21. Wahlperiode

Deutscher Bundestag
Ausschuss für Bildung, Familie,
Senioren, Frauen und Jugend

Ausschussdrucksache 21(13)61d
vom 28. Oktober 2026

Schriftliche Stellungnahme

Öffentliche Anhörung

zu dem Gesetzentwurf der Bundesregierung

Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung der Startchancen von Kindern und zur Qualitätsentwicklung in der Kindertagesbetreuung
(Startchancen- und Qualitätsentwicklungsgesetz – SCQEG)

BT-Drucksache 21/8239

Leon Ries
Deutsche Sportjugend (dsj) im Deutschen Olympischen Sportbund e.V.
Vorstandsmitglied Geschäftsführung (dsj) & Vorstand Jugendsport (DOSB)

Stellungnahme

zum
Entwurf eines Gesetzes zur Verbesserung der Startchancen von Kindern und zur Qualitätsentwicklung in der Kindertagesbetreuung (KiTa-Startchancen- und -Qualitätsentwicklungsgesetz – SCQEG)

Die Deutsche Sportjugend (dsj) begrüßt sehr, dass die motorische Entwicklung ausdrücklich neben Sprache, Selbstregulation und Mathematik als zentraler Entwicklungsbereich benannt wird. Aus Sicht der dsj ist dabei entscheidend, dass frühe Bildung nicht auf Sprache, kognitive Entwicklung und institutionelle Übergänge verengt wird.

Bewegung, Spiel und Sport haben eine eigenständige Bedeutung für die Bildung und Entwicklung von Kindern. Sie wirken zugleich als Querschnittsthema unterstützend auf Sprachentwicklung, Konzentration, exekutive Funktionen und Selbstregulation sowie auf die soziale und emotionale Entwicklung. Vor allem aber sind Bewegung und körperliche Aktivität ein Grundbedürfnis von Kindern und ein unersetzbarer Baustein für ein gesundes Aufwachsen und die Entwicklung von Gesundheitskompetenz.

Gerade für Kinder und Familien in herausfordernden Lebenslagen ist eine bewegungsfördernde Kindertagesbetreuung von besonderer Bedeutung. Kinder, die aufgrund ihrer familiären oder sozialräumlichen Lebensbedingungen nur eingeschränkten Zugang zu sicheren Spiel- und Bewegungsräumen oder zu organisierten Bewegungs- und Sportangeboten haben, sind in besonderem Maße auf gute und verlässliche Bewegungsgelegenheiten in der Kindertagesbetreuung angewiesen. Bewegungsfördernde Kitas können damit einen wichtigen Beitrag zu mehr Chancen- und Bildungsgerechtigkeit sowie zu gesundem Aufwachsen leisten.

Eine qualitativ gute Kindertagesbetreuung muss Kindern deshalb täglich Freude an Bewegung, vielfältige Bewegungserfahrungen und sichere Räume für Spiel, Aktivität und Körpererfahrung ermöglichen. Bewegung muss integraler Bestandteil der Bildungsarbeit von Kitas werden.

Die dsj hält es darum für zwingend notwendig, das grob- und feinmotorische Fähigkeiten als zentrale Entwicklungsbereiche von Anfang an konsequent in den Qualitätsanforderungen, den Förderlogiken und den Begleitstrukturen Eingang finden. Sie regt daher an, diesen Bereich aus den vorgesehenen Einschränkungen in §109 zu streichen, die motorische Entwicklung von Anfang an sowohl bei den Entwicklungsstandserhebungen als auch bei der Förderung mitzudenken und Bewegungsförderung grundsätzlich als essentiellen Bildungsbereich zu verankern.

Erläuterung notwendiger Anpassungen im Einzelnen

Der Referentenentwurf setzt wichtige Schwerpunkte: die verbindliche Erhebung des Sprach- und Entwicklungsstands, die Förderung bei festgestelltem Bedarf, die Stärkung des Übergangs von Kindertagesbetreuung in die Schule sowie die gezielte Unterstützung von Einrichtungen mit Kindern und Familien in herausfordernden Lebenslagen. Diese Schwerpunkte sind nachvollziehbar und können dazu beitragen, Bildungsungleichheiten frühzeitig zu verringern.

Der Entwurf erkennt die Bedeutung der Motorik für die kindliche Entwicklung ausdrücklich an und benennt grob- und feinmotorische Fähigkeiten neben Sprache, Selbstregulation und mathematischen Fähigkeiten als zentrale Entwicklungsbereiche. Darüber hinaus wird auf die Relevanz von Bewegungsförderung für andere Entwicklungsfelder wie beispielsweise den Spracherwerb hingewiesen.

Dennoch sieht die dsj Defizite bei der Berücksichtigung von Bewegung als zentralen Bildungsbereich der frühen Kindheit und der bildungsbereichsübergreifenden Wirkung von Körper- und Bewegungserfahrungen auf personale, sozial-emotionale und kognitive Kompetenzen. Der Entwurf benennt zwar motorische Fähigkeiten ausdrücklich als wichtigen Teil kindlicher Entwicklung, übersetzt diese Bedeutung jedoch noch nicht ausreichend in verbindliche Qualitätsanforderungen, Förderlogiken und geeignete Begleitstrukturen.

Die dsj sieht auf Grundlage des aktuellen Referentenentwurfs darum folgenden Anpassungsbedarf:

1. **Motorische Entwicklung von Anfang an und als gleichrangigen Entwicklungsbereich verbindlich berücksichtigen**

   Aufgrund der Übergangsregelung in § 109 sind die verbindlichen Verpflichtungen nach § 22 c Absatz 1 Satz 1 Nummer 2 und 3 bis zum 31. Dezember 2031 ausschließlich auf die sprachlichen Fähigkeiten des Kindes beschränkt. Die verbindliche Feststellung und Förderung der motorischen Entwicklung wird damit faktisch um mehrere Jahre zurückgestellt, die Gleichrangigkeit der Entwicklungsbereiche unterlaufen. Die Chance auf ein bereichsübergreifendes und damit ganzheitliches Bildungsverständnis und eine entsprechende bereichsübergreifende, integrale Förderung von Anfang an wird vertan.

   - **Verpflichtung in § 109 muss um die grob- und feinmotorischen Fähigkeiten erweitert werden**

   - Mindestens muss eine zeitliche Verkürzung der Übergangsregelung erfolgen, verbunden mit einem umgehenden verbindlichen stufenweisen Aufbauplan, der erforderliche Verfahren, Fachkompetenzen und Förderstrukturen für die motorische Entwicklung festlegt

2. Bewegungsförderung als essentiellen Bildungsbereich von Kindertagesstätten und Kindertagespflege verankern

Die Förderung von Kindern nach Feststellung motorischer Defizite vorzusehen ist richtig und wichtig. Bewegungsförderung muss jedoch grundsätzlich in Kindertagesstätten und Kindertagespflege als essentieller Bildungsbereich verankert und stetig qualitativ weiterentwickelt werden. Für eine wirksame Verankerung braucht es u. a. ein bewegungspädagogisches Konzept, eine bewegungsfördernde räumliche Gestaltung, Expertise bei den pädagogischen Fachkräften sowie eine gute Vernetzung mit weiteren Akteur*innen[1].

Bewegung, Spiel und Sport müssen ausdrücklich in der grundsätzlichen Qualitätsentwicklung von Kindertagesstätten und Kindertagespflege, bei der Förderung von Entwicklungsbedarfen sowie im Übergang in die Grundschule mitgedacht werden. Im Mittelpunkt muss eine freudvolle, inklusive und alltagsintegrierte Bewegungsförderung stehen, die u. a. positive Bewegungserfahrungen, Selbstwirksamkeitsprozesse, gemeinsames Spiel und verlässliche Bewegungszeiten im Alltag von Kindertageseinrichtungen und Kindertagespflege beinhaltet.

- **Wirkungsstarke Qualitätskriterien zur Bewegungsförderung müssen verankert werden, um Kitas und Kindertagespflege als bewegungsfördernde Lebenswelt auszugestalten und konstant weiterzuentwickeln**

Rolle des gemeinnützigen Kinder- und Jugendsports

Die dsj und ihre Mitgliedsorganisationen engagieren sich bundesweit für Bewegungsförderung, Teilhabe, Gesundheitsförderung, Kinder- und Jugendarbeit sowie Qualifizierung im gemeinnützig organisierten Sport. Sportvereine, Sportjugenden und weitere Partner im Sozialraum können Kindertageseinrichtungen und Kindertagespflege dabei unterstützen, kindgerechte, inklusive und niedrigschwellige Bewegungsangebote zu entwickeln und tun dies aktiv seit über 50 Jahren. Darüber hinaus sind Organisationen des gemeinnützigen organisierten Sports auch selbst Träger von Kitas und arbeiten gemeinsam stetig an Qualitätsentwicklungsprozessen. Dieses Potenzial sollte im Gesetz und in der späteren Umsetzung ausdrücklich mitgedacht werden.

Dabei ist aus Sicht der dsj wichtig, dass Kooperationen mit dem gemeinnützigen Kinder- und Jugendsport die pädagogische Verantwortung der Kindertageseinrichtungen ergänzen und stärken, nicht ersetzen. Bewegungsförderung muss Bestandteil des pädagogischen Alltags der Einrichtung sein. Sportvereine, Sportjugenden und weitere qualifizierte Partner können dabei insbesondere durch Fachberatung, Qualifizierung, zusätzliche Bewegungsangebote und sozialräumliche Vernetzung unterstützen.

[1] Siehe auch Qualitätskatalog für Bewegungskitas, Prof. Dr. Rolf Schwarz; Hrsg. Deutsche Sportjugend und Bundesliga Stiftung

Fazit

Die dsj begrüßt den Ansatz des SCQEG, die Startchancen von Kindern zu verbessern und die Qualitätsentwicklung in der Kindertagesbetreuung verbindlicher auszugestalten. Besonders positiv bewertet die dsj, dass der Entwurf die motorische Entwicklung ausdrücklich als einen zentralen Entwicklungsbereich neben Sprache, Selbstregulation und mathematischen Fähigkeiten anerkennt.

Damit dieser ganzheitliche Anspruch tatsächlich eingelöst wird, muss die Gleichrangigkeit der Entwicklungsbereiche jedoch bereits zeitnah während der vorgesehenen Übergangsphase wirksam werden. Die dsj regt daher an, die Übergangsregelung des § 109 hinsichtlich der motorischen Entwicklung zu streichen oder zumindest deutlich zu verkürzen und gleichzeitig die notwendigen Strukturen für eine qualitätsvolle motorische Entwicklungsbegleitung verbindlich aufzubauen.

Darüber hinaus sollte Bewegung, Spiel und körperliche Aktivität nicht ausschließlich im Zusammenhang mit der Feststellung und Förderung individueller Entwicklungsbedarfe betrachtet werden. Vielmehr sollten bewegungsfördernde Rahmenbedingungen als Bestandteil guter Kindertagesbetreuung für alle Kinder grundlegend verankert werden. Dazu gehören vielfältige und freudvolle Bewegungsmöglichkeiten im pädagogischen Alltag, geeignete Räume und Materialien, entsprechende Fachkompetenzen sowie sozialräumliche Kooperationen, insbesondere mit dem gemeinnützigen Kinder- und Jugendsport.

Bewegung, Spiel und Sport sind kein nachrangiges Ergänzungsthema, sondern ein wesentlicher Bestandteil guter frühkindlicher Bildung, gesunden Aufwachsens und gelingender Teilhabe. Die dsj bittet daher darum, diese Bedeutung im weiteren Gesetzgebungsverfahren ausdrücklich zu berücksichtigen und sowohl die Verbindlichkeit bezogen auf die motorische Entwicklung als auch die strukturelle Verankerung von Bewegungsförderung in der Kindertagesbetreuung entsprechend zu stärken.

Die Deutsche Sportjugend im DOSB e.V.

Die Deutsche Sportjugend ist der Jugendverband im Deutschen Olympischen Sportbund e.V., die Interessenvertretung und Dachverband der deutschen Jugendverbände/-organisationen im gemeinnützig organisierten Sport. Sie übernimmt Koordinations-, Innovations- und Grundsatzaufgaben für die Kinder- und Jugendarbeit ihrer Mitgliedsorganisationen. Sie setzt sich für die Bedürfnisse und Anliegen aller Sporttreibenden sowie im Sport engagierten jungen Menschen ein. Insgesamt rund 11 Millionen Mitgliedschaften von Kindern und Jugendlichen unter 27 Jahren gibt es in deutschen Sportvereinen. Sport (im Verein) gehört damit in seinen verschiedenen Ausprägungen zum Alltag nahezu der Hälfte aller jungen Menschen.

BEWEGUNGSKALENDER 2027

Bewegungsideen und Praxistipps für Übungsleiter*innen, Trainer*innen sowie pädagogische Fachkräfte

SPRACHE (FÖRDERN) IN BEWEGUNG



In Kooperation mit

Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit

Kinder stark machen

Kinderwelt ist Bewegungswelt

Herausgeberin

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

EINLEITUNG

SPRACHE (FÖRDERN) IN BEWEGUNG

Maren Utischill, Mitglied des Leitungsteams der Bewegten Gesunden Schule Niedersachsens

Bewegung und Sprache – das sind starke Partner

In der Bildungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen wird fortwährend deutlich: **Wo Bewegung ist, ist auch Sprache** – ob als gesprochenes Wort oder in Gestik und Mimik.

Sprache begleitet das Tun und bietet Anlässe. In Bewegung „läuft" das **Lernen wie nebenbei** und nützt so Kopf und Körper: Es ist ein Kinderspiel, das Denken und Handeln vereint. Bewegung ist nicht nur die zentrale Aneignungsform der Kinder, sondern **macht wach, stiftet soziale Erfahrungen, gleicht langes Sitzen aus, fördert die Sauerstoffversorgung – und steigert so auch die Aufmerksamkeit.**

Eine Vielzahl von (Bewegungs-)Anlässen lädt zum entdeckenden Lernen ein und die Spielfreude fügt spielerische Leichtigkeit hinzu. Wir tauchen ein in die Welt, in der Spiel und Sprache Hand in Hand gehen.
Mit kleinen Impulsen Großes bewirken!

Ausrichten – Die Spielimpulse haben jeweils folgende Stufen:



Angebot: Vorbereitung

Um den Wortschatz zu erweitern, braucht es uns als Sprach-Vor-Bild. Wir verknüpfen Wort und Bezeichnetes (Übungen zur Zuordnung) und bieten eine Orientierung.



Anregung: Grundspiel

Damit die Inhalte im Kopf verankert werden, bieten wir vielfältige Gelegenheiten zum wiederholenden Üben und laden die Kinder mit Zu- und Vertrauen sowie Ermutigung zum eigenständigen Erproben ein.



Anlass: Variationen

Die Inhalte beziehen wir in unterschiedliche Situationen zur selbstständigen An- und Verwendung ein, sodass die sprachliche Äußerung als Werkzeug zur Lösung führt, auch durch den Austausch miteinander.



Erweiterungen zum Grundspiel

Die Erweiterungen geben Anregungen, wie das Grundspiel z. B. mit Hilfe anderer Materialien oder zusätzlichen Herausforderungen an den Entwicklungsstand der Gruppe bzw. an die Möglichkeiten vor Ort angepasst werden kann.



Sinnvolle Tipps

Zum jedem Spielimpuls gibt es Tipps, die mit dem Werkzeugkasten-Symbol gekennzeichnet werden (z. B. didaktisch, pädagogisch, praktisch).

Worte haben die Kraft, unsere Welt zu verzaubern und sie in einem neuen Licht erscheinen zu lassen. Mit Sprache können wir beschreiben, was uns bewegt, und unsere Realität gestalten. Bereits von klein auf ist das Kind nahezu immer in Bewegung, entdeckt und erschließt sich voller Neugierde seine soziale und materielle Umgebung.



Wortschatzerweiterung durch gezieltes Tun

Den Wortschatz isoliert zu erweitern, reicht nicht aus; auch die Bedingungen, um sich Dinge zu merken, müssen mit angesprochen werden (vgl. dsj-Bewegungskalender 2025). Wir brauchen die Einbindung in konkrete Situationen, die bedeutsam sind und einen (spielerischen) Bezug zum Tun herstellen.

Eingeladen

Die vorgestellten Spielimpulse lassen sich auf viele Themenfelder, in jede Sprache und auch auf mathematische Bereiche anpassen oder beziehen. Eine Gelingensbedingung ist, die Lebenswelt der Kinder mit einzubeziehen (z. B. Jahreszeit, aktuelles Thema). Dazu bieten sich Übungen im Bereich Reaktion, Nachmachen, zum Suchen/Finden, mit Zuordnung oder als Wahrnehmungsschulung an.

Themenfelder

Körper, Farben, Formen, Gegenstände/Dinge, Tiere/Lebewesen, Fahrzeuge, Familie, emotionaler Ausdruck, Vorgänge und Ereignisse – z. B. Tisch decken, Aufräum- und Sortierkategorien (Bettzeug ins Bett, Bälle in einen Kasten, Tiere ins Gehege, Bauklötze in den Karton).

Formen

Hol-Bring-Aufgaben, Transportaufgaben, Auswahlaufgaben, Merkaufgaben, Reaktion auf Signalwort, Suchen, Finden, Formen, Bilden, Zuordnen, Aufräum- und Sortierkategorien.



Durch das Variieren der Themenbereiche und Kategorien kann jedes Grundspiel (wieder) neu und spannend werden, auch wenn die Grundaufgabe unverändert ist.

Bei allen Spielideen wird auf eine Vorgabe der Personenanzahl verzichtet. Um möglichst jedes Kind zu aktivieren und zugleich eine möglichst hohe Bewegungszeit zu erzielen, bietet es sich je nach Gruppengröße an, Kleingruppen zu bilden und so die Durchführung parallel stattfinden zu lassen.

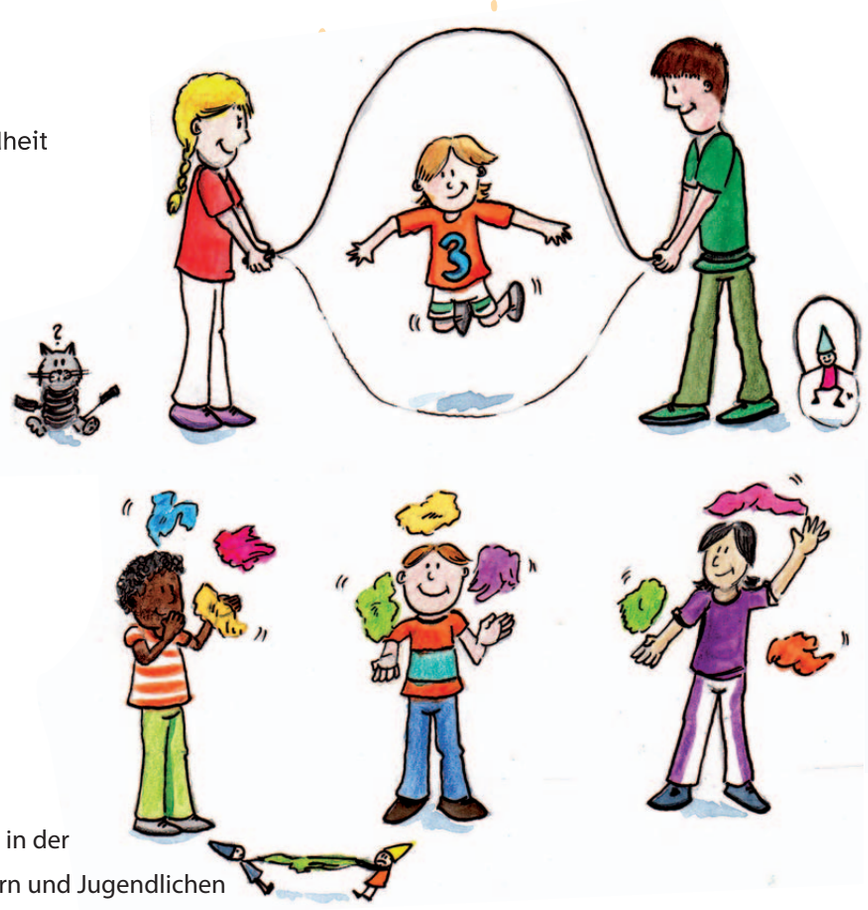
Weitere Informationen und Hintergrundwissen rund um Sprache (fördern) bzw. Sprache in Bewegung gibt es unter www.dsj.de/bewegungskalender2027

Gemeinsam wird's zum Abenteuer – viel Spaß bei der Erprobung!

BEWEGUNG MACHT KINDER STARK

Kinder stark machen

Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit



Die Entwicklung zu einer starken Persönlichkeit beginnt bereits in jungen Jahren. Deshalb engagieren sich die Deutsche Sportjugend (dsj) und das Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit (BIÖG) in der Mitmach-Initiative „Kinder stark machen – für ein suchtfreies Leben".

Gemeinsames Ziel ist es, die Lebenskompetenz von Kindern frühzeitig zu stärken, damit sie im späteren Leben „Nein" zu Suchtmitteln sagen können.

Das Bundesinstitut bietet allen Erwachsenen, die in der Schule, in der Kita oder im Sportverein mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, für diese wichtige Aufgabe umfangreiche Unterstützung, Informationen und Mitwirkungsmöglichkeiten.

Selbstvertrauen, Anerkennung, Mut – darum geht es bei der Mitmach-Initiative „Kinder stark machen". Ausführliche Informationen, Spiel-, Bastel- und Bewegungsideen finden Sie auf:
www.kinderstarkmachen.de

Mitmachen & Paket bestellen

Ideen für Team- und Vertrauensspiele finden Sie im kostenlosen „Kinder stark machen"-Paket des BIÖG. Werden Sie Teil der Mitmach-Initiative und bestellen Sie für Ihre nächste Veranstaltung in Kita, Schule oder Sportverein die kostenlose Box mit Spieleset, Infomaterialien und Give-aways.



Infos & Bestellmöglichkeit Paket

Infotelefon: 06173 702729
(Mo.-Fr. von 9-17 Uhr)
www.kinderstarkmachen.de

Infos zu Schulungen

www.kinderstarkmachen.de
Anfragen bitte per E-Mail an:
schulungen@kinderstarkmachen.de

SPIELE-TIPP:

MEIN LIEBLINGSSPORT

Dieses Spiel zeigt auf beeindruckende Weise, dass sich Sätze besonders gut merken lassen, wenn sie mit einer Bewegung verknüpft sind.

Geeignet für:
6 bis 20 Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren

Ort:
drinnen und draußen,
Spielfläche ca. 10 m x 10 m

Spielvorschläge:
Die Kinder bilden einen Kreis. Jedes Kind überlegt sich eine Sportart mit einer dazugehörigen typischen Bewegung. Kind 1 beginnt und sagt: „Ich gehe heute zum Turnen." Dann macht es beispielsweise einen Strecksprung. Direkt danach wiederholen alle anderen Kinder gleichzeitig zunächst den Satz „Ich gehe heute zum Turnen" und dann die Bewegung von Kind 1.

Jetzt ist Kind 2 an der Reihe mit einer anderen Sportart: „Mein Lieblingssport ist Schwimmen". Kind 2 macht Schwimmbewegungen. Die ganze Gruppe wiederholt den Satz und die Bewegung. Das Spiel endet, wenn alle Kinder ihren Lieblingssport vorgeführt haben und die Gruppe die jeweiligen Bewegungen nachgemacht hat.

Die Spielleitung macht aktiv mit und unterstützt die Gruppe.



Variante:
Die Gruppe wiederholt die Sätze und Bewegungen aller Kinder, angefangen beim Satz und der Bewegung von Kind 1, dann von Kind 2 usw. Es entsteht damit eine immer länger werdende Kette von Sätzen und Bewegungen. Am Ende können es so viele Sätze und Bewegungen sein, wie es mitspielende Kinder gibt.

Starke Mitmach-Lieder

Für Kinder von 3 bis 6 Jahren

Unsere starken Mitmach-Lieder laden Vorschulkinder ein zum Mitsingen und Bewegen, z. B. beim Eltern-Kind-Turnen oder in der Kita. Die Lieder, die Noten, den Text und die entsprechenden Mitmach-Ideen gibt's kostenlos auf der Webseite zum Herunterladen.



Jetzt gibt's den dsj-Bewegungskalender auch für die Hosentasche!

HOL DIR DIE BEWEGUNGSKALENDER-APP

PLAY & MOVE



Play & Move

Die App „Play & Move" kann kostenfrei im Playstore und im Apple Store heruntergeladen werden.

Die „Play & Move"- App enthält die beliebtesten Bewegungsideen der bislang erschienenen dsj-Bewegungskalender und bietet darüber hinaus eine Vielzahl an weiteren Funktionen.

Mit zahlreichen Bewegungsspielen, kreativen Ideen für zwischendurch und praktischen Tipps zur Bewegungsförderung von Kindern ist die App ein wertvoller Begleiter für Übungsleiter*innen, Trainer*innen, pädagogische Fachkräfte und alle, die die motorische und ganzheitliche Entwicklung von Kindern unterstützen möchten. Besonders praktisch: Lieblingsspiele können in der App markiert werden. So erhält man Stück für Stück seinen eigenen, individuellen Spielepool to go.

Ob für drinnen oder draußen, für Groß oder Klein, für Bewegungsexpert*innen oder -anfänger*innen – die App „Play & Move" sorgt für mehr Bewegungsvielfalt und mehr Spaß an Bewegung.

Jetzt herunterladen und loslegen!

GET IT ON Google Play

Download on the App Store

FERIEN UND FEIERTAGE



Schulferien 2027 in den Ländern der Bundesrepublik Deutschland

Bundesland	Weihnachten/Neujahr 2026/2027	Winter 2027	Ostern/Frühjahr 2027	Himmelf./Pfingsten 2027	Sommer 2027	Herbst 2027	Weihnachten/Neujahr 2027/2028
Baden-Württemberg	23.12. - 09.01.	-	25.03./30.03. - 03.04.	18.05. - 29.06.	29.07. - 11.09.	02.11. - 06.11.	23.12. - 08.01.
Bayern	24.12. - 08.01.	-	08.02. - 12.02./22.03. - 02.04.	18.05. - 28.06.	02.08. - 13.09.	02.11. - 05.11.	24.12. - 07.01.
Berlin	23.12. - 02.01.	01.02. - 06.02.	22.03. - 02.04.	07.05./18.05. - 19.05.	01.07. - 14.08.	11.10. - 23.10.	22.12. - 31.12.
Brandenburg	23.12. - 02.01.	01.02. - 06.02.	22.03. - 03.04.	18.05.	01.07. - 14.08.	11.10. - 23.10.	23.12. - 31.12.
Bremen	23.12. - 09.01.	01.02. - 02.02.	22.03. - 03.04.	07.05./18.05.	08.07. - 18.08.	18.10. - 30.10.	23.12. - 08.01.
Hamburg	21.12. - 01.01.	29.01.	01.03. - 12.03.	07.05. - 14.05.	01.07. - 11.08.	11.10. - 22.10.	20.12. - 31.12.
Hessen	23.12. - 12.01.	-	22.03. - 02.04.	-	28.06. - 06.08.	04.10. - 16.10.	23.12. - 11.01.
Mecklenburg-Vorpommern	21.12. - 02.01.	08.02. - 19.02.	24.03. - 02.04.	07.05./14.05. -18.05.	05.07. - 14.08.	14.10. - 23.10.	22.12. - 04.01.
Niedersachsen	23.12. - 09.01.	01.02. - 02.02.	22.03. - 03.04.	07.05./18.05.	08.07. - 18.08.	16.10. - 30.10.	23.12. - 08.01.
Nordrhein-Westfalen	23.12. - 06.01.	-	22.03. - 03.04.	18.05.	19.07. - 31.08.	23.10. - 06.11.	24.12. - 08.01.
Rheinland-Pfalz	23.12. - 08.01.	-	22.03. - 02.04.	-	28.06. - 06.08.	04.10. - 15.10.	23.12. - 07.01.
Saarland	21.12. - 31.12.	08.02. - 12.02.	30.03. - 09.04.	-	28.06. - 06.08.	04.10. - 15.10.	20.12. - 31.12.
Sachsen	23.12. - 02.01.	08.02. - 19.02.	26.03. - 02.04.	07.05./15.05. - 18.05.	10.07. - 20.08.	11.10. - 23.10.	23.12. - 01.01.
Sachsen-Anhalt	21.12. - 02.01.	01.02. - 06.02.	22.03. - 27.03.	15.05. - 22.05.	10.07. - 20.08.	18.10. - 23.10.	20.12. - 31.12.
Schleswig-Holstein	21.12. - 06.01.	-	30.03. - 10.04.	07.05.	03.07. - 14.08.	11.10. - 23.10.	23.12. - 08.01.
Thüringen	23.12. - 02.01.	01.02. - 06.02.	22.03. - 03.04.	07.05.	10.07. - 20.08.	09.10. - 23.10.	23.12. - 31.12.

Angegeben sind jeweils der erste und letzte Ferientag; **nachträgliche Änderungen einzelner Bundesländer sind vorbehalten.** Auf den Inseln Sylt, Föhr, Amrum und Helgoland sowie auf den Halligen gelten für die Sommer- und Herbstferien Sonderregelungen. Die Angaben beruhen auf den Informationen der Kultusministerkonferenz. **Alle Angaben ohne Gewähr! (Stand September 2026)**

Gesetzliche Feiertage 2027 in Deutschland

Neujahr	01.01.2027	alle Bundesländer
Heilige Drei Könige	06.01.2027	BW, BY, ST
Karfreitag	26.03.2027	alle Bundesländer
Ostermontag	29.03.2027	alle Bundesländer
Tag der Arbeit	01.05.2027	alle Bundesländer
Christi Himmelfahrt	06.05.2027	alle Bundesländer
Pfingstmontag	17.05.2027	alle Bundesländer
Fronleichnam	27.05.2027	BW, BY, HE, NW, RP, SL
Mariä Himmelfahrt	15.08.2027	BY, SL
Tag der Deutschen Einheit	03.10.2027	alle Bundesländer
Reformationstag	31.10.2027	BB, HB, HH, MV, NI, SN, ST, SH, TH
Allerheiligen	01.11.2027	BW, BY, NW, RP, SL
Buß- und Bettag	17.11.2027	SN
1. Weihnachtstag	25.12.2027	alle Bundesländer
2. Weihnachtstag	26.12.2027	alle Bundesländer

BW = Baden-Württemberg
BY = Bayern
BE = Berlin
BB = Brandenburg

HB = Bremen
HH = Hamburg
HE = Hessen
MV = Mecklenburg-Vorpommern

NI = Niedersachsen
NW = Nordrhein-Westfalen
RP = Rheinland-Pfalz
SL = Saarland

SN = Sachsen
ST = Sachsen-Anhalt
SH = Schleswig-Holstein
TH = Thüringen

Feiertage verschiedener Konfessionen 2027

07.01.	Weihnacht (orth./julian.)	06.06.	Neujahr (islam.)
19.01.	Theophanie (orth.)	10.06. - 12.06.	Schawuot (jüd.)
07.02.	Losar – tibetisches Neujahr	15.06.	Ashura-Fest (islam.)
07.02. - 08.03.	Ramadan/Fastenzeit (islam.)	20.06.	Pfingstsonntag (gr.-orth.)
08.03.	Nyepi (hind.)	13.08.	Mevlid (islam.)
09.03.	Fest des Fastenbrechens (islam.)	01.10. - 03.10.	Rosh ha-Schana/Neujahr (jüd.)
22.03. - 23.03.	Purimfest (jüd.)	10.10. - 11.10.	Jom Kippur (jüd.)
14.04.	Tamilisches Neujahrsfest	15.10. - 22.10.	Sukkot (jüd.)
21.04. - 29.04.	Passah (jüd.)	22.10. - 24.10.	Schmini Azeret (jüd.) / Simchat Tora (jüd.)
30.04.	Karfreitag (gr.-orth.)	24.12. - 01.01.	Chanukka (jüd.)
02.05.	Ostersonntag (gr.-orth.)		
16.05. - 19.05.	Opferfest (islam.)		
20.05.	Vesakh (bud.)		

orth. = orthodox · jüd. = jüdisch · islam. = islamisch · syr. = syrisch · gr. = griechisch · julian. = julianisch · hind. = hinduistisch · bud. = buddhistisch
Quellen: Zentralrat der Muslime in Deutschland e.V. · Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen · Wikipedia
Weitere Feiertage verschiedener Konfessionen gibt es im Interkulturellen Kalender des Bundesamtes für Migration und Flüchtlinge unter www.bamf.de
Einige dieser Feiertage finden sich auch beispielhaft im Kalendarium wieder.

Farben + Finden

Hand auf

Ein Farbendieb hat die Farben des Regenbogens durcheinandergebracht. Das Regenbogenland braucht dringend Hilfe!
Alle Kinder bewegen sich durch die Halle. Auf ein Signal der Gruppenleitung, zum Beispiel „Hand auf rot“, suchen alle Kinder im Raum etwas Rotes, laufen dorthin und berühren es.
Die Kinder bleiben so lange an der gewählten „Berührstation“, bis die Spielleitung das Spiel wieder freigibt.
Als Berührpunkt können beispielweise Linien, Kreidepunkte, Farbkarten, farbige Hütchen, Reifen oder Farbplättchen (an der Wand oder auch auf dem Boden) eingesetzt werden.



Erweiterung

- Bei Freigabe durch die Spielleitung kann benannt werden, wie die Kinder sich bis zum nächsten Signal weiterbewegen (z. B. rückwärts, seitwärts, Hopserlauf).
- Zusätzlich kann benannt werden, mit welchem Körperteil (z. B. Fuß, Hand) die Farbe berührt werden soll und wo (z. B. auf, unter, neben). Z. B. „Fuß bei blau unter die Bank“. Auch das Einbeziehen von Materialien ist möglich (z. B. Hand auf Holz, Metall).
- Ebenfalls kann die Körperseite benannt werden, mit der die Berührung durchgeführt werden soll, zum Beispiel „rechte Schulter“.

MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
				1 Neujahr	2	3
4	5	6 Heilige Drei Könige*	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

* nicht in allen Bundesländern

Vorbereitung

Bei Sprachstarter*innen vorab gemeinsam die Farben besprechen (drei bis max. fünf Farben zum Start; gelb, rot, blau, grün, lila).

Tipps

Zusätzlich kann zur Benennung der Farbe z. B. eine passende Farbkarte, ein Jongliertuch o. ä. als visuelle Hilfe gezeigt werden.
Grundsätzlich gilt: Alle Anweisungen im Spiel vorab mit den Kindern besprechen, d. h. Farben, Körperteile, Positionen etc. sollten vor dem Spielen einmal mit den Kindern besprochen werden.

Variationen

- Eine Farb-Abfolge benennen, die von den Kindern abgelaufen werden soll.
- Als Teamaufgabe kann eine Vorgabe von mehreren Körperteilen gegeben werden, die die Farbe berühren sollen (z. B. immer vier Personen – drei Hände, zwei Knie, ein Fuß und ein Po).



Eine Druckvorlage für die Körperteile gibt es unter
www.dsj.de/bewegungskalender2027

Kinderwelt ist Bewegungswelt

Kinder stark machen

JANUAR 2027

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

Formen + Wahrnehmen

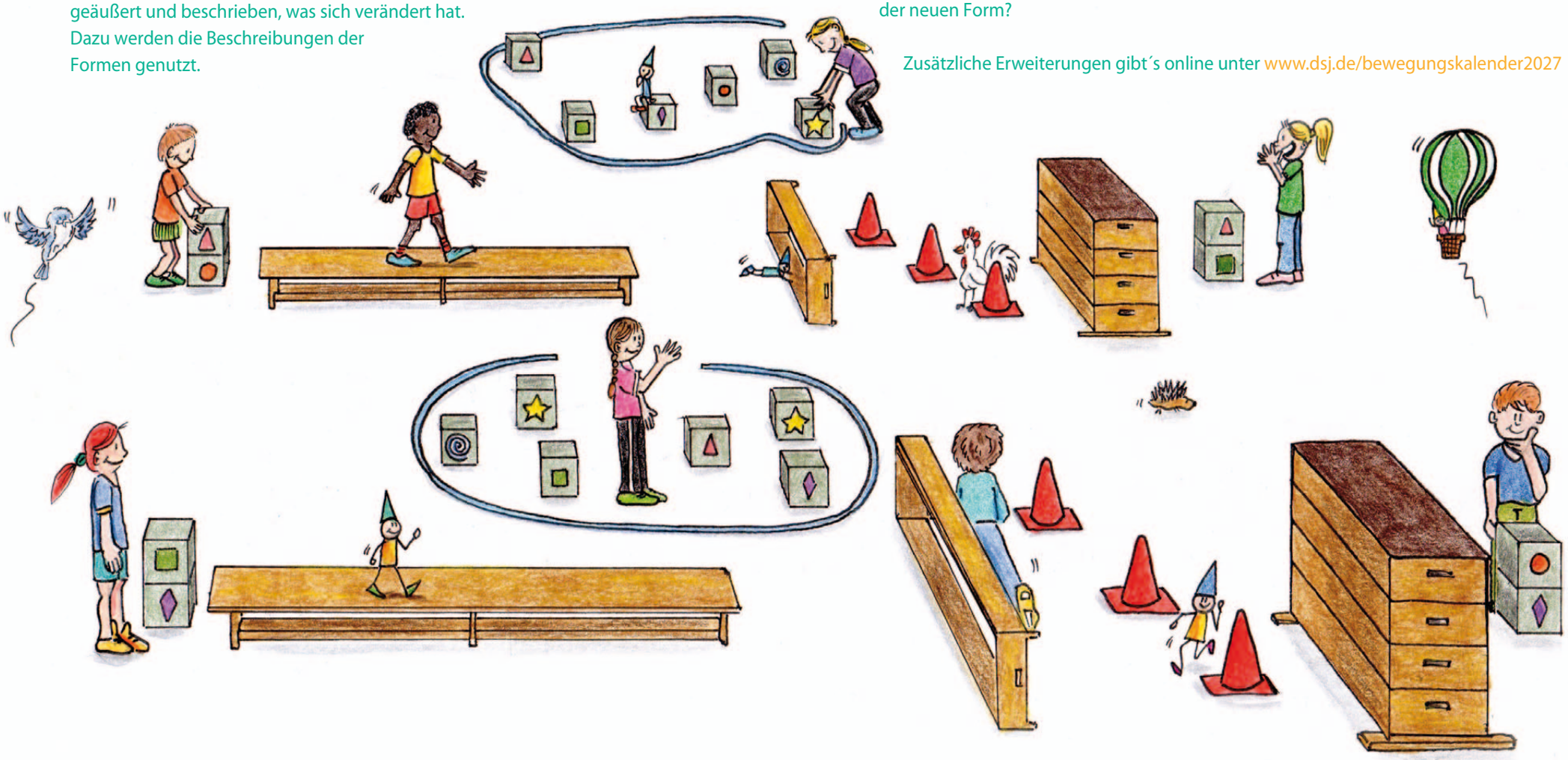
Erwachen – was ist anders?

Alle Kinder versammeln sich im Kreis. Die Spielleitung legt eine Abfolge aus unterschiedlichen Formen aus. Dazu können Abbildungen (siehe Druckvorlagen online) oder z. B. auch Bauklötze genutzt werden. Nun wird der Bereich verdeckt und die Kinder „schlafwandeln“ durch den Raum. Währenddessen verändert die Spielleitung oder ein ausgewähltes Kind die Abfolge, entfernt zum Beispiel eine Figur. Anschließend beginnt sie langsam runterzuzählen, bei der Zahl Null müssen alle Kinder wieder an ihrem Platz „erwachen“. Die Abfolge wird mit wachem Auge untersucht und es wird eine Vermutung geäußert und beschrieben, was sich verändert hat. Dazu werden die Beschreibungen der Formen genutzt.

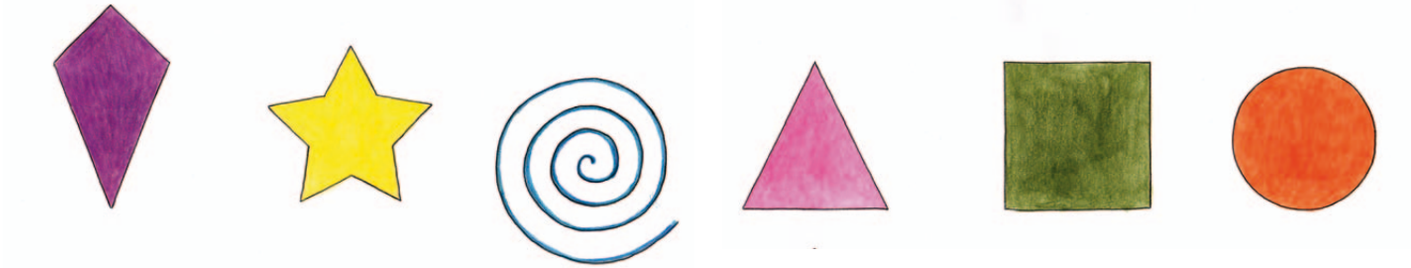
Erweiterung

- Es wird eine Laufstrecke aufgebaut (siehe Zeichnung). Am Ende der Laufstrecke wird eine Formen-Abfolge ausgelegt. Nun laufen die Kinder nacheinander auf die andere Seite, merken sich immer eine Position. Am „Formenteich“ angeln sie sich die fehlende Form für die passende Reihenfolge (nachbilden). Es können auch alle Formen auf der Hälfte der o. g. Laufstrecke in einem Reifen abgelegt werden, sodass auf dem Rückweg das passende Gegenstück gefunden und dann mitgenommen werden muss. Am Ende benennen die Kinder ihre eigene Formen-Reihenfolge.
- Es wird ein kleiner Parcours aufgebaut. An jeder Station liegt eine Form. In einer bestimmten Reihenfolge laufen die Kinder die Stationen ab und merken sich die jeweilige Form. Anschließend verändert die Spielleitung die abgelegte Form. Wer findet die Station mit der neuen Form?

Zusätzliche Erweiterungen gibt´s online unter www.dsj.de/bewegungskalender2027



MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
1	2	3	4	5	6	7 Beginn Ramadan
8 Rosenmontag	9 Fastnacht	10 Aschermittwoch	11	12	13	14 Valentinstag
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28



Vorbereitung

Die Kinder können gemeinsam zunächst die Formen (Dreieck, Kreis, Viereck etc.) mit ihren Händen oder durch Handreichung gemeinsam mit ihren Körpern „bilden“, um die Begriffe zu verinnerlichen.

Tipp

Für den Abgleich der Vorher-Nachher-Situation im Grundspiel ggf. beide Abfolgen aufbauen und beide abdecken. Nun zuerst den veränderten Bereich aufdecken, raten lassen und zur Auflösung die zweite Seite ebenfalls aufdecken.

Variationen

- Was ist in der Küche? Was gehört auf den Teller? Was ist im Salat? Je nach Oberthema können Abbildungen (oder Realmaterialien) in einer Vorher- und in einer Nachher-Darstellung einbezogen werden. Diese können mit Hilfe von Laufwegen, Parcours, Checklisten oder Bauplänen zum Nachbau ergänzt werden. Kleingruppen können sich gegenseitig eine Abfolge gestalten und im zweiten Schritt verändern.

- Kleine Kunststofftiere können zum Erlernen von Tiernamen genutzt werden. Zu Beginn sind alle verfügbaren Tiere aufgedeckt. Nach dem Verdecken werden einzelne Figuren in einen Beutel gefüllt und nur durch Fühlen erraten. Nachdem beispielsweise drei Tiere erraten wurden, wird benannt, welche Tiere jetzt noch unter der Abdeckung liegen.

Eine Druckvorlage für die Formen und weitere Spiellinfos gibt es unter www.dsj.de/bewegungskalender2027

Kinderwelt ist Bewegungswelt

FEBRUAR 2027

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

Obst + Unterschiede wahrnehmen

Ich geb's weiter

Die Kinder stellen sich in einer Reihe oder mehreren Reihen mit ausreichend Abstand zueinander auf. Am Anfang und am Ende der Reihe werden mehrere identische Bildkarten ausgelegt (siehe Druckvorlage online): z. B. Banane, Apfel, Birne, Kirsche, Traube, Kiwi.

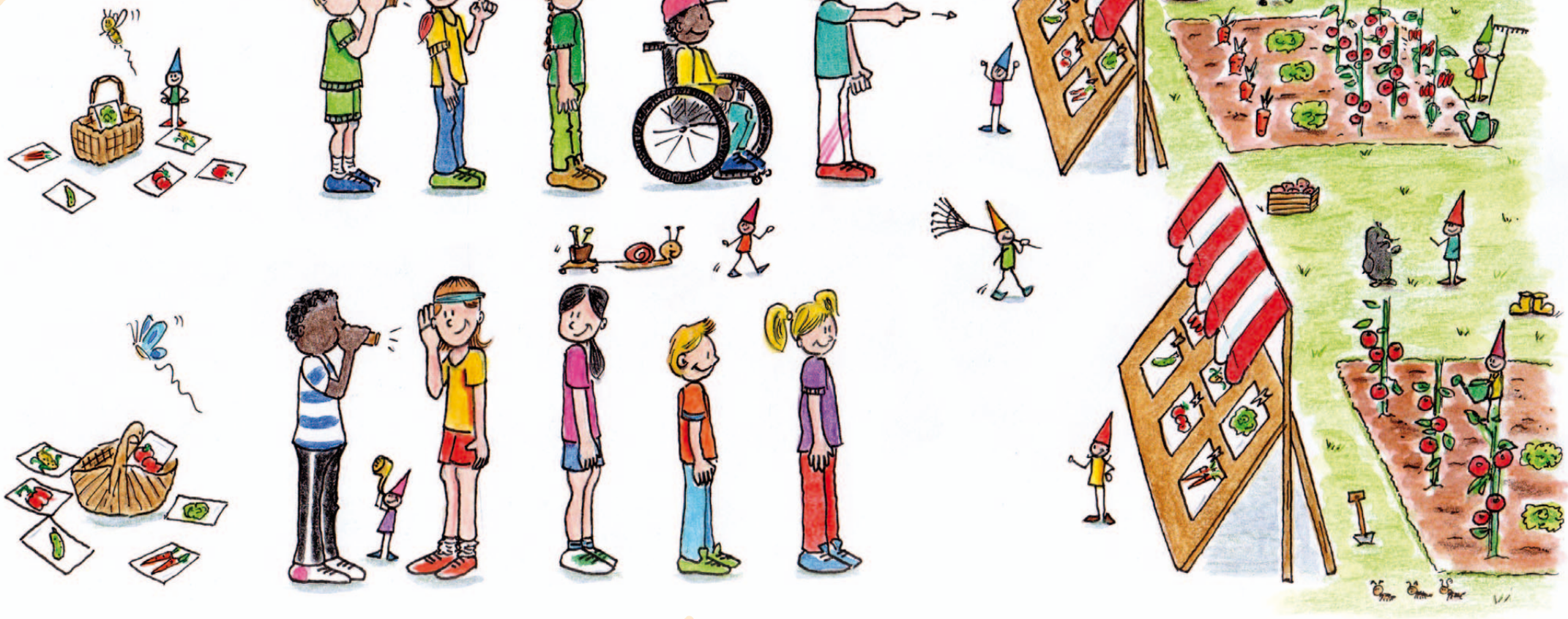
Nun wird eine Bildkarte gewählt und das letzte Kind der Reihe beschreibt das ausgewählte Bild:
Das Obst ist rot – klein – rund – etc.

Die Kinder werden zum Sprachrohr und geben die Hinweise von Kind zu Kind bis zur ersten Person weiter. Das vorderste Kind sortiert nun – Schritt für Schritt nach jedem Hinweis – das nicht passende Obst aus und benennt nach dem letzten Hinweis das Obst, das beschrieben wurde. Dann wird von dem ersten und letzten Kind die Karte hochgezeigt. Stimmt die Auswahl überein?

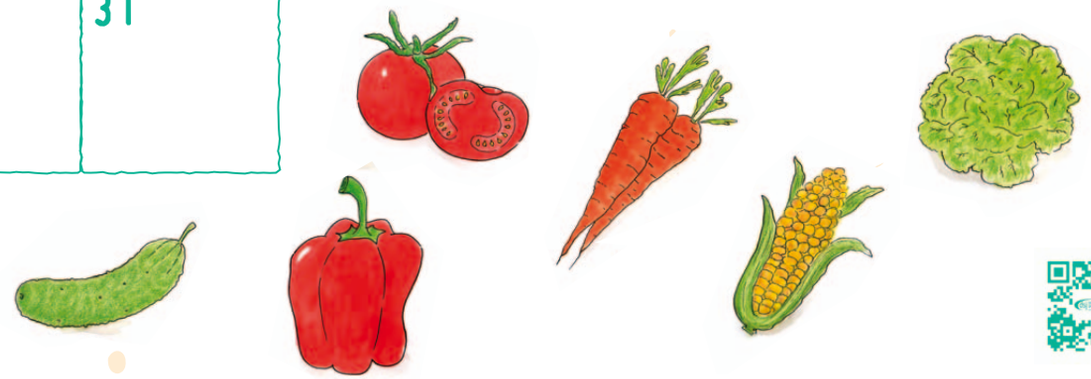
Anschließend wechselt das ratende Kind an das Schlangenende und wählt ein neues Obstbild aus, die Beschreibung beginnt erneut.

Erweiterung

- Zusätzlich kann ein Ball für die „Übergabe" der Information genutzt werden.
- Die Anzahl der Abbildungen, die zur Auswahl stehen, können variiert werden – sodass zu Beginn aus drei Karten gewählt wird (schneller Ausschluss) und es im Spielverlauf immer mehr Karten werden.
- Neben oder anstelle von Obstabbildungen können Bildkarten anderer Themenbereiche verwendet werden.
- Pro „Informationsposition" können immer zwei Kinder gemeinsam stehen, um die Weitergabe zu erleichtern.



MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
1	2	3	4	5	6	7
8 Nyepi	9 Beginn Fest des Fastenbrechens	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26 Karfreitag	27	28 Ostersonntag Beginn Sommerzeit
29 Ostermontag	30	31				



MÄRZ 2027

Kinderwelt ist Bewegungswelt

Kinder stark machen

Vorbereitung

Das Beschreiben sollte gemeinsam geübt werden: Farbe, Größe, Form, Gewicht, Besonderheit beispielsweise in Bezug auf die Verwendung:
Welche Farben hat das Obst? Wie sieht die Form aus? Ist es schwerer oder leichter als …?
Alle Obst-Abbildungen können auf einem Zettel abgedruckt werden. Wenn die Information nicht zutrifft, kann dieses Obst durchgestrichen werden oder die Abbildungskarten werden nach und nach umgedreht.

Tipp

Für die „Übergabe" der Beschreibung ist vorab klar zu besprechen, wie die (einzelne) Information weitergegeben wird – wie groß ist der Abstand zwischen den Kindern? Wird zum nächsten Kind gelaufen und die Information geflüstert? Wird immer nur eine Information oder werden auch mehrere Infos weitergegeben?

Variationen

Das Spiel funktioniert auch andersherum:
Ein*e Verkäufer*in steht am Marktstand. Nun laufen nacheinander Kinder einer Kleingruppe zum Verkaufsstand und stellen Fragen. Kind A: „Ist es rot?", Kind B: „Ist es größer als meine Hand?", Kind C: „Ist es länglich?"
Die Kinder müssen sich jeweils abstimmen, wer welche Frage stellt und welche Antwort sie erhalten haben. Dabei kann auch die Kategorie erweitert werden: eine Mischung aus Tieren, Obst, Gemüse, Gegenständen etc.

Eine Druckvorlage für das Gemüse und Obst gibt es unter
www.dsj.de/bewegungskalender2027

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

Wetter + Beschreibungen

Unter der Lupe

Die Spielleitung wählt eine Darstellung eines Wettersymbols aus und zeigt diese der gesamten Gruppe. Anschließend stellt die Spielleitung beschreibende Fragen zu dieser Abbildung z. B.:

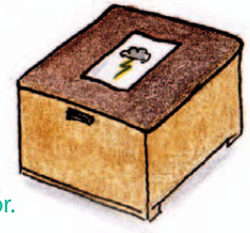
- Brauche ich dabei einen Schirm?
- Ist es warm?
- Kann ich Sandalen anziehen?
- Bleibe ich lieber im Haus?

Immer wenn die Frage mit „Ja“ beantwortet werden kann, hüpft das Kind einen Schritt vor.

Erweiterungen

- Die Kinder stellen sich auf der Grundlinie oder im Kreis auf, sie rücken aus der Position immer weiter vor.
- Die Kinder bewegen sich für jedes „Ja“ als Gruppe vorwärts.

Variation

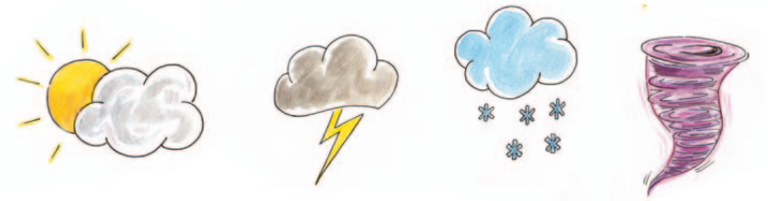


Die Wettersymbole können im Raum verteilt/ausgelegt werden (siehe Zeichnung). Nun beschreibt die Spielleitung (oder ein Kind) einen „Wetterbericht“ oder legt eine bestimmte Reihenfolge aus. Diese Reihenfolge gibt die Laufreihenfolge vor. Das Kind kann allein oder mit einem anderen umherlaufen und dabei den Wetterbericht nacherzählen.



MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		





Vorbereitung

Zu Beginn sollten die Wetterabbildungen (siehe Druckvorlage online) gemeinsam besprochen werden. Was ist zu sehen? Beispielsweise Sonne, Regen, Bewölkung, Blitz, Schnee, Tornado. Was brauche ich bei diesem Wetter? Wo bin ich bei diesem Wetter? Zusätzlich kann die jeweilige Jahreszeit besprochen werden, in der dieses Wetter auftreten kann.

Tipp

Um die Details für die Beschreibung zu verstehen (Kategorie, Farben etc.), müssen diese vorab gemeinsam ausführlich besprochen werden.

Variation

Welcher Schlüssel passt, um die Tür zur Bildkarte zu öffnen? Die Detektiv*innen bekommen eine Bildkarte und besprechen, was zu sehen ist. Anschließend benennt die Spielleitung Farben, Formen, Eigenschaften, Größe, Lichtverhältnisse (hell, dunkel etc.), Stimmung, in anderen Kategorien beispielsweise auch Geruch, Geschmack, Klang, Aufenthaltsort, Besonderheiten. Jede Kleingruppe muss nun die Beschreibungen gedanklich abgleichen. Immer wenn eine Aussage passt, darf die Gruppe eine Station (ein Hütchen, einen Reifen, eine (Kreide-)Linie etc.) vorrücken.
Die Auswahl für eine Beschreibung kann z. B. bei älteren Kindern auch mit (An-)Lauten („Ist es ein Wort mit…“) oder mit einem mathematischen Bezug („Ist die Zahl größer als zehn…?“) stattfinden.

Eine Druckvorlage für die Wettersymbole gibt es unter
www.dsj.de/bewegungskalender2027

Kinderwelt ist Bewegungswelt

Kinder stark machen

APRIL 2027

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

Körperteile + Reihenfolge

In den Korb oder auf die Leine

Drei bis fünf Kinder gehen in Gruppen zusammen. Nun wird eine Abfolge von Körperteilen passend zur Anzahl der Gruppenmitglieder vorgegeben: Hand, Arm, Finger, Fuß, Bein, Kopf.

Die vorgegebenen Körperteile sollen nun in einem Reifen (dem Korb) – alternativ auf dem Boden, auf einer Bank, auf einer Kreidelinie „auf die Leine“ – berührt, angetippt oder abgelegt werden.

Die Kinder stimmen sich ab und Kind A legt die Hand, Kind B einen Finger, Kind C den Fuß etc. in den Reifen oder gemäß der Reihenfolge berührt Kind A mit der Hand, Kind B mit dem Finger, Kind C mit dem Fuß etc. die Langbank.

Nun kann die Abfolge nacheinander aufgerufen und so mit der Vorgabe abgeglichen werden. Die Kinder können ihre Aktion sprachlich begleiten, z. B. „Ich berühre die Bank mit dem Finger (dem Fuß etc.).“

Erweiterung

- Zusätzlich kann jeweils die Körperseite mit „rechts“ oder „links“ vorgegeben werden, beispielsweise „alle Körperteile immer mit rechts: Hand, Finger, Fuß“.
- Es können zusätzlich die Präpositionen einbezogen werden: auf, unter, neben, hinter die Bank. Auch die Anzahl ist möglich: zwei Hände, drei Finger etc.

Vorbereitung

Zur Unterstützung können vorab Bildkarten mit den Körperteilen an die Kinder verteilt werden. Jedes Kind ist nun mit der Karte einem Körperteil zugeordnet. Die benannte Abfolge kann beispielsweise auch an einer gespannten Wäscheleine mit Klammern aufgereiht werden. Wenn das die Kinder selbst machen, fördert das zusätzlich die Feinmotorik.
Nach jeder Durchführung werden die Karten getauscht.



MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
					1 Tag der Arbeit	2
3	4	5	6 Christi Himmelfahrt Vatertag	7	8	9 Muttertag
10	11	12	13	14	15	16 Pfingstsonntag
17 Pfingstmontag	18	19	20 Vesakh	21	22	23
24	25	26	27 Fronleichnam*	28	29	30
31						

* nicht in allen Bundesländern



Tipps

Zusätzlich kann zur Benennung der Farbe z. B. eine passende Farbkarte, ein Jongliertuch o. ä. als visuelle Hilfe gezeigt werden.
Grundsätzlich gilt: Alle Anweisungen im Spiel vorab mit den Kindern besprechen, d. h. Farben, Körperteile, Positionen etc. sollten vor dem Spielen einmal mit den Kindern besprochen werden.



Variationen

- Viele unterschiedliche Themenbereiche können in das Grundspiel einbezogen werden, indem Bildkarten an die Kleingruppe verteilt werden: Der Elefant steht neben dem Frosch und daneben steht eine Gans.
- Möglich ist es, eine Geschichte dazu zu erzählen. Achten Sie bei der Erzählung auf den sprachlichen Entwicklungsstand der Gruppe:

  „An einem kalten Tag zog ich zuerst meine Handschuhe an und habe etwas nachhelfen müssen, bis alle Finger ihren Platz gefunden hatten. Besonders der Daumen brauchte mehrere Versuche. Anschließend habe ich meine Beine in eine Winterhose gekleidet und meine Füße in warme Schuhe eingepackt."

  Die Gruppe muss sich abstimmen: Was kam zuerst, was kam danach? Welches Körperteil ist wann dran?
  Tipp: Mit KI kann man sich einfach kleine Geschichten passend zum ausgewählten Thema erstellen lassen.

Eine Druckvorlage für die Körperteile gibt es unter
www.dsj.de/bewegungskalender2027

Kinderwelt ist Bewegungswelt

Kinder stark machen

MAI 2027

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

Präpositionen + Aufbau



Hinweis: Der*die Architekt*in kann die nächste Information immer dann „veröffentlichen“, wenn jedes erste Kind der Gruppe in der Mitte angekomen ist, dann jedes zweite, jedes dritte usw.

Variation

Die Kinder werden selbst zu Bauklötzen: Jede Gruppe erhält mehrere Farbpunkte in unterschiedlichen Farben. Die Spielleitung sagt z. B.: „Grün steht vor Blau“, „Gelb steht zwischen Grün und Blau“, „Die Füße von Rot stehen neben den Händen von gelb“ etc.

Es kann variiert werden, ob zuvor jedem Kind eine Farbe zugeordnet wird oder ob die Kinder in ihrem Team besprechen, wie sie bei jeder neuen Aufgabenstellung die Farbpunkte neu verteilen. Pro Kind kann nur ein Farbpunkt gehalten werden, sodass dieses Kind quasi zu dieser Farbe wird. Das Kind mit dem grünen Farbpunkt ist „grün“.

Stapel mit

Die Kinder teilen sich in mehrere Bauteams auf, die sich in den Spielfeldecken aufstellen. Jedes Bauteam hat als „Homebase“ in ihrer Spielfeldecke eine markierte Zone. Dies ist ihr Orientierungspunkt, der z. B. mit Kreppband, Kreide oder durch einen Reifen gekennzeichnet wird. Jedes Bauteam erhält mindestens zehn unterschiedliche Bauklötze.

Die Spielleitung startet das Spiel mit dem Satz: „Hoch hinaus, Stein zu Stein – bau mit mir, wo soll’s sein?“ Jeweils ein Kind nach dem anderen läuft aus seiner Team-Ecke zur Mitte. Dort steht der*die Architekt*in (Spielleitung oder ein ausgewähltes Kind) und gibt den Bauteams Hinweise. Aufgabe ist es, die Klötze so zu ordnen, wie der*die Architekt*in es beschreibt.

Beispiel:

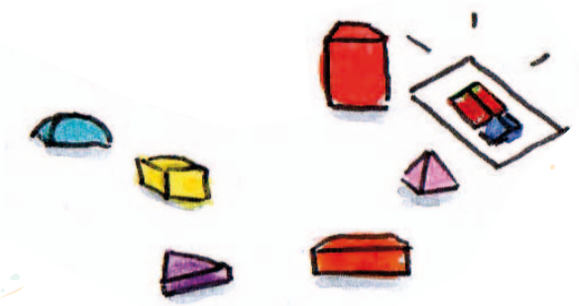
1. „Der rote Stein steht in der Mitte.“
2. „Der blaue Stein steht auf dem roten Klotz.“
3. „Vor dem kleinen rot-blauen Turm steht ein grüner Stein“ etc.

Das erste Kind kehrt mit der ersten Information zurück, klatscht das nächste Kind ab (das losläuft) und wiederholt die Aussage, damit die restliche Gruppe mitdenken und so gemeinsam die Aufgabe erfüllen kann. Am Ende geht der*die Architekt*in (ggf. gemeinsam mit den Bauteams) umher und gleicht die Ergebnisse ab.



MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
	1 Internationaler Kindertag	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11 Weltspieltag	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

* nicht in allen Bundesländern



Vorbereitung

Präpositionen, hier als Positionsbeschreibungen genutzt, sollten vorab ausführlich besprochen und gemeinsam ausprobiert werden. Sie geben an, wo etwas ist, wann etwas passiert oder in welchem Zusammenhang Dinge stehen. Wann steht etwas auf, neben, vor, hinter, zwischen, unter, an oder in etwas anderem? Wichtig ist hierbei immer die Blickrichtung (z. B. vor/dahinter).

Tipps

Positionsbeschreibungen helfen dabei, Anweisungen genau auszuführen. Gleichzeitig ist es aber nicht leicht, die verschiedenen Begriffe zu unterscheiden. Man muss sie oft üben, damit man sie sicher versteht und richtig anwenden kann. Zu Beginn kann die Spielleitung mit einem Fingerzeig die Aussage unterstützen (Finger zeigt zur Seite = neben, Finger zeigt zum Boden = auf, beide Finger zeigen aufeinander = dazwischen etc.).

Variation

Jede Gruppe erhält einen Bauplan (Abbildung einer Bauklotz-Reihenfolge oder einen Beispielturm). Nun läuft ein Kind nach dem anderen zur Mitte und holt den Baustein, der als nächstes ergänzt werden muss, damit der Turm entsteht. Dabei sprechen sich die Kinder ab, wer welchen Baustein holt. Zusätzliche Herausforderung: Ein nicht passender Stein muss zurückgebracht werden, bevor ein neuer geholt und aufgebaut werden kann.

Erweiterungen zum Spiel und weitere Infos gibt es unter www.dsj.de/bewegungskalender2027

Kinderwelt ist Bewegungswelt

Kinder stark machen

JUNI 2027

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

Kleidung + Finden

Finderich

Es werden verschiedenfarbige Stationen (z. B. Reifen, Hütchen, Kreidepunkte, Farbkarten) auf dem Boden oder an der Wand verteilt. Die Spielleitung beschreibt unterschiedliche Kleidungsstücke: „Ich bin eine Hose und bin blau." Trifft diese Beschreibung auf die Hose zu, die das Kind an dem Tag anhat, läuft es zu einem blauen Reifen und wartet dort, bis die Spielleitung die Hosen „überprüft" hat und das Spiel wieder freigibt. Trifft die Beschreibung nicht auf das Kind zu, darf es sich weiter durch den Raum bewegen oder alternativ einen „Ich-nicht"-Ort (bspw. eine Matte) aufsuchen.

Erweiterung

- Zusätzlich können weitere beschreibende Begriffe ergänzt oder zugleich mehrere Möglichkeiten gegeben werden: „Ich bin ein T-Shirt und bin rot (in den roten Reifen) oder blau (in den blauen Reifen) oder grün (in den grünen Reifen)."
- Bei Freigabe durch die Spielleitung kann benannt werden, wie die Kinder sich bewegen sollen (nur auf den Linien laufen, keine Linie berühren, im Seitgalopp, auf Zehenspitzen etc.), bis zum nächsten Ausruf, zum Beispiel: „Ich bin eine Socke und bin gestreift."



MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



Vorbereitung

Bei Sprachstarter*innen vorab gemeinsam die verschiedenen Kleidungsstücke mit den Bildkarten (Hose, T-Shirt, Mütze, Schuhe, Socken, Jacke) und die unterschiedlichen Farben besprechen (Gelb, Rot, Blau, Grün, Lila).



Tipp

Zusätzlich zur Benennung die passende Bildkarte und eine passende Farbkarte/ein Jongliertuch o. ä. bei der Benennung als visuelle Hilfe zeigen. Vorab mit den Kindern klären, wie bei mehrfarbigen Kleidungsstücken gehandelt wird (z. B. man darf sich aussuchen, welcher Farbe man sich zuordnet).



Variationen

Es werden Bildkarten unterschiedlicher Kategorien in Reifen ausgelegt: Was passt (nicht) – wer tanzt hier aus der Reihe? Die Spielleitung (oder ein Kind) benennt Dinge, die alle zu einer Kategorie passen, beispielsweise Gemüse: Gurke, Tomate, Karotte, Paprika, Salatkopf. Nun laufen die Kinder durch die Halle und finden in einem Reifen etwas, das passt oder etwas, das nicht passt (z. B. Kleidungsstücke).
Je nach Aufgabe „passt zur Kategorie“ oder „passt nicht“ stellen sich die Kinder zu einem passenden Reifen.
Die Spielleitung fragt: „Wo stehst du?“
Das kann auch in der Kleingruppe erfolgen: Nach der Aufzählung spricht sich die Gruppe ab, was dazu (nicht) passt und wo sie nun hinlaufen können.

Eine Druckvorlage für Kleidung gibt es unter www.dsj.de/bewegungskalender2027

Kinderwelt ist Bewegungswelt

Kinder stark machen

JULI 2027

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

Richtungen + Merkfähigkeit

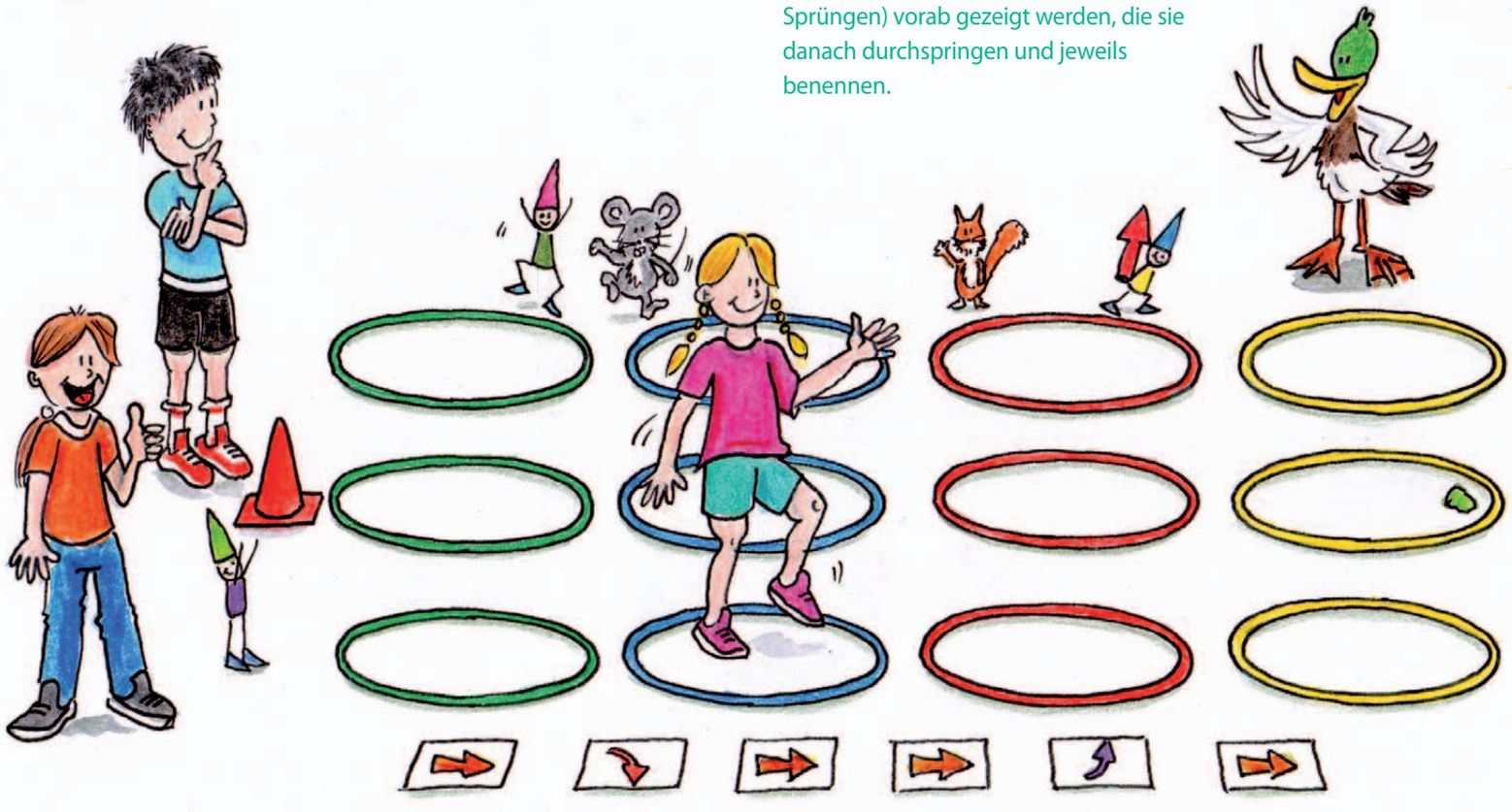
Bewegungsanzeiger

Alle Kinder stehen mit ausreichend Abstand zueinander (die ausgestreckten Arme sollten sich nicht berühren). Die Spielleitung steht gut sichtbar vor den Kindern und hat einen Pfeil in der Hand. Die Pfeil-Richtungen werden eingeführt: vor, zurück, zur Seite (rechts bzw. links) sowie hoch (strecken oder Strecksprung) und runter (in die Knie). Nun streckt die Spielleitung oder ein Kind eine Pfeilrichtung in die Luft und benennt die Richtungsvorgabe, beispielsweise „vor". Die Kinder führen die Bewegung aus (Schritt nach vorn) und wiederholen als Echo die jeweilige Aussage: „vor" bzw. „zurück".

Erweiterung

- Es wird eine mehrschrittige Abfolge gezeigt, beispielsweise „hoch, runter, vor und nach rechts". Erst danach wird die Abfolge durchgeführt und gemeinsam chorisch von der Gruppe begleitet.
- Zu den Richtungen können die Arme in die jeweilige Richtung (oder auch in die entgegengesetzte Richtung) gestreckt werden.
- Es kann eine Abfolge der Pfeile beispielsweise neben einer Reifenbahn ausgelegt werden, an der sich die Kinder beim Fortbewegen und Reifen-Durchhüpfen orientieren. Alternativ kann den Kindern eine Abfolge (aus drei bis fünf Sprüngen) vorab gezeigt werden, die sie danach durchspringen und jeweils benennen.





Variation

Es werden Reifen in mehreren Bahnen nebeneinandergelegt. Das Zielfeld wird z. B. mit einem Säckchen gekennzeichnet. Nun beschreibt das Kind, mit welchen Schritten „vor, zur Seite/nach rechts oder nach links, zurück" es plant, dieses Zielfeld zu erreichen. Zur Unterstützung können vorab die Bildkarten gelegt werden, um die „nächsten Schritte" als Weg über das „Feld" sichtbar zu machen. Dabei kann auch ein Kind die Abfolge für das nächste Kind vorgeben, benennen und vormachen.

MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15 Mariä Himmelfahrt*
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

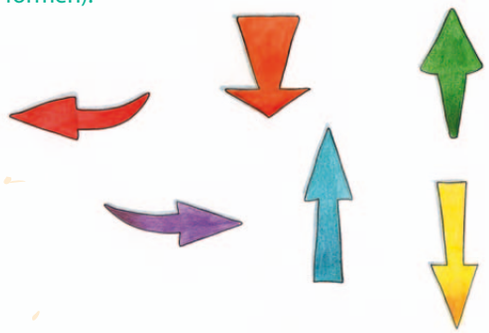
* nicht in allen Bundesländern

Tipp

Die Richtungen sollten erst durch die (spielerische) Wiederholung sicher beherrscht werden, bevor eine (mehrteilige) Abfolge benannt wird, bei der die letzte Information im Kopf aktiv gehalten werden muss. Übung als (abwechslungsreiche) Wiederholung macht stark: Das „Zwischenspeichern“ ist übrigens auch für erfolgreiches Lesen oder Rechnen erforderlich.

Variationen

- Auch mit einer anderen Beschreibung, z. B. für jüngere Kinder, kann das Grundspiel durchgeführt werden: Klein wie eine Maus, lang wie eine Giraffe, auf einem Bein wie ein Flamingo, hüpfen wie ein Känguru, seitwärts wie ein Krebs.
- Bei Einsatz einer Farbabfolge (beispielsweise Reifenfarbe oder mit Farbkarten) kann passend zur Farbe etwas genannt werden, was diese Farbe hat. Zu diesem Wort kann zugleich noch eine passende Bewegung ausgeführt werden.
  Beispiel: „Rot wie ein Herz (mit den Händen ein Herz formen).“



Eine Druckvorlage für Pfeile gibt es unter www.dsj.de/bewegungskalender2027

Kinderwelt ist Bewegungswelt

AUGUST 2027

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

Natur + Reaktion

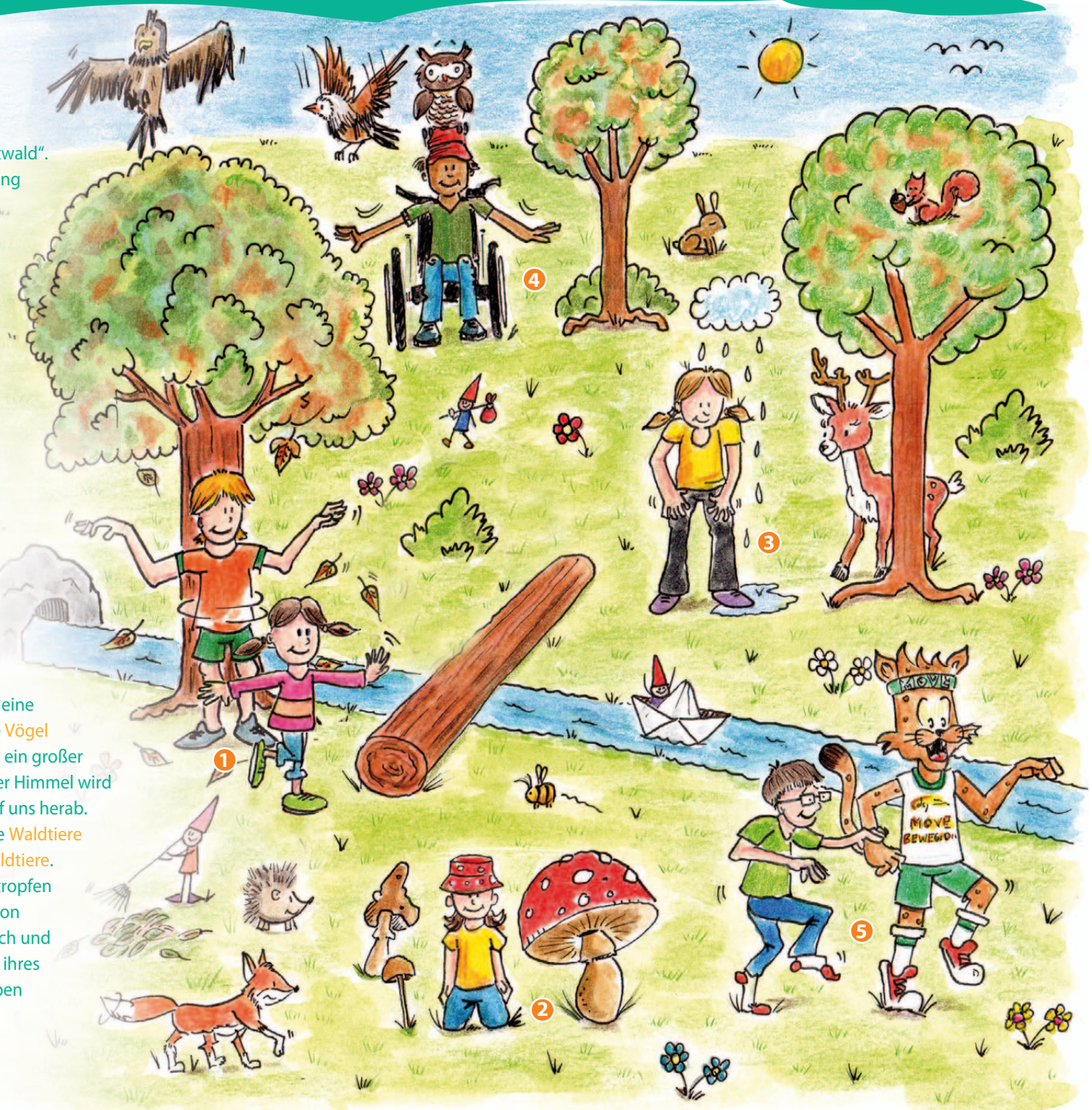
Ohren auf

Die Spielleitung erzählt die Geschichte „Ausflug in den Herbstwald". Zu fünf Begriffen gibt es Signalwort-Aufgaben, die bei Nennung des Wortes ausgeführt werden:

1. Blätter: Alle machen eine Drehung, laufen auf der Stelle und wackeln mit den Händen.
2. Pilze: Alle hocken sich wie kleine Pilze auf den Boden.
3. Regen: Alle klopfen mit den Fingern auf die Oberschenkel, um die Regentropfen zu spüren.
4. Vögel: Alle fliegen wie Vögel mit ausgebreiteten Armen auf der Stelle auf und ab.
5. Waldtiere: Alle bewegen sich leise und schleichend auf der Stelle und beobachten den Waldboden.

Ausflug in den Herbstwald

Es ist ein schöner Herbsttag – und wir machen einen Spaziergang durch den bunten Wald. Überall um uns herum sehen wir die vielen bunten Blätter. Angeleuchtet von der Sonne leuchten sie in den schönsten Farben. Schaut doch mal, wie schön die Blätter aussehen. Während wir weitergehen, hören wir die Vögel. Sie singen fröhlich in den Bäumen. Plötzlich entdecken wir viele kleine Pilze am Wegesrand. Es gibt große und kleine Pilze! Wenn nun die Vögel am Himmel kreisen und von dort die Pilze beobachten, bildet sich ein großer Blätterhaufen und es fällt Blatt um Blatt zu Boden. Es ist Herbst. Der Himmel wird dunkler, und es fängt an zu regnen. Kleine Regentropfen fallen auf uns herab. Während wir uns unter einem Baum verstecken, sehen wir, wie die Waldtiere um uns herumhuschen. Es sind Rehe, Füchse und viele andere Waldtiere. Von den Vögeln ist nichts mehr zu sehen. Oh, seht nur, die Regentropfen werden immer weniger. Gleich scheint die Sonne wieder. Und schon glitzern die Blätter im Licht. Und auch die Vögel sind wieder fröhlich und beginnen wieder zu singen. So können auch die Waldtiere wieder ihres Weges gehen. Lasst uns noch einmal die Pilze bewundern. Sie haben jetzt eine kleine Regenkappe. Und so endet unser spannender Herbstspaziergang – davon müssen wir den anderen unbedingt erzählen!



MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20 Weltkindertag	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Erweiterungen zum Spiel und weitere Infos gibt es unter www.dsj.de/bewegungskalender2027



Vorbereitung

Zur Unterstützung Bildkarten (z. B. laminierte Farbkarten mit aufgezeichneten oder aufgeklebten Abbildungen) und Signalwörter zu Beginn ausführlich besprechen.



Tipp

Zusätzlich zur Benennung als visuelle Hilfe die passende Bildkarte (grünes Blatt, roter Pilz, blaue Regentropfen, orange Vögel, braune Waldtiere o. ä.) während des Erzählens hochzeigen. Inhaltlich geht es im ersten Durchlauf um den Fokus auf die Signalwörter, dabei kann das Verstehen der gesamten Geschichte unter Umständen in den Hintergrund geraten.



Variationen

Die thematische Verknüpfung zu einer Geschichte lässt sich für eine Vielzahl an Signalwörtern herstellen. Beispielsweise für Alltagstätigkeiten wie das Tischdecken (für Wörter wie Teller, Tisch, Tasse) und auch für eine Berufsgruppe wie die Feuerwehr (für Wörter wie Einsatz, Sirene, Feuerwehr- oder Löschfahrzeug, Feuerwehr- oder Löschschlauch).

In der Variante „Mach doch mal“ wird die Spielleitung (oder ein Kind) zum*zur Dirigent*in und benennt die Bewegungen als Abfolge. Dabei kann eine Geschichte erzählt werden, und immer wenn eine Bewegung (laufen, springen, klettern, hüpfen, schleichen, springen, krabbeln etc.) benannt wird, führt die Gruppe diese Bewegung aus (entweder bis zur nächsten Bewegungsbeschreibung oder bis die Geschichte weitererzählt wird). Die Person kann auch eine*n Dompteur*in im Tiergehege sein (Tiere werden benannt, die pantomimisch dargestellt werden).

Kinderwelt ist Bewegungswelt

SEPTEMBER 2027

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

Tiere + Merken

Bring mir mal (die Post)

In einem „Gehege“ werden Bildkarten (alternativ Kuschel- oder kleine Kunststofftiere) unterschiedlicher Tiere abgelegt. Die Kinder stellen sich in mehreren Kleingruppen in Reihen auf.
Nun beauftragt die Spielleitung den Bringdienst: Jeweils das erste Kind einer jeden Reihe bekommt den Auftrag „Bring mir mal einen Affen.“ Nun laufen die Kinder zum Gehege, suchen das passende Tier und bringen es zu ihrem Team. Zusätzlich kann die Spielleitung die Bewegungsform für den Bringdienst vorgeben: „Laufe seitwärts (hüpfe auf einem Bein, gehe auf Zehenspitzen, ferse deine Hacken an etc.) und bring‘ mir einen Hund!“



Steigerung der Auslieferungsaufgaben:

- Zu Beginn läuft jeweils das erste Kind jeder Reihe. Die Kinder können auch zu zweit (Hand in Hand, mit einem Schultergriff, mit einem Seil etc.), zu dritt oder als ganze Reihe zum Gehege laufen.
- Das jeweils zweite Kind der Reihe gibt vor, wie sich der Bringdienst bewegen soll, die Spielleitung benennt den Lieferwunsch.
- Alle zweiten Kinder der Reihen stimmen sich ab, was geliefert werden soll und die vorderen Kinder sprechen eine einheitliche Bewegungsform ab.
- Nach mehreren Lieferdurchgängen werden alle angelieferten Tiere durch das jeweilige Team umschrieben („Es ist ein großes Tier, das…“) und aus der Beschreibung durch die anderen Teams erraten.
- Die Lieferanforderungen können gesagt, geflüstert oder auch nur gezeigt (vorher alle die Augen schließen oder die hinterste Person der Reihe bekommt es gezeigt und muss es pantomimisch bis zur vordersten Person „durchgeben“) werden.

Erweiterung

- Auf jeder Laufstrecke werden einige Hindernisse und Bewegungsaufgaben aufgestellt, beispielsweise eine Bank (drüber, drunter, Hockwende etc.), ein Tau oder Seil (balancieren), Hütchen oder Pylonen (Slalom), eine Reifenbahn (durchlaufen oder durchhüpfen).
- Es können mehrere Tiere gleichzeitig angeliefert werden: Reihe 1 liefert x, Reihe 2 liefert y, Reihe 3 liefert z. Oder jede Reihe liefert einen Elefanten, zwei Löwen und drei Hunde. Dabei kann die Anzahl variiert werden und die Tiere werden in ihrer Mehrzahlform genannt.
- Die Lieferanforderung kann verallgemeinert werden: „Bring mir ein Tier, das auf vier Beinen läuft“, „Bring mir ein Tier, das fliegen kann“, „Bring mir ein Tier, das mit einem L beginnt“, „Bring mir etwas, das zum Wasser passt“ etc.
- Zu Beginn können alle Tiere bei der Gruppe sein und der Lieferauftrag wird zu „Bring den Löwen auf den Berg (Kasten), bring das Krokodil ans Wasser (Matte).“

MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
				1	2	3 Tag der Deutschen Einheit
4	5	6	7	8	9	10 Jom Kippur
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31 Reformationstag* Ende Sommerzeit

* nicht in allen Bundesländern

Druckvorlagen für Tierarten
und weitere Infos gibt es unter
www.dsj.de/bewegungskalender2027



Vorbereitung

Die Tierdarstellungen bzw. Tierarten sollten gemeinsam besprochen werden. Was ist das und wie heißt das Tier? Wie bewegt sich das Tier? Wie klingt das Tier? Beispielsweise Papagei, Hund, Fisch, Pferd, Bär, Affe, Löwe, Krokodil, Elefant. Dazu können die Kinder sich zunächst wie das jeweilige Tier durch den Raum bewegen. Mit der Aussage „Beweg dich wie …“ verwandelt sich die Bewegungsart, sodass die Verknüpfung zwischen Tier und Tiername gefestigt wird.



Tipps

- Zur Markierung der Startposition kann an jeder Reihe ein Reifen, ein Hütchen, eine Kreidelinie oder auch ein Seil eingesetzt werden. Bei der Benennung des Liefertieres kann als visuelle Hilfe die passende Bildkarte gezeigt werden. Insbesondere die Partnerläufe erfordern Abstimmung (von Bewegung und Lieferung).
- Das Spiel kann auch zum Aufräumen von Kleinmaterial genutzt werden. Reihe grün liefert alle Ringe in diesen Reifen, Reihe blau liefert alle Seile auf diese Langbank, Reihe gelb liefert alle Jongliertücher neben meine Füße.



Variationen

Der Bringdienst achtet auf ein bestimmtes Merkmal: „Nur die roten (Früchte).“ Grundsätzlich kann jedes Thema zum Liefern genutzt werden: Farben, Formen, Tiere, Gegenstände, Abbildungen aller Art, Ergebnisse zu gestellten Matheaufgaben, Einzahl- oder Mehrzahlform, geschriebene Worte. Die gestellte Aufgabe sollte die Kinder nicht überfordern. Die Herausforderungen sollten an die Kinder bzw. die jeweiligen Teams angepasst werden.

Kinderwelt ist Bewegungswelt

OKTOBER 2027

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

Gemüse + Abfolge

Ein kleiner Dino (auf Reisen)

Es wird unterschiedliches Gemüse (Druckvorlage online) in Reihen zu einem Beet angelegt. Die verschiedenen Gemüsearten werden in Reifen am Boden ausgelegt (alternativ an Hütchen, in Kästen etc. befestigt).
Die Spielleitung fragt: „Kleiner Dino, wo bist du?“
Der Dino sagt, flüstert, ruft oder fiepst: „Ich laufe von der Gurke – über die Paprika – zur Karotte – wo bin ich?“

Das erste Kind der Reihe läuft los und folgt wie benannt von Gemüse zu Gemüse durch das Beet. Nach dem letzten benannten Beet läuft das Kind geradeaus weiter zum jeweiligen Dinoversteck (Eimer) und darf einen Ball für sein Team mit zurücknehmen. So holt das Kind in dem obigen Beispiel einen grünen Ball mit zurück.

Mit der Zeit können mehrere Kinder zeitgleich laufen, die unterschiedliche Gemüse-Folgen erhalten. Wichtig ist, dass es kein Wettkampf ist und die Kinder Rücksicht aufeinander nehmen, um Zusammenstöße zu verhindern.

Wenn die Möglichkeit besteht, können auch mehrere Gemüsebeete aufgebaut werden, die aus unterschiedlichen Richtungen auf die Dinoverstecke ausgerichtet sind.



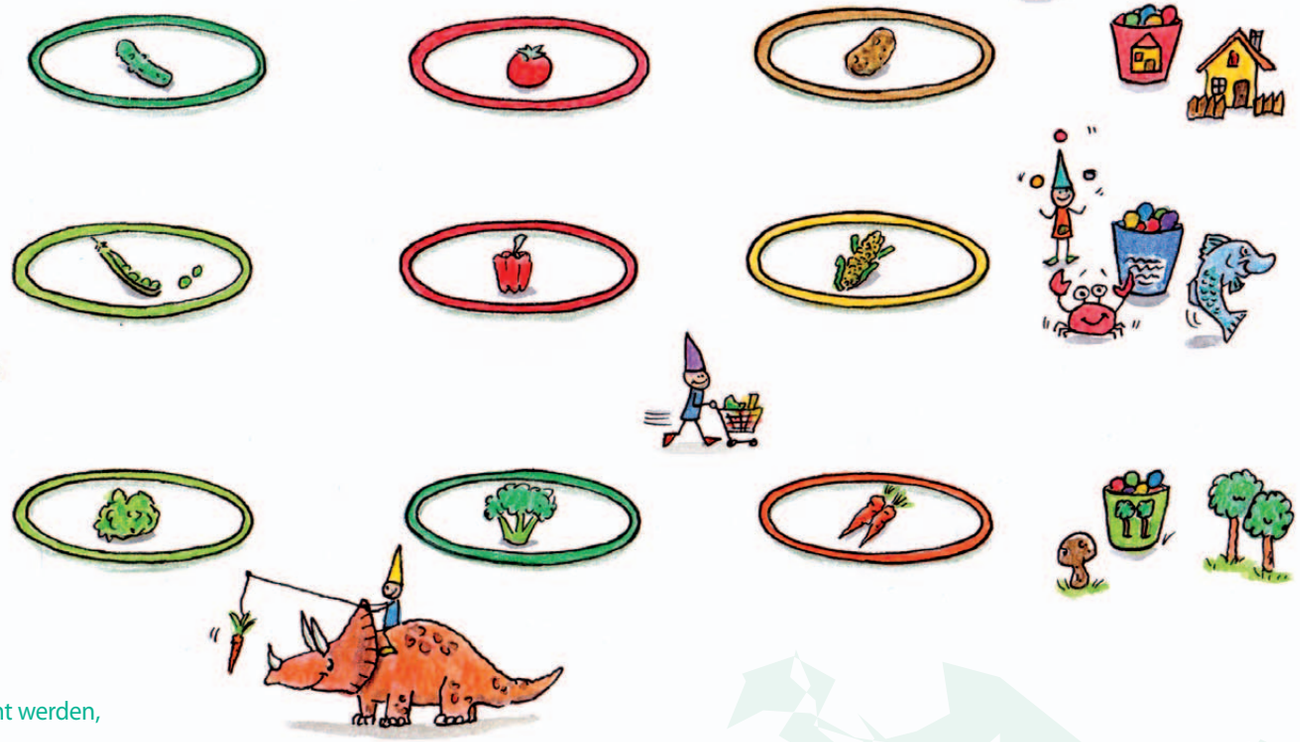
Das Handlungsverb kann flexibel ausgetauscht werden:
ich hüpfe, stolziere, springe, krieche, renne, eile, marschiere, schlendere etc.











Erweiterung

- Die Position der Gemüsesorte im Beet kann von Zeit zu Zeit ausgetauscht werden, sodass neue Wege entstehen.
- Kinder können sich gegenseitig den Weg ansagen.
- Anstelle von Abbildungen können bei älteren Kindern auch die Wörter ausgeschrieben werden.
- Zusätzlich kann der Weg umschrieben werden: „Der kleine Dino mag Äpfel, Birnen und Trauben, wo läuft er lang?“
- Die Anzahl kann variieren: in einem Reifen liegt ein Apfel, in einem anderen liegen drei Äpfel etc. So kann die Beschreibung entsprechend der Mengenangabe angepasst werden.
- Am jeweiligen Gemüsebeet können Gemüse-Stapel liegen. Beim Laufen wird dann das oberste Gemüse eingesammelt und mitgebracht.

MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
1 Allerheiligen*	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11 Martinstag	12	13	14 Volkstrauertag
15	16	17 Buß- und Bettag*	18	19	20 Internationaler Tag der Kinderrechte	21 Totensonntag
22	23	24	25	26	27	28 1. Advent
29	30					

* nicht in allen Bundesländern



Variation

Es wird ein kleiner Parcours aufgebaut. Eine Einkaufsliste (gezeichnet, als Abbildung oder geschrieben) wird ausgegeben und die Kinder bewegen sich „durch die Gänge im Supermarkt“, um alle Einkäufe abzulaufen. Dabei kann an jeder Gemüsebeet-Station das Gemüse beispielweise immer zehn Mal ausgedruckt als kleine Karten liegen, von denen sich das Kind eine mit zurücknehmen kann.
Der erstgenannte Begriff ist jeweils der erste Reifen der Reihe, der zweitgenannte der zweite Reifen etc. (von links nach rechts), sodass auch Farben oder jede Art von Abbildungen eingesetzt werden können.



Vorbereitung

Um die Abbildungen (z. B. Gurke, Tomate, Karotte, Paprika, Salatkopf, Maiskolben) zu besprechen, bei den Kindern erfragen, ob sie dieses Gemüse kennen.

- Wenn die Möglichkeit besteht, kann auch echtes Gemüse mitgebracht und gemeinsam probiert werden (vorab die Eltern fragen und etwas mitbringen lassen. Ggf. auch Hinweise auf Unverträglichkeiten berücksichtigen).
- Für manche Gruppen bietet sich eine „Blind-Verkostung“ an, sodass nicht gesehen wird, was es ist und geraten werden muss. Das schärft die Wahrnehmung von Geschmack und Konsistenz.
- Wichtig ist, dass ggf. auch die Benennung des Gemüses in der jeweiligen Erstsprache zur besseren Verankerung mit einbezogen wird.



Tipps

Um keine Verwirrung zu stiften, müssen Laufwege und das Ziel erklärt, vorgemacht und ausführlich besprochen werden. Nicht zu unterschätzen ist die Position der Spielleitung im Raum, um alle Kinder zeitgleich im Blick zu behalten. Es ist bei einer größeren Gruppe empfehlenswert, dass es mehrere Startpositionen und „Gärten“ gibt und sich die Dinoverstecke zentral in der Mitte der Aufstellung befinden oder jeder Garten eigene Dinoverstecke hat.

Druckvorlagen für Gemüsesorten und weitere Infos gibt es unter www.dsj.de/bewegungskalender2027

Kinderwelt ist Bewegungswelt

NOVEMBER 2027

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

Gefühle + Darstellung

In Motion

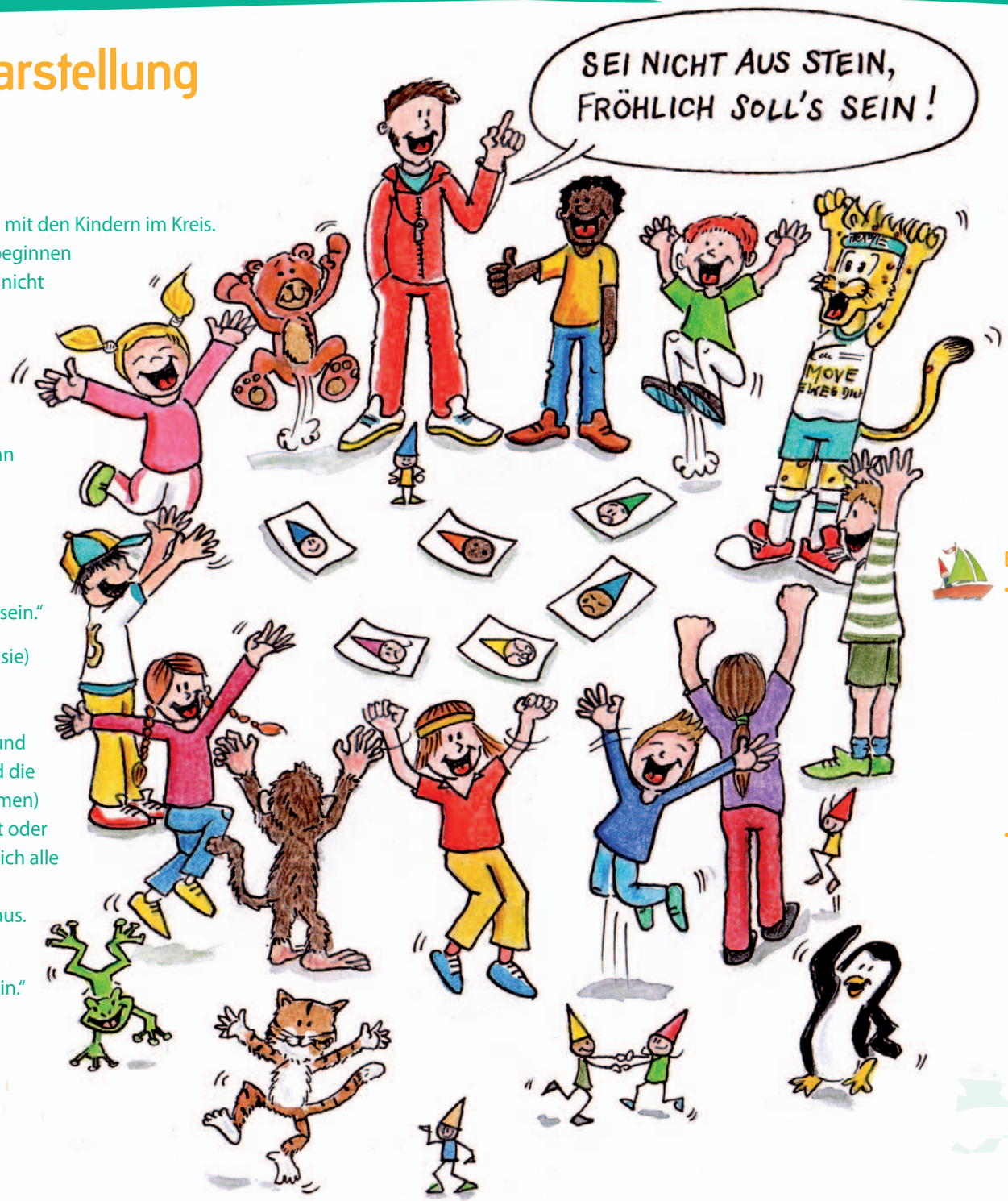
Die Spielleitung steht gemeinsam mit den Kindern im Kreis. Alle entspannen ihr Gesicht und beginnen gemeinsam im Chor den Satz „Sei nicht aus Stein, _____ soll's sein."

Zuerst setzt die Spielleitung ein Gefühlswort ein. Der Satz wird anschließend gemeinsam gesprochen. Im nächsten Satz kann nun ein Kind, das möchte, einen Begriff auswählen und im Satz einfügen.

Beispiel:
„Sei nicht aus Stein, fröhlich soll's sein."

Nun bewegen sich die Kinder (für sie) passend zum eingesetzten Wort auf einer vorgegebenen Strecke entlang (z. B. bis zur Hallenwand und zurück, einmal im Kreis laufen und die alte Standposition wieder einnehmen) oder so lange, bis der Gong ertönt oder die Musik anhält. Danach treffen sich alle wieder im Kreis und schütteln das Gefühl einmal aus ihrem Körper raus.

Es beginnt erneut:
„Sei nicht aus Stein, müde soll's sein."



Erweiterung

- Die Kinder können die Satzgebung als Klein-Team zu zweit oder zu dritt umsetzen. Jeweils ein Kind sagt: „Sei nicht aus Stein, _____ soll's sein." Nun bewegt sich die Kleingruppe gemeinsam passend dazu vorwärts, bis das nächste Kind übernimmt: „Sei nicht aus Stein, _____ soll's sein."
- (Aussortierte) Tennisbälle können mit unterschiedlichen Gesichtsausdrücken bemalt werden. Die Kinder werfen oder rollen sich das Gefühl mit dem Satz „Sei nicht aus Stein, _____ soll's sein." zu und tauschen so die Aufgabe, die sie als nächstes umsetzen sollen.

MONTAG	DIENSTAG	MITTWOCH	DONNERSTAG	FREITAG	SAMSTAG	SONNTAG
		1	2	3	4	5 2. Advent
6 Nikolaus	7	8	9	10	11	12 3. Advent
13	14	15	16	17	18	19 4. Advent
20	21	22	23	24 Heiligabend	25 1. Weihnachts-feiertag	26 2. Weihnachts-feiertag
27	28	29	30	31 Silvester		



Vorbereitung

Die Gefühlskarten können ausgelegt werden.
Die Spielleitung fragt: „Welches Gefühl kennst du? Kannst du beschreiben, wie sich das für dich anfühlt? Wann hast du dieses Gefühl schon mal gehabt? Was machst du mit diesem Gefühl?“Jedes Gefühl, ob Freude, Trauer, Enttäuschung, Überraschung, Angst, Wut, hat seine Berechtigung, nur der „passende“ Umgang damit muss geübt werden. Das Verhalten eines Vorbildes und die Begleitung sind dabei von besonderer Bedeutung.

Tipps

- Die Mischung aus An- und Entspannung ist hier entscheidend. Das Darstellen von einem inneren Empfinden ist für (viele) Kinder (zunächst) herausfordernd. Jedes Verhalten hat einen Ursprung und ergibt somit Sinn – wenngleich es manchmal schwerfällt, den Auslöser zu erkennen.
  Wenn wir einen anderen Umgang erwarten, müssen wir eine Unterstützung und Orientierungshilfe anbieten: Kinder müssen einen Weg kennen(lernen), um sich (anders) zu regulieren (vgl. Utischill 2024, Stark gefühlt), und das gelingt mit Begleitung sowie verlässlichen Strukturen (z. B. Rituale), die das System entlasten.
- Für (alte) Tennisbälle einmal beim Tennisverein in der Nähe anfragen, ob es dort alte Bälle gibt, die nicht mehr gebraucht werden.

Druckvorlagen der Gefühls-Wichtel und weitere Infos gibt es unter www.dsj.de/bewegungskalender2027

Kinderwelt ist Bewegungswelt

DEZEMBER 2027

dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

Impressum dsj-Bewegungskalender 2027

Bestellungen:
Bitte ausschließlich über das dsj-Publikationsportal www.dsj.de/publikationen

Herausgeberin:
Deutsche Sportjugend (dsj)
im Deutschen Olympischen Sportbund e.V. (DOSB)
Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main

Heike Hülse (inhaltliche Fragen)
Tel. 069/6700-308
E-Mail: kinderwelt@dsj.de
www.dsj.de

Texte und Spielebeschreibungen:
Maren Utischill, Bildungs- und Prozessberaterin,
Mitglied im Leitungsteam der Bewegten Gesunden Schule Niedersachsen

Illustrationen/Zeichnungen:
Aaron Jordan, Pfinztal

Grundidee des dsj-Bewegungskalenders:
Dr. Klaus Balster (Sportjugend Nordrhein-Westfalen 2010/11)

Redaktion:
Jörg Becker, Heike Hülse, Melanie Kraft (alle dsj),
Oliver Kauer-Berk

Layout und Grafik:
grafikstudio-hagel.de, Mönchberg

dsj-Marketing und Vertrieb:
Jörg Becker

Druck:
1. Auflage September 2026 – Druckerei Michael GmbH, Schnelldorf

Förderhinweis:
Die Deutsche Sportjugend wird gefördert vom Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ) aus Mitteln des Kinder- und Jugendplans des Bundes (KJP). Der dsj-Bewegungskalender 2027 wird zudem unterstützt vom Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit (BIÖG).

Copyright:
© Deutsche Sportjugend (dsj), September 2026, Frankfurt am Main – www.dsj.de
Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung der dsj ist es nicht gestattet, den dsj-Bewegungskalender und seine Spiele, Texte oder Bilder für gewerbliche Zwecke ganz oder teilweise auf foto-, drucktechnischem oder digitalem Weg zu vervielfältigen. Gerne dürfen die Spiele für den Einsatz in Kitas, Grundschulen und Sportvereinen kopiert werden.

Haftungsausschluss:
Eine Haftung des DOSB oder der dsj und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Gefördert vom:
Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Partner
Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit

Herausgeberin
dsj DEUTSCHE SPORTJUGEND im DOSB

HOL DIR DIE BEWEGUNGSKALENDER-APP PLAY & MOVE

Play & Move

GET IT ON Google Play

Download on the App Store

Spezieller Dank

Für die Unterstützung und Kooperation möchten wir uns bei den beteiligten Partner*innen herzlich bedanken!

Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit

Kinder stark machen

Freiwilligendienste im Sport

MEHR WISSEN!

Stärken Sie Ihre Kompetenz in der Kinder- und Jugendarbeit im Sport









Diese und viele weitere dsj-Broschüren und -Arbeitshilfen gibt es unter:

www.dsj.de/publikationen