



# Das Morgenkreis-Heft für die Kita





**Art.-Nr. 13142**

**Art.-Nr. 13145**

**Art.-Nr. 13146**

Filz-Kieselsteine

100 % neuseeländische Schurwolle

L/B/H 30(-80)x24(-61)x16(-41)cm

## Inhaltsverzeichnis

**Bewegungslieder**

**Seite 6 – 35**

**Kreisspiele**

**Seite 36 – 51**

**Rollenspiele**

**Seite 52 – 59**

**Klangspiele**

**Seite 60 – 65**

**Buch- & Basteltipps**

**Seite 66 – 67**



# Morgenkreis neu gedacht

**D**er Morgenkreis ist schon seit vielen Jahren fester Bestandteil des Kita-Alltags. In den letzten Jahren steht er jedoch auf dem Prüfstand. Das heutige Bildungsverständnis, das sich stark an der Eigenständigkeit und dem Autonomiebestreben der Kinder orientiert, hat die Praxis in Kitas und damit Tagesabläufe und Strukturen enorm verändert. Dennoch ist der Morgenkreis von großer Bedeutung. Hier erleben Kinder ein starkes Zusammengehörigkeitsgefühl, und dass sie für die Gemeinschaft, in der sie leben, von Bedeutung sind.

Der Morgenkreis hat sich zu einem Gremium für Kinder entwickelt, in dem sie die Möglichkeiten haben, sich aktiv an der Gestaltung ihres Tages, an denen für sie wichtigen Themen und bei Entscheidungen, die für das Wohl der Gemeinschaft getroffen werden, zu beteiligen.

Die Herausforderung hierbei ist, komplexe Abläufe und Entscheidungsmöglichkeiten für die Kinder so transparent darzustellen, dass die Kinder jederzeit wissen: was kann ich entscheiden, wie kann ich meine Meinung zum Ausdruck bringen und welche Konsequenzen hat meine Entscheidung.

**EDUCASA Kita-Spielhaus Farbenfroh**  
Farbe wählbar

Maße: B/H/T 100x108,5x100 cm

**Art.-Nr. 3615**



Nehmen Sie die Abläufe Ihres Morgenkreises einmal genau unter die Lupe: Wofür steht dieser Kreis, und wofür wird er genutzt? Geht es eher darum, Wissen zu vermitteln und Aktivitäten, Lieder, Spiele, neue Impulse usw. an die Kinder heranzutragen? Oder nutzen Sie dieses Gremium, um für die Kinder Entscheidungsräume zu schaffen? Passen Sie die Dauer und den Inhalt des Morgenkreises dem Entwicklungsstand der Kinder Ihrer Gruppe an?



#### **Tipps für Ihre Praxis:**

Visualisieren Sie den Tagesablauf der Kinder beispielsweise in Form von Fotostrecken oder in für die Kinder verständlichen und bekannten Piktogrammen. So können die Kinder jederzeit nachvollziehen, wann am Tag der Morgenkreis stattfindet und ob sie daran teilnehmen möchten. Die „Sitzordnung“ kann durch kleine Kissen oder personalisierte Platzsets organisiert werden. Die Kinder können sich ihren Platz aussuchen und entscheiden, neben wem sie heute sitzen möchten. Kleine Hilfsmittel wie der „Redestein“ (siehe Seite 67 „Basteltipps“) unterstützen die Kinder dabei, einander zuzuhören, ohne Angst zu haben, nicht an die Reihe zu kommen. Stellen Sie gemeinsam die Anwesenheit fest. Dies kann mit Hilfe von laminierten Fotos aller Kinder und Erzieher\*innen visualisiert werden.

Fragen Sie sich als Team, welche Entscheidungen die Kinder im Morgenkreis treffen können und wie Sie die Entscheidungswege für alle transparent darstellen. Wer zählt zum Beispiel die anwesenden Kinder? Wer stellt den Kalender ein? Wer schaut nach dem Wetter? Welches Lied oder Spiel wollen wir singen oder spielen? Welche Aktivitäten möchte ich oder die Gruppe heute unternehmen? Sie als Team legen fest, was und in welcher Form die Kinder entscheiden können.

#### **Notiz zur Autorin:**

Peggy Sarnowsky-Bresnik, freiberufliche Referentin mit den Schwerpunkten Bildung und Erziehung der frühen Kindheit und Kitamanagement sowie Coach für Einzelpersonen und Teams.

[www.bresnik-consulting.de](http://www.bresnik-consulting.de)

## Mit Fingerchen



**Art.-Nr. 6637**

Kissenwagen mit 32 runden  
Donut-Sitzkissen  
Kissen: Ø 35 cm



**Art.-Nr. 6270**

Trommelhocker

L/B/H 26x26x30/26x26x38 cm



## Mit Fingerchen

Mit Fin-ger-chen, mit Fin-ger-chen, mit fla-cher, fla-cher Hand. Mit  
Fäus-ten, mit Fäus-ten, mit El-len-bo-gen

klatsch, klatsch, klatsch. Leg' die Hän-de an den Kopf.  
Mach die Fin-ger zu 'ner Brill-le.

Form da-raus ei-nen Blu-men-topf. Wir  
Sei da-nach ein biss-chen stil-le. Psch!

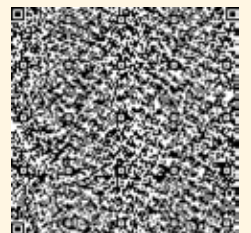
wer-fen mit Zi-tro-nen, mit Erb-sen und mit Boh-nen. Piff, paff, puff.

### Spielvorschlag:

1. Das Kind sitzt vor einem Tisch.
2. Das Kind sitzt auf dem Schoß eines Erwachsenen, der hilft, indem er die Hände des Kindes führt.
3. Die Bewegungen werden pantomimisch dargestellt.

### Bewegungen zum Lied:

- „Mit Fingerchen, mit Fingerchen, mit Fäusten, mit Fäusten, mit Ellenbogen“  
→ Mit den Fingerkuppen klopfen usw.
- „klatsch, klatsch, klatsch“ → Mit den Händen auf den Tisch schlagen oder in die Hände klatschen.
- „Leg' die Hände an den Kopf“ → Den Kopf in beide Hände nehmen.
- „Form daraus einen Blumentopf“ → Mit den Händen einen Topf formen.
- „Mach die Finger zu 'ner Brille“ → Jeweils Zeigefinger- und Daumenkuppe einer Hand aufeinanderstellen und vor die Augen halten.
- „Sei danach ein bisschen stille“ → Leise singen.
- „Psch!“ → Dabei einen Finger vor den Lippen halten.
- „Wir werfen mit Zitronen, mit Erbsen und mit Bohnen“ → Rhythmisch in die Hände klatschen. Die Hände dabei aneinander vorbeiführen.



Text aufs Handy



**Art.-Nr. 5731**

SITTING BULL Basic Bull Sitzsack,  
verschiedene Farben

L/B/H 160x130 cm



**Art.-Nr. 17861**

Sitzsack für Kinder (bis 45 kg)  
Grün, für In- und Outdoor geeignet

L/B/H 55x70x60 cm



**Art.-Nr. 5730**

SITTING BULL The Bull Sitzsack,  
verschiedene Farben

L/B 190x130 cm



## Meine Hände sind verschwunden

Mei- ne Hän- de sind ver- schwun- den, ich ha- be kei- ne Hän- de  
mehr. Ei, da sind die Hän- de wie- der, tra la la la la la la.

Meine Hände sind verschwunden,  
ich habe keine Hände mehr.  
Ei, da sind die Hände wieder,  
tra la la la la la la.

### Spielvorschlag 1

Die Hände hinter dem Rücken verstecken.  
Bei „Ei“ die Hände nach vorne halten und klatschen.  
Weitere Strophen: Ohren (Ohren mit den Händen verdecken), Nase, Augen.

### Spielvorschlag 2

Ein Kind versteckt sich unter einer Decke.  
Alle singen:  
Ja, wer ist jetzt verschwunden?  
Wen sehen wir denn gar nicht mehr?  
Ei, da ist der/die (Name) tra la la la la la.



## Mh mh macht der grüne Frosch im Teich

**Art.-Nr. 3970**

Bücherwagen Frosch  
B/H/T 62x60x75cm



**Art.-Nr. 5308**

ERZI Teppich Teich,  
L/B 165x165cm



## Mh mh macht der grüne Frosch im Teich

überliefertes Kinderlied

1.-3. Mh mh macht der grüne Frosch im Teich. Mh  
mh macht der grüne Frosch. Mh mh macht der grüne  
Frosch im Teich. An- statt quak quak quak quak quak.  
1. Und die Fi- sche sin- gen schu- schu- schu- schu- bi- du,  
schu- schu- schu- schu- bi- du, schu- schu- schu- schu- bi- du. Und die  
Fi- sche sin- gen schu- schu- schu- schu- bi- du und der  
klei- ne grü- ne Frosch macht mh mh mh mh mmmh

### 2. Mh mh...

Und die Enten schnattern  
schnatterdischnatterdischnatt,  
schnatterdischnatterdischnatt,  
schnatterdischnatterdischnatt.  
Und die Enten schnattern  
schnatterdischnatterdischnatt  
und der kleine grüne Frosch macht  
mh mh mh mh mmmh

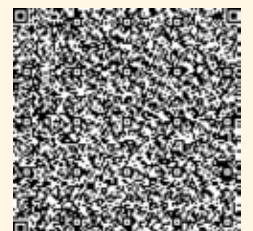
### Bewegungen zum Lied:

- „Mh mh“ → Zunge rein, Zunge raus
- „Fische“ → wellenförmige Handbewegungen
- „Enten“ → mit der Hand wie mit einem Schnabel schnattern
- „Krebse“ → vorsichtig den Nachbarn zwicken

### 3. Mh mh...

Und die Krebse zwicken  
zwickedizwickedizwack,  
zwickedizwickedizwack,  
zwickedizwickedizwack.  
Und die Krebse zwicken  
zwickedizwickedizwack  
und der kleine grüne Frosch macht  
mh mh mh mh mmmh

Mit freundlicher Genehmigung der Lamp und Sumfleth Entertainment GmbH - Aus den Alben „Die 30 besten Spiel- und Bewegungslieder“, Vol. 1 - 3, gesungen von Simone Sommerland, Karsten Glück & die Kita-Frösche



Text aufs Handy

## Zehn kleine Zappelmänner



**Art.-Nr. 12944**

Kissen Zahlen 0-9  
inkl. Plus Kissen, 11 Kissen  
L/B 44x15 cm



**Art.-Nr. 14997**

1 Fingerpuppen-Set,  
12 Teile

**Art.-Nr. 15069**

Ständer aus Holz  
für 12 Fingerpuppen  
L/B/H 40x1,5x7 cm

## Zehn kleine Zappelmänner

Volkslied

1. Zehn klei- ne Zap- pel- män- ner zap- peln hin und her,  
zehn klei- nen Zap- pel- män- nern fällt das gar nicht schwer.

Chords: G, C, G, Am, D, G

2. Zehn kleine Zappelmänner zappeln auf und nieder,  
zehn kleine Zappelmänner tun das immer wieder.  
(Mit zappelnden Fingern beide Hände auf und ab bewegen)
3. Zehn kleine Zappelmänner zappeln rund herum,  
zehn kleine Zappelmänner, die sind gar nicht dumm.  
(Mit zappelnden Fingern beide Hände im Kreis bewegen)
4. Zehn kleine Zappelmänner spielen mal Versteck,  
zehn kleine Zappelmänner sind auf einmal weg.  
(Die Hände hinter dem Rücken verstecken)
5. Zehn kleine Zappelmänner rufen laut: „Hurra“,  
zehn kleine Zappelmänner, die sind wieder da.  
(Die Hände in die Höhe strecken)

Mit freundlicher Genehmigung der Lamp und Sumfleth Entertainment GmbH - Aus den Alben „Die 30 besten Spiel- und Bewegungslieder“, Vol. 1-3, gesungen von Simone Sommerland, Karsten Glück & die Kita-Frösche



Text aufs Handy

## Das Lied über mich



**Art.-Nr. 7535**

RUBENS BARN Original Anna Kindy  
Höhe: 50 cm



**Art.-Nr. 14459**

RUBENS BARN Kids Tim  
Höhe: 36 cm



**Art.-Nr. 7538**

RUBENS BARN Original Harry  
Höhe: 50 cm



**Art.-Nr. 5464**

Teppich – Kinder der Welt,  
Ø 200 cm



**Art.-Nr. 14449**

RUBENS BARN Baby Max  
Höhe: 45 cm



**Art.-Nr. 7536**

RUBENS BARN Original Maria  
Höhe: 50 cm



**Art.-Nr. 19006**

Puppe Mädchen mit Brille  
Höhe: 38 cm

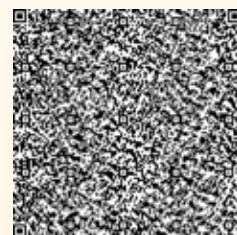


**Art.-Nr. 16810**

Puppe Junge mit  
Downsyndrom  
Höhe: 38 cm

## Das Lied über mich

1. Es gibt Lie- der ü- ber Hun- de, wau- wau-  
 wau. Und auch Lie- der ü- ber Kat- zen, miau, miau,  
 miau. Nur das ei- ne Lied, das gibt's noch nicht, und das  
 ist das Lied ü- ber mich: \_\_\_\_\_ Ich hab'  
 Hän- de, so- gar zwei, und auch Haa- re, mehr als drei. Ich hab'  
 ei- nen run- den Bauch, und 'ne Na- se hab' ich auch. Ich hab'  
 links und rechts ein Bein und ein Herz, doch nicht aus Stein. Und jetzt  
 win- ke ich dir zu: Hal- lo du, du, du!



Text aufs Handy

### Refrain:

Ich hab' Hände, sogar zwei,  
 und auch Haare, mehr als drei.  
 Ich hab' einen runden Bauch,  
 und 'ne Nase hab' ich auch.  
 Ich hab' links und rechts ein Bein  
 und ein Herz, doch nicht aus Stein.  
 und jetzt winke ich dir zu:  
 Hallo du, du, du!

2. Es gibt Lieder über Autos,  
 brum, brum, brum.  
 Und auch Lieder über Bienen,  
 sum, sum, sum.  
 Nur das eine Lied, das gibt's noch nicht,  
 und das ist das Lied über mich!

3. Es gibt Lieder übers Lachen,  
 ha, ha, ha.  
 Und auch Lieder übers Schimpfen,  
 na, na, na.  
 Nur das eine Lied, das gibt's noch nicht,  
 und das ist das Lied über mich!

4. Es gibt Lieder übers Trinken,  
 gluck, gluck, gluck.  
 Und auch Lieder übers Hühnchen,  
 tuck, tuck, tuck.  
 Nur das eine Lied, das gibt's noch nicht,  
 und das ist das Lied über mich!

### Spielvorschlag:

Beim Singen zeigen wir auf die angesprochenen Körperteile und winken uns zum Schluss zu. In den Strophen machen wir dann „Hund“, „Katze“ usw. nach. Danach gibt es eine verneinende Bewegung, bevor wir anschließend voller Stolz auf uns selbst zeigen.

### Variante:

Zwei Kinder sitzen sich gegenüber und spielen „das Lied über Dich“: „Du hast Hände sogar zwei...“ usw.).

Text und Musik: Volker Rosin  
 Mit freundlicher Genehmigung des Verlags  
 © Moon-Records-Verlag, Düsseldorf

## Die Affen rasen durch den Wald



**Art.-Nr. 13278**  
LIVING PUPPETS Affe  
Höhe 43 cm

**Art.-Nr. 8317**  
Verschiedene Farben wählbar  
Halbmond Boden-/Sitzkissen, 4er Set  
L/B/H 45x20x15 cm



**Art.-Nr. 8926**  
Vogelhäuschen aus Kokos-  
nussschale, 3 Stück  
Ø ca. 13 cm



## Die Affen rasen durch den Wald

C Am C Am C Am

1. Die Af- fen ra- sen durch den Wald, der ei- ne macht den

C Am G<sup>7</sup> C C<sup>7</sup>

an- dern kalt, die gan- ze Af- fen- ban- de brüllt: „Wo ist die

F C

7 Ko- kos- nuss, wo ist die Ko- kos- nuss, wer hat die

G 1. C 2. C

9 Ko- kos- nuss ge- klaut? Wo ist die klaut?“

**1.** Die Affen rasen durch den Wald, der eine macht den andern kalt, die ganze Affenbande brüllt: „Wo ist die Kokosnuss, wo ist die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss geklaut?“

**2.** Die Affenmama sitzt am Fluss und angelt nach der Kokosnuss. Die ganze Affenbande brüllt: „Wo ist die Kokosnuss, wo ist die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss geklaut?“

**3.** Der Affenonkel, welcher ein Graus, reißt ganze Urwaldbäume aus. Die ganze Affenbande brüllt: „Wo ist die Kokosnuss, wo ist die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss geklaut?“

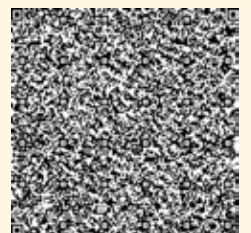
**4.** Die Affentante kommt von fern, sie isst die Kokosnuss so gern. Die ganze Affenbande brüllt: „Wo ist die Kokosnuss, wo ist die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss geklaut?“

**5.** Der Affenmilchmann, dieser Knilch, der wartet auf die Kokosmilch. Die ganze Affenbande brüllt: „Wo ist die Kokosnuss, wo ist die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss geklaut?“

**6.** Das Affenbaby, voll Genuss, hält in der Hand die Kokosnuss. Die ganze Affenbande brüllt: „Da ist die Kokosnuss, da ist die Kokosnuss, es hat die Kokosnuss geklaut!“

**7.** Die Affenoma schreit: „Hurra! Die Kokosnuss ist wieder da!“ Die ganze Affenbande brüllt: „Da ist die Kokosnuss, da ist die Kokosnuss, es hat die Kokosnuss geklaut.“

**8.** Und die Moral von der Geschichte: Klaut keine Kokosnüsse nicht, weil sonst die ganze Bande brüllt: „Wo ist die Kokosnuss, wo ist die Kokosnuss, wer hat die Kokosnuss geklaut?“



Text aufs Handy



**Art.-Nr. 6254**  
BÄNFER Trapezelement  
L/B 120x30 cm

## Dicker Tanzbär

Ich bin ein di- cker Tanz- bär und kom- me aus dem Wald. Ich  
such' mir ei- nen Freund aus und fin- de ihn schon bald.  
Ei, wir tan- zen hübsch und fein, von ei- nem auf das an- dre Bein,  
ei, wir tan- zen hübsch und fein, von ei- nem auf das an- dre Bein,

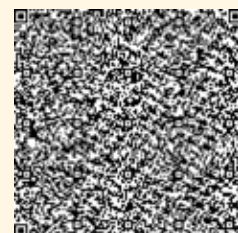
Ich bin ein dicker Tanzbär und komme aus dem Wald.  
Ich such' mir einen Freund aus und finde ihn schon bald.  
Ei, wir tanzen hübsch und fein, vom einen auf das andre Bein,  
ei, wir tanzen hübsch und fein, vom einen auf das andre Bein.

### Spielvorschlag:

Ein Kind macht sich mit den Händen einen dicken Bauch, geht schwerfällig umher und singt dabei: „Ich bin ein dicker Tanzbär und komme aus dem Wald. Ich such mir einen Freund aus und finde ihn schon bald.“ Dann sucht er sich einen Partner aus. Die beiden fassen sich an den Händen und singen gemeinsam: „Ei, wir tanzen hübsch und fein, vom einen auf das andre Bein. Ei, wir tanzen hübsch und fein, vom einen auf das andre Bein.“ Dabei heben sie abwechselnd die Beine links und rechts seitlich hoch. Danach sucht sich jeder Tanzbär einen neuen Partner, und das Lied wird von neuem gesungen, bis alle Kinder tanzen.

### Letzte Strophe von Edgareule:

Wir sind viele dicke Tanzbären und kommen aus dem Wald. Wir suchen uns keine Freundin, wir sind schon ziemlich alt. Ach wie ist das Tanzen schwer, oh jemine ich kann nicht mehr. Ach wie ist das Tanzen schwer, oh jemine ich kann nicht mehr.



Text aufs Handy



**Art.-Nr. 23602**

Betzold Kunterbunte Bewegungskiste, 43 Teile

## Das Wachmacherlied

Text: Lore Kleikamp | Musik: Detlev Jöcker

**Strophe** D m A D m C F

Ach, wie bin ich mü- de, ach, ich schlaf' gleich ein.

G m D m A D

Doch es ist ja hel- ler Tag, wie kann ich mü- de sein! Jetzt

**Refrain** A 7 D A 7

stampf' ich mit den Fü- ßen und wa- ckel mit dem  
re- cke mei- ne Ar- me, die Bei- ne ma- chen's

D G A D (G)

Bauch. Ich schüt- tel mei- ne Schul- tern und  
nach. Ich klatsche in die Hän- de, schon

D A 1. D 2. D

mei- ne Hän- de auch. Ich  
bin ich wie- der wach.

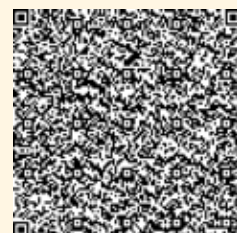
Ach, wie bin ich müde  
ach, ich schlaf' gleich ein.  
Doch es ist ja heller Tag,  
wie kann ich müde sein.  
Jetzt stampf' ich mit den Füßen  
und wackel mit dem Bauch.  
Ich schüttel meine Schultern  
und meine Hände auch.  
Ich recke meine Arme.  
Die Beine machen's nach.  
Ich klatsche in die Hände,  
nun bin ich wieder wach.

3x wiederholen

### Bewegungsspiel zum Lied:

Die Kinder haben großen Spaß an ausdrucksstarken Bewegungen. Außerdem werden bei diesem Lied die müden Geister wieder so richtig geweckt. Bei „Ach, wie bin ich müde“ kann man eine kleine Pause einbauen, in der alle ausgiebig gähnen. Bei „Ach, ich schlaf gleich ein“, recken und strecken wir uns. Danach wird das Lied bis zum Ende weitergesungen. Einen Riesenspaß haben wir, wenn wir den R nach zwei Lieddurchgängen immer wiederholen und bei jedem Mal schneller werden.

aus „1, 2, 3 im Sauseschritt“  
Text: Lore Kleikamp/Musik: Detlev Jöcker  
Mit freundlicher Genehmigung der © Menschenkinder Verlag und  
Vertrieb GmbH, Münster c/o Melodie der Welt GmbH & Co. KG,  
Frankfurt am Main



Text aufs Handy

## Was machen wir mit müden Kindern



**Art.-Nr. 5332**

Satz mit 10 Spieltüchern,  
L/B 140x140 cm



## Was machen wir mit müden Kindern

Musical notation for the first system, measures 1-5. Chords: Dm, Dm/F, C, C/E, Dm. Lyrics: Was ma-chen wir mit mü-den Kin-dern? Was ma-chen wir mit mü-den Kin-dern? Was ma-chen wir mit

Musical notation for the second system, measures 6-11. Chords: Am, C, Dm, Dm, Dm/F, C. Lyrics: mü-den Kin-dern schon so früh am Mor- gen?
   
 1. Tan-zen, sprin-gen, sin-gen, la-chen und ver-rück-te  
 2. Hän-de klat-schen, Fin-ger-schnip-pen und mit un-tern  
 3. Fü-Be schüt-teln, Hüf-ten schwin-gen und mit un-tern

Musical notation for the third system, measures 12-16. Chords: Dm, Am, C, Dm. Lyrics: Din-ge ma-chen, tan-zen, sprin-gen, sin-gen, la-chen  
 Köp-fen ni-cken, Hän-de klat-schen, Fin-ger-schnip-pen } schon so früh am Mor - gen.  
 Bäu-chen sin-gen, Fü-Be schüt-teln, Hüf-ten schwin-gen

Text und Melodie: nach dem Shanty *What shall we do*  
 Text Strophe 2+3: Christa Geismann  
 Satz: Markus Mackowiak

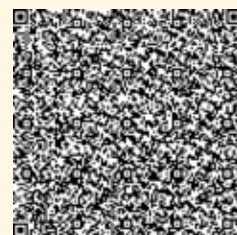
Das Bewegungs- und Spaßlied in dorischer Tonalität bietet die Möglichkeit, einen toten Punkt in der Stunde zu überwinden oder auch Überaktivität abzureagieren: „Was machen wir mit wilden Kindern (statt „müden“)?“

Im achten Takt kann der Text je nach Situation, Ort oder Zeit aktualisiert werden, z.B. Abend, Morgen, Jahreszeit, Wetterlage, Chorname u.ä.. Weiteren kreativen Varianten wie etwa „Ohrenziehen“ steht nichts im Wege.

Das englische Original *What shall we do with the drunken sailor?* hat den Text:

1. What shall we do with the drunken sailor, early in the morning? Hooray, and up she rises, early in the morning.
2. Put him in the long-boat till he's sober, early in the morning. *Refrain*
3. Pull out the plug and wet him all over, early in the morning. *Refrain*
4. That's what to do with a drunken sailor, early in the morning. *Refrain*

©2013 by Carus-Verlag, Stuttgart – CV 3.234/20  
 Vervielfältigungen jeglicher Art sind gesetzlich verboten.  
 Any unauthorized reproduction is prohibited by law. / www.carus-verlag.com  
 Mit freundlicher Genehmigung des Verlages



Text aufs Handy

## Und wer im Januar geboren ist



**Art.-Nr. 7087**  
Jahresthemenbaum  
L/B 110x80 cm



**Art.-Nr. 7000**  
Sitzkissen Vier-Jahreszeiten, 12 Teile  
Kissen: L/B/H 38,5x27,5x8 cm



## Und wer im Januar geboren ist

Und wer im Ja- nuar ge- bo- ren ist, tritt ein, tritt ein, tritt ein, \_\_\_ } der  
der

ma- che im Kreis ei- nen tie- fen Knicks, } recht fein, recht fein, recht  
dreh sich im Kreis und ver- beu- ge sich, }

fein. \_\_\_ Hei- ßa, hei- ßa, hop- sa- sa, hei- ßa, hei- ßa, hop- sa- sa.

1. Und wer im Januar geboren ist,  
tritt ein, tritt ein, tritt ein,  
der mache im Kreis einen tiefen Knicks,  
(der dreh sich im Kreis und verbeuge sich)  
recht fein, recht fein, recht fein.  
Heiße, heiße, hopsasa,  
heiße, heiße, hopsasa.

2. Und wer im Februar geboren ist

3. Und wer im März geboren ist

4. Und wer im April geboren ist

5. Und wer im Mai geboren ist

6. Und wer im Juni geboren ist

7. Und wer im Juli geboren ist

8. Und wer im August geboren ist

9. Und wer im September geboren ist

10. Und wer im Oktober geboren ist

11. Und wer im November geboren ist

12. Und wer im Dezember geboren ist

### Spielvorschlag:

Die Kinder stehen während des Singens im Kreis. Die jeweiligen „Geburtstagskinder“ gehen in den Kreis und führen die entsprechenden Bewegungen aus.

Melodie und Text: volkstümlich, nach einem alten Gesellschaftsspiel.



Text aufs Handy



**Art.-Nr. 13276**

LIVING PUPPETS  
Heini der Hahn



**Art.-Nr. 19975**

Interaktiver Geburtstags-  
kuchen aus Holz,  
16 Teile, ab 3 Jahren

## Kräht der Hahn früh am Morgen

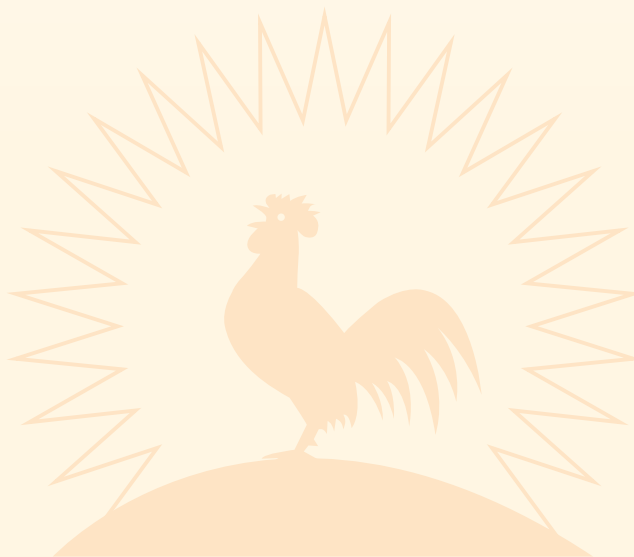
Kräht der Hahn früh am Mor- gen, kräht laut, kräht leis:  
gu- ten Mor- gen lie- be/r (Name) dein Ge- burts- tag ist heut.

Kräht der Hahn früh am Morgen,  
kräht er laut, kräht er leis`:  
Guten Morgen, liebe/r (Name), dein Geburtstag ist heut.

Kommt das Häschen angesprungen,  
macht es Männchen vor Freud`  
Guten Morgen, liebe/r (Name), dein Geburtstag ist heut.

Und der Kuchen auf dem Tische,  
macht sich dick macht sich breit  
Guten Morgen, liebe/r (Name), dein Geburtstag ist heut.

Und der Vater und die Mutter  
alle Kinder alle Leut`  
Guten Morgen, liebe/r (Name), dein Geburtstag ist heut.



## Schmetterling, du kleines Ding



**Art.-Nr. 17043**

FOLKMANIS Handpuppe  
Schwalbenschwanz  
Schmetterling (30 cm)



**Art.-Nr. 14578**

5-Lagenpuzzle Schmetterling,  
Holz, 28 Teile, ab 4 Jahren  
L/B/H 20,7x20,7x2 cm



## Schmetterling, du kleines Ding

Klavier  Schmet-ter - ling du klei- nes Ding, such dir ei- ne Tänz- er- in. Juch-

5 Klav.  hei- ra- sa, juchhei- ra- sa, oh, wie lus- tig tanzt man da, lus- tig, lus- tig wie der Wind,

8 Klav.  wie ein klei- nes Blu- menkind, lus- tig, lus- tig wie der Wind, wie ein Blumenkind.

Schmetterling du kleines Ding,  
such dir eine Tänzerin.

Jucheirassa, jucheirassa,  
oh wie fröhlich tanzt man da,

lustig, lustig wie der Wind,  
wie ein kleines Blumenkind,

lustig, lustig, wie der Wind,  
wie ein Blumenkind.

### Spielvorschlag:

Ein Kind steht in der Mitte des Stuhlkreises. Nach den ersten zwei Zeilen sucht es sich einen Mitspieler aus. Beide fassen sich an den Händen und tanzen zum Lied. Am Ende setzt sich der „alte“ Schmetterling hin und der „neuere“ beginnt ein neues Spiel. Und alle anderen Kinder singen fleißig mit.





**Art.-Nr. 5811 – 5815**

SITTING BULL Happy Zoo Sitzsack,  
verschiedene Tiere, verschiedene Farben

L/B/H ca. 90x70x50cm



## Hoch am Himmel, tief auf der Erde

1.-5. Hoch am Him- mel, tief auf der Er- de ü- ber- all ist Son- nen- schein.

Wenn ich nicht ein Kind- lein wä- re, mö- chte ich ein

Vög- lein sein. Piep- piep, piep- piep, piep- piep.

**2.** Hoch am Himmel, tief auf der Erde überall ist Sonnenschein.  
Wenn ich nicht ein Kindlein wäre, möchte ich ein Pferdchen sein.  
Hopp, hopp-hopp, hopp-hopp, hopp.

**3.** Hoch am Himmel, tief auf der Erde überall ist Sonnenschein.  
Wenn ich nicht ein Kindlein wäre, möchte ich ein Kätzchen sein.  
Miau, miau-miau, miau-miau, miau.

**4.** Hoch am Himmel, tief auf der Erde überall ist Sonnenschein.  
Wenn ich nicht ein Kindlein wäre, möchte ich ein Hündchen sein.  
Wuff, wuff-wuff, wuff-wuff, wuff.

**5.** Hoch am Himmel...  
Wenn ich nicht ein Kindlein wäre, möchte ich ein Fröschlein sein.  
Quak, quak-quak, quak-quak, quak.

### Bewegungen zum Lied:

Alle Kinder stellen sich in einen Kreis.

- „Hoch am Himmel“ → Die Kinder strecken sich weit nach oben.
- „Tief auf der Erde“ → Die Kinder setzen sich hin.
- „Überall ist Sonnenschein“ → Die Kinder drehen sich im Kreis.
- „Möchte ich ein/eine [Tiername] sein“ → Ein Kind in der Runde nennt einen Tiernamen (z. B. „Elefant“) und alle Kinder ahmen das Tier nach. Jedes Kind kommt dran.

Mit freundlicher Genehmigung von Lamp und Sumfleth Entertainment GmbH - Aus den Alben „Die 30 besten Spiel- und Bewegungslieder“, Vol. 1–3, gesungen von Simone Sommerland, Karsten Glück & die Kita-Frösche



Text aufs Handy



Art.-Nr. 19120

Kita-Praxis-Karten-Set für den Morgenkreis



Art.-Nr. 18581

Ruck-Zuck-Morgenkreiskarten





## Ein großer, ein runder, ein roter Luftballon

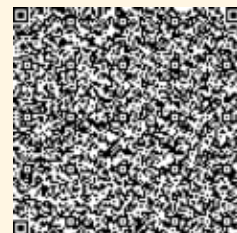
Ein gro- ßer, ein run- der, ein ro- ter Luft- bal- lon steigt  
lang- sam in die Hö- he, gleich fliegt er mir da- von.  
Doch an der lan- gen Lei- ne hol ich ihn mir zu- rück,  
gleich hab ich ihn ge- fan- gen, da hab ich a- ber Glück.

Das Lied kann mehrfach wiederholt werden, jedes Mal darf der besungene Luftballon dann eine andere Farbe – grün, gelb, blau usw. – haben.

### Bewegungen zum Lied:

- „Ein großer, ein runder, ein roter Luftballon“ → Mit den Händen einen Luftballon in die Luft zeichnen.
- „Steigt langsam in die Höhe“ → Mit den Händen eine runde Form andeuten, als läge ein Luftballon darin, und langsam die Arme nach oben strecken.
- „Gleich fliegt er mir davon“ → Dem weggeflogenen Ballon hinterher winken.
- „An der langen Leine hol ich ihn mir zurück“ → Mit den Händen eine greifende Bewegung nachahmen, als würde man eine Leine herunterziehen.
- „Gleich hab’ ich ihn gefangen, da hab’ ich aber Glück“ → Den Luftballon glücklich in die Arme schließen.

Mit freundlicher Genehmigung von Lamp und Sumfleth Entertainment GmbH – Aus den Alben „Die 30 besten Spiel- und Bewegungslieder“, Vol. 1–3, gesungen von Simone Sommerland, Karsten Glück & die Kita-Frösche



Text aufs Handy

## ITALTRIKE Rutschfahrzeug

**Art.-Nr. 23697**

ITALTRIKE Rutschfahrzeug  
La cosa Krokodil, ab 1 Jahr



## Das Krokodil vom Nil

G  
Was schwimmt denn da? Was schwimmt denn da?

D  
Ein Kro- ko- dil aus A- fri- ka

G  
Macht das Maul weit auf, macht das Maul wie- der zu,  
Doch der Kö- nig sagt: „Nein, nein. Kro- ko- dil, das darf nicht sein,

D  
will fres- sen ei- nen klei- nen Ka- ka- du.  
sonst sperr ich dich in ei- nen Kä- fig ein.“

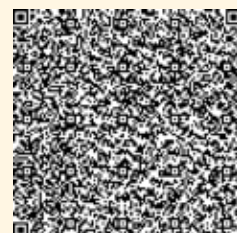
G  
Da weint das Kro- ko- dil und schwimmt zu- rück zum Nil  
Macht das Maul weit auf, macht das Maul wie- der zu

D G  
und lässt den klei- nen Ka- ka- du in Ruh'.

### Bewegungen zum Spiel:

- „Was schwimmt denn da“ → Mit den Händen Wellen andeuten.
- „Macht das Maul weit auf, macht das Maul wieder zu“ → Mit den Händen ein Maul formen und öffnen und schließen.
- „Doch der König sagt: „Nein, nein. Krokodil das darf nicht sein“ → Mit den Händen auf dem Kopf eine Krone andeuten.
- „Sonst sperr ich dich in einen Käfig ein!“ → Drohend den Zeigefinger bewegen.
- „Da weint das Krokodil“ → So tun als ob man weint.
- „und schwimmt zurück zum großen Nil.“ → Mit einer Hand Wellen andeuten.

Mit freundlicher Genehmigung von Lamp und Sumfleth Entertainment GmbH – Aus den Alben „Die 30 besten Spiel- und Bewegungslieder“, Vol. 1-3, gesungen von Simone Sommerland, Karsten Glück & die Kita-Frösche



Text aufs Handy



**Art.-Nr. 13156**

Filz-Sitzkissen Koralle/Türkisgrau  
Ø 38 cm, 14 cm hoch/Ø 48 cm, 18 cm hoch



**Art.-Nr. 13257**

Filz-Sitzkissen Grünbeige/Lachs  
Ø 38 cm, 14 cm hoch/Ø 48 cm, 18 cm hoch



**Art.-Nr. 13207**

Filz-Sitzkissen Grüngelb/Anthrazit  
Ø 38 cm, 14 cm hoch/Ø 48 cm, 18 cm hoch

## Zublinzeln

### Info

ab 4 Jahren  
die gesamte Gruppe  
Dauer: 5 Minuten

Die Kinder stehen paarweise hintereinander im Kreis. Ein Kind, das keinen Hintermann hat, versucht sich einen herzublinzeln. Es blinzelt einem Kind zu. Dieses versucht schnell zu dem Blinzler zu kommen. Der Hintermann versucht aber gut aufzupassen und seinen Partner nicht zu verlieren, indem er ihn an den Schultern festhält oder am Rücken berührt.



## Die Rote Socke



### Art.-Nr. 6276

Kinderstuhl  
verschiedene Farben  
Sitzhöhen: in 24/30/34 cm  
Höhe 38 cm nur in Rot



## Die Rote Socke

### Spielbeschreibung:

Alle Personen, bis auf eine, setzen sich in einen Stuhlkreis. Der Mittelsmann ist der, der keinen Platz hat, aber versuchen muss, einen zu ergattern. Deshalb darf er Kommandos geben. Etwa: „Die, die eine rote Socke anhaben, wechseln nun ihren Platz!“

Die Personen, die nun aufstehen und den Platz wechseln, ermöglichen dem Mittelsmann selbst einen Platz zu finden. Die Person, die keine Sitzgelegenheit ergattert, steht nun in der Mitte und gibt die Kommandos, die einen Platzwechsel erfordern.

### Variante:

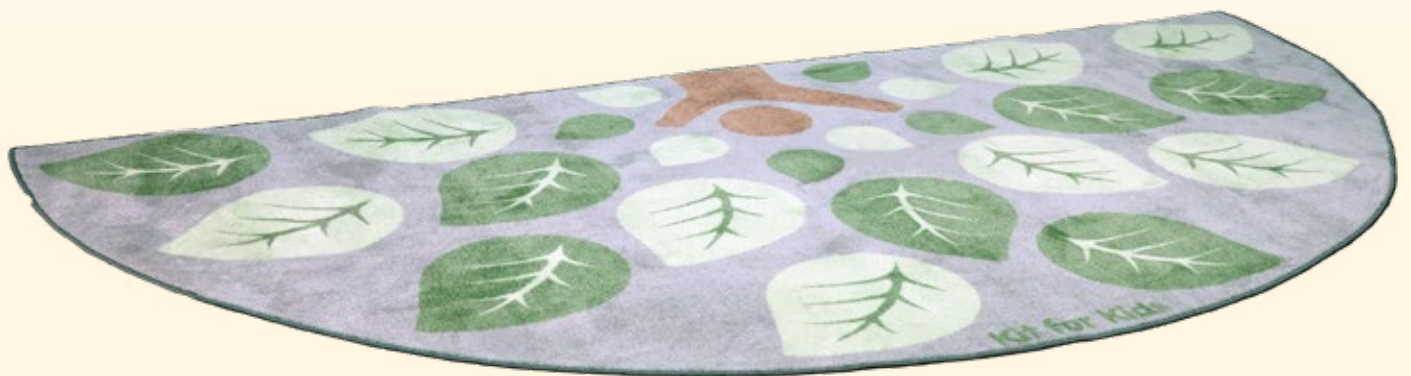
Man kann statt auf dem Boden auch auf Stühlen sitzen und das Spiel in der gleichen Weise spielen. Alles, was auf die Mitspieler zutrifft, beispielsweise blaue Pullis, grüne Haarschleifen usw., können der Grund für eine Platzsuche sein.



**Art.-Nr. 6985**

Sitzkreis Raupe in bunt oder pastell

L/B/H 190x45x30 cm



**Art.-Nr. 20896**

Spielteppich Natur, halbrund

L/B 300x150 cm



## Mein rechter, rechter Platz ist frei

### Spielbeschreibung:

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Es ist ein Stuhl mehr vorhanden, als Personen da sind. Irgendjemand hat den leeren Stuhl rechts neben sich stehen. Derjenige fängt an. Er klopft auf den Stuhl und sagt dabei: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, und ich wünsche mir (Name einsetzen) herbei.“ Das angesprochene Kind geht hinüber und setzt sich. Nun wird gut geguckt, wer als nächstes dran ist.

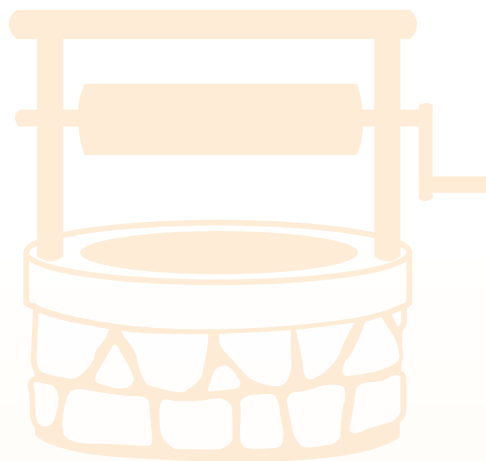
### Variante:

Das angesprochene Kind fragt: „Als was soll ich denn kommen?“ Und der Herbeiwünscher überlegt sich ein Tier. Auf dem Weg zum neuen Stuhl wird dieses Tier dann imitiert.

Selten wissen Kindergartenkinder, wo rechts und wo links ist.

Es ist ratsam, zu Beginn des Spiels einen Punkt auf die rechte Hand zu malen/kleben.





**Art.-Nr. 6448**

Sitzwürfel, verschiedene Farben

L/B/H 40x40x40 cm



## Hilfe, ich bin in den Brunnen gefallen

Ein Kind sitzt in der Mitte des Kreises und ruft: „Hilfe, ich bin in den Brunnen gefallen!“

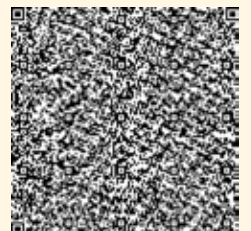
Alle Kinder antworten: „Wie tief denn?“

Kind antwortet: „1.000 Meter tief!“ (Die Zahl darf sich das Kind ausdenken)

Alle Kinder fragen: „Wie können wir dich herausholen?“

Nun überlegt sich das Kind in der Mitte etwas, was die Gruppe pantomimisch darstellen soll, z. B.: Auto fahren, Zähne putzen, Buch lesen, o.ä.

Das Kind in der Mitte darf sich nun seinen „Retter“ aussuchen.





**Art.-Nr. 5445**

Riesen-Rundteppich – Dots

Ø 300 cm

## Schuhsalat

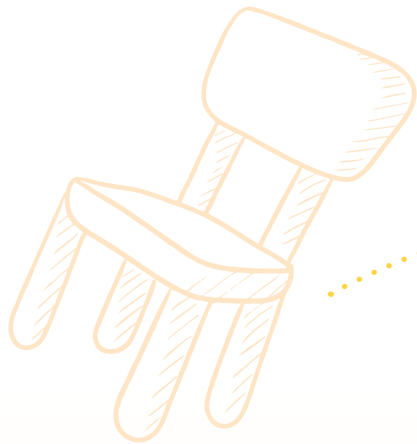
**Spielbeschreibung:**

Ein Kind verlässt den Raum, alle anderen Kinder werfen ihre Hausschuhe in die Mitte des Kreises und mischen sie gut durch. Das Kind wird von draußen rein gerufen und muss die Schuhe richtig zuordnen.

Ein großer Spaß für alle!



## Was wurde geändert?



**Art.-Nr. 6449**

Blumensitzkissen, 7 Stück  
verschiedene Farben

Ø 30 cm, Höhe 8 cm



## Was wurde geändert?

### Spielbeschreibung:

Ein paar Mitspieler werden vor die Tür geschickt. Es werden 10 Änderungen im Raum vorgenommen. Werden alle Änderungen erkannt? Alternativ: es können auch eine bestimmte Anzahl Kleidungsstücke getauscht werden (Schuhe, Jacke, Pullover, Hose, Mütze).

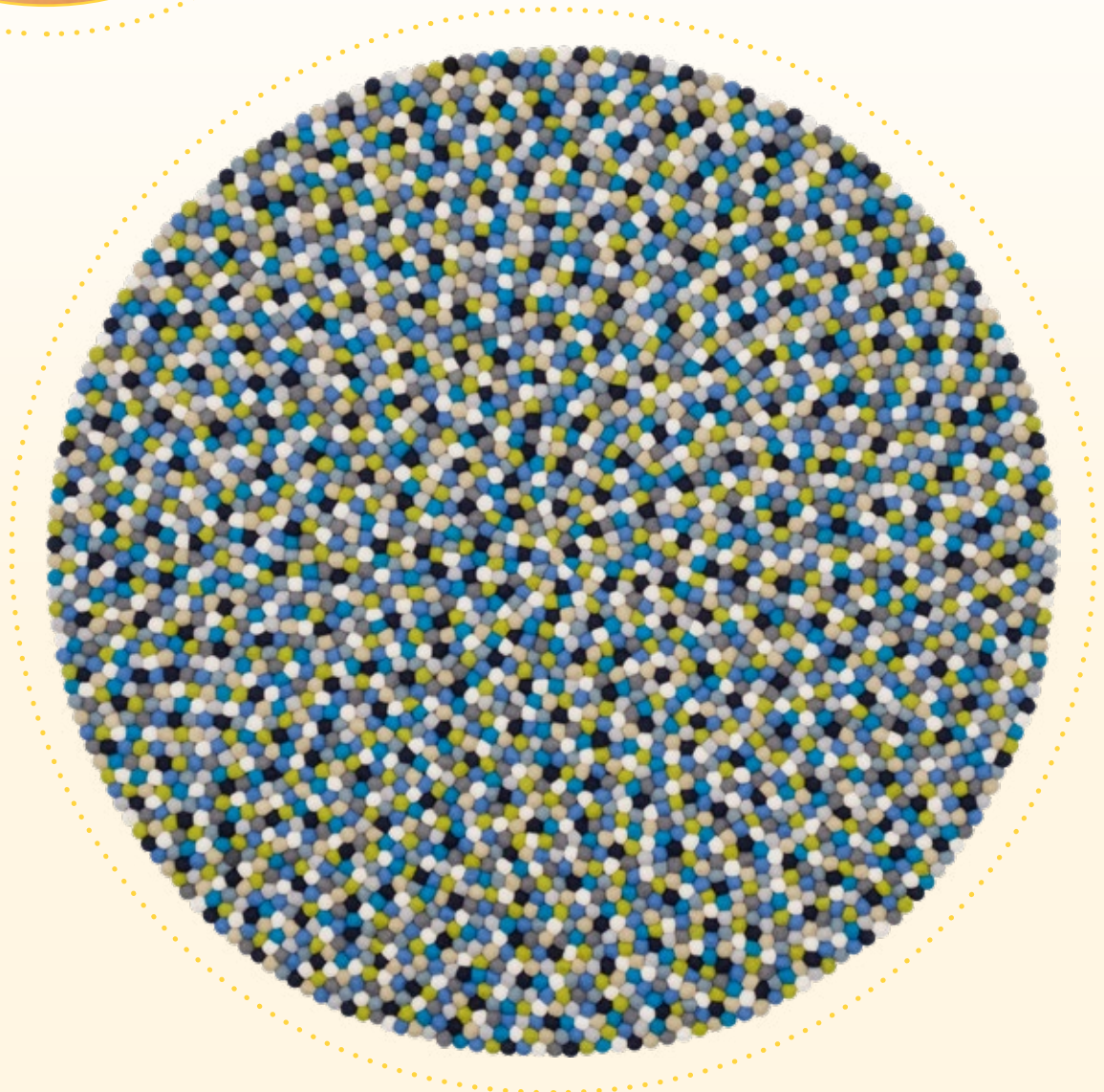
### Variante:

Es können auch 5 Personen die Plätze untereinander tauschen. Grundsätzlich kann dieses Spiel beliebig individuell an jede Gruppe angepasst werden. Der Spielleiter muss jedoch bedenken, dass es für die Teilnehmer umso schwieriger wird, je mehr Änderungen vorgenommen werden. Gerade jüngere Teilnehmer sind mit zu vielen Veränderungen rasch überfordert und verlieren somit den Spaß am Spiel.





**Art.-Nr. 14118**  
Soft Würfel  
verschiedene Farben



**Art.-Nr. 13440**  
Runder Filzkugelteppich  
Ø 140–300 cm



## Würfel in Bewegung

### Info

ab 3 Jahren  
die gesamte Gruppe  
Dauer: 5 Minuten

**Material:** 1 großer Würfel

### Spielbeschreibung:

Den Zahlen auf dem Würfel werden Bewegungen zugeordnet. Diese Bewegungen können sich die Kinder selbst ausdenken, Beispiele können sein:

1. 5 Hampelmänner springen
2. 10-mal auf einem Bein springen
3. 5 Kniebeugen
4. 3-mal um den Stuhl/das Kissen laufen
5. Auf Zehenspitzen stellen und die Arme hochstrecken
6. Auf den Bauch legen

Jetzt darf jedes Kind einmal würfeln, und alle machen die passenden Bewegungen zu dem Würfelergebnis.

### Variante:

Überlegen Sie gemeinsam mit den Kindern, welche Bewegungen bei den einzelnen Zahlen gemacht werden.



## Ich packe meinen Koffer



**Art.-Nr. 6636**

30 Sitzunterlagen und eine Tasche

L/B/H 32x381xcm



**Art.-Nr. 8036**

Bausteine-Koffer  
in natur oder farbig

L/B/H 36x28x13cm

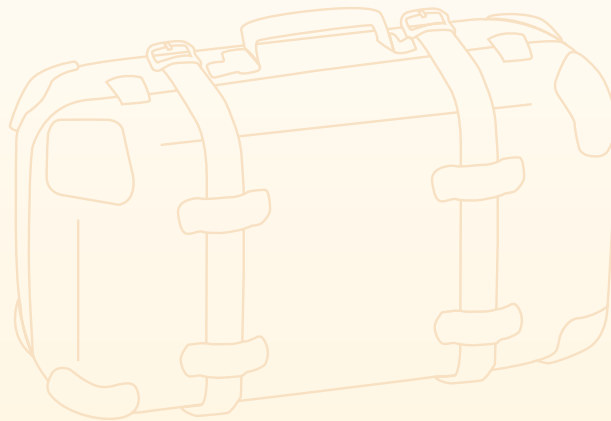


## Ich packe meinen Koffer

**Info:**

ab 3 Jahren  
die gesamte Gruppe  
Dauer: 5 Minuten

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind macht eine Bewegung vor, das nächste Kind wiederholt diese und fügt eine neue Bewegung hinzu. Reihum geht es weiter, bis das erste Kind noch einmal alle Bewegungen wiederholt. Dabei machen bei allen Bewegungen immer alle Kinder mit.





**Art.-Nr. 12754**

Hexenhaus mit Sandkasten  
L/B/H 270x170x165 cm

**Art.-Nr. 7963**

Handpuppen-Set,  
8 Teile



## König Grrr

### Text:

Vor langer, langer Zeit lebte einmal ein König, der hieß König Grrr.  
Dieser König Grrr hatte drei Töchter:

1. die dünne Tochter Ssst,
2. die dicke Tochter Böffff,
3. die süße Tochter Schmatz.

Eines Tages kam der hübsche Prinz Olala dahergewandert und hielt am Schloss. Er stieg die Treppen hinauf und klopfte.

König Grrr öffnete die Tür.

„Oh, Prinz Olala“, sagte König Grrr, „was führt dich hierher?“

„Lieber König Grrr“, sagte der Prinz Olala, „ich möchte so gerne die süße Tochter Schmatz heiraten!“

„Nein, nein, nein!“ sagte König Grrr, „bevor die süße Tochter Schmatz heiratet, muss zuerst die dünne Tochter Ssst heiraten und die dicke Tochter Böffff!“

Traurig ritt der Prinz davon.

Doch eines nachts hatte er eine Idee:

Er nahm seinen Zauberschlüssel und ritt so schnell er konnte zum Schloss.

Er stieg vom Pferd, schlich die Stufen hinauf, nahm dann seinen Zauberschlüssel und öffnete die Tür.

Ganz leise schlich er hinein und stieg die Treppen zu den Schlafgemächern hinauf.

Er schlich zur ersten Tür, öffnete sie, und da lag die dünne Tochter Ssst!

Wollte er die heiraten? – Nein.

Er schlich zur zweiten Tür, öffnete sie, und da lag die dicke Tochter Böffff.

Wollte er die heiraten? – Nein.

Er schlich zur dritten Tür, öffnete sie, und da lag der König Grrr.

Wollte er den heiraten? – Nein.

Er schlich zur vierten Tür, öffnete sie, und da lag der dicke Koch Prust.

Wollte er den heiraten? – Nein.

Er schlich zur fünften Tür, öffnete sie, und da lag die süße Tochter Schmatz.

Wollte er die heiraten? – Ja.

Er nahm sie auf den Arm und ging so schnell er konnte zurück zu seinem Pferd.

Sie ritten zu seinem Schloss und feierten ganz groß ihre Hochzeit.

Sie lebten glücklich und zufrieden.

Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.

### So geht's:

- König Grrr: Hände rechts und links an den Kopf, Daumen liegen an, heftig damit winken und laut „grrr“ machen
- Dünne Tochter Ssst: Hände zusammenlegen, schnell beim ssst von oben nach unten ziehen
- Dicke Tochter Böffff: Hände ineinander falten und einen dicken Bauch andeuten
- Süße Tochter Schmatz: Kusshand machen
- Prinz Olala: mit dem Zeigefinger einer Hand auf Stirnhöhe beim Olala schnell kreisen
- Nein: abwinken
- reiten: Hände auf Oberschenkel klopfen
- traurig: trauriges Gesicht machen
- schleichen: Hände leise über die Oberschenkel reiben
- Tür: leise quietschen, so tun, als öffne man sie, Anzahl per Anzahl der Finger zeigen



**Art.-Nr. 11290**  
Kamishibai Bildkartenset – Schneewittchen



**Art.-Nr. 11278**  
Kamishibai Bildkartenset – Sterntaler



**Art.-Nr. 11277**  
Kamishibai Bildkartenset – Frau Holle



**Art.-Nr. 11300**  
Kamishibai Bildkartenset – Der Froschkönig



**Art.-Nr. 19936**  
Kamishibai-Erzähltheater, Ein-  
schub von oben (Grundpaket)  
L/B 33x46cm

**Art.-Nr. 11310**  
Kamishibai Bildkartenset – Dornröschen

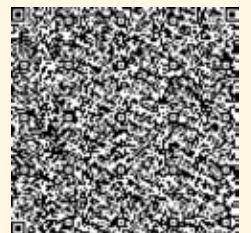
## Dornröschen

1. Dorn- rös- chen war ein schö- nes Kind, schö- nes Kind, schö- nes Kind, Dorn-  
rös- chen war ein schö- nes Kind, schö- nes Kind.

1. Dornröschen war ein schönes Kind,  
schönes Kind, schönes Kind,  
Dornröschen war ein schönes Kind,  
schönes Kind.
2. Dornröschen, nimm dich ja in Acht!
3. Da kam die böse Fee herein:
4. „Dornröschen, schlafe hundert Jahr!“
5. Da wuchs die Hecke riesengroß.
6. Da kam ein junger Königssohn:
7. „Dornröschen, wache wieder auf!“
8. Da feierten sie das Hochzeitsfest.
9. Da jubelte das ganze Volk.

### Spielvorschlag:

1. Die Kinder gehen im Kreis herum. Dornröschen steht in der Mitte.
2. Stehen bleiben, mit dem Zeigefinger warnen.
3. Die böse Fee löst sich aus dem Kreis und geht zu Dornröschen.
4. Die böse Fee singt allein. Die Kinder im Kreis gehen in die Hocke. Dornröschen legt sich schlafen.
5. Die Kinder richten sich auf, kommen Dornröschen näher und heben die Arme.
6. Der Königssohn durchbricht die Hecke, die anderen Kinder senken die Arme und treten wieder auseinander.
7. Der Königssohn singt allein und gibt Dornröschen einen Kuss.
8. Dornröschen und der Königssohn tanzen in der Mitte. Die Kinder im Kreis tanzen um die Beiden herum.
9. Die Kinder bilden Paare und tanzen frei im Raum.



## Tanzparty bei den Bauernhoftieren



**Art.-Nr. 7004**

Regenbogen-Sitzkissen  
mit Gestell, 13 Teile  
Ø 30cm, Höhe 8cm



**Art.-Nr. 13953**

LIVING PUPPETS Lulu die Hundedame



**Art.-Nr. 13275**

LIVING PUPPETS Locke der kleine Hund



**Art.-Nr. 13276**

LIVING PUPPETS Heini der Hahn



**Art.-Nr. 13943**

LIVING PUPPETS Großvater, groß



**Art.-Nr. 13920**

LIVING PUPPETS Wolle



## Mitmachgeschichte Tanzparty bei den Bauernhoftieren

Alter: ab 3 Jahren  
Dauer: 10 Minuten

### Und so geht's:

Die Kinder spielen die Geschichte – während des Vorlesens – mit. Sobald eine Figur im Text vorkommt, führen die Mädchen und Jungen die passenden Bewegungen aus.

### Bewegungsvorschläge für die Geschichte:

**Bauer:** nacheinander mit beiden Füßen aufstampfen

**Pferd:** mit den Händen auf den Oberschenkeln „galoppieren“

**Hofhund:** mit den Fäusten auf die Brust schlagen (weil er stark ist)

**Kuh:** mit der rechten Hand am linken Arm von oben nach unten entlangstreichen (Fliegen verscheuchen)

**Huhn:** Arme anwinkeln und auf- und abbewegen („flattern“)

**Maus:** mit Zeige- und Mittelfinger auf den Oberschenkeln in kleinen, schnellen Schritten laufen.

Auf einem Bauernhof wohnte ein **Bauer** mit seinen Tieren. Sein größtes Tier war ein **Pferd**. Der **Bauer** ritt sehr gern auf dem **Pferd**, denn es war sehr schnell. Er hatte natürlich einen **Hofhund**, der den Bauernhof bewachte. Der **Hofhund** schlief immer in seiner Hundehütte. Der **Bauer** hatte außerdem noch eine **Kuh**. Die **Kuh** war noch nicht lange auf dem Bauernhof, aber sie gab die leckerste Milch, die der **Bauer** je getrunken hatte. Sie wohnte im Kuhstall. Und das **Huhn**, das im Hühnerstall lebte, legte die besten Eier. Auf dem Bauernhof gab es auch eine **Maus**. Die flitzte immer überall herum und kannte alle Neuigkeiten.

Eines Abends hörte die **Maus**, dass der **Bauer** zu einer Tanzparty reiten wollte. Sie lief sofort zum **Huhn** und erzählte ihm das. Das **Huhn** war empört und meinte, sie müssten das sofort dem **Hofhund** erzählen. Als der **Hofhund** hörte, dass der **Bauer** auf seinem **Pferd** zum Tanzen reiten wollte, sagte auch er: „So eine Gemeinheit! Und was ist mit uns?“ Die drei überlegten. Sie sahen, wie der **Bauer** auf seinem **Pferd** davonritt. Da kam dem **Huhn** eine Idee: „Wir veranstalten selber einen Tanzabend!“

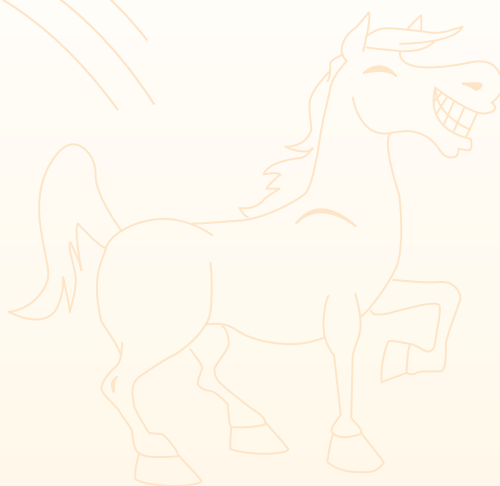
„Das ist eine tolle Idee!“, fiel die **Maus**. „Ich laufe schnell los und hole die **Kuh**! Die möchte bestimmt mit-tanzen.“ Nach nur ein paar Minuten waren die **Maus** und die **Kuh** wieder bei dem **Hofhund** und dem **Huhn**. „Jetzt brauchen wir Musik!“ Da waren sich alle einig. Da gackerte das **Huhn** los und sang so schön, wie ein **Huhn** singen kann. Dabei flatterte es wild mit den Flügeln um sich. Die **Maus** stimmte mit ein und tanzte beim Singen um das **Huhn** herum. Der **Hofhund** sagte zu der **Kuh**: „Darf ich bitten, liebe **Kuh**, ich möchte gern mit dir tanzen!“ „Aber gern doch“, sagte die **Kuh** und tanzte im Walzerschritt um den **Hofhund** herum. Das war ein schönes und doch seltsames Bild: Die **Maus** drehte sich im Kreis und fiel in den höchsten Tönen. Das **Huhn** gackerte im Takt dazu und flog tanzend auf und ab. Der **Hofhund** und die **Kuh** drehten sich im Walzerschritt. Dabei musste die **Kuh** aufpassen, dass sie dem **Hofhund** nicht auf die Pfoten trat. Das klappte vorzüglich.

An diesem Abend tanzten und sangen die Tiere, bis der Mond hoch am Himmel stand. Dann wurden sie müde und jeder ging in sein Bett. Der **Hofhund** lief in seine Hundehütte, das **Huhn** flatterte zurück in den Hühnerstall, die **Kuh** ging in ihren Kuhstall und die **Maus** lief in das Mauseloch. Als der **Bauer** später mit dem **Pferd** nach Hause kam, schliefen die anderen Tiere schon tief und fest und träumten von ihrem tollen Tanzabend.



**Art.-Nr. 12647**

Lärmampel  
Höhe: 47 cm



**Art.-Nr. 3882**

Riesen Krabbel- und Erlebnismatte  
L/B/H 250(-450)x280x3 cm

## Pferderennen

Gruppengröße: ab ca. 5–99

Altersgruppe: ab 3 Jahren

Ort: Raum, draußen

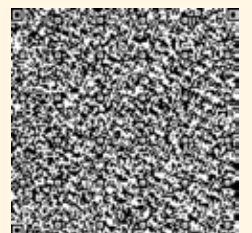
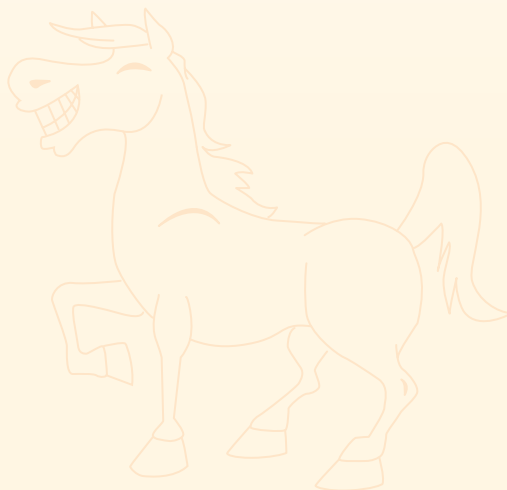
### Beschreibung:

Schnelles Mitmachspiel, bei dem alle Pferde in einem Pferderennen sind. Der Spielleiter erklärt, dass die Runde sich in einer Pferderennarena befindet. Die einzelnen Aktionen sind:

- Pferdegalopp: sich schnell auf die Schenkel klopfen (Standart-Aktion, wird zwischen jeder Aktion weitergeführt)
- Rechtskurve: alle legen sich nach links
- Linkskurve: alle legen sich nach rechts
- Fotografierende Japaner: Fotografierbewegung machen, „Knips, knips, knips, knips, knips“
- Zuschauertribüne: Hände hoch und jubeln
- Wassergraben: mit den Fingern an den Lippen ein „blblblblbl“-Geräusch machen
- Einerhürde: Hände hoch und ein mal „Hui“ rufen
- Zweierhürde: Hände hoch und zwei mal „Hui“ rufen
- Dreierhürde: Hände hoch und drei mal „Hui“ rufen

Nachdem der ganze Kreis die Aktionen einmal geprobt hat, fällt der Startschuss. Die Pferde verlassen die Box und gehen sofort in ein scharfes Galopp. Es geht auf die erste Gerade und wir kommen in die erste Rechtskurve. Wir erreichen die Gegengerade die Pferde fliegen an der begeisterten Zuschauertribüne vorbei. Weiße Dose ist in Führung doch auch braune Tube ist noch dicht hinten dran. Nun rasen sie auf die erste Zweierhürde zu...

Während des Rennens wird die ganze Zeit über galoppiert. Der Spielleiter muss, während er das Pferderennen kommentiert, die ganze Zeit möglichst viele der Aktionen einbringen.





**Art.-Nr. 12942**

Kissen Set Maxi, 5 Kissen

L/B/H ca. 60x60x15 cm

**Art.-Nr. 18593**

BAUSPIEL Riesen-Regenbogen,  
10 Teile

L/B/H 50x5x25 cm



**Art.-Nr. 19047**

Rhythmik-Set für den Kindergarten

## Klanggeschichte Verrücktes Wetter

### Kurze Inhaltsangabe zur Klanggeschichte

Die Klanggeschichte "Verrücktes Wetter" erzählt von Tobi, der aus seinem Fenster schaut und beobachtet, wie sich der Himmel verändert. Ein turbulenter Wetterwechsel mit vielen Möglichkeiten für den Einsatz von Instrumenten und Geräuschen. Am Ende sieht Tobi sogar einen wunderschönen Regenbogen. Vielleicht erzählt diese Klanggeschichte von einem Tag im April. Denn der ist bekanntlich sehr launisch, was das Wetter angeht.

### Schon gewusst?

Wir sehen das Sonnenlicht als weißes Licht. Jedoch beinhaltet es eigentlich alle Farben des Regenbogens, nur sind diese für uns normalerweise unsichtbar. Fällt nun Sonnenlicht auf Regentropfen, findet eine Lichtbrechung statt, und die Regenbogenfarben werden für uns sichtbar.

Ein Regenbogen kann höchstens einen Bogen von 84 Grad haben und leuchtet in den sieben Farben Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Indigo und Violett. Wenn Ihr auf der Suche nach einem Regenbogen seid, weil die Sonne und Regen gerade aufeinandertreffen, dann müsst ihr die Sonne im Rücken haben, um einen Regenbogen erblicken zu können. Dieser tritt also auf der gegenüberliegenden Seite der Sonne auf. Viel Spaß beim Entdecken.

### Mögliche Geräusche zu dieser Geschichte:

Himmel – Xylophon  
 Wolke – Klanghölzer  
 Sonne – helle Triangel  
 Wind – Regenrohr  
 Blitz – Zimbel  
 Donner – Trommel  
 Regen – Tamburin  
 Regenbogen – Chimes (Windspiel)

### Klanggeschichte Verrücktes Wetter

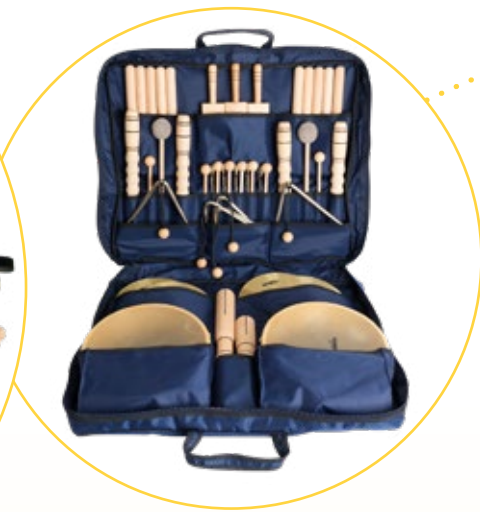
Tobi sitzt in seinem Zimmer und schaut aus dem Fenster in den Garten. „Komisches Wetter!“, denkt er, als er in den **Himmel** schaut. Eben schien noch die **Sonne**, und der **Himmel** war blau. Keine **Wolke** war zu sehen. Nur eine kleine weiße, ganz links über der Spitze des Apfelbaumes in Tobis Garten.

Jetzt ist der **Himmel** mit **Wolken** bedeckt. Die **Sonne** kann man gar nicht mehr sehen, und der **Wind** bläst so stark, dass die Äste des Apfelbaumes sich hin und her biegen. Der **Himmel** ist ganz grau geworden, und es beginnt zu **donnern**. Es **donnert** und **blitzt** und **blitzt** und **donnert**. Dann beginnt es plötzlich zu **regnen**. Es **regnet** sehr stark, der **Wind** pustet, und der **Donner** wird bei jedem Mal lauter. Wow – das waren zwei **Blitze** hintereinander. Gut, dass Tobi im trockenen sitzt. In seinem Zimmer ist er sicher.

Nach einer Weile lässt der **Wind** etwas nach, und die Blätter des Apfelbaumes bewegen sich nur noch durch den **Regen**, der auf sie fällt. Doch auch der **Regen** wird immer weniger und leiser. Die **Wolken** scheinen sich abgereget zu haben, denn der **Himmel** wird nun auch wieder heller. Und dort, hinter den **Wolken**, scheint die **Sonne** wieder etwas hervor.

Doch was ist das? Tobi entdeckt auf der anderen Seite vom Garten einen **Regenbogen**. Er glitzert in so vielen Farben. Tobi liebt **Regenbogen**. Die kann er immer sehen, wenn **Sonne** und **Regen** aufeinandertreffen. Tobis Mutti sagt immer: „Auf **Regen** folgt **Sonne!**“ – „Wie recht sie hat!“, denkt Tobi beim Betrachten des **Regenbogens**.

Der **Himmel** ist nun auch wieder blau, denn der **Wind** hat die **Wolken** weitergetragen. „Schon erstaunlich, was das Wetter alles kann.“, murmelt Tobi und sieht noch einmal hoch zum **Himmel**, wo die **Wolken** waren und der **Wind** blies. Wo der **Regen** hinunter fiel und es **donnerte** und **blitzte** und später dann doch wieder die **Sonne** schien und der **Regenbogen** in seinen vielen Farben glitzerte.



**Art.-Nr. 13092**  
46 Musikinstrumente,  
1 Aufbewahrungstasche



**Art.-Nr. 5991**  
Barfuß Abenteuerpfad

## Klanggeschichte Dschungelwanderung

### Kurze Inhaltsangabe zur Klanggeschichte

Wir machen uns auf zu einer Wanderung durch den Dschungel und können zwischen den vielen grünen Blättern und tropischen Pflanzen ein paar interessante Tiere entdecken, die im Dschungel Zuhause sind.

### Schon gewusst?

Der Begriff Dschungel ist ein anderer Name für tropischer Wald. Ein sehr großer tropischer Regenwald in Südamerika ist der am Amazonas. Man nennt ihn Amazonien. Seit dem Jahr 2000 zählt er zum Welterbe. Er erstreckt sich über halb Brasilien und über weitere Teilgebiete. Die Regenzeit dauert circa sechs Monate an. Er besteht seit Millionen von Jahren und bietet viel Lebensraum für verschiedene Tiere. Zum Beispiel für Raubkatzen, wie den Panther oder für Frösche, Schlangen, viele Vogelarten und Insekten.

### Mögliche Geräusche zu dieser Geschichte:

ein Fluss – Regenrohr  
ein Affe – Trommel  
zwei Spinnen – Windspiel  
ein Panther – Klanghölzer  
eine Schlange – Rassel

**Tipp:** Seht die Instrumente als Beispiele an. Vielleicht haben die Kinder ganz andere Ideen. Oder versucht ihr heute, die Tiere mit eurem eigenen Körper zu imitieren?

### Klanggeschichte Dschungelwanderung

Die Sonne scheint, und vor uns liegt der Dschungel. Seine Bäume sind hoch und grün. Um hineinzukommen, müssen wir einen **Fluss** überqueren. Wir hören, wie laut das Wasser den **Fluss** hinunter rauscht. Wir springen über ihn hinüber und stehen im Dschungel auf einem Trampelpfad.

Neben uns steht ein mächtiger Baum, auf dem ein aufgeregter **Affe** sitzt. Er trommelt mit seinen Händen, als wolle er uns begrüßen. Wir gehen den Trampelpfad ein Stück entlang und entdecken zwei kleine **Spinnen**. Ganz elegant bewegen sie sich und spinnen ihre Netze zwischen ein paar Ästen. Schön sieht das aus, als wären die **Spinnen** ein paar Künstler.

Auf einmal überholt uns der **Affe** mit einer rasenden Geschwindigkeit von hinten. Er rennt an uns vorbei. Wo er wohl hin möchte? Wir folgen ihm. Plötzlich stoppen wir. Durch das hohe Gras streift ganz leise ein **Panther**. Der **Panther** ist von seinem Kopf bis zu seinen Pfoten schwarz und hat gelbe, leuchtende Augen. Mächtig sieht er aus. Wir bleiben lieber ein Stück weiter weg und sind ganz still.

Es ist so leise, dass wir den **Fluss** bis hierher rauschen hören. Und das Zischen einer **Schlange**. Sie schlängelt über den Boden und dann an einem Baum hoch. Die **Schlange** ist wohl müde, denn sie sucht sich einen Schlafplatz. Auch der **Affe** ist weg. Er hat den schwarzen **Panther** sicher entdeckt und sich versteckt.

Wir schauen in den Himmel und sehen, dass es langsam dunkel wird. Der schwarze **Panther** scheint genauso müde zu sein wie die **Schlange**, denn er legt sich hin und ruht sich aus. Wir machen uns auf den Rückweg. Vorbei an den beiden hübschen **Spinnen** und vorbei an dem Baum, auf dem der aufgeregte **Affe** saß. Wir springen über den rauschenden **Fluss** und gehen heim.

Was für ein Ausflug! Ob wir morgen wieder einen Ausflug in den Dschungel machen? Was meint ihr, welche Tiere wir dort noch entdecken können?



**Art.-Nr. 15098**

Klangschale im Stickbeutel,  
Ø 8 cm, ca. 190 g



**Art.-Nr. 20504**

Kinder-Klang-Set 4Kids  
B/H/T 32x25x31 cm



**Art.-Nr. 15100**

Klangschale „Nepal“,  
Ø 19 cm, ca. 950 g



**Art.-Nr. 13145**

Filz-Kieselstein hellgrau  
L/B/H 30(-80)x24(-61)x16(-41) cm





## Meditatives Entspannungskonzert

Bei dieser Übung werden Konzentration und Taktgefühl gefördert. Das gleichmäßige Anschlagen der Klangschalen führt zu Ruhe und Entspannung.

Dauer: 15 Minuten

Alter: ab 3 Jahren

Ziel: Taktgefühl, Ruhe, Konzentration

### Material:

- für jedes Kind einen Stuhl oder ein Sitzkissen
- für jedes Kind eine Klangschale mit Schlägel
- alternativ ergänzend: Triangeln, Trommeln, Klanghölzer, Rasseln

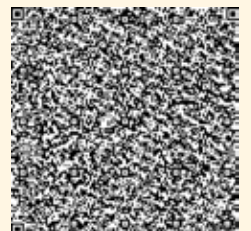
1. Bilden Sie mit den Kindern einen (Stuhl-)Kreis.
2. Geben Sie jedem Kind eine Klangschale mit Schlägel oder ein anderes Instrument.
3. Experimentierphase: Vereinbaren Sie ein „Stopp-Zeichen“, z. B. eine Handgeste oder einen lauten Schlag auf die Trommel.
4. Erklären Sie, dass jedes Kind nun sein Instrument ausprobieren darf, so lange, bis das Stopp-Zeichen kommt.
5. Die Experimentierzeit dauert ca. eine Minute.
6. Meditative Übung: Zählen Sie nun 1–2–3 und bei 4 schlagen alle ihre Instrumente an.
7. Dies wird ca. 20 Durchgänge wiederholt.
8. Zählen Sie zum Ende der Durchgänge immer langsamer.

### Hinweis:

Die Anzahl der Durchgänge kann im Laufe der zukünftigen Übungen immer weiter ausgebaut werden.

### Varianten für Grundschul Kinder:

- Sie können auch andere Taktarten verwenden, z. B. einen 3/4-Takt.
- Spielen Sie Echo: Geben Sie einen Rhythmus vor und lassen Sie die Kinder „antworten“. Auch die Kinder können sich einen Rhythmus überlegen und vorgeben.



## Unsere Buchtipps zum Thema Morgenkreis



**Art.-Nr. 21819**

55 Gute-Laune-Spiele für den Krippen-Morgenkreis

Die schönsten Fingerspiele, Lieder & Mitmachideen



**Art.-Nr. 13666**

„Kann der Mond vom Himmel fallen?“  
22 Kinderfragen zum Nachdenken und Reden



**Art.-Nr. 5530**

„Ich und meine Gefühle“  
Buchpaket aus acht Büchern



**Art.-Nr. 5545**

„Ich und die anderen“  
Buchpaket aus neun Büchern

## Anleitung Redestab



1. Korken zu einem Stab aneinanderkleben
2. Mit Satinband umwickeln
3. Stickgarn an 2–3 Stellen einige Male umwickeln, verknoten und Perlen auffädeln, anschließend mit Federn verzieren
4. Fertig

### Inhalt:

- Art.-Nr. 1634: Naturkork
- Art.-Nr. 4714: Satinband
- Art.-Nr. 5512: Stickgarn
- Art.-Nr. 5680: Holzperlen pastell
- Art.-Nr. 529: Federn

## Anleitung Redestein



1. Stein mit div. Hilfsmitteln (Stift, Holzspieß, Zahnstocher) mit Farbe betupfen
2. Glitzersteinchen aufkleben
3. Trocknen lassen
4. Fertig

### Inhalt:

- Steine, klein, 4–6 cm
- Art.-Nr. 1695: Glitzersteine, selbstklebend
- Art.-Nr. 5767: Elviras Malfarbe Pastell-Set, 6x1000 ml
- Art.-Nr. 931: Scola Ready Mix, Einzelfarbe, 600 ml

Folgt uns für noch mehr Bastelideen auf Instagram [#elviras.shop](https://www.instagram.com/elviras.shop)





Unternehmen der Klett Gruppe

## Kennst Du schon unsere kostenlose Kita-Lieblingsrezepte App?

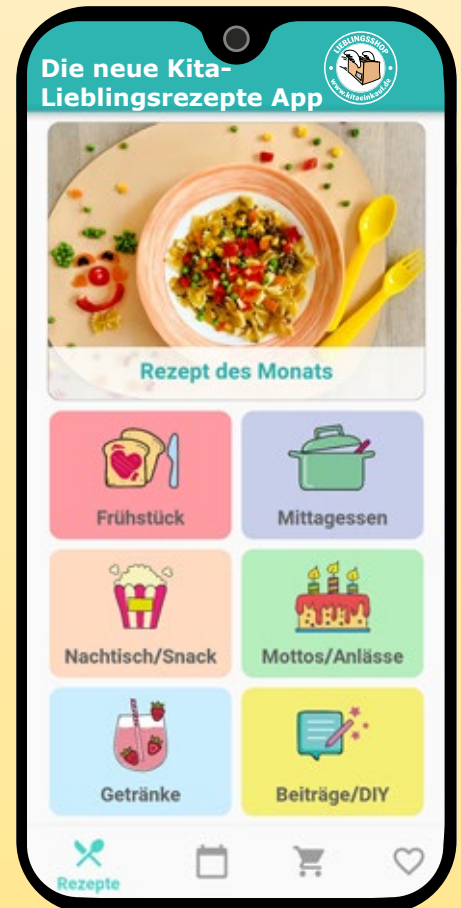
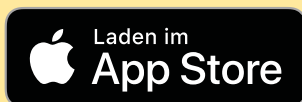
Was Dich erwartet:

- Kindgerechte, einfache und gesunde Rezeptideen
- Kreative Essensgestaltung
- Individuelle Wochenplan- und Einkaufslistenstellung
- Druckfunktion und Weiterleitung von Rezepten
- Aktuelle fachbezogene Beiträge

Weitere Infos findest Du unter [kitaeinkauf.de](http://kitaeinkauf.de).

Oder lade die App direkt im iTunes App-Store oder Google Play-Store kostenlos herunter.

Möchtest Du Produkte aus diesem Heft bestellen?  
Dann besuche uns doch auf [www.kitaeinkauf.de](http://www.kitaeinkauf.de)



Für weitere spannende Bastel-, Spiele- und Einrichtungsinspirationen folge uns auf:




#elviras.shop  
#happykidz\_de




[pinterest.com/elviras\\_bastelmaterial](https://pinterest.com/elviras_bastelmaterial)



@elvirasbastelmaterial.de  
@kitaeinkauf.de

 **Web-Shop**  
[www.kitaeinkauf.de](http://www.kitaeinkauf.de)

 **Telefon**  
0800 188 81 18

 **Fax**  
0611 94 58 72 79

 **email**  
[kontakt@kitaeinkauf.de](mailto:kontakt@kitaeinkauf.de)