom** – werden die Piraten seine Aufgaben lösen und die Schatzhöhle finden? Bevor es an Land geht, absolvieren die neuen Piraten ein „Piraten-Training“: sind sie bereit für das „schwankende Schiff“ und wissen sie, was zu tun ist, wenn es heißt „Mann über Bord!“? Natürlich müssen auch Vorräte für die *Piratenreise* auf dem Schiff verstaut werden!
Als die Piraten dann bei bei der *Körper-Insel* vor Anker gehen, müssen sie erst einmal die Ausrüstung mit dem Beiboot an Land bringen. Hier erwartet sie bereits der Gnom mit seiner ersten Aufgabe: kennen die Piraten ihren Körper schon gut?
Während ihres Aufenthalts auf der Insel begegnen die Piraten auch einem Baumwächter, der ihnen ein paar seiner Mangos schenkt, lecker! Schließlich finden sie den Zugang zur Schatzhöhle, der mehrfach versperrt ist: zuerst müssen die Piraten durch ein riesiges Spinnennetz steigen und dann den engen Höhlengang von Wurzeln und Gestrüpp befreien. Ob der Gnom ihnen seinen Schatz dann überlässt?

Schwerpunkte der Insel *Körper*

Ein wichtiger Schwerpunkt der ersten Insel der *Piratenreise* liegt auf dem gegenseitigen **Kennenlernen** und dem **Beziehungsaufbau** zwischen dem Piratenkapitän und seinen neuen Piraten. Je nachdem, wie gut sich die Kinder bereits kennen, stehen auch Gruppenfindungsprozesse im Zentrum. Weitere Schwerpunkte der Förderung wie auch der Beobachtung liegen auf **Körperwahrnehmung, Motorik, Koordination, Gleichgewicht und Tonus**.
Eine gute vestibuläre sowie taktil-propriozeptive Wahrnehmung sind eine grundlegende Voraussetzung für die Entwicklung von **Körperwahrnehmung und Körperschema**, die wiederum Grundlage für eine sichere **Raumwahrnehmung** sind. In der Schule braucht es all diese basalen Kompetenzen, sei es bspw. Gleichgewicht und Körperspannung für das Sitzen auf dem Stuhl oder eine gute taktil-propriozeptive Wahrnehmung und Verarbeitung sowie **Koordination und Feinsteuerung** für das Halten und Führen eines Stiftes. Eine gute Raumwahrnehmung wird z. B. benötigt, um sich den Arbeitsraum eines Arbeitsblattes einzuteilen. Auch für das Lesen, Schreiben und Rechnen ist sie unerlässlich – Buchstaben haben räumliche Dimensionen (oben, unten, rechts, links), im Wort gibt es vorne und hinten, beim Rechnen bewegen wir uns in einem imaginativen Raum, laufen gedanklich auf einem Zahlenstrahl vor und zurück, von links nach rechts …
Eine sichere Orientierung im Raum erhalten wir nur über Erfahrungen mit unserem eigenen Körper. Auf der ersten Insel sollen den Kindern vielfältige **Körpererfahrungen** ermöglicht, Gleichgewicht und Tonus gestärkt sowie Motorik und Koordination gefördert werden. Die einzelnen Spiele und Übungen ermöglichen zugleich gezielte Beobachtungen zu den genannten Förderbereichen: Können die Kinder bspw. ihr Gleichgewicht beim Balancieren oder beim Einbeinstand halten? Können sie Sehen und Bewegen koordinieren, z. B. beim Steigen über Hindernisse, beim Werfen auf ein Ziel? Können sie verschiedene koordinative Bewegungen ausführen, z. B. Bewegungen nachahmen, die Körpermitte sicher kreuzen? Haben sie eine adäquate Körperspannung (Tonus)? Die Beobachtungen aus den Stunden der *Körper-Insel* können einen ersten Überblick über diese basalen Kompetenzen geben.



Die 1. Insel *Körper* auf einen Blick:

- Imaginationsfigur: Körper-Gnom
- Einführung ins Programm:
  - Struktur und Rituale
  - Kennenlernen, Gruppenfindung, Erarbeitung der Regeln, Beziehungsaufbau zwischen dem Käpt’n und seiner Mannschaft
- Förderschwerpunkte/Beobachtung:
  - Körperwahrnehmung und Körperschema
  - Motorik und Koordination: Grobmotorik, Bewegungsplanung, Feinmotorik (Auge-Hand-Koordination, Grafomotorik)
  - Gleichgewicht und Tonus



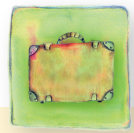
Einheit 1.1

Imagination Einheit 1.1

Der Piratenkapitän will sich eine neue Mannschaft zusammenstellen, mit der er gemeinsam die Meere bereisen möchte: „Ihr wollt dabei sein? Wisst ihr denn auch, wie Piraten aussehen und was sie eigentlich machen? [Antworten der Kinder sammeln …] Auch wir wollen zusammen Abenteuer erleben, Unbekanntes erforschen und Schätze finden! Es gibt insgesamt acht Inseln, die wir während unserer Abenteuerreise ansteuern wollen und auf jeder ist ein Schatz versteckt!“ (**Treffpunkt Schiff: Einführungsgeschichte**). Wenn die kleinen Piraten möchten, dürfen sie sich nun auch in Piraten verwandeln (**Verkleiden/Schminken, Namensschilder**).
Auf einem Piratenschiff ist es ziemlich eng und die Piraten werden es viele Woche zusammen aushalten müssen: „Was könnten wir denn tun, damit es keinen Streit an Bord gibt? Habt ihr Ideen, an welche Regeln sich Piraten halten sollten, damit es an Bord nicht drunter und drüber geht?“ (**Einführung Regeln**). Zu Beginn eines jeden Tages stimmen sich die Piraten auf ihre Abenteuer ein – das machen sie mit einem Piratenrap, den ihnen der Käpt’n nun erst einmal beibringt (**Einführung Piratenrap**). Danach zeigt der Käpt’n seiner Mannschaft einen Teil einer Schatzkarte, auf der die Piraten sehen können, was vor ihnen liegt: „Was meint ihr, was erwartet uns an unserem ersten Tag?“ (**Schatzkarte besprechen**). Der Kapitän möchte seine neue Mannschaft nun ein wenig kennenlernen und hat dazu etwas auf die Schiffsplanken gemalt (**1. Kennenlernspiel**).
Bevor die Piraten die erste Insel ansteuern, wollen sie sich erst einmal auf die bevorstehenden Abenteuer vorbereiten, denn Piraten auf hoher See müssen einiges können! Also machen sie ein „Piraten-Training“: Auf einem Schiff geht es anders zu als an Land, Piraten sind oft monatelang auf See unterwegs ohne festen Boden unter den Füßen. Weil das Schiff so auf den Wellen schaukelt, brauchen sie ein gutes Gleichgewicht! Um das zu trainieren, sollen die Piraten einmal auf der Reling des Schiffes entlang balancieren. Damit dies nicht zu leicht ist, hat der Kapitän ein paar Hindernisse eingebaut (**2. Über die Reling balancieren**).

Nun müssen die Piraten noch Vorräte auf dem Schiff verstauen, denn sie werden lange unterwegs sein (**3. Kartoffelsäcke unter Deck bringen**). An Deck kommt es besonders auf einen sicheren Stand an, denn das Schiff schwankt! Auch dafür hat sich der Piratenkapitän noch eine Übung ausgedacht: „Wie lange könnt ihr auf einem Bein stehen?“ (**4. Schwankendes Schiff**). Falls doch einmal ein Mann über Bord geht oder die Piraten das Schiff bei einem Angriff schnell verlassen müssen, gibt es natürlich Rettungsreifen (**5. In die Rettungsreifen springen**).
„Nun habt ihr das Piraten-Training fast geschafft!“ Nur eins möchte der Käpt'n noch wissen: Manchmal müssen Piraten auch tauchen, z. B. wenn sich einmal der Anker verhakt hat – dann müssen sie für längere Zeit unter Wasser die Luft anhalten! „Könnt ihr das auch?“ (**6. Entspannung: Tauchgang**). „Das war unser erster gemeinsamer Tag auf See! Nun sind wir bestens vorbereitet für die erste Insel!“ (**Treffpunkt Schiff: Schatzkarte besprechen**) Bevor sich die Piraten in ihre Hängematten kuscheln, verabschieden sie sich mit ihrem Piratenrap! (**Piratenrap**)

Hinweis zur Imagination: Die Imagination zur ersten Einheit der *Piratenreise* ist detaillierter und ausführlicher formuliert als die der anderen Einheiten. Sie umfasst auch einige in das Programm einführenden Elemente (Einführungsgeschichte, Einführung der Regeln) sowie die in jeder Einheit wiederkehrenden Rituale (Treffpunkt Schiff mit Verkleiden/Schminken, Piratenrap und Besprechung der Schatzkarte). Diese sich in jeder Stunde wiederholenden Elemente werden in den weiteren Imaginationen nicht weiter ausformuliert, sind jedoch fester Bestandteil jeder Stunde und der sie tragenden Rahmengeschichte. Natürlich sind die Imaginationen nur Vorschläge und können je nach Belieben weiter ausgebaut und zum Leben erweckt werden!



In den Materialkoffer packen:

- Text „Piratenrap“ (Vorlage)
- 3 Smileys (lachend, neutral, traurig) – z. B. Pappdeckel mit aufgemaltem Smiley
- Langbank oder Kreppband
- 5 Sandsäckchen (500 g und mehr)
- 2 Kisten/Schuhkartons
- 3 Reifen
- CD-Player, CD (Meeresrauschen)

1. Insel – Körper / 1. Einheit Koordination, Körperwahrnehmung

Phase	Förderbereich/ Beobachtung	Inhalte/ Kurzbeschreibung	Materialien/ Organisation
Eingangs-phase	Ritual Komm/Sprache Aufm	**Treffpunkt Schiff** Alle Kinder treffen sich auf dem Schiff und werden begrüßt. Der Kapitän (Spielleiter) stellt sich vor. **Einführungsgeschichte** mit Überblick des Projekts, Kinder überlegen lassen, was ein Pirat ist/tut (Inseln bereisen, Schätze finden, Abenteuer erleben, Unbekanntes erforschen, ...)	Grundmaterial: Matte als Schiff, Fahne (Piratenflagge), evtl. weitere Piratendekoration, evtl. CD-Player, CD (Meeresrauschen-Entspannungsmusik)
		Verkleiden/Schminken, Namensschilder schreiben	Kopftücher und Schminke, Kreppband und Stifte für Namensschilder
	Regeln Komm/Sprache	**Einführung Regeln** Regeln mit den Kindern erarbeiten 1. Zuhören 2. Fair und freundlich miteinander umgehen	Regelkarten (Vorlage)

Phase	Förderbereich/ Beobachtung	Inhalte/ Kurzbeschreibung	Materialien/ Organisation
Eingangs-phase	Ritual Merkf Rh Koord	**Einführung Piratenrap** Die Kinder lernen den Piratenrap kennen. Dabei wird der Rap mehrmals vorgemacht und vorgesprochen. Die Kinder sollen Strophe für Strophe versuchen, den Text mitzusprechen und die Bewegungen mitzumachen.	Text Piratenrap (Vorlage)
	Komm/Sprache	**Schatzkarte besprechen** Gemeinsam mit den Kindern wird mithilfe der Schatzkarte der erste Tag der Reise erarbeitet: Was erwartet uns? (Vorbereitung/Piraten-Training auf dem Schiff)	A2 Inselhintergrund der Insel *Körper* an der Wand, A4 Schatzkarten-Viertel Nr. 1 *Gruppe gemeinsam*
	SozInter SozEm (sich entscheiden/positionieren) Raumorient	**Kennenlernspiel** Auf den Boden ist eine Linie (Skala, ca. 3–4 m) geklebt. An einem Ende liegt ein lachender Smiley (mag ich sehr gern), in der Mitte ein neutraler Smiley (geht so), am anderen Ende ein trauriger Smiley (mag ich gar nicht). Die Kinder werden vom Spielleiter gefragt, ob sie bspw. Milchreis, Autos, malen, schwimmen, Lakritze, … mögen. Die Kinder ordnen sich entsprechend ihrer Antwort auf der Skala ein.	Kreppband, 3 Smileys (lachend, neutral, traurig) *Gesamte Gruppe*
Handlungs-phase	GM Koord GG VW	**Über die Reling balancieren** Auf einer umgedrehten Langbank liegen in Abständen vier Sandsäckchen. Die Kinder laufen über die Langbank und steigen über die Sandsäckchen.	Langbank (wenn vorhanden, sonst Kreppband zum Abkleben einer Linie), 4 Sandsäckchen *Kinder nacheinander*
	Schnelligkeit, Ausd VW T EF	**Kartoffelsäcke unter Deck bringen** In einer großen Kiste liegen fünf Sandsäckchen. Diese werden schnellstmöglich nacheinander in eine mind. fünf Meter entfernte Kiste transportiert. Die anderen Kinder feuern das Kind an.	2 Schuhkartons/Kisten, 5 unterschiedlich schwere Sandsäckchen (mind. 500 Gramm) *Kinder nacheinander*
	GG T dominantes Bein	**Schwankendes Schiff (Einbeinstand links/rechts)** Die Kinder zeigen, wie lange sie auf einem Bein stehen können (links/rechts).	*Gesamte Gruppe*
	GG T Koord	**In die Rettungsreifen springen** Die Kinder springen mit geschlossenen Beinen in den ersten Reifen, von dort in den zweiten Reifen und dann auf einem Bein weiter in den dritten Reifen und mit einem Bein wieder heraus.	3 Reifen hintereinander *Kinder nacheinander*
Abschluss-phase	T (Entspannung)	**Entspannung: Tauchgang** Es läuft leise, ruhige Musik. Alle Kinder liegen auf dem Rücken. Sie holen tief Luft und spannen dabei den ganzen Körper an. Die Luft soll möglichst lang gehalten werden. Dann langsam die Spannung lösen (3x).	Matten oder Decken CD-Player, CD (Meeresrauschen) *Gesamte Gruppe*
	Ritual Komm/Sprache Aufm Merkf Rh Koord SozInter	**Treffpunkt Schiff** Die Kinder treffen sich auf dem Schiff. Gemeinsam wird die **Schatzkarte** betrachtet und über das Erlebte gesprochen. Das erste Viertel der Karte wird auf den Inselhintergrund aufgeklebt. Besprechung der Regeleinhaltung. **Piratenrap**	Grundmaterial A2 Inselhintergrund der Insel *Körper* an der Wand, A4 Schatzkarten-Viertel Nr. 1 *Gruppe gemeinsam*

Die erste Stunde des Programms dient dem gegenseitigen Kennenlernen sowie der Einführung in Struktur und Rituale der *Piratenreise* und ihrer Stunden. Zentraler Ausgangspunkt jeder Stunde ist das „Schiff“, das in einer Ecke des Raumes aufgebaut ist: hierfür genügt eine einfache Turnmatte oder auch eine große Decke. Eine Piratenflagge, ein Netz mit Muscheln oder ähnliche Dekoration kann ebenfalls schön sein und die Phantasie anregen. Einen besonderen atmosphärischen und auf das Thema einstimmenden Effekt hat es, wenn bei Betreten des Raumes bereits leise im Hintergrund eine ruhige Musik mit Meeresgeräuschen zu hören ist. Außerdem wird an eine Wand neben dem „Schiff“ ein großer farbiger Inselhintergrund geklebt (gut geeignet ist Tonkarton im A2-Format, der etwas in Inselform geschnitten ist). Hierauf werden dann Stunde für Stunde die einzelnen Schatzkarten-Viertel geklebt.

Eingangsphase – „Treffpunkt Schiff“: Überblick über die Reise, Verkleiden und Schminken, Erarbeitung der Regeln, Piratenrap und Schatzkarte besprechen

In der ersten Einheit der *Piratenreise* sollte ausreichend Zeit für die Eingangsphase eingeplant werden. Der Kapitän begrüßt die Kinder und lädt sie ein, Teil seiner neuen Mannschaft zu werden und mit ihm auf Abenteuerreise zu gehen. Doch was erwartet die Kinder eigentlich? Was machen denn Piraten? „Genau – Abenteuer erleben, Schätze finden, unbekannte Inseln erforschen!“ Der Käpt’n erklärt den Kindern, dass sie in den nächsten Monaten gemeinsam insgesamt acht Inseln besuchen werden und dass jede Insel an vier „Tagen“ bereist wird – jede Piratenstunde steht für einen Tag auf der Insel. Die vierte Stunde bzw. der vierte Tag auf einer Insel ist also immer der jeweils letzte auf dieser Insel und mit etwas Glück finden die Piraten dann auch einen Schatz!

Doch wie richtige Piraten sehen die Kinder noch nicht aus! „Woran erkennt man denn Piraten?“ Augenklappe, Narbe, Kopftuch, Holzbein, … Wer möchte, darf sich nun ein Kopftuch umbinden und eine Augenklappe, eine Narbe oder einen Bart schminken lassen.
In den ersten Stunden kann es auch hilfreich für die begleitende Beobachtung sein, die Namen der Kinder auf Kreppband zu schreiben, welches sich die Kinder auf die Brust kleben. Vielleicht möchten die Kindern auch selbst ihren Namen schreiben?

Als nächstes werden die **Piraten-Regeln** gemeinsam erarbeitet. Worauf kommt es an, wenn man sich in der Mannschaft gut verstehen will? Die Kinder sollen selbst überlegen! Aufgabe des Piratenkapitäns ist es, die Aussagen der Kinder zu bündeln und damit zu den Regeln „Zuhören“ und „Fair sein“ hinzuführen. Die **1. Regel „Zuhören“** hat mehrere Aspekte: „Zuhören bedeutet: Wenn jemand redet, dann verhalte ich mich ruhig und lasse ihn ausreden. Ich höre aufmerksam zu.“ Ein weiterer Aspekt, der sich auch in der Regelkarte der 1. Regel widerspiegelt ist, dass die Kinder in den Kreis kommen, wenn der Käpt’n etwas erklären möchte. Dieser Aspekt der Regel „Zuhören“ kann wichtig sein, um die Kinder nach einem Spiel wieder zu sammeln und den nächsten Schritt zu erklären.

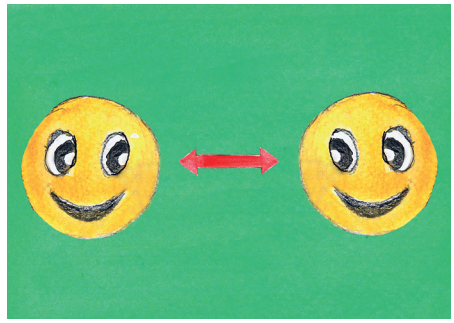
Für die **2. Regel „Fair und freundlich miteinander umgehen“** ist es häufig wichtig gemeinsam zu klären, was „fair sein“ bedeutet. Dies kann vieles sein, z. B. „einander helfen und unterstützen“, „aufeinander Acht geben“, … Die verschiedenen Aspekte fairen (oder unfairen) Verhaltens kommen häufig im Verlauf der Piratenstunden von allein zur Sprache und müssen nicht zu Beginn umfassend besprochen werden. Für die 2. Regel ist das Bild der Piratenmannschaft sehr hilfreich: Auf dem Schiff braucht es jeden einzelnen, hier hat



Die Piraten lassen sich schminken und bekommen Kopftücher



1. Regel: „Zuhören“



2. Regel: „Fair und freundlich miteinander umgehen“

jeder Pirat seinen Platz! Viele Aufgaben der Abenteuerreise lassen sich nur gemeinsam schaffen und nur, wenn alle gut zusammenarbeiten und zusammenhalten!
Zur Visualisierung der Regeln können die auf der Material-CD enthaltenen Regelkarten verwendet und unter die Insel an die Wand geklebt werden. Es ist aber auch schön, wenn die Regeln im Prozess der gemeinsamen Erarbeitung auf eine Karteikarte gemalt und angeheftet werden – dies stärkt das Gefühl, sich gemeinsam auf zwei zentrale Regeln des Miteinanders geeinigt zu haben.

Anschließend erklärt der Piratenkapitän, dass jeder Tag auf dem Schiff mit dem **Piratenrap** beginnt und endet. Der Piratenrap ist ein zentrales, die Kinder verbin-

Text Piratenrap

Wollt ihr erraten, wer wir sind? Wir sind Piraten und fahren mit dem Wind.	*beide Augen zuhalten* *nur ein Auge zuhalten* *Wellenbewegung mit einer Hand*
Steuerbord und Backbord sind unsere Worte, wir sind schon eine besondere Sorte.	*beide Hände rechts/links* *Zeigefinger auf den Mund legen*
Ob Klippen, ob Zauber, bei jeder Gefahr: Wir halten zusammen, das ist doch klar!	*Hände an die Hüften legen* *Zickzack- u. Drehbewegung mit der Hand* *alle fassen sich an den Händen* *gemeinsam hochspringen*



Piratenrap

dendes, gruppenstiftendes Ritual der *Piratenreise*. Er schwört die „Mannschaft“ zu Beginn der Stunde aufeinander ein und hebt den Teamgedanken hervor. Der Käpt’n macht den Rap zunächst einmal vor (Text und Bewegungen). Danach wird der Rap Zeile für Zeile gemeinsam erarbeitet. Er sollte dann noch ein- bis zweimal komplett wiederholt werden.

Nach diesen einführenden Elementen setzen sich die Kinder wieder auf der Matte in den Kreis und der Käpt’n zeigt das erste **Schatzkarten-Viertel**: „Was denkt ihr, was erwartet uns an unserem ersten Tag?“ Die Kinder dürfen nun sagen, was sie auf dem Bild sehen und welche Vermutungen sie hierzu haben.
Auch das gemeinsame Besprechen der Schatzkarte ist ein wichtiges Ritual jeder Stunde und rahmt den „Tag“ auf der Insel zu Beginn und am Ende ein. Es fördert die Kinder insbesondere auf der sprachlichen Ebene. Wenn sie sich über die bevorstehenden Abenteuer austauschen, sind Kommunikationsfähigkeit, Ausdruck und Wortschatz besonders gefordert. Aber auch in Bezug auf den sozial-emotionalen Bereich ist das Besprechen der Schatzkarte ein wichtiges Gruppenritual: jeder Pirat, der etwas sagen möchte, sollte auch zu Wort kommen können. Das bedeutet, dass die zuhörenden Kinder abwarten müssen, bis sie selbst an der Reihe sind – also ihr Bedürfnis selbst etwas sagen zu wollen, aufschieben müssen. Haben die Kinder noch größere Schwierigkeiten sich zurückzuhalten, kann es hilfreich sein, bei Bedarf ein Meldezeichen oder einen Redegegenstand einzuführen (z. B. einen Stein, eine Feder oder eine Muschel), der anzeigt, wer spricht.

Um seine neue Piratenmannschaft ein wenig kennenzulernen hat sich der Käpt’n ein **„Kennenlernspiel“** ausgedacht – dazu benötigen die Piraten zunächst eine lange Linie, die auf die „Planken“ des Schiffes geklebt wird. Je nach Zeit klebt entweder der Piratenkapitän die Linie auf den Boden oder die Kinder tun dies selbst. Die Kinder können auch die für das Spiel benötigten und auf Pappdeckel gemalten Smileys selbst auf der Linie verteilen: an das eine Ende kommt ein lachender Smiley – dieser steht für Dinge, die man sehr gern mag. An das andere Ende der Linie wird der traurige Smiley gelegt – er steht für „Das mag ich gar nicht!“. In die Mitte kommt der neutrale Smiley („Das mag ich weder besonders gern, noch gar nicht“) – finden die Kinder die Mitte selbst? Nun fragt der Kapitän die Kinder, ob sie bspw. gern „Milchreis“ oder „Spinat“ essen, gern „früh aufstehen“ oder „Abenteuer“ mögen. Die Kinder sollen sich entsprechend ihren Vorlieben den Smileys zuordnen. Der Käpt’n spielt mit! Das Spiel hat dabei verschiedene Aspekte im Blick: es hilft den Kindern, sich untereinander ein wenig kennenzulernen, falls sie sich noch nicht kennen. Aber auch wenn die Kinder bereits miteinander vertraut sind, ermöglicht das Spiel Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu erkennen: zwei Kinder, die sonst nie miteinander spielen, verbindet vielleicht ihre Leidenschaft für Lakritz. Während sich alle einig sind, dass sie gern „lange aufbleiben“, sieht die Verteilung beim „früh aufstehen“ möglicherweise ganz anders aus … Das Spiel macht auf diese Weise erfahrbar, dass wir alle unterschiedlich sind, verschiedene Interessen aber auch Gemeinsamkeiten haben.
Fragen wie „Wo stehen die meisten Kinder?“, bringen die Erfahrung und den Vergleich von Mengen sowie entsprechende Begrifflichkeiten wie „mehr“, „weniger“, „gleich“ und „am meisten“ ins Spiel. Es sind auch Beobachtungen im sozial-emotionalen Bereich möglich: Wie gelingt es den Kindern sich in der Gruppensituation zu entscheiden und zu positionieren?



Schatzkarte besprechen



Die Kinder kleben eine Linie für das Kennenlernspiel ab





Kennenlernspiel: sich innerhalb der Gruppe positionieren – Unterschiede und Gemeinsamkeiten erkennen

Handlungsphase – „Piraten-Training“

Um sich auf die gemeinsame Reise vorzubereiten und die Piraten fit zu machen für ihre Abenteuer möchte der Käpt’n ein „Piraten-Training“ mit seiner Mannschaft absolvieren!

Piraten sind oft mehrere Monate mit dem Schiff unterwegs, ohne festen Boden unter den Füßen. Das Schiff schaukelt aufgrund des Wellengangs hin und her. Um nicht seekrank zu werden, braucht man ein gutes Gleichgewicht! Die Piraten üben dies, indem sie **„über die Reling balancieren“**, der Käpt’n baut dafür noch ein paar Hindernisse ein: Bei diesem Spiel sollen die Kinder nacheinander (am besten barfuß) über eine umgedrehte Langbank balancieren und über mehrere Hindernisse (z. B. Sandsäckchen) steigen. Ist keine Langbank vorhanden, kann auch mit Kreppband eine Linie auf dem Boden abgeklebt werden. Allerdings macht es einen großen Unterschied, ob man über eine Linie oder eine umgedrehte Bank balanciert. Diese Aufgabe ermöglicht u. a. Beobachtungen zu Gleichgewicht, Tonus, Koordination und Bewegungsplanung. Wie geht das einzelne Kind an die Aufgabe heran? Setzt es einen Fuß vor den anderen oder schiebt es sich seitwärts vor? Krallen die Zehen noch? Benötigt es größere Ausgleichsbewegungen um das Gleichgewicht zu halten, wirkt die Mimik locker oder angespannt? Geht das Kind z. B. vorsichtig, zögerlich oder impulsiv vor?





Über die Reling balancieren: Wie balanciert das Kind über die Langbank?

Bei der nächsten Aufgabe des Piraten-Trainings sollen die Kinder **„Kartoffelsäcke unter Deck bringen“**: Hierfür werden zwei Kisten im Abstand von mindestens fünf Metern aufgestellt. In der einen Kiste befinden sich fünf Sandsäckchen (wenn möglich mindestens 500 g schwer und mit unterschiedlichem Gewicht). Die andere Kiste ist leer. Nun wird die Gruppe geteilt. Die eine Gruppe bildet eine Schlange hinter der Kiste mit den Sandsäckchen, die andere eine hinter der leeren Kiste. Nun sollen die fünf Sandsäckchen (= Kartoffelsäcke) in einem Staffellauf so schnell wie möglich zwischen den beiden Kisten hin und her transportiert werden und zwar folgendermaßen: Das erste Kind trägt nacheinander alle fünf Sandsäckchen von der einen in die andere Kiste, d. h. es greift sich *ein* Sandsäckchen, rennt damit hinüber zu der anderen Kiste, legt das Säckchen hinein, läuft zurück zur ersten Kiste, greift sich das zweite Sandsäckchen, bringt es zu der anderen Kiste usw. bis es alle fünf Säckchen auf die andere Seite transportiert hat. Dann ist das nächste Kind an der Reihe: es nimmt sich das erste Sandsäckchen, läuft damit so schnell wie möglich zu der nun leeren Kiste, legt das Säckchen dort ab, läuft zurück, holt das zweite Sandsäckchen usw. bis alle Kinder dran waren. Es müssen also immer erst alle fünf Sandsäckchen von einem Kind von der einen zur anderen Kiste gebracht worden sein, bevor das nächste Kind starten kann. Die anderen Kinder wie auch der Piratenkapitän feuern das jeweils laufende Kind an! Als Anweisung sollte den Kindern zu Beginn noch gesagt werden, dass die Säckchen in die Kisten *gelegt* werden sollen und nicht geworfen werden dürfen.
Das Spiel fördert vor allem Tonus, Schnelligkeit und Ausdauer sowie Bewegungsplanung und Impulskontrolle. Um nicht „über das Ziel hinaus zu schießen“, müssen die Kinder rechtzeitig abbremsen und ggf. die während ihres Laufs gemachten Erfahrungen nutzen und z. B. ihr Tempo anpassen, früher oder später abstoppen, usw.

Mit dem folgenden Spiel **„Schwankendes Schiff“** möchte der Piratenkapitän das Gleichgewicht seiner neuen Piraten auf die Probe stellen, denn auf dem Meer braucht man einen sicheren Stand!
Die Kinder sollen versuchen, so lange wie möglich auf einem Bein zu stehen – abwechselnd einmal auf dem rechten Bein und einmal auf dem linken Bein. Kinder im Vorschulalter sollten beim Einbeinstand keine grundsätzlichen Probleme mehr haben die Balance zu halten. Schwierigkeiten beim Einbeinstand können ganz unterschiedliche Gründe haben. So kann es bspw. sein, dass ein eher niedriger Tonus es dem Kind erschwert, die nötige Körperspannung für eine längere Zeit aufrecht zu erhalten. Auch spielt die Tagesform eine Rolle. In der ersten Stunde der *Piratenreise* kommt vielleicht auch noch Unsicherheit hinzu. Hinter einem wackligen Einbeinstand muss also nicht zwangsläufig ein grundlegendes Gleichgewichtsproblem stehen. Haben Kinder hier deutliche Schwierigkeiten, sollte dies jedoch weiter im Blick behalten werden, um die Gründe besser einschätzen zu können.

Auch bei **„In die Rettungsreifen springen“** stehen Tonus und Gleichgewicht im Zentrum. Für dieses Spiel werden drei Reifen in eine Reihe gelegt. Die Kinder sollen nun nacheinander in diese drei Reifen (= Rettungsreifen) springen: Jedes Kind springt zunächst mit geschlossenen Beinen in den ersten Reifen und von dort



Kartoffelsäcke unter Deck bringen



Auf dem Schiff ist es schwer nicht ins Wanken zu kommen!





In die Rettungsreifen springen

mit geschlossenen Beinen in den zweiten Reifen. Dann springt es auf einem Bein weiter in den dritten Reifen und auf einem Bein wieder heraus.

Abschlussphase – Entspannung und „Treffpunkt Schiff“ mit Reflexion und Piratenrap

Bei der Entspannung der ersten Stunde bereiten sich die Piraten gemeinsam auf einen möglichen **„Tauchgang“** vor. Es kann hilfreich sein, leise im Hintergrund eine ruhige Entspannungsmusik laufen zu lassen für den Fall, dass die Kinder gezielte Entspannungserfahrungen noch nicht gewöhnt sind und es ihnen schwer fällt mit Stille umzugehen. Hier kann Musik helfen. Die Entspannung jeder Stunde soll möglichst einen Kontrast bilden zu den vorhergegangenen Aktivitäten. Beim „Tauchgang“ sollen die Kinder nach den verschiedenen Bewegungsanregungen Ruhe und Entspannung erfahren können – hierfür ist das kontrollierte ruhige Ein- und Ausatmen und Luft-Anhalten gut geeignet: Die Kinder legen sich auf den Rücken und schließen die Augen. Der Käpt’n kann das Einatmen, Luft-/Spannung-Halten und Ausatmen der Kinder mit einer kurzen Geschichte begleiten: Der Anker des Schiffes hat sich auf dem Meeresgrund verfangen. Zuerst einmal atmen alle mehrmals ein und aus. Um nun den Weg bis



Tauchgang: sich auf Entspannung einlassen …

ganz nach unten und wieder zurück zu schaffen bevor die Luft ausgeht, muss man ganz tief Luft holen und die Luft dann anhalten: „Schaffen wir drei Sekunden, um bis tief zum Anker zu schwimmen? 1 … 2 … 3 …“. Wieder oben angekommen, können die Piraten wieder ausatmen! Doch der Anker hängt fest! „Wir probieren es gleich noch einmal, also los! Ein tiefer Atemzug und dann die Luft anhalten! Wir halten die Luft an und schwimmen nach unten – da ist der Anker! Der sitzt ja wirklich fest! Wir rütteln an ihm und endlich löst er sich! Und wir können wieder auftauchen! Puh, ist das gut wieder auszuatmen!“ Den „Tauchgang“ insgesamt dreimal machen!

Der erste Tag der *Piratenreise* geht zu Ende und die Piraten sind bestens vorbereitet für die erste Insel! Die Piraten treffen sich auf dem „Schiff“ (der Matte) zur gemeinsamen **Reflexions- und Abschlussrunde**. Dabei bildet das **Schatzkarten-Viertel** den Ausgangspunkt, um noch einmal über die Inhalte der Stunde zu sprechen: „Was haben wir gemacht? Erkennt ihr etwas wieder?“ Nun ist auch Gelegenheit die Einhaltung der beiden **Regeln** zu reflektieren: „Wie hat das geklappt?“ Es ist schön, wenn die Kinder selbst einschätzen können, wie sie die Einhaltung der Regeln wahrgenommen haben. Am Ende dieser Abschlussrunde steht in jeder Einheit das Aufkleben der Schatzkarte auf den Inselhintergrund. Dies kann auch von einem Kind übernommen und auf diese Weise als positiver Verstärker eingesetzt und mit einem Lob verbunden werden. Die Stunde endet mit dem gemeinsamen Sprechen des **Piratenraps**. „Wer erinnert sich noch?“



Ideen und Anregungen für die Kita:

Spiel Morgenputz: Alle Kinder stehen im Kreis. Der Spielleiter erzählt, dass sich in der Mitte ein riesengroßes Waschbecken befindet und sie heute Morgen erst einmal alle Körperteile abstreifen und gründlich waschen müssen – Kopf, Arme, Hände Beine, Ohren, Nase etc. – Kinder mit einbeziehen („Welches Körperteil haben wir noch nicht?“)
Alle Körperteile werden in das Waschbecken geschüttet. Nachdem sie alle Körperteile gesäubert haben, wird ein Kind bestimmt, das den Stöpsel darstellen soll. Das Kind stellt sich in die Mitte, wird noch einmal gedreht und dann von dem Spielleiter „herausgezogen“ (es wird hochgehoben oder umgedreht, je nachdem wie es für das Kind angenehm ist), dabei werden Gluckergeräusche imitiert.
Körpergeschichten erzählen: Der Spielleiter erzählt eine Geschichte und die Kinder ahmen die entsprechenden Körperbewegungen nach.



Zum Weiterlesen:

Dorothea Beigel: *Vom Anfang an im Gleichgewicht: Ein Bewegungsprogramm für den Kindergarten mit dem Zwerg Willibald, seinen Freunden und dem kleinen Medicus.* Borgmann Media, 2011.