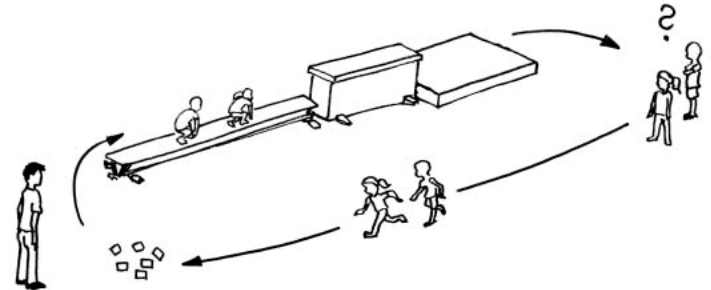




Stufe	Vorschule
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Darstellen
Kompetenz	Ein Tier unter verschiedenen Bedingungen pantomimisch darstellen können
Niveau C	Ich kann mich in verschiedenen Tiergängen im Gerätegarten fortbewegen und dabei eine Zusatzaufgabe lösen.



## Tierrätsel (C)

### Aufgabe und Durchführung

Zwei Kinder einer Vierergruppe rennen eine Strecke, um dort je zwei Karten aufzudecken. Die eine Karte stellt ein Tier dar, die andere ein Gefühl. Auf dem Rückweg zu den anderen beiden Kindern durch den Gerätegarten stellen die Kinder ihr Tier in der entsprechenden Stimmung dar. Die zwei wartenden Kinder versuchen die zwei Tiere und deren Stimmung in max. je einem Versuchen zu erraten (z.B. ein trauriges Pferd). Danach stellen die Kinder, welche geraten haben, die Tiere dar. Jedes Kind stellt 3 verschiedene Tiere dar.

### Bewertung/ Anforderung

Der Test ist erfüllt, wenn die mit einem Stern\* versehenen Beobachtungspunkte zutreffen. Der Test dient einer systematischen Beobachtungssituation und soll nicht als Test deklariert werden.

### Beobachtungspunkte



Das Kind...

- ...kann drei Tiere und deren Stimmung so darstellen, dass sie bei 1x raten erkannt werden.\*
- ...stellt die Tiere nonverbal dar\*
- ...legt den Weg darstellend über die verschiedenen Geräte zurück.\*
- ...erkennt die typischen (Bewegungs-)Merkmale und stellt diese dar.



- ...vergisst seine Rolle beim Bewältigen der Geräte und konzentriert sich nur noch auf die Hindernisse

### Anweisung für die Kinder

*Lehrerdemonstration sinnvoll*

«Jeweils zwei Kinder aus eurer Vierergruppe rennen zu den Tier- und Stimmungskarten und decken je zwei Karten auf. Die beiden versuchen das auf dem Bild dargestellte Tier mit der entsprechenden Laune auf dem Rückweg zu den beiden Partnern über die Brücke, den Berg und durch den Sumpf darzustellen, ohne dabei einen Laut von sich zu geben. Sie überlegen sich ganz genau, wie sich dieses Tier bewegt, wenn es beispielsweise traurig ist. Die anderen beiden raten max. 3x pro Tier um herauszufinden, um welche Tiere es sich handelt. Danach gibt es einen Wechsel und die ratenden Kinder stellen ein Tier dar.»

<b>Aufbau</b>	Die Tier- und Stimmungskarten liegen mit der Rückseite nach oben eine Hallenbreite von den Gruppen entfernt auf dem Boden. Der Weg von einer Seite zur anderen führt über eine längs gestellte Langbank (Brücke), einen Schwedenkasten längs oder quer (Berg) und über eine Weichbodenmatte (Sumpf). Die Weichbodenmatte und der quer gestellte Kasten kann von zwei Gruppen genutzt werden.	
<b>Material</b>	Tierkarten (siehe Anhang), 1 Langbank, 1 Schwedenkasten, 1 Weichbodenmatte	
<b>Quelle</b>	Huber, L. ; Lienert, S. et al. (2009). <i>Top-Bewegungsspiele</i> . Horgen: bm-sportverlag.ch. S.20.	
<b>Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte</b>	Zeit	ca. 15 Min. für 4 Kinder
	Organisation	Das Spiel kann mit allen Kindern gleichzeitig durchgeführt werden. Getestet werden jedoch nur 4 Kinder, davon 2 Kinder gleichzeitig. Bei der Vorbereitung soll der Weg über die Geräte immer wieder verändert werden. Die vier verschiedenen Gangarten (Pinguin auf zwei Beinen, Kamel auf 4 Beinen im Passgang, Löwe auf 4 Beinen, Krokodil auf dem Bauch) werden vor der Testdurchführung eingeführt. Die Tiere bewegen sich langsam durch das Gelände und werden nicht durch die anderen gehetzt.
	Testpersonen	4 Kinder
	Probleme	Das Spiel ist relativ komplex und muss sorgfältig eingeführt und aufgebaut werden. Das Testergebnis ist auch von den ratenden Kindern abhängig. Wird ein Tier nicht erraten, obwohl es das Kind sehr typisch darstellt, kann die Lehrperson beim Raten nachhelfen oder dennoch als „erfüllt“ werten.

