



Geschichte 1

„Im Land der Oberhexe“

Geschichte 1 – „Im Land der Oberhexe“

Ihr entschließt euch, in das Land der Hexen aufgenommen zu werden, um dort als Hexen leben zu können. Es ist nicht einfach! Eine Hexenprüfung muss erfolgreich abgelegt werden. Diese wird von der Oberhexe angeleitet.

Die Verzauberung beginnt. Ein Zauberstab wird ganz langsam vor euren Augen hin und her bewegt. Eure Augen verfolgen diesen, ohne dass der Kopf mitbewegt wird (*Aufgabe 1*).

Nun könnt ihr in das Land der Hexen eintreten. Eine alte Holzbrücke führt über einen Fluss. Mutig geht ihr darüber (*Aufgabe 2*).

In der Ferne hört ihr Klänge. Sind es die Stimmen der Zaubervögel? Oder der Fabelwesen? Ihr lauscht und erkennt, aus welcher Richtung diese kommen. Doch sehen könnt ihr sie nicht (*Aufgabe 3*).

Auf dem Weg, der immer weiter in den Wald führt, begegnet euch plötzlich ein Tier des Hexenlandes, der Drache. Vor euch bleibt er stehen. Er ist auf der Suche nach Futter. Ihr teilt euer Essen, das ihr mitgenommen habt, mit ihm (*Aufgabe 4*).

Nach diesen mutigen Ereignissen begleitet euch die Oberhexe zu einem Gerät, auf dem ihr einen Testflug üben könnt. Das Fliegen auf dem Hexenbesen, so hat man euch erzählt, ist eine sehr wichtige Aufgabe einer Hexe (*Aufgabe 5*).

Eine weitere Prüfung im Hexenwald liegt vor euch. Eine goldene Zauberkugel fliegt durch die Luft. Jeder von euch versucht diese zu fangen, um einmal die Zauberkugel aus der Nähe zu betrachten (*Aufgabe 6*).

Eine unendliche Treppe führt euch immer tiefer in den Wald hinein. Ihr steigt hinauf und entdeckt einen Riesen, der sich weit hinter den Stufen einen Platz zum Schlafen gesucht hat. Er hütet seine Schätze, die in der Sonne auf dem Waldboden glitzern. Eine schwierige Aufgabe muss bewältigt werden. Jeder von euch sucht sich einige von den Edelsteinen aus, ohne den Riesen im Schlaf zu stören (*Aufgabe 7*).

Der erste Teil der Hexenprüfung ist abgelegt und ihr werdet entzaubert. Mit zwei Zauberstiften malt ihr große Kreise auf eine Felsenwand – und schon seid ihr entzaubert (*Aufgabe 8*).

Geschichte 1 – „Im Land der Oberhexe“

Beobachtungsmerkmale

Aufgabe 1 Zauberstab mit den Augen verfolgen <ul style="list-style-type: none">› Augenmuskelkontrolle› Visuelle Wahrnehmung	Aufgabe 2 Überwinden der Brücke <ul style="list-style-type: none">› Gleichgewichtsfähigkeit
Aufgabe 3 Richtung unterschiedlicher Klänge erkennen <ul style="list-style-type: none">› Auditive Wahrnehmung› Richtungshören	Aufgabe 4 Den Drachen mit Futter besänftigen <ul style="list-style-type: none">› Taktile Wahrnehmung
Aufgabe 5 Testflug auf dem Rollbrett <ul style="list-style-type: none">› Kinästhetische Wahrnehmung› Körperschema› Körperkoordination	Aufgabe 6 Zauberkegel fangen <ul style="list-style-type: none">› Auge-Hand-Koordination› Bilateralkoordination
Aufgabe 7 Den schlafenden Riesen überlisten <ul style="list-style-type: none">› Fußdifferenzierung› Auge-Fuß-Koordination› Gleichgewichtsfähigkeit	Aufgabe 8 Zauberformel malen <ul style="list-style-type: none">› Bilateralkoordination

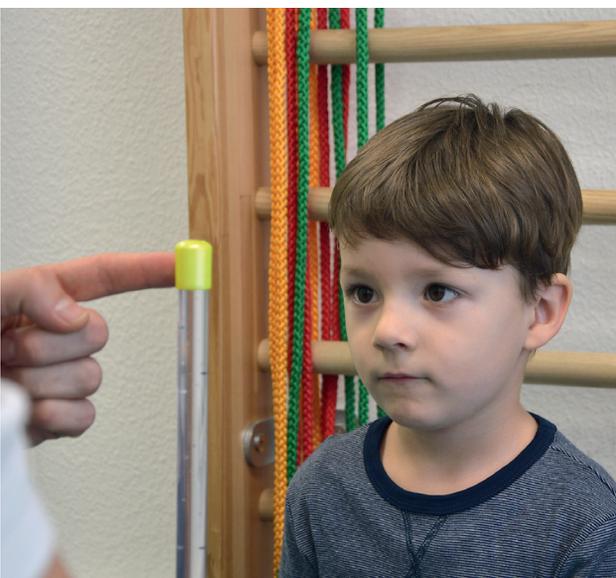
Aufgabe 1 – Zauberstab mit den Augen verfolgen

Beobachtungsmerkmal: Augenmuskelkontrolle
Visuelle Wahrnehmung

Begriffserklärung Augenmuskelkontrolle

Die Augenmuskelkontrolle bezeichnet die Fähigkeit, beide Augen im selben Abstand und im selben Tempo koordiniert zu bewegen (horizontal, vertikal). Dies dient der Voraussetzung für die Aufrechterhaltung eines stabilen Gesichtsfeldes und zur Wahrnehmung kongruenter Bilder. Diese Fähigkeit der Augenmotorik ist z. B. notwendig, um beim Lesen „in der Zeile zu bleiben“ und Buchstaben zu einem Wort und Wörter zu Sätzen zusammenzufügen. Bei Störungen der Augenmuskelkontrolle werden Buchstaben ausgelassen, oder es können Fehler beim Abschreiben von Texten oder Zahlen auftreten.

Visuelle Wahrnehmung: Die visuelle Wahrnehmung entwickelt sich durch differenzierte Koordination der Augenbewegungen im Zusammenspiel mit der vestibulären und kinästhetischen Wahrnehmung. Aufgabe der visuellen Wahrnehmung ist es, optische Reize aufzunehmen, zu diskriminieren, einzuordnen, zu interpretieren, mit früheren Erfahrungen zu verbinden und dann adäquat zu reagieren. Für das Fixieren von Gegenständen sowie ein stabiles Gesichtsfeld in verschiedenen Alltags- und Spielsituationen sind eine gute Kopf- und Rumpfkontrolle wichtige Voraussetzungen.



Aufgabenbeschreibung

Die Kinder sitzen im Kreis. Die pädagogische Fachkraft bewegt den Zauberstab ca. 30 cm entfernt in Augenhöhe des Kindes in langsamen und gleichmäßigen Bewegungen. Zuerst von rechts nach links, von oben nach unten und umgekehrt (bei Richtungswechsel den Zauberstab kurz anhalten). Das Kind schaut auf die Spitze des Zauberstabes oder auf die Markierung und verfolgt diese, ohne den Kopf mitzubewegen.

Material

Zauberstab, alternativ: Stab mit einer optischen Markierung an einer Seite.

Beobachtungshinweise

Worauf kommt es bei dieser Beobachtung an?

Das Kind verfolgt kontinuierlich den Zauberstab mit den Augen, ohne den Kopf mitzubewegen.

Zusätzliche Beobachtungen

- › Das Kind bewegt den Kopf beim Verfolgen des Zauberstabes mit.
- › Die Augenbewegungen werden immer wieder unterbrochen.
- › Die Augenbewegungen sind sprunghaft.
- › Das Kind zeigt assoziierte Mitbewegungen im Gesicht.

Praktischer Tipp

Die Kinder sitzen auf einer Teppichfliese.



Förderbeispiele

› *Kannst Du warten?*

Alle Kinder stehen nebeneinander auf einer Seite des Raumes. Sie erhalten einen Tennisball und schauen sich diesen ganz genau an. Auf ein Startzeichen hin rollen alle Kinder gleichzeitig den Ball auf die andere Seite und behalten dabei ihren genau im Blick. Ist kein Tennisball mehr in Bewegung, laufen alle Kinder und suchen ihren eigenen.

› *Rollender Reifen*

Ein Gymnastikreifen wird mit Klebeband/Chiffontuch an einer Stelle markiert. Der Reifen wird über eine längere Strecke durch den Raum gerollt, wobei das Kind die Umdrehungen des Reifens zählen soll.

Variation: Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, indem der Reifen keine Markierung erhält.

› *Fische angeln*

Das Kind sitzt oder liegt in einer Hängematte mit festem Einlegebrett. Am Boden liegen Fische verteilt, die das Kind mit einer Angel oder Harpune fängt. Die Fische sind mit Ringen und Metallaugen versehen und die Angel oder die Harpune mit entsprechenden Magneten.

› *Drehscheibe*

Auf einer Drehscheibe (z. B. Varussell) wird ein entsprechend großes Papier befestigt. Die Kinder erhalten einen Filzstift und malen auf das Papier, während die Scheibe sich dreht.

› *Schaukeln*

Das Kind liegt bäuchlings in einer niedrig aufgehängten Schaukel oder Hängematte und sammelt auf dem Boden liegende verschiedenfarbige Bausteine oder ähnliche Materialien nacheinander ein.

