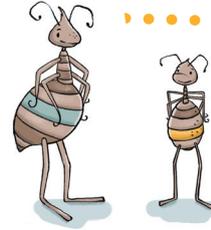


3. Körper und Gesundheit



EINSTIEG

Die K richten gemeinsam ein Gesundheitszentrum ein. Dieses dient dann als Spiel- und Lernumgebung im Freispiel.

BAUSTEINE

1. Mein Körper

Die K lernen das Lied «Chopf, Schulter, Chnü und Füess» kennen und erarbeiten dabei den Wortschatz zu den Körperteilen und ihren Funktionen.

2. Hör mal!

Die K sammeln verschiedene Hörerfahrungen und lernen, Wörter in Silben aufzuteilen.

3. Ich esse, und dann?

Die K setzen sich mit einem Sachtext zum Thema Verdauung auseinander.

4. Aua!

Die K erzählen von Erlebnissen rund um Unfälle und Krankheit, spielen und lernen selbstständig in einer Werkstatt und lernen einen Fingervers.

5. Mit dem Körper sprechen

Die K sprechen über Gefühle und drücken diese verbal, nonverbal und paraverbal aus.

FREIES SPIEL

Spiel-/Lernumgebung
Gesundheitszentrum

Kleine-Welt Spiel /
Tischtheater mit
Fingerpüppchen

Passendes
Literaturangebot
(Bilderbücher)
zum Thema

AUSSTIEG

Personen sind krank oder verunfallt. Können die K helfen? Sie wenden das in der Einheit Gelernte im Rollenspiel an.

→ TIPP: Sich in diesem Thema bewusst sein, dass Körper und Gesundheit für alle Menschen etwas sehr Persönliches sind. Sich in jedem Baustein stets klar machen, was für ein Vorwissen und was für eine Verbindung die K zu den Inhalten haben und dementsprechend planen.

3. Körper und Gesundheit

Bausteine	Entwicklungsorientierte Zugänge	Kompetenzbereiche Deutsch	Sprachhandlungen
Einstieg	Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten Fantasie und Kreativität Sprache und Kommunikation	Sprechen	Erzählen Szenisch darstellen Sich austauschen
Baustein 1 Mein Körper	Körper, Gesundheit und Motorik Sprache und Kommunikation	Hören Sprechen	Grobmotorik üben Benennen Vers nachsprechen
Baustein 2 Hör mal!	Wahrnehmung Fantasie und Kreativität	Hören Sprache(n) im Fokus	Hören Phonologische Bewusstheit üben
Baustein 3 Ich esse, und dann?	Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten Lernen und Reflexion	Hören Lesen	Zuhören Beschreiben Erklären
Baustein 4 Aua!	Körper, Gesundheit und Motorik Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten Sprache und Kommunikation	Sprechen Schreiben Literatur im Fokus	Erzählen Feinmotorik üben Vers nachsprechen
Baustein 5 Der Körper kann sprechen	Wahrnehmung Sprache und Kommunikation Eigenständigkeit und soziales Handeln	Hören Sprechen	Benennen Erzählen Sich austauschen
Ausstieg	Fantasie und Kreativität Sprache und Kommunikation	Hören Sprechen	Sich austauschen Szenisch darstellen
Freispiel-Angebote	Fantasie und Kreativität Sprache und Kommunikation	Hören Sprechen Literatur im Fokus	Sich austauschen Szenisch darstellen Sich mit Literatur auseinandersetzen

Fächerübergreifendes Lernen

Bewegung und Sport
 Bildung für nachhaltige Entwicklung
 Medien und Informatik
 Musik
 Natur, Mensch, Gesellschaft

EINSTIEG

Die K richten gemeinsam ein Gesundheitszentrum ein. Dieses dient dann als Spiel- und Lernumgebung im Freispiel.

Bezüge zum Lehrplan 21

Entwicklungsorientierte Zugänge	Kompetenzen Deutsch
<p>Zusammenhänge und Gesetzmässigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none">Die K erschliessen sich Zusammenhänge und kausale Gesetzmässigkeiten.Die K bauen Begriffe und Konzepte auf, die sie im Alltag gebrauchen und einsetzen. <p>Fantasie und Kreativität</p> <ul style="list-style-type: none">Die K denken wahrgenommene Dinge neu und entwickeln sie weiter. <p>Sprache und Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none">Die K sind aufgefordert, sich in einer Grossgruppe zu äussern.	<p>Sprechen, D.3.B.1.a</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können ihre Gefühle und Gedanken sowie Erlebnisse und Erfahrungen verbal oder nonverbal mit Unterstützung zum Ausdruck bringen.</p> <p>Sprechen, D.3.C.1.a.1</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können die/den Gesprächspartner/in als Gegenüber wahrnehmen und mit ihr/ihm in Kontakt treten.</p>
Überfachliche Kompetenzen	Fächerübergreifende Verbindungen
<p>Personale Kompetenz: Selbstständigkeit</p> <p>Soziale Kompetenz: Dialog- und Kooperationsfähigkeit</p>	<p>Textiles und technisches Gestalten</p> <p>Natur, Mensch, Gesellschaft</p>

Ziele

- Die K können Gegenstände aus einem Gesundheitszentrum benennen.
- Die K richten ein Gesundheitszentrum als Spiel- und Lernumgebung für das Freispiel ein.

Sprachhandlungen

- Die K erzählen eigene Erlebnisse.
- Die K stellen verschiedene Personen aus dem Gesundheitszentrum szenisch dar.
- Die K tauschen sich beim Aufstellen der Spiel- und Lernumgebung aus.

Material

- Bild-Wort-Karten
- Diverse Gegenstände, die in einem Gesundheitszentrum vorkommen, allenfalls in der Spielzeugversion, (z. B. diverse Bandagen, Pflaster, Krücken, Waage, Fiebermesser, Sehtest, Spritzen, Brille, Lexikon über menschlichen Körper, leere Pillendöschen, Fläschchen, Telefon, Kalender für Termine, Stethoskop, Stellwände oder Tücher als Wände, Arztkittel)
- Evtl. Möbel oder Einrichtungsgegenstände für das Gesundheitszentrum
- Korb oder Behälter
- Tuch

Beobachten und beurteilen

- Welche Begriffe im Zusammenhang mit Gesundheit und Ärztin/Arzt sind dem K bekannt?
- Führt das K mit anderen K in den Rollenspielen einen Dialog?
- Bringt das K eigene Ideen beim Aufbau des Gesundheitszentrum ein? Wie formuliert es diese?
- Wie ist die Rollenverteilung in der Gruppe? Wer spricht, wer führt aus?

Wortschatz

Nomen

das Gesundheitszentrum, die (Arzt-)praxis, **der Arzt / die Ärztin, der Kalender, die Spritze, das Stethoskop, das Pflaster, das Medikament**, das Massband, **der Fiebermesser**, das Fläschchen, **der Kalender**, der Patient / die Patientin, die Salbe, der Sehtest, **der Verband**, die Waage

Adjektive

gesund – krank

Verben

telefonieren, schreiben, aufschreiben, einrichten, untersuchen

Redemittel

«Guten Tag.», «Wie kann ich dir/Ihnen helfen?», «Wo tut es dir/Ihnen weh?», «Ich habe ... Schmerzen», «Ich hätte gerne einen Termin», «Auf Wiedersehen.» «Mein ... ist verletzt.», «Mein ... tut weh.»

Erarbeiten

1. Einstieg Wortschatz

Die **Bild-Wort-Karten** von Gegenständen aus dem Gesundheitszentrum im Kreis auslegen.

Das Vorwissen der K aktivieren. Sie benennen die bekannten Gegenstände und erzählen, welche Erlebnisse sie damit verbinden. Unbekannte Gegenstände benennen und erklären.

In einem Korb/Behälter sind die Gegenstände von den Bild-Wort-Karten drin (Spritze, Stethoskop, Kalender, Massband, Pflaster). Der Korb ist mit einem Tuch abgedeckt. Einzelne K ertasten und erraten die Gegenstände. Dann ordnen sie den jeweiligen Gegenstand dem Bild in der Kreismitte zu.

2. Erste Rollenspiele

Den K mit den erratenen Gegenständen eine kurze Sequenz aus einem Gesundheitszentrum vorspielen, z. B. einen Telefonanruf zur Terminvereinbarung. Dazu die entsprechenden Redemittel verwenden, siehe **Wortschatz-Liste** oben. Interessierte K führen dann im Kreis kurze Rollenspiel-Sequenzen mit den Gegenständen vor. Die K unterstützen, wenn ihnen die jeweiligen Redemittel nicht einfallen, Wortschatz fehlt, etc.

→ **TIPP:** Darauf achten, dass für die Rollenspiele und den dazugehörigen Wortschatz genug Zeit ist. So können die K ihre Kenntnisse nach und nach aufbauen.

3. Aufbau des Gesundheitszentrums

Mit den K im Kindergarten ein eigenes Gesundheitszentrum einrichten. Dies kann ein Krankenhaus, eine Arzt-Ecke, eine Gemeinschaftspraxis usw. sein, je nach Möglichkeit oder Interesse der K.

Die K planen und besprechen miteinander, wie das Gesundheitszentrum aussehen soll, was es dafür braucht, und stellen alles auf. Die K bei Bedarf unterstützen. Im Anschluss dient diese Spielumgebung als Freispielangebot und/oder kann situativ in den anderen Bausteinen miteinbezogen werden.

Üben und vertiefen

Einstieg Wortschatz

* Vor- und Nachsprechen: Neue und unbekannte Worte vorsprechen, die K repetieren diese.

** **Kim-Spiel** mit den **Bild-Wort-Karten** spielen. Vgl. **Spiele Liste**, S. XX.

DaZ Um den Wortschatz nachhaltig aufzubauen, benötigen K mit DaZ viel Repetition. Dabei im Rollenspiel die Redemittel immer gleich verwenden und nicht variieren.

Aufbau des Gesundheitszentrums

** K, die bereits schreiben können, beschriften Pillendosen, Fläschchen, etc. oder erstellen den Kalender des Arztes / der Ärztin.

BAUSTEINE

Baustein 1: Mein Körper

Die K lernen das Lied «Chopf, Schultere, Chnü und Füess» kennen und erarbeiten dabei den Wortschatz zu den Körperteilen und ihren Funktionen.

Bezüge zum Lehrplan 21

Entwicklungsorientierte Zugänge	Kompetenzen Deutsch
<p>Körper, Gesundheit und Motorik</p> <ul style="list-style-type: none">• Die K sind aktiv, erproben und üben verschiedene Bewegungsformen.• Die K üben ihre koordinativen Fähigkeiten. <p>Sprache und Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none">• Die K erweitern ihren Wortschatz und bauen ihre Ausdrucksmöglichkeiten aus.• Die K finden musikalisch, gestaltend und in Bewegung weitere Ausdrucksformen.	<p>Hören, D.1.B.1.c.1</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Mitteilungen und Erklärungen verstehen und Aufträge ausführen.</p> <p>Sprechen, D.3.A.1.a.2</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können Wörter, Wendungen (z. B. in Fragen, Aussagen, Aufforderung) und Satzmuster in vertrauten Situationen passend verwenden (produktiver Wortschatz).</p>
Überfachliche Kompetenzen	Fächerübergreifende Verbindungen
<p>Methodische Kompetenzen: Sprachfähigkeit</p>	<p>Natur, Mensch, Gesellschaft Musik</p>

Ziele

- Die K können verschiedene Körperteile benennen.
- Die K kennen verschiedene Verben zu den Körperteilen und können Aufforderungen mit den Verben formulieren.
- Die K kennen das Lied «Chopf, Schultere, Chnü und Füess» und die dazu passenden Bewegungen.

3. Körper und Gesundheit

Sprachhandlungen

- Die K benennen die Körperteile.
- Die K singen ein Lied.

Material

- Poster «Mein Körper», Bild-Wort-Karten
- Würfel
- sechs nummerierte Klebezettel
- grosses Tuch

Beobachten und beurteilen

- Welche Körperteile kann das K schon benennen? Verwendet das K Ein- und Mehrzahl?
- Kennt das K die passenden Artikel zum jeweiligen Körperteil?
- Kann das K Befehle/Aufforderungen formulieren?
- Kann sich das K einfache Liedtexte und Aufträge merken und umsetzen?

Wortschatz

Nomen

der Kopf, die Haare, der Hals, **die Schulter** / die Schultern, der Arm / die Arme, der Ellbogen / die Ellbogen, **die Hand** / die Hände, der Finger / die Finger, die Brust, **der Bauch**, der Rücken, der Po, das Bein / die Beine, **das Knie** / die Knie, **der Fuss** / die Füße, der Zeh / die Zehen, **das Auge** / die Augen, **die Nase**, **das Ohr** / die Ohren, **der Mund**, **die Zunge**, **die Zähne**, die Lippen

Verben

nicken, schütteln, stampfen, klatschen, patschen, hinlegen, sitzen, stehen, berühren, wackeln, **schleichen**, trippeln, gehen, laufen, zucken, winken, **zeigen**, zwinkern

Redemittel

«Schüttle dein ...», «Leg dein ... auf das Tuch.», «Berühr dein ...», «Klatsch in die Hände.», «Wackle mit ...», «Wink mit ...», «Nick mit dem Kopf.»

Erarbeiten

1. Einstieg Wortschatz

Das Poster «Mein Körper» aus dem **Posterpaket** für die Arbeit im Kreis vorbereiten. Dazu Hand, Fuss, Kopf, Ohr, Knie und Schulter des Kindes auf dem Poster mit Klebezetteln zudecken und die Zettel von 1-6 durchnummerieren. Die K würfeln. Den Klebezettel mit der gewürfelten Zahl vom Bild entfernen und den freigelegte Körperteil benennen. Wenn die K den Namen des Körperteils nicht kennen: den Namen vorsprechen, die K sprechen ihn nach.

Den freigelegten Körperteil benutzen. Dazu fragen: «Was macht man mit ...?» Die K benennen die Bewegung in einem Verb und führen sie aus. Das Poster im Kindergarten aufhängen.

2. Wortschatz und Redemittel spielerisch trainieren

Ein grosses Tuch auf dem Boden ausbreiten und die **Bild-Wort-Karten** zu den Körperteilen in Reichweite verdeckt auf einen Stapel legen. Ein K zieht eine Karte, benennt den aufgedeckten Körperteil und formuliert eine Aufforderung, z. B. «Leg deine Hände auf das Tuch!». Die anderen K berühren mit dem genannten Körperteil das Tuch auf dem Boden. Wenn nötig bei der Verwendung der Redemittel unterstützen.

3. Lied

Das Lied «Head, Shoulders, Knees and Toes», resp. «Chopf, Schultere, Chnü und Füess» oder «Kopf, Schultern, Knie und Fuss» einführen: Die K sprechen den Liedtext rhythmisch nach – auf Mundart oder in Standardsprache:

Head and shoulders, knees and toes, knees and toes	Kopf und Schulter, Knie und Fuss, Knie und Fuss	Chopf und Schultere, Chnü und Füess, Chnü und Füess
Head and shoulders, knees and toes, knees and toes	Kopf und Schulter, Knie und Fuss, Knie und Fuss	Chopf und Schultere, Chnü und Füess, Chnü und Füess
Eyes and ears and mouth and nose	Augen, Ohren, Mund und Nase	Auge, Ohre, Muul und Nase
Head and shoulders, knees and toes, knees and toes.	Kopf und Schulter, Knie und Fuss, Knie und Fuss.	Chopf und Schultere, Chnü und Füess, Chnü und Füess.

Die jeweils genannten Körperteile werden berührt. Der Text kann in verschiedenen Variationen gesprochen werden: langsam, schnell, laut, leise, piepsig wie eine Maus, brummig wie ein Bär, etc. Danach wird die Melodie eingespielt und dazu gesungen. Verschiedene Versionen des Liedes – auch als Playback – finden sich auf Youtube. Beim Singen zur Auflockerung und Vertiefung verschiedene Variationen einbauen (hoch, tief, krächzend, auf Körperteile zeigend usw.).

Üben und vertiefen

Einstieg Wortschatz

- * Weitere sechs Körperteile auf dem Poster abdecken und benennen.
- ** Das K, das eine Karte zieht, formuliert Aufforderungen ohne das Tuch, z. B. «Wackelt mit der Nase!»

Wortschatz und Redemittel spielerisch trainieren

- * Für jedes K einen Pinsel bereithalten. Genannte Körperteile werden mit dem Pinsel berührt.
- ** Alternativ berühren die K mit dem genannten Körperteil die Sitzfläche ihres Stuhls.
- ** Kleine Gegenstände (z. B. Sandsäckchen, Kirschkernkissen) werden auf den genannten Körperteilen transportiert. Auch als Transferaufgabe im Sportunterricht durchführbar.
- ** Die K finden eigene Verben, wie man sich bewegt oder ein Körperteil benutzt.

Daz Zur Festigung der Mehrzahl-Formen die Anweisungen nicht nur für ein Körperteil, sondern für beide Körperteile machen, z. B. «Legt beide Hände auf das Tuch.» Die Mehrzahl entweder im Kontrast zur Einzahl verwenden oder eine Runde ausschliesslich mit Mehrzahl-Formen machen.

Weiterführende Ideen

- * Körper nachzeichnen in zwei Varianten.
 1. K1 legt sich draussen auf den Boden. K2 zeichnet die Umrisse des liegenden K1 mit Kreide nach.
 2. Dasselbe im Kindergartenraum mit Packpapier und Filzstiften/Wachskreiden.Welche Körperteile können die K schon benennen? Gewisse K können ggf. einige Körperteile anschreiben. Vergleiche mit dem **Poster** machen.
- * Das **Poster** wird als Suchbild verwendet. Die K suchen anhand der Detailfenster der einzelnen Körperteile das Pendant beim abgebildeten Kind und benennen es.