

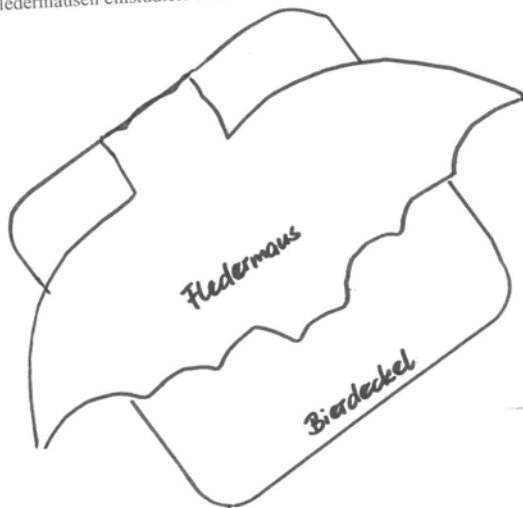
# NACHTPROJEKT

## Idee 1

Für unser Nachtprojekt (siehe Klanggeschichte Nachtwanderung) bastelten wir Fledermäuse und übten den Fledermausweitwurf. Dafür wird die ausgeschnittene Fledermaus (Schablone) auf einen Bierdeckel geklebt. Nun wirft jedes Kind abwechselnd seine Fledermaus und lässt sie „fliegen“. Die Fledermäuse fliegen nie so, wie man denkt. Sieger ist das Kind, dessen Fledermaus am weitesten oder kuriosesten davonflog.

Wenn man eine weitere Fledermaus ausschneidet und auf deren Rückseite eine Lasche klebt, kann diese auch auf den Finger gesetzt werden. Nun kann ein Nachttanz mit fliegenden Fledermäusen einstudiert werden.

Fledermäusen einstudiert werden...



## Idee 2

Wenn man über die Nacht spricht, ist es auch wichtig, sich mit Nachtberufen zu beschäftigen. Wir klärten zunächst, warum auch nachts gearbeitet werden muss. Verschiedene Gründe wurden mit den Kindern zusammengetragen wie zum Beispiel:

- Patienten oder Kunden müssen rund um die Uhr versorgt oder bedient werden
- oft ist es zu teuer, Fabrikmaschinen nachts abzuschalten
- Personen- Güter- und Postverkehr darf nachts nicht unterbrochen werden, damit alle Reisenden ihr Ziel erreichen und wir morgens Post bekommen können

Daraus ergaben sich eigentlich schon die Berufe, welche aber in unterschiedlicher Form ausgeübt werden. Ein Beruf im Schichtdienst bedeutet, dass dieser rund um die Uhr ausgeübt wird. Alle 8 Stunden erfolgt eine Ablösung. So fassten wir also einige Nachtberufe zusammen wie: Wachdienst, Bäcker, Zugschaffner, Kellnerin, Stahlarbeiter, Krankenschwester...

Wir klärten auch, welche Aufgaben von den Berufsgruppen erfüllt werden müssen. Nun spielten wir „Nachtberuferaten“. Dafür bastelten wir eine große Krone (passend für einen Kinderkopf\_Ratekönig) und spielten das Spiel in 2 Varianten.

#### Variante 1

Ein Mitspieler bekommt die Krone auf. An dieser wird eine Wortbildkarte mit dem Namen des Nachtberufes befestigt. Der Kronenträger darf dies auf keinen Fall lesen. Nun spielen die anderen Kinder pantomimisch den Beruf vor. Der Kronenträger muss ihn erraten. Günstig ist es bei beiden Varianten eine Zeit vorzugeben.

#### Variante 2

Der Kronenträger muss seinen Beruf erraten. Die Mitspieler dürfen nur mit „ja“ oder „nein“ antworten. Großen Spaß hatten wir dabei mit dem Beruf des Nachtwächters, den es in einigen Orten ja noch gibt.

### Idee 3

Natürlich beschäftigten wir uns auch mit dem Weltraum während unseres Nachtprojektes und ich schrieb hierfür eine Bewegungsübung. Diese sollte in einer Turnhalle oder einem großen Raum durchgeführt werden. Der Text wurde von mir vorgelesen

#### Der Flug in den Weltraum

- Start- in die Hocke gehen und langsam aufrichten- Arme nach oben gereckt wie eine Rakete
- Zuerst fliegen wir zum **Flummi -Planeten**. Hier kann man sich nur fortbewegen wie ein springender Flummi. Haltet dabei die Beine geschlossen!
- Nun geht es schnell zum **Stachel- Planeten**. Der ist übersät mit großen Stacheln. Ihr könnt euch deshalb nur im Storchengang fortbewegen
- Jetzt sausen wir zum **Planeten der Sümpfe**. Auf ihm kann man nur gebeugt vorwärts kommen.
- Achtung! Nun geht es ab zum **Slalom- Planeten**. Hier darf man nie stillstehen und muss immer in Bewegung bleiben, bis man den Planeten wieder verlässt.

- Wir fliegen nun zum **Magnet- Planeten**. Er übt so eine starke Anziehungskraft aus, dass du dich nur mit einem Partner zusammen bewegen kannst. Dabei kleben eure Handflächen wie Magneten aneinander.
- Nun geht es noch schnell zum **Planeten der tiefen Schluchten**. Wenn man sich gut reckt und streckt, kann man eine oben liegende Brücke erreichen. Geschafft!!!
- Jetzt aber zurück ins Raumschiff. Wir sausen wieder auf die Erde!
- ( Raumschiff wie bei Start imitieren und dann in die Hocke gehen).

Start und Landung können mit Hilfe von Instrumenten begleitet werden. Als musikalische Begleitung empfiehlt sich „ Flug in den Weltraum “. ( CD 3 Musikus Verlag Volk und Wissen)

#### Idee 4

#### *Die Nachtwanderung- Eine Klanggeschichte mit körpereigenen Instrumenten*

##### *Nachtgeräusche*

**Eulenschrei:** hohle Hände vor den Mund halten und „ schuhu“ rufen

**Fledermausgeflatter:** „ fla-fla-fla.“ flüstern und dabei etwas schneller werden

**Igelgetrippel:** mit Fingerkuppen auf die Sitzflächen des Stuhls trommeln- evtl. schniefen und schmatzen

**Maulwurfgraben:** mit Handflächen auf Oberschenkeln reiben

**Nachtvögel:** mit flachen Händen (überkreuz) auf Oberarme klopfen, dabei schneller werden

**Fellkratzen des Dachses:** mit Fingern Oberarme kratzen

**Kaninchen klopfen mit den Hinterläufen, hoppeln davon:** mit Händen auf Bauch klopfen- dann kurze Schläge auf Oberschenkel

**Regentropfen:** mit Fingern schnipsen

**Windgeräusche:** heulen und zischen mit offenem Mund

**Donner:** schnell und kräftig stampfen

Heute nehme ich euch mit auf eine Nachtwanderung in unser Wäldchen. Keine Angst, die Nacht hat zwar viele Geräusche, aber diese kommen nicht von Geistern oder gar Hexen. Zieht euch wetterfeste Kleidung an, denn draußen weht und regnet es. **Windgeräusche/ Regentropfen (leiser werdend, da Regen aufhört)** Merkt ihr, der Regen hat aufgehört?! Also gehen wir weiter.

Seid ganz leise, dann könnt ihr unsere Fledermäuse hören. **Fledermausgeflatter** Sie schlafen tagsüber in alten Ruinen am Waldrand. Da- hört ihr auch die Eulen? Auch sie haben ihr Versteck in der alten Ruine gefunden. **Eulenschrei**

Aber kommt weiter! Ich zeige euch den Bau eines Dachses. Er kann zwar nicht gut sehen, aber umso besser riechen. Wenn ihr euch also still verhaltet, könnt ihr hören wie er sein Fell kratzt. **Fellkratzen des Dachses**

Seht, dort ist ein Igel auf Nahrungssuche. Bestimmt versucht er Insekten zu jagen. **Igelgetrippel**

Über uns zieht ein Schwarm Vögel hinweg. Lauscht auf ihr Flügelschlagen!

**Nachtvögel** Lasst uns nun langsam wieder nach Hause gehen, denn es beginnt wieder zu regnen. **Regentropfen** Ich glaube gar ein Gewitter zieht auf.

**Donnergrollen**

Aber vorher zeige ich euch noch die Maulwurfhaufen vor unserem Haus. Dort habe ich vor kurzem erleben können, wie ein Maulwurf gräbt. **Maulwurfgraben** Schnell, schaut dort auf der Lichtung sind Kaninchen. Bei Gefahr klopfen sie mit ihren Hinterläufen auf den Boden und hoppeln dann rasch davon.

**Kaninchengeräusche** Jetzt aber fix nach Hause, denn es naht ein heftiges Gewitter. **Regen/ Wind / Donner**

**Habt ihr gemerkt- wer die Nacht kennt, verliert die Angst vor ihr.**

*Mögliche Methodik:*

**Variante 1**

Die Lehrerin übt zunächst die Nachtgeräusche mit den Kindern ein. Dabei kann entschieden werden, ob man in Gruppen arbeitet oder ob alle Kinder alle Geräusche darstellen. Anschließend wird der Text vorgetragen und die Geräusche werden an entsprechender Stelle eingefügt. Vorher sollte abgeklärt werden, wie laut die Nachtgeräusche erklingen sollen.

**Variante 2**

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis. Sie üben in kleinen Gruppen ( 3-5 Kinder ) jeweils ein Nachtgeräusch. Alle schließen nun die Augen. Ein Nachtdirigent in der Kreismitte tippt nun in unterschiedlichem Tempo die Kinder an. Beim zweiten Tipp muss man wieder aufhören. Der Nachtdirigent bestimmt, wie viele Kinder mitmachen und auch wann die Nachtwanderung beendet ist. Erst dann dürfen wieder alle die Augen öffnen