

Auf Krabbeltierjagd

Das Kind wird angeregt:

- sich mit seiner natürlichen Umgebung auseinanderzusetzen
- seine Stärke gezielt zu kontrollieren (Feinmotorik)
- Regeln zu verstehen
- die Zahlen bis 8 zu vertiefen (Vorschule)

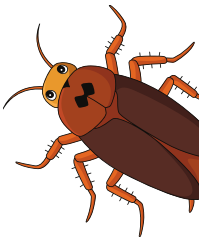


Ihr braucht:

- Becherlupen (2er-Gruppen)
- Decke oder Tisch als Basis

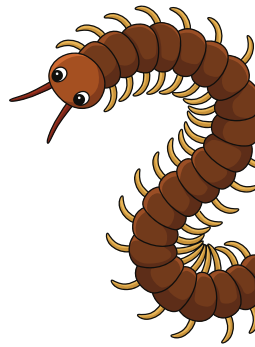
Spielbeschreibung:

- Sagt den Kindern, dass sie heute Krabbeltiere suchen sollen.
- Erklärt den Kindern die Regeln zum Fangen von Krabbeltieren. (siehe unten)
- Wer sich nicht an die Regeln hält, darf keine Krabbeltiere mehr fangen!
- Hat ein Team etwas gefangen, bringt es seinen Fang in der Becherlupe zur Basis.





- Wenn alle Teams etwas haben, wird nach Beinen sortiert.
- Alle gefangenen Tierchen werden eingeordnet:
keine Beine (Schnecken, Würmer)
6 Beine (Insekten wie Käfer)
8 Beine (Spinnen)
viele Beine (Hundert- und Tausendfüßer)
- Wenn alle Kinder alle Tierchen gesehen haben, werden sie wieder freigelassen und die nächste Fangrunde beginnt.



Expertentipp bei Asseln: 7 Beinpaare (= 14 Beine), da sie zu den Krebsen gehören

Passt dazu: Unser Bewegungsspiel zum Thema Krabbeltiere!

Regeln zum Fangen von Krabbeltieren:



1. Immer nur 1 Tier pro Becherlupe.
2. Kein Tierchen wird verletzt oder getötet.
3. Das Tierchen wird nach der Übung wieder dort freigelassen, wo man es gefunden hat.