

Adventskreisel

... oder Kreisel für so Vieles!

2

Altersgruppe: ab 3 Jahre

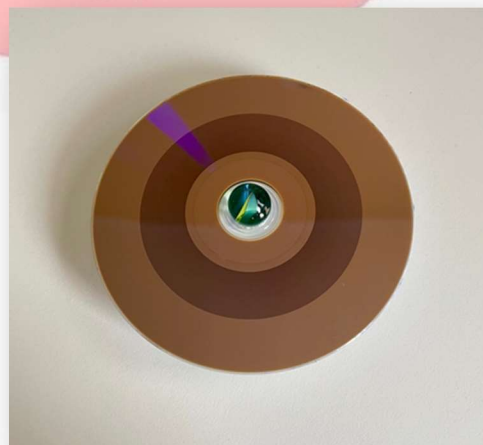
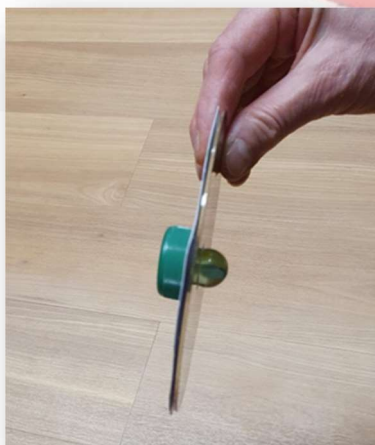
Material:

- 1 alte CD oder ein CD-Rohling
- Festes weißes Papier
- Stifte / Filzstifte / Buntstifte oder Wachsmalstifte je nach Altersgruppe
- 1 Flaschendeckel aus Kunststoff
- 1 Murmel
- Heißklebepistole / Kraftkleber



Vorbereitung:

- Zeichne den Umriss der CD auf Papier und schneide den Kreis sowie das mittige Loch aus.
- Bemale das runde Papier mit adventlichen Motiven und klebe es auf die CD auf.
- Klebe mittig als Drehgriff den Flaschendeckel mit Heißkleber über dem CD-Loch fest.
- Klebe auf der Rückseite die Murmel mit genug Heißkleber in das CD-Loch. Bei jüngeren Kindern entsprechend helfen und auf Sicherheit achten.
- Viele variable Gestaltungsmöglichkeiten können genutzt werden: z. B. Zahlen, Buchstaben, grafische Muster, Gesichter.



Beschreibung und Durchführung des Spiels:

- Dreh den getrockneten Kreisel und hab Spaß dabei.
- Denke dir bewegte Spiele aus, bei denen du den Kreisel einsetzen kannst. Welche Ideen hast du?



Spielideen:

- andrehen, zusehen, Zeit stoppen;
- Motivabhängig: mit welcher Fläche berührt der Kreisel den Boden, wenn er stoppt?
- Solange der Kreisel sich dreht eine Bewegung ausführen;
- Battle /Kampfkreisel: mehrere Kreisel gleichzeitig andrehen, die sich gegenseitig wegschieben;
- Kreiselkegeln: Papprohre oder Plastikflaschen aufstellen und umkreiseln (fällt etwas um?);
- Kreiselbilder: Farbe wird auf einer Linie aufgetragen, der Kreisel rollt darüber;
- Kreiselspuk: den Kreisel einem Mitspielenden zukreiseln;
- Weitergabe eines Gegenstandes im Kreis, bis der angedrehte Kreisel stoppt;
- Geheim wird ein Wort auf den Kreisel geschrieben. Während der Kreisel dreht, soll das Wort erraten werden;
- Auf dem Kreisel gibt es Zahlen oder Buchstaben. Neben dem Kreisel wird ein Pfeil platziert. Auf welche Zahl zeigt der Pfeil beim Stoppen? Die Zahl oder der Buchstabe kann mit einer Aufgabe verbunden werden.

Förderaspekte des Spiels:

- Umgang mit Werkzeug (Stift, Schere, Klebepistole)
- Handlungsplanung
- Kreativität
- Selbstwirksamkeit
- Visuomotorik/ Auge-Handkoordination
- Feinmotorik (Pinzettengriff, Handgelenksdrehung)
- Fingergeschick
- Grafomotorik (gestalten)
- Spielfreude

Idee von: Barbara Küssen (Motopädin) und Mitglieder*innen des RK Rheinland

