Überschwemmung im Wohnzimmer

Material:	Kissen, Papier
Zeitaufwand:	einige Minuten, oder auch mal eben zwischendurch
Alter:	ab 2 Jahren

Eine schöne Beschäftigung für einen Regentag:
Zur Vorbereitung sollten Sie einige Blätter Papier in kurzen Abständen auf dem Boden ausbreiten. Sollte der Fußboden rutschig sein (Holz, Fliesen oder Laminat), befestigen Sie die Blätter unbedingt mit Klebeband. Diese Blätter stellen Steine dar. Legen Sie außerdem zwei flache Kissen bereit, auf die das Kind treten darf.

Nun erzählen Sie eine Geschichte: Es hat geregnet und geregnet und schließlich steht das Wasser sogar hier im Wohnzimmer. Glücklicherweise haben wir vorher die Steine ausgelegt (also die Blätter Papier), über die wir durch das Wohnzimmer springen können. Ihr Kind darf nun durch das Wohnzimmer von einem „Stein“ zum nächsten springen.

Es gibt aber auch noch eine andere Möglichkeit, den See im Wohnzimmer zu überqueren. Dazu stellt man sich auf einen anderen Stein (nämlich ein Kissen). Den zweiten schweren Stein (also das zweite Kissen) muss man nun hochheben und vor sich auf den Boden legen und darauf steigen. Dann das zweite Kissen hinter sich aufheben und vor sich wieder ablegen. Auf das nächste Kissen steigen. Dies wiederholt man, bis man auf der gegenüberliegenden Seite der Zimmers angekommen ist.

Machen Sie ein Wettrennen mit Ihrem Kind oder lassen Sie mehrere Kinder gegeneinander antreten.

Von „Stein“ zu „Stein“ zu treten verbessert das Gleichgewicht Ihres Kindes. Es muss immer wieder kurzzeitig auf einem Bein stehen, Standbein und Spielbein wechseln und die Bewegung mit den Augen abstimmen, um den richtigen Punkt zu treffen (Auge-Fuß-Koordination). Wenn es die Kissen selbst versetzt, trainiert es außerdem seine Körperkoordination.

Aus: Hahnenberg • Das große Förder-Spiele-Buch 1 • B 9417 • ISBN 978-3-938187-68-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Das Spinnennetz im Zimmer

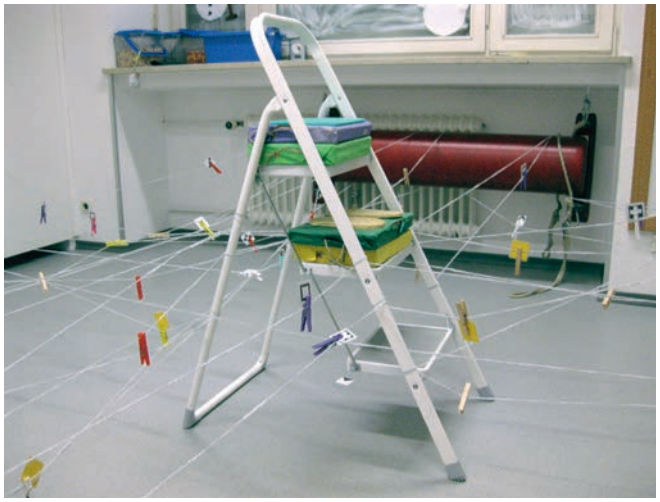
Material:	ein Knäuel Wolle
Zeitaufwand:	10 Minuten
Alter:	ab 2 Jahren

Mit der Wolle werden kreuz und quer durch ein Zimmer Fäden gespannt. Die Fäden sollten in verschiedenen Höhen gespannt werden und dürfen sich ruhig mehrmals überkreuzen.

Die Kinder dürfen sich dann durch das Zimmer bewegen, dabei sollen sie über die Fäden steigen und darunter hindurch kriechen. Vielleicht ist ja auch irgendwo ein Schatz versteckt, den man nur findet, wenn man sich vorsichtig durch das Spinnennetz bewegt? Oder Sie hängen Bildkärtchen mit Wäscheklammern an die Fäden. Interessant ist es für Kinder auch, das Spinnennetz mit einem Rollbrett zu erkunden. Dazu müssen die Fäden allerdings so hoch gespannt sein, dass die Kinder darunter durch fahren können.

Falls Sie einige Glöckchen im Haus haben, können Sie diese an den „Spinnfäden“ befestigen, so dass es ein Geräusch macht, wenn das Kind den entsprechenden Wollfaden berührt.

Mit dem Spinnennetz fördern Sie die Motorik Ihres Kindes. Beim Übersteigen der Fäden muss es das Gleichgewicht halten und abschätzen, wie hoch das Bein gezogen werden muss (motorische Planung). Beim Kriechen müssen die Bewegungen von Händen und Beinen koordiniert werden. Der Körper muss dabei stets in einer Streckung bleiben, da das Kind die Fäden berühren würde, wenn es zum Beispiel den Po anhebt.



Aus: Hahnenberg • Das große Förder-Spiele-Buch 1 • B 9417 • ISBN 978-3-938187-68-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Tiere nachahmen

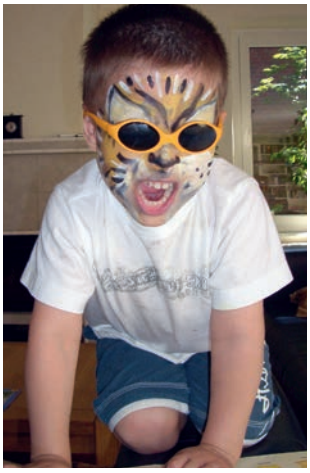
Material:	ein bisschen Platz
Zeitaufwand:	10 Minuten
Alter:	ab 2 Jahren

Fragen Sie die Kinder, welche Tiere sie schon kennen. Und wie bewegt sich das Tier? Die Kinder dürfen die Bewegungen vormachen, Sie sollten dabei unbedingt die Bewegungen benennen.

Einige Beispiele:
Enten watscheln, Frösche hüpfen, Pferde springen, Elefanten stampfen, Schlangen schlängeln sich, Fische schwimmen und machen dabei mit dem Mund „Blubb, blubb“, Vögel können mit kleinen schnellen Flügelschlägen fliegen oder lässig in der Höhe segeln, Bären tapsen behäbig, Hasen hüpfen schnell, Spinnen steigen, und so weiter.

Benedikt: *„Ich bin eine Katze!“*

Indem Kinder die Bewegungen verschiedener Tiere nachahmen, verbessern sie ihre motorische Planung. Ausgehend von einer gesehenen Bewegung muss das Kind seine eigenen Bewegungen planen. Dabei sind beim Hüpfen andere Bewegungsabläufe notwendig als beim Kriechen. Mal darf es die Bewegungen grob ausführen (stampfen), dann muss es sie wieder abstufen und in der eingesetzten Kraft dosieren (schlängeln). Das Imitieren der Tiere setzt zudem eine kognitive Leistung voraus: die Kinder müssen das Tier und seine ihm eigenen Eigenschaften und Bewegungsabläufe kennen.



Aus: Hahnenberg • Das große Förder-Spiele-Buch 1 • B 9417 • ISBN 978-3-938187-68-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Auto abschleppen

Material:	2 oder mehr Spielzeugautos, Klebeband, leere Papprolle, Schnur
Zeitaufwand:	5 Minuten Vorbereitung, 5 Minuten Spiel
Alter:	ab 3 Jahren

An eine Papprolle wird ein ca. 2 m langes Stück Schnur geknotet. Das andere Ende der Schnur wird mit einem Stück Klebeband unten an einem Spielzeugauto befestigt. Präparieren Sie mindestens zwei Autos auf diese Weise.

Zwei Spieler setzen sich nebeneinander und nehmen die Papprolle in die Hand, die Autos werden in einiger Entfernung aufgestellt, so dass die Schnur gespannt ist. Auf ein Kommando hin fangen die Spieler an, die Papprolle zu drehen und damit das Seil aufzuwickeln. Das Auto wird dadurch immer näher an die Kinder herangezogen. Der Spieler, der zuerst die ganze Schnur aufgewickelt hat und dessen Auto an der Papprolle angekommen ist, hat gewonnen.

Mit dem Spiel „Auto abschleppen“ fördern Sie die Feinmotorik Ihres Kindes. Um das Auto zügig, aber dosiert zu sich zu bewegen, muss es die Papprolle mit beiden Händen drehen. Dazu benötigt es gut abgestimmte Fingerbewegungen, die mit beiden Händen gleichzeitig ausgeführt werden. Es lernt also, beide Hände koordiniert zusammen arbeiten zu lassen.
Da die Bewegung sich mittig vor dem Körper abspielt, regt dieses Spiel das Überkreuzen der Mittellinie an. Wenn Sie außerdem eine Straße markiert haben, muss Ihr Nachwuchs das Auto immer wieder mit den Augen fixieren, seine Position bestimmen und mit einer Bewegung darauf reagieren.

Aus: Hahnenberg • Das große Förder-Spiele-Buch 1 • B 9417 • ISBN 978-3-938187-68-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Wasserplanschen im Spülbecken

Material:	Hocker, verschiedene Plastikbecher und Schüsseln, Kinderschürze
Zeitaufwand:	15 Minuten
Alter:	ab 2 Jahren

Dieses Spiel ist gut geeignet, wenn Sie in der Küche zu tun haben und nicht oft ans Spülbecken müssen oder wenn Sie zwei Spülbecken haben.
Mit einer Kinderschürze oder einem Handtuch, das umgebunden wird, wird Ihr Kind ein wenig gegen Spritzwasser geschützt. Lassen Sie lauwarmes Wasser in das Spülbecken einlaufen und stellen Sie einen Hocker oder Stuhl vor das Becken. Das Kind sollte einen sicheren Stand haben. Mit einigen Bechern, Messbechern und Schüsseln kann das Kind nun im Wasser spielen.

Das Kind kann auch mit einer Gemüsebürste Kartoffeln waschen oder anderes Obst oder Gemüse. Seien Sie nur nicht ungeduldig, eine gründlich Reinigung aus Kinderhand kann länger dauern.

Das Wasserplanschen im Spülbecken trainiert die Feinmotorik und die Wahrnehmung. Die Kinder hantieren mit verschiedenen Gegenständen, berühren (vor allem, wenn auch noch Bürsten und Schwämme im Becken sind) unterschiedliche Oberflächen und machen zudem die Erfahrung, dass die Gegenstände einmal schwerer und einmal leichter sind. Beim Einfüllen von Wasser aus einem Behälter in einen anderen, schulen sie ihre Auge-Hand-Koordination und das Abstufen der Bewegungen.

Aus: Hahnenberg • Das große Förder-Spiele-Buch 1 • B 9417 • ISBN 978-3-938187-68-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Wattefußball

Material:	eine weiße Papierbahn (zum Beispiel eine Papiertischdecke), Stift, Wattebausch, Klebeband
Zeitaufwand:	10 bis 15 Minuten
Alter:	ab 3 Jahre

Eine weiße Papierbahn, die 80 – 100 cm breit ist, mit Klebeband auf einem Tisch befestigen. Zwei Spieler sollen sich gegenüberstehen können. Mit dicken Buntstiften kann man ein ganzes Fußballfeld aufmalen, mindestens aber zwei Tore, die für die Spieler deutlich zu sehen sein sollten. Aus einem Stück Watte (oder Märchenwolle) einen Ball in der Größe eines Tischtennisballs formen. Wenn Sie das Fußballspiel länger, zum Beispiel als Teil eines Kinderfestes nutzen wollen, können Sie sich die Mühe machen und aus Papier einfache Tore ausschneiden und mit Klebeband an der Tischdecke befestigen.

Die Spieler stellen sich auf gegenüberliegenden Seiten vor den Toren auf. Nun versuchen die Gegner den Watteball durch das gegenüberliegende Tor zu pusten. Die Hände dürfen nicht benutzt werden und sollen neben den Toren abgelegt werden.

Das Spiel „Wattefußball“ trainiert vor allem die Mundmotorik Ihres Kindes. Beim Pusten müssen die Lippen gespitzt werden, um einen gebündelten Luftstrom entweichen zu lassen. Dabei werden die Muskeln im Mundbereich angesprochen. Diese Muskulatur zu trainieren, kann sich beispielsweise positiv auf die Aussprache auswirken.

Aus: Hahnenberg • Das große Förder-Spiele-Buch 1 • B 9417 • ISBN 978-3-938187-68-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Rangierbahnhof

Material:	nichts, eventuell zwei Gegenstände, die unterschiedliche Geräusche machen
Zeitaufwand:	10 Minuten
Alter:	ab 2 Jahren

Die Kinder dürfen sich vorstellen, sie seien Züge auf einem Rangierbahnhof. Sie, als Spielleiter, sind der Chef, der Lokführer. Vereinbaren Sie mit den Kindern zwei akustische Signale. Zum Beispiel heißt in die Hände klatschen „Vorwärts fahren“ und ein Pfiff bedeutet „Rückwärts fahren“. Die Kinder dürfen nun in einem vorher festgelegten Raum als Züge herumlaufen. Dann klatschen Sie als Spielleiter in die Hände und alle Kinder müssen vorwärts laufen. Als nächstes ein Pfiff, dann gehen die Kinder rückwärts. Variieren Sie die Abstände zwischen den Wechseln, um das Spiel für die Kinder spannend zu machen.

Beherrschen die Kinder das Spiel nach diesen Regeln, so können Sie weitere akustische Signale und Bewegungen einführen, zum Beispiel Fingerschnipsen und Pferdchenhüpfer, mit der Zunge schnalzen und seitlich laufen. Natürlich können Sie auch Glöckchen, Triangel und Klangstäbe benutzen. Spielen nur wenige Kinder mit, sollten Sie allerdings ruhig leise Geräusche machen, dann müssen sich die Kinder mehr konzentrieren.

Praxistipp: Wenn Sie mit Ihrem Kind einige akustische Signale eingeübt haben, können Sie das Spiel auch auf dem Weg in den Kindergarten spielen.

Diese Beschäftigung trainiert gleichzeitig die Grobmotorik, die auditive Wahrnehmung und die Kognition Ihres Nachwuchses. Die Kinder müssen auf einen gehörten, also einen auditiven Reiz achten und diesen in Bewegung umsetzen. Dazu müssen sie das Signal zunächst erkennen (auditive Aufmerksamkeit) und von den anderen in Frage kommenden Geräuschen unterscheiden (Lautdifferenzierung). Dann müssen sie sich erinnern, welche Bedeutung das Signal hat (Merkfähigkeit) und den richtigen Bewegungsablauf dazu abrufen (motorische Planung).

Aus: Hahnenberg • Das große Förder-Spiele-Buch 1 • B 9417 • ISBN 978-3-938187-68-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Roboterwelt

Material:	große braune Papiertüten, Schere, Wachsmalkreiden
Zeitaufwand:	20 Minuten
Alter:	ab 2 Jahren

Aus der Bodenfläche von Papiertüten wird ein Loch für den Kinderkopf geschnitten. Dann streift man die Roboterverkleidung einfach über und bewegt sich ruckartig wie ein Roboter. Beteiligen Sie sich mit oder ohne Verkleidung, denn das macht zusammen am meisten Spaß. Die Roboter könnten auch mal aneinander stoßen oder vor eine Wand laufen, denn sie können sich ja nicht so gut bewegen wie wir Menschen (bitte nur spielerisch, die Roboter sollen sich nicht verletzen!).

Die Papiertüten können auch noch roboterartig bemalt werden.

Praxistipp: Wenn Ihr Kind einmal besonders aufgedreht und unruhig ist, kann es helfen, ihm zu vermitteln, dass Roboter so programmiert werden, dass sie sich lautlos bewegen. Mit dieser Vorstellung fällt es vielen Kindern leichter, sich ruhig und leise zu bewegen.

Wenn sich die Kinder als Roboter durch das Zimmer bewegen, schulen sie ihre Grobmotorik. Die ruckartigen, nicht rhythmischen Bewegungen sind ganz anders als der normale Bewegungsablauf der Kinder. Sie müssen also dafür einen neuen motorischen Plan entwickeln, bewusst keinen Bewegungsfluss erzielen und die Bewegungen ganz anders abstufen.

Aus: Hahnenberg • Das große Förder-Spiele-Buch 1 • B 9417 • ISBN 978-3-938187-68-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Krachmachen und Kissenschlacht

Material:	Töpfe, Schneebesen, Kochlöffel, verschiedene Kissen
Zeitaufwand:	15 Minuten
Alter:	ab 2 Jahren

Es gibt Tage, an denen Kinder einfach schlecht gelaunt und unausgelastet sind. Sie meckern und maulen und haben zu nichts Lust. Mit dieser Aktivität können Kinder (und auch Sie selbst!) mal richtig Dampf ablassen.

Wenn es Ihre Nerven und die Tageszeit zulassen, dann räumen Sie verschiedene Töpfe, Kochlöffel, Schneebesen aus der Küche und machen Sie mit den Kindern zusammen richtig Krach. Vorhandene Musikinstrumente oder die eigene Stimme sind ebenfalls erlaubt. Es soll nicht schön oder melodisch sein, Hauptsache es ist richtig laut und die Kinder können sich auch körperlich verausgaben. Beenden Sie das Spiel, sollte es Ihrem Kind zu laut sein.

Eine etwas ruhigere Variante ist es, eine Kissenschlacht zu veranstalten, am besten sammelt man dazu alle Kissen aus der Wohnung und setzt sich auf das größte Bett.

Beide Spielvarianten trainieren die Grobmotorik Ihres Kindes. Beim Krachmachen geht es dabei vor allem um den Einsatz beider Hände oder Füße, um die Bewegungs-Erfahrungen, die das Kind macht und um das Erlebnis, sich auszutoben und mit jeder Bewegung etwas auszulösen.
Eine Kissenschlacht ist eine gute Möglichkeit, um auch die Körpereigenwahrnehmung des Kindes zu fördern. Durch den Kontakt mit dem Kissen nimmt es sich intensiv wahr. Zudem spürt es den Widerstand, auf den das Kissen trifft, wenn es selbst damit schlägt.

Aus: Hahnenberg • Das große Förder-Spiele-Buch 1 • B 9417 • ISBN 978-3-938187-68-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Zitronenrallye

Material:	Zitronen, Bleistifte
Zeitaufwand:	10 Minuten
Alter:	ab 3 Jahren

Legen Sie mit den Kindern eine Strecke fest, zum Beispiel den Flur entlang. Die Zitrone soll mit dem Bleistift so schnell wie möglich vom Start zum Ziel getrieben werden. Da die Zitrone nicht rund ist wie ein Ball, ist das gar nicht so leicht. Zum Vergleich kann man versuchen, einen Tischtennisball zu schieben.

Mit der Zitronenrallye fördern Sie die Grobmotorik und die visuelle Wahrnehmung Ihres Kindes. Das Antreiben der Zitrone erfordert eine gute Auge-Hand-Koordination, da der Nachwuchs die Zitrone sonst mit dem Stift nicht trifft. Dazu müssen die Kinderaugen die Zitrone immer gut fixieren und jede ihrer Bewegungen verfolgen. Zudem muss das Kind seine eigen Bewegungsgeschwindigkeit an die der Zitrone anpassen, um sie nicht zu überholen oder sich abhängen zu lassen.

Flieger

Material:	keines, nur etwas Platz
Zeitaufwand:	5 bis 10 Minuten
Alter:	ab 2 Jahren

Der Erwachsene legt sich auf den Boden und winkelt die Beine an. Das Kind stellt sich vor die Knie des Erwachsenen. Dieser führt seine Knie vorsichtig an den Bauch des Kindes, greift zusätzlich die Hände und beginnt nun, die Beine zusammen mit dem Kind langsam Richtung Decke zu führen. Das Kind liegt also auf den Knien und „fliegt“ über dem Erwachsenen.

Anfangs sollten Sie das Kind nicht hoch in die Luft drücken und unbedingt seine Hände halten. Wenn Sie merken, dass Ihr Kind an Sicherheit gewinnt, können Sie die Höhe steigern und das Kind auf den Fußsohlen fliegen lassen. Ganz Mutige schweben, ohne sich festzuhalten.

Mit dem Flieger Spiel fördern Sie die Grobmotorik und die Wahrnehmung Ihres Kindes. Es erfährt einen vestibulären Reiz, spürt sich allerdings gleichzeitig

Aus: Hahnenberg • Das große Förder-Spiele-Buch 1 • B 9417 • ISBN 978-3-938187-68-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

durch den Druck Ihrer Füße auch. Das macht diese Gleichgewichtsübung für viele Kinder angenehmer. Wenn Ihr Kind auf Ihren Füßen liegt, muss es viel Körperspannung aufbauen und kleine wackelige Bewegungen ausgleichen.

Tunnel

Material:	keines
Zeitaufwand:	5 bis 10 Minuten
Alter:	ab 2 Jahren

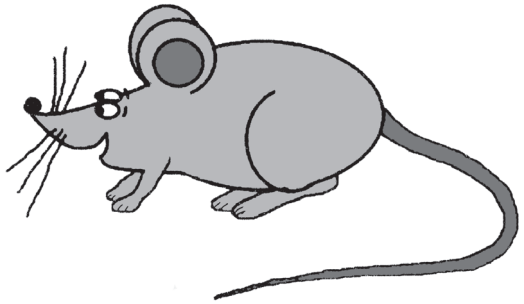
Stellen Sie sich breitbeinig auf einen weichen Untergrund, zum Beispiel einen Teppich. Nun kann Ihr Kind unter Ihren Beinen hindurchkrabbeln. Lustig wird es, wenn ältere Geschwisterkinder mitspielen, so dass größere und kleinere Tunnels entstehen.

Durch Tunnels zu krabbeln, fördert die Grobmotorik Ihres Kindes. Beim Krabbeln muss es die Bewegungen von Armen und Beinen koordinieren, zudem muss es sich an die Größe des Tunnels anpassen, also vielleicht den Kopf senken oder den Po leicht Richtung Boden führen.

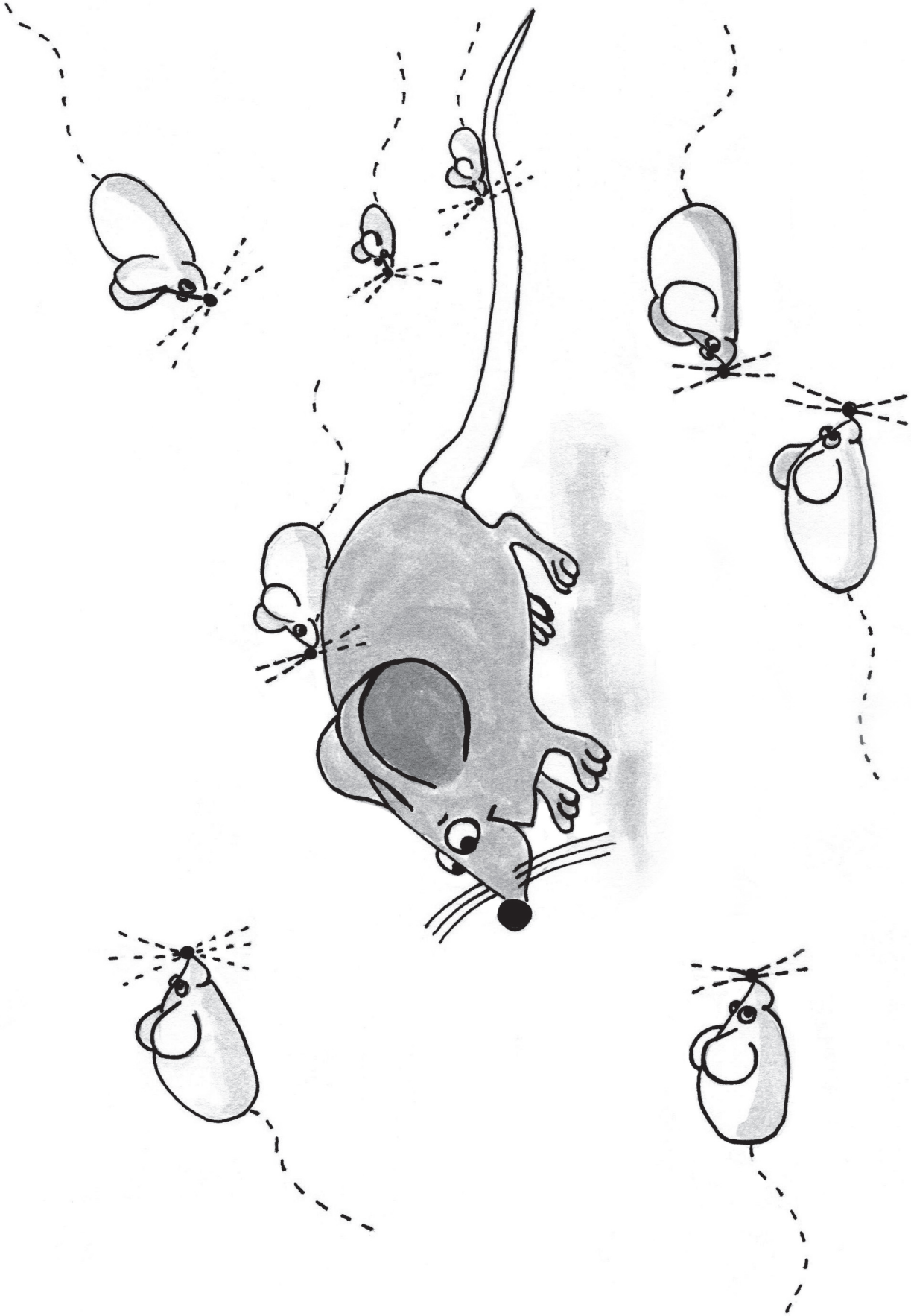
Aus: Hahnenberg • Das große Förder-Spiele-Buch 1 • B 9417 • ISBN 978-3-938187-68-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Hallo liebe Kinder!

Ich heiße Ferdinand.
Ich wohne im Falkenhofer Wäldchen in Lindlar.
Heute möchte ich Euch zeigen, wer hier noch so lebt.
Kommt mit!



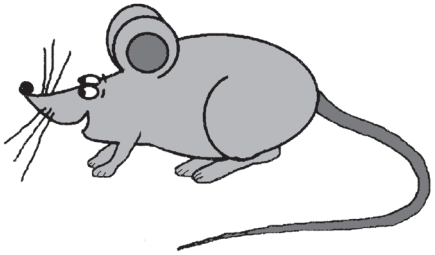
Aus: Dresbach • Unterwegs mit Ferdinand • B 5223 • ISBN 978-3-8080-0723-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!



Aus: Dresbach • Unterwegs mit Ferdinand • B 5223 • ISBN 978-3-8080-0723-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Das ist meine Familie: Finni, Franz, Frederike, Felix,
Frank, Fiffi, Fanta und Finta.
Wir wohnen tief unter der Erde in einer kleinen Höhle.
Dort können wir uns gut vor wilden Tieren verstecken.

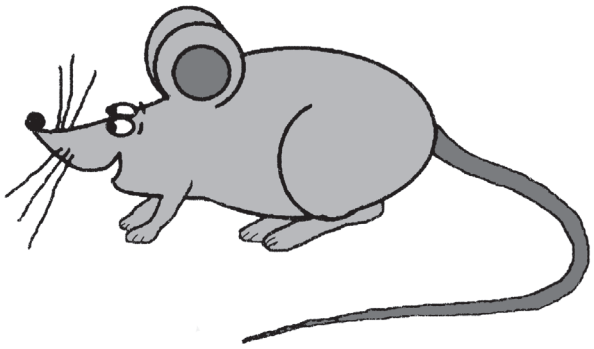
Aufgabe: Male die Mäuseschwänzchen und Barthaare!



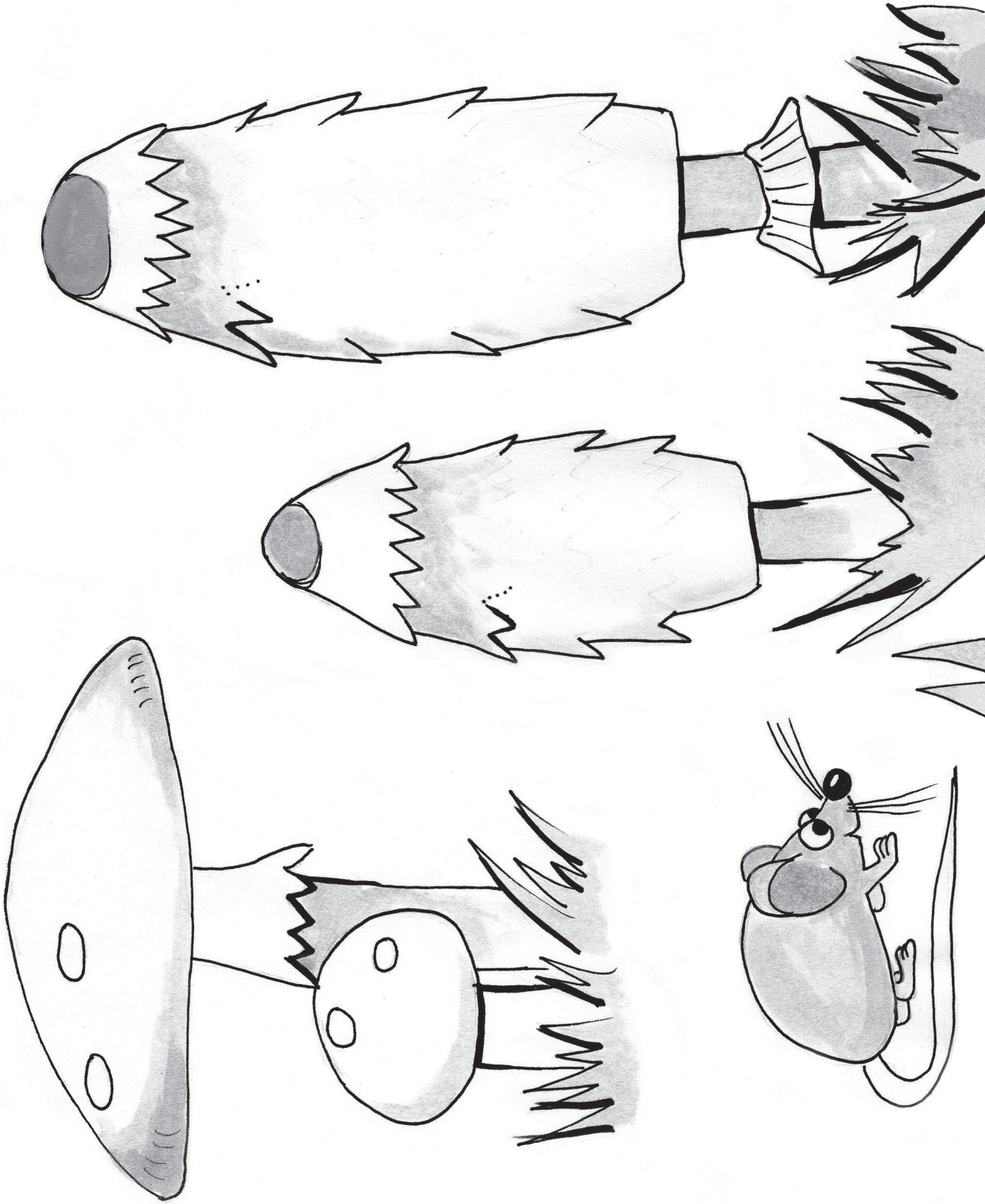
Aus: Dresbach • Unterwegs mit Ferdinand • B 5223 • ISBN 978-3-8080-0723-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Wir leben am Waldrand. Hier wohnt auch die Krähe Krakadamia und ihre Familie. Die Krähenkinder haben immer Hunger. Sie sind kaum satt zu kriegen. Zum Glück findet Krakadamia hier immer viel zum Fressen, so dass wir uns vor ihr nicht fürchten müssen. Da fällt mir ein, dass Fiffi, Fanta und Finta auch dringend nach Hause müssen. Den weiten Weg durch den Wald schaffen sie noch nicht und außerdem lauern hier zu viele Gefahren.

Aufgabe: Male den Rauch aus dem Schornstein und den Sand unter den Füßen!



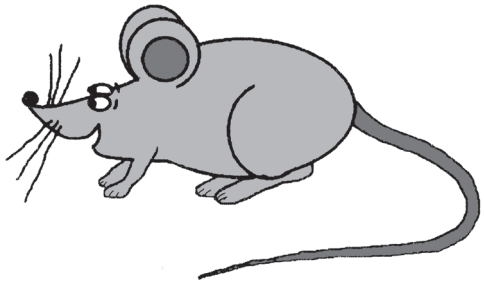
Aus: Dresbach • Unterwegs mit Ferdinand • B 5223 • ISBN 978-3-8080-0723-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!



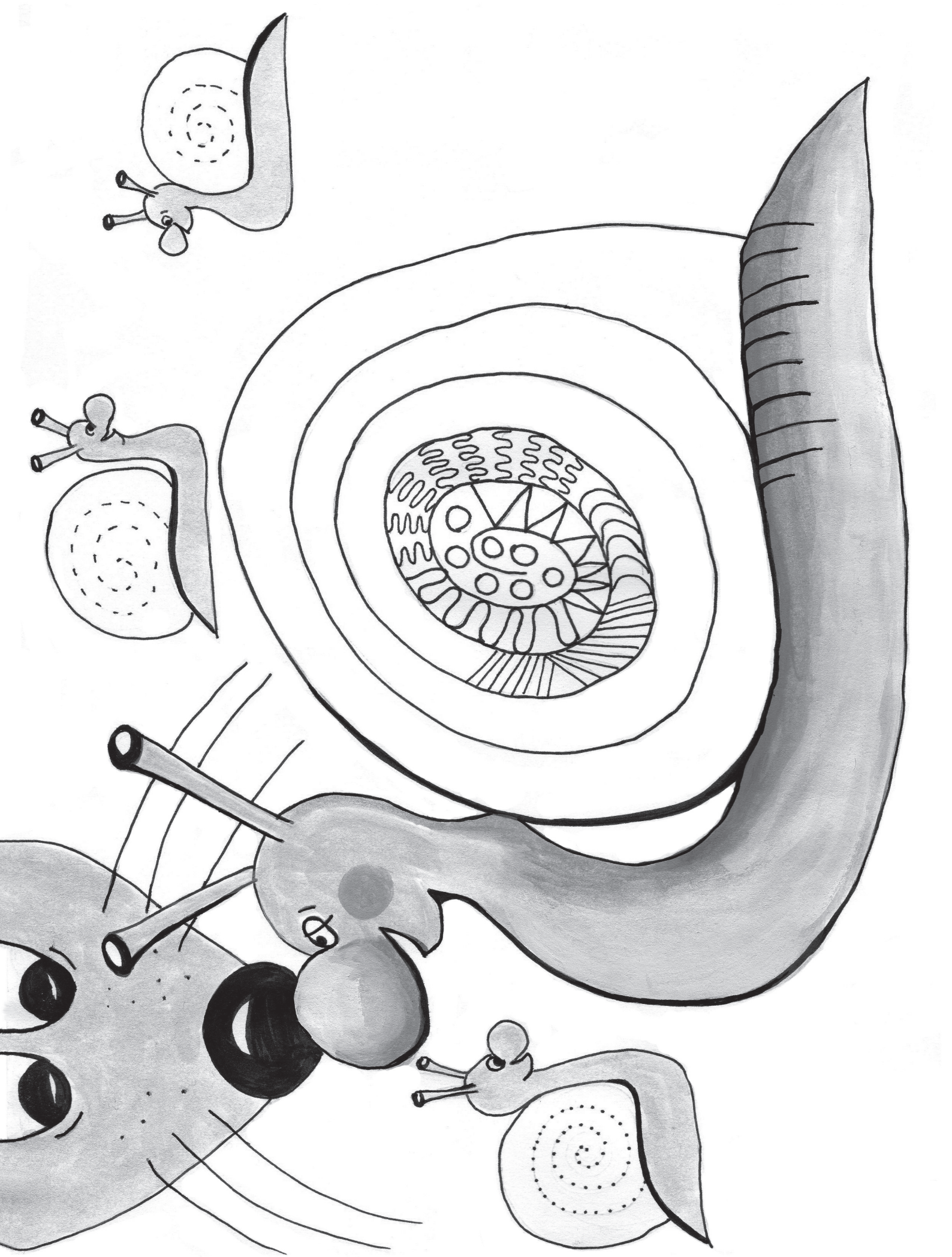
Aus: Dresbach • Unterwegs mit Ferdinand • B 5223 • ISBN 978-3-8080-0723-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Im Herbst wachsen hier viele Pilze, zum Beispiel:
Tintenpilze und Fliegenpilze.
„Oh, schau mal! Den Fliegenpilzen fehlen ja die Punkte!“

Aufgabe: Male die Punkte der Fliegenpilze und das Zickzackmuster auf den Tintenpilzen!



Aus: Dresbach • Unterwegs mit Ferdinand • B 5223 • ISBN 978-3-8080-0723-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!



Aus: Dresbach • Unterwegs mit Ferdinand • B 5223 • ISBN 978-3-8080-0723-5 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Das Gespenst schlich sich von hinten an und heulte schauerlich …

Aus: Krowatschek • Geschichten von der Fly • B 9400 • ISBN 978-3-938187-50-0 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

1. Fantastische und beinahe wahre Geschichten

Die Fly jagt das Dünengespenst

■ ***Ruhetönung***

Du setzt dich ganz ruhig hin und machst es dir gemütlich. Du atmest ruhig ein und aus und vergisst alles, was um dich herum geschieht.

Stell dir vor, die Fly besucht dich.

Sie setzt sich neben dich, und du schließt die Augen.

Sie legt dir die Pfote auf den Arm, und deine Arme werden ganz ruhig.

Sie legt dir den Kopf aufs Knie, und auch deine Beine werden ganz ruhig.

Jetzt kannst du mit ihr gehen, und ihr macht zusammen eine Reise in deine Fantasie.

Jedes Jahr fährt die Fly auf die Insel Sylt und macht dort Urlaub. Sie liebt es, an der See zu sein, jagt über den weißen Sandstrand, badet manchmal und liegt gemütlich im Dünengras, um sich von der Sonne wärmen zu lassen. Dann geht es ihr so richtig gut. Sie atmet ganz tief ein und aus und spürt, wie die Sonnenstrahlen ihr Fell erwärmen. Und wenn du dir jetzt vorstellst, wie die Fly gemütlich in einer Sandkuhle liegt, merkst du bei dir, dass du auch ganz tief einatmest, ruhig wirst, dich ganz sicher fühlst und spürst, wie schön warm die Sonne auf deine Arme und Beine scheint.

Abends, wenn es kühler ist, unternimmt die Fly oft lange Spaziergänge quer über die Insel. An einem schönen Som-

Aus: Krowatschek • Geschichten von der Fly • B 9400 • ISBN 978-3-938187-50-0 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

merabend strolchte sie wieder einmal durch die Dünen. Da hörte sie, wie einige Kinder ganz laut schrien und um Hilfe riefen. Die Fly raste schnell auf eine Düne und versuchte herauszufinden, woher die Schreie kommen. Erst konnte sie nichts erkennen, dann aber sah sie drei Kinder, die mit ihren Eltern auf dem Badesteg standen und weinten. Die Fly rannte zu ihnen hin und erfuhr, dass sie von einem Dünengespenst erschreckt worden waren. Sie waren gemütlich vom Strand auf dem Holzsteg durch die Sanddünen gegangen. Plötzlich hatten sie hinter sich ein schauerliches „Huuuh, huuuh ….“ gehört. Als sie sich umdrehten, schwebte hinter einem Busch ein Gespenst in einem langen weißen Gewand hervor, winkte mit den Armen und rief dabei: „Huuuh, huuuh“. Die Kinder hatten das Weite gesucht und waren so schnell sie konnten weggelaufen, doch das Gespenst schwebte hinter ihnen her und erschreckte sie immer mehr.

So etwas hatte die Fly noch nicht gesehen – ein richtiges Gespenst. Und stell dir vor, beinahe hätte sich die Fly selbst auch erschrocken. Aber dann hat sie sich erinnert, dass sie vor Gespenstern noch nie Angst hatte.

Am nächsten Abend legte sich die Fly auf die Lauer. Aber sie konnte nirgendwo ein Gespenst in den Dünen entdecken. Am übernächsten Tag erging es ihr genauso. Die ganze Woche über schien das Gespenst verschwunden zu sein. Dann, nach acht Tagen, hatte die Fly Glück. Sie hatte sich wieder in den Dünen versteckt und sich völlig im Sand eingescharrt, sodass nur noch ihre Schnauze und ihre Ohren zu sehen waren. Schon den ganzen Abend beobachtete sie den Holzsteg, der vom Strand ins Landesinnere führte. Die Sonne ging schon hinter dem Meer unter. Die Fly hörte das beruhigende Rauschen der Wellen, fühlte sich ganz ruhig und atmete tief ein und aus. Langsam wurde sie müder und müder, schloss die Augen und wollte schon ein bisschen schlafen.

Und da entdeckte sie, dass sich tatsächlich das Gespenst unter dem Steg versteckt hatte. Die Fly war ganz aufgeregt.

Aus: Krowatschek • Geschichten von der Fly • B 9400 • ISBN 978-3-938187-50-0 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Das Gespenst hatte sich prima getarnt und wartete. Die Fly schlich sich vorsichtig an. Das Gespenst wartete, dass jemand über den Holzsteg kam. Nach einiger Zeit hörte man, wie ein kleiner Junge und eine Frau mit einer riesigen Strandtasche den Weg entlang kamen. Der kleine Junge trug eine Schippe und einen Eimer, in dem er Muscheln gesammelt hatte. Immer näher kamen die beiden. Die Fly verhielt sich mucksmäuschenstill und duckte sich tief in den Sand, und weil sie ja schwarz-weiß ist, konnte man sie kaum erkennen.

Das Gespenst achtete nicht auf das, was um es herum vorging. Es konzentrierte sich nur auf die Leute, die langsam über den Steg liefen. Es duckte sich unter den Steg und wartete. Die Frau und der Junge kamen immer näher. Die dicke Strandtasche schleifte fast auf dem Holz, und der kleine Junge pfiff und hüpfte über den Steg. Das Dünengespenst ließ beide vorübergehen und rührte sich nicht. Als sie dann überholt hatten, kam es unter dem Steg hervor und schlich hinter beiden her. Direkt hinter ihnen wehte es mit seinem weißen Gewand und schrie schauerlich und gemein: „Huuuh, huuuh!“ Die Frau und der kleine Junge erschraken so heftig, dass der Junge fast vom Steg gefallen wäre und den Eimer mit den Muscheln fallen ließ. Das Gespenst schwebte aufgeregt, aber auch begeistert über die Holzplanken und lachte schadenfroh.

Auf diesen Moment hatte die Fly gewartet. Jetzt jagte sie aus ihrem Versteck heraus, hinunter zum Steg. Das Gespenst bemerkte sie in letzter Sekunde, raffte sein weißes Gewand zusammen und floh, so schnell es konnte. Die Fly jagte hinter ihm her. Und so ging es über die Dünen und über den Strand, bis das Gespenst ein bisschen müder und langsamer wurde. Jetzt bekam die Fly das Gewand mit ihren Zähnen zu fassen, ließ nicht mehr los und zerrte so lange an dem weißen Tuch, bis es riss. Das Gespenst war nun völlig nackt und schwebte als Knochengerippe ohne Umhang über die Dünen. Die Fly legte noch etwas Tempo zu und kam immer näher und näher. Schließlich gelang es ihr, einen Knochen am Hintern des

Aus: Krowatschek • Geschichten von der Fly • B 9400 • ISBN 978-3-938187-50-0 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Gespenstes zu schnappen. Die Fly biss zu, ließ den Knochen nicht mehr los – und hing in der Luft.

Das Gespenst heulte fürchterlich: „Huuh, huuh, huuh ...“ Schließlich krachte es, und der Knochen brach aus dem Gerippe heraus. Das Gespenst hinkte beim Schweben, torkelte hin und her und versuchte der Fly zu entkommen.

Die Fly hielt den Knochen im Maul, keuchte und legte sich schließlich auf einer Düne in das tiefe Gras, um Luft zu schnappen. Das Gespenst floh, hastete weiter, und als es weit genug entfernt war, fluchte es und rief: „So ein Mist!“

Dann schwebte es davon und wurde nie wieder auf Sylt gesehen.

Stell dir vor, die Fly vergrub den Knochen in einer Düne. Sie hatte im Moment keinen Appetit, ihn zu verzehren, und beschloss ihn für schlechte Zeiten aufzuheben. Und wenn du mir die Geschichte nicht glaubst, kannst du auf der Düne nachsehen, ob der Knochen immer noch im Versteck liegt. Du musst nur auf der richtigen Düne nachgucken. Es gibt auf Sylt Tausende davon.

■ ***Rücknahme***

Jetzt kannst du langsam wieder wach werden.

Es kommt ein frischer Wind, der dich wieder munter macht.

Er pustet einmal über dich, und du streckst deine Arme und Beine.

Er pustet zweimal über dich, und du atmest tief ein und aus, ballst die Hände zur Faust und räkelst dich.

Er pustet dreimal über dich, und du machst die Augen auf und fühlst dich frisch und wach!

Aus: Krowatschek • Geschichten von der Fly • B 9400 • ISBN 978-3-938187-50-0 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Die Fly fährt Heißluftballon

■ ***Ruhetönung***

Du setzt dich ganz ruhig hin und machst es dir gemütlich. Du atmest ruhig ein und aus und vergisst alles, was um dich herum geschieht.

Stell dir vor, die Fly besucht dich.

Sie setzt sich neben dich, und du schließt die Augen.

Sie legt dir die Pfote auf den Arm, und deine Arme werden ganz ruhig.

Sie legt dir den Kopf aufs Knie, und auch deine Beine werden ganz ruhig.

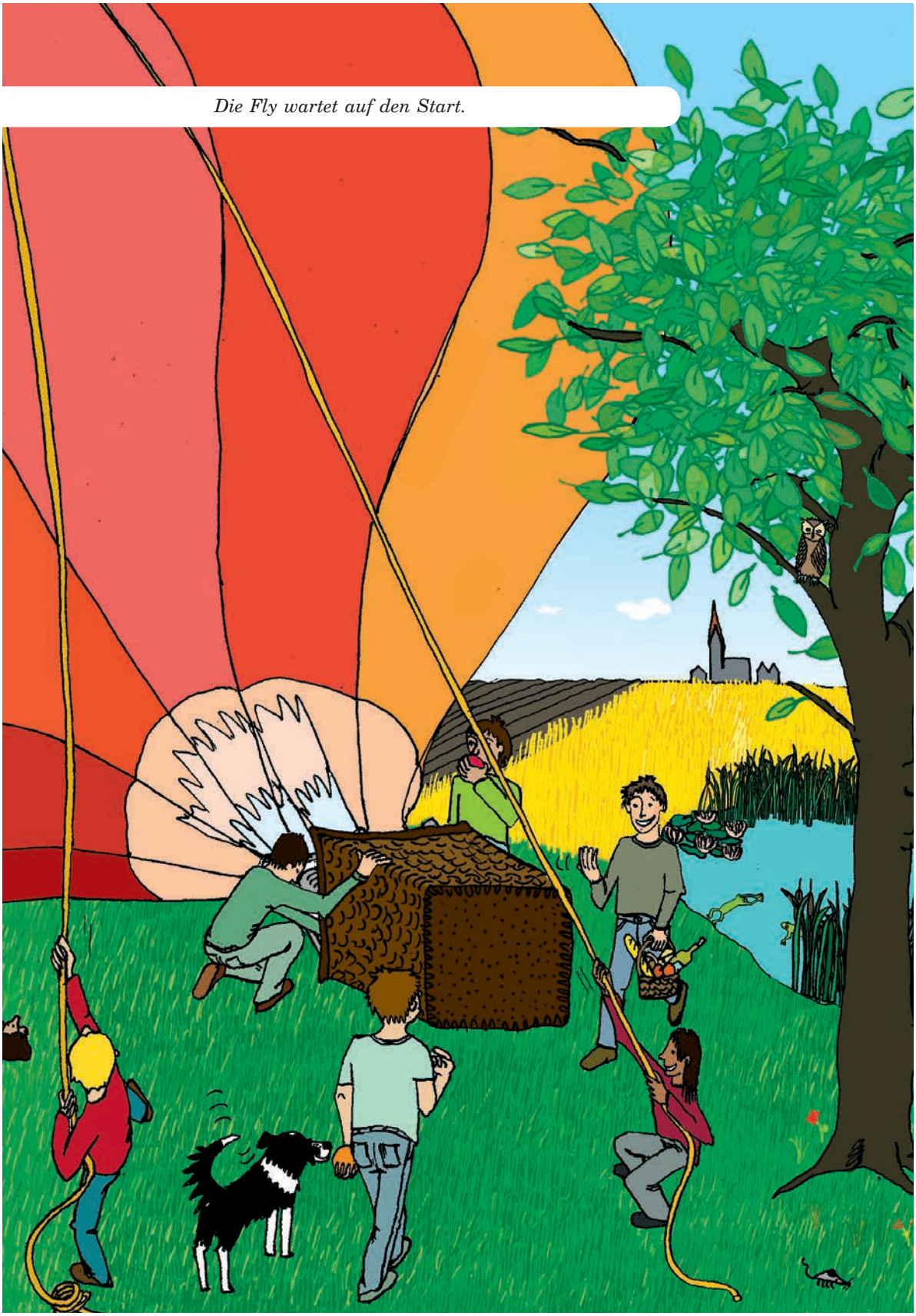
Jetzt kannst du mit ihr gehen, und ihr macht zusammen eine Reise in deine Fantasie.

Im Sommer, an windstillen Tagen, sieht man manchmal Heißluftballons am Himmel. Sie sind riesengroß, größer als ein Auto, eher so groß wie ein kleines Haus. Sie sind aus breiten Stoffbahnen in wunderbaren Farben zusammengenäht, und unten hängt ein eckiger Korb, in dem die Ballonfahrer stehen. Sie fliegen ganz still, und wenn man dicht genug dran ist, hört man manchmal das Fauchen des Brenners, der die Luft im Ballon erhitzt.

Wenn die Fly über die Wiesen rennt, und sie sieht so einen bunten Ballon, bleibt sie stehen, wedelt mit dem Schwanz und schaut ihm hinterher. (Andere Hunde würden wahrscheinlich bellen, aber die Fly bellt nur, wenn wirklich etwas Wichtiges passiert.) Manchmal winken die Menschen im Ballon ihr zu; dann freut sie sich.

Einmal ist etwas wirklich Erstaunliches passiert. Da war die Fly mit ihrem Freund Gerrit auf den Feldern unterwegs und ging ihrer Arbeit nach, ihren Ball zu fangen.

Aus: Krowatschek • Geschichten von der Fly • B 9400 • ISBN 978-3-938187-50-0 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!



Die Fly wartet auf den Start.

Aus: Krowatschek • Geschichten von der Fly • B 9400 • ISBN 978-3-938187-50-0 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

Hinter einem Hügel mit einem Wäldchen hörte sie plötzlich ein lautes Zischen und aufgeregte Stimmen. Gerrit hatte es auch gehört – zusammen rannten sie los, um nachzuschauen. Und tatsächlich:

Da lag so ein Ballon auf der Erde, und die Ballonfahrer waren gerade dabei, ihn mit heißer Luft zu füllen; sie waren beinahe fertig damit. Die Haut des Ballons bestand aus glänzendem, orange-gelb-rotem Stoff, was sehr schön aussah.

Die Fly ließ sich im Gras nieder und legte den Kopf auf die Pfoten. Sie war ganz fasziniert, wie der Ballon immer größer und runder wurde. Schließlich war er so groß wie ein ganzes Haus, und mehrere Leute mussten ihn mit Seilen am Boden halten, damit er nicht einfach in die Höhe stieg. Das sah sehr anstrengend aus, und die Fly bekam schon vom Hinschauen ganz schwere Beine.

Da winkte einer der Ballonfahrer dem Gerrit und der Fly: „Habt ihr Lust mitzufahren?“ – „Na klar!“ rief Gerrit und rannte gleich los. Die Fly war sich aber nicht so sicher. Der Ballon war riesig! Und am sichersten fühlte sie sich, wenn sie mit allen vier Pfoten auf der Erde stand! Der Gerrit war inzwischen in den Korb geklettert und rief: „Fly, komm! Das wird toll! Es kann nichts passieren, wir steigen nur ein Stück an der Leine nach oben, und dann werden wir wieder hinuntergezogen.“ Die Fly dachte, sie würde ja schon gerne mal die Ballspielwiese von oben sehen. Aber dafür in so ein Riesending klettern? „Na komm schon, Fly! Ich halte dich auch gut fest!“ Die Fly machte ein paar Schritte auf den Korb zu, aber da zischte der Ballon wie ein Drache, und sie sprang zurück.

Nun war der Gerrit im Korb, und sie stand draußen. Die Ballonseide glänzte in der Sonne, und eigentlich hatte sie große Lust, einmal zu fliegen, ein kleines Stück nur ... Wieder zischte der Ballon, und die Fly sprang vor Schreck noch ein paar Schritte nach hinten. „Das Zischen ist das Feuer, das die Luft im Ballon erwärmt,“ sagte eine Ballonfahrerin. „Ohne

Aus: Krowatschek • Geschichten von der Fly • B 9400 • ISBN 978-3-938187-50-0 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

das kann der Ballon nicht aufsteigen.“ Und richtig – als es wieder zischte, guckte die Fly genau hin, da schoss eine hellblaue Flamme aus einem Brenner in den aufgeblähten Ballon hinein. Die Fly spürte die Wärme der Flamme; es war, als würde ihr jemand mit einer warmen Hand über den Rücken streicheln.

Ja, wenn das so ist, dachte sich die Fly. Ganz tapfer ging sie auf den Korb zu, in dem der Gerrit auf sie wartete. Beim nächsten Zischen zuckte sie nur kurz zusammen – dann hüpfte sie über die Seitenwand des Korbes. Der Gerrit nahm sie in den Arm und streichelte sie, und die Fly leckte ihm ein bisschen die Hand.

Stell dir vor: Ganz langsam und ruhig hob der Ballon mitsamt dem Korb von der Wiese ab. Die Ballonfahrer lachten und jubelten, eine Frau machte ständig Fotos. Und wirklich – als die Fly vorsichtig über das Geländer schaute, da sah sie die Wiese schon ein ganzes Stück unter sich. Und immer höher stiegen sie! Jetzt waren sie schon über den Bäumen, und die Leute unten sahen winzig aus; sogar die Autos, die dabeistanden – der Gerrit hätte sie werfen können, und die Fly hätte sie gefangen, so klein waren sie. Die Fly sah sich um und entdeckte die Dächer eines Dorfes, und als sie in der Ferne eine Schafherde sah, hüpfte sie ein bisschen vor Aufregung. Das Zischen hörte sie fast gar nicht mehr.

Dann blieb der Ballon, wo er war, und die Fly konnte sich in Ruhe umschauen: Die Wiese, die Felder, der Wald in der Ferne und über allem der warme Sonnenschein. Die Menschen im Korb tranken Kaffee, und Gerrit bekam einen Becher Limonade. Für die Fly holte er ein Leckerli aus der Tasche.

Schließlich wurde der Ballon wieder nach unten gezogen. Gerrit und Fly kletterten wieder aus dem Korb und bedankten sich bei den netten Ballonfahrern. Dann liefen sie zurück auf die Ballspielwiese. Den Ballon konnten sie noch lange sehen, wie er gelb, rot und orange über den Bäumen leuchtete.

Aus: Krowatschek • Geschichten von der Fly • B 9400 • ISBN 978-3-938187-50-0 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

■ *Rücknahme*

Jetzt kannst du langsam wieder wach werden.

Es kommt ein frischer Wind, der dich wieder munter macht.

Er pustet einmal über dich, und du streckst deine Arme und Beine.

Er pustet zweimal über dich, und du atmest tief ein und aus, ballst die Hände zur Faust und räkelst dich.

Er pustet dreimal über dich, und du machst die Augen auf und fühlst dich frisch und wach!

Aus: Krowatschek • Geschichten von der Fly • B 9400 • ISBN 978-3-938187-50-0 • © verlag modernes lernen • Alle Rechte vorbehalten!

BORGMANN MEDIA

verlag modernes lernen · borgmann publishing

Noch mehr Leseproben und bestellen unter:
www.verlag-modernes-lernen.de