

## **Leiterspiel „Herbst“ (großräumig gespielt)**

**Altersgruppe:** 4 - 9 Jahre

**(Spiel-)Dauer:** ca. 30 Minuten

**Setting:** Einzelförderung oder Kleingruppe

Das Spielfeld ist aus farbigen Herbstblättern (rot, gelb, grün, orange, lila, braun) dargestellt. Gewürfelt werden kann mit einem Mengenwürfel, einem Farbwürfel oder einem Einsteckwürfel mit den passenden Farbkarten.

Auf den Blättern sind einzelne Waldtierkarten verteilt, auf denen sich auf der Rückseite eine Aktion/Aufgabe zu verschiedenen Förderbereichen verbirgt.

Als Leitern wurden motorische Elemente eingebaut, die mit Drachenbild ( und/oder Gummistiefel als Abkürzung („aufsteigen“ bzw. vorrücken) und Herbstwind und(oder Regenwolke (zurückpusten bzw. zurück gehen) gekennzeichnet sind.

Ein Schneckenbild kennzeichnet einen Weg, der besonders achtsam (langsam) bewältigt werden muss.

### **Material:**

- Farbige Blätter im Großformat – ca. 72 Stück - ggf. laminieren (6 unterschiedliche Farben analog dem Farbwürfel)
- 1 Farb- und/oder Mengenwürfel
- Kleine Bewegungselemente als „Leitern“, z.B. Balancesteine, taktile Puzzlematten, Balanceigel, kurze Holzleiter, kurzer Balancierbalken etc.
- Waldtierkarten, auf denen auf der Rückseite eine Aufgabe steht (Aufgaben s. Anhang) – ggf. vorher laminieren und ausschneiden
- Bild Schnecke → um eine Leiter besonders langsam zu absolvieren, z.B. Taststraße
- Bild Regenwolke → um den Weg (Leiter) zurück zu gehen, um die Gummistiefel anzuziehen
- Bild: Gummistiefel → um den Weg abzukürzen
- Bild: Drache → „aufsteigen“ bzw. vorrücken
- Bild: Herbstwind → zurückpusten bzw. zurück gehen
- Kleine Spiele/Aufgaben je nach Alter und Förderschwerpunkt mit entsprechendem Material
- 1 Eimer pro Mitspieler
- 1 Spielfigur/Plüschtier pro Mitspieler
- 1 Reifen als Zielmarkierung
- Evtl. Pfeile als Orientierungshilfe

### **Vorbereitung:**

- Blätter vorbereiten
- Gummistiefel, Schnecke, Regenwolke, Drache und Herbstwind entsprechend der Leiteranzahl ausdrucken und laminieren
- Aufgaben- und Aktions-Karten erstellen
- Leiterspiel (ggf. mit den Kindern) im gesamten Raum aufbauen
- Aufgaben- und Aktions-Karten mit dem verfügbaren Material an den entsprechenden Blättern bereitlegen aus den Bereichen Mengen, Feinmotorik, visuelle Wahrnehmung/Differenzierung etc.
- Ggf. Pfeile positionieren

### **Durchführung:**

Die Kinder würfeln abwechselnd (Farbwürfel für jüngere Kinder) und legen entsprechend des Weges ihre Spielfigur weiter. Kommen die Kinder auf ein Blatt mit einer Aufgabenkarte, muss diese Aufgabe alleine oder gemeinsam umgesetzt werden. Es wird so lange gespielt, bis das Ziel erreicht ist.

### Variationen:

- a) Die Anzahl an Aufgaben/Aktionen und Leitern kann im Spiel variiert werden.
- b) Die Aufgabenkarten werden dem Förderschwerpunkt des Kindes/der Kinder angepasst.
- c) Die Aufgaben werden an anderer Stelle im Spiel platziert.
- d) Das Spiel wird räumlich anders gestaltet.

### Impulse und Handlungsprinzipien der Psychomotorik:

- Materialerfahrung
- Handlungsplanung
- Räumliche Wahrnehmung
- Selbstwirksamkeit
- Wechsel von Bewegung und Ruhe

### Förderaspekte:

- **Aufmerksamkeit** = Selektion (Störfaktoren ausblenden und auf die Aufgabe und den Spielverlauf fokussieren)
- **Visuell-räumlicher Notizblock** = die Aufgabe kurzfristig abspeichern und ausführen
- **Planung** = Holen/Nehmen des passenden Materials in der benötigten Anzahl (z.B. bei Mengenaufgaben)
- **Räumliche Wahrnehmung** = Aufbau des Spiels im großen Raum; Bewegen innerhalb des Spielfeldes; räumlicher Wechsel im Spielverlauf durch Abkürzungen und Rückwärtsbewegungen
- **Kognitive Flexibilität** = sich immer wieder auf eine neue Aufgabe einstellen; Aufgabe umsetzen
- **Inhibition** = den Weg auch mal (oder mehrfach) zurück gehen müssen; warten, bis man an der Reihe ist
- **Achtsamkeit** = Leiterweg (z.B. Taststraße) bei einem Schneckenbild langsam ausführen