

Workshop: „Alles im Griff“

Fachtag „Gesundheit und Bewegung“

Berlin, 04. Mai 2018

Sonja Quante, Dipl. Pädagogin

sonja.quante@znl-ulm.de

www.znl-emil.de

www.znl-akademie.de

Ablauf Workshop: „Alles im Griff“ 1

- Spiel: Wanderball (Kreisstellung):
 - Ball weiter geben an Nachbarn, Namen sagen
 - Ball weiter geben, mind. 3 Namen merken
 - Ball kreuz und quer werfen, eigenen Namen und Namen des Empfängers sagen. Erweiterung: Wer „patzt“, steigt aus und darf Störenfried spielen, bis der nächste patzt.
 - Im Raum nach Musik bewegen, Ball weiter geben, Namen des Empfängers sagen („Heiße Kartoffel“: schnell)
- Spiel: Wisch Boing Pow (mit Ball): siehe Anleitung unten
 - Reflexion: Inwiefern sind exekutive Funktionen (EF)/Selbstregulation gefragt?
- Erwartungen: „Das reizt mich an diesem Workshop ...“
- Förderung der exekutiven Funktionen und Selbstregulation im Kita-Alltag
 - Handlungsebenen der Förderung nach dem „EMIL“-Konzept: Haltung, Interaktion, Strukturen, päd. Angebote
 - Schwerpunkt Workshop: päd. Angebote = Bewegung/Rollenspiel/Psychomotorik
- Spiel: Schwänzchen fangen (mal anders)
 - Hälfte der Gruppe hat Seilchen im Hosenbund und wird gefangen. Wer drauf tritt, bekommt das Seilchen
 - EF-Variante: Auf Signal wechseln Fänger und Gefangene. Dann werden die mit Seilchen im Hosenbund zu Fängern und dürfen ihr Seil abgeben, wenn sie jemanden gefangen haben
 - Reflexion: Wechsel erfordert Inhibition und kogn. Flexibilität

Ablauf Workshop: „Alles im Griff“ 2

- Psychomotorik/Begleitetes Rollenspiel
 - Hälfte der Gruppe spielt (in der Rolle von ca. 5-6jährigen), andere beobachtet: „Wo sind EF gefordert und wie wird Selbstregulation unterstützt?“
 - Thema: „Mein Kiez“
 - Besprechungsrunde: „Was möchtest du spielen, mit wem, was brauchst du/ihr dafür, ...?“
 - Gestaltung des Spielraums
 - Wertschätzung
 - Rollenspiel
 - Aufräumen
 - Entspannter Ausklang
 - Reflexion
- Reflexion: Wie kann durch Psychomotorik / Bewegtes Rollenspiel die Selbstregulation gestärkt werden?
 - Interaktion: eigenständiges Denken anregen; W-Fragen
 - Strukturen: zeitlich / räumlich
 - Inhalte: in Rollen schlüpfen, in sozialer Interaktion spielen/aushandeln, Bewegung/Entspannung

Wisch Boing Pow (Walk & Evers 2013)

- Kreisstellung
- Bewegung an rechten oder linken Nachbarn mit „Wisch“ weiter geben
- Boing = Weitergabe blockieren, Richtungswechsel
- Pow = Weitergabe der Bewegung an andere(n) Mitspieler(in) im Kreis, danach weiter mit „Wisch“ in beliebige Richtung

- Erweiterung für „Anspruchsvolle“:
Wer einen Fehler macht, geht als „Störenfried“ in den Kreis (singen, reden, klatschen...) und wird abgelöst, sobald der nächste einen Fehler macht.