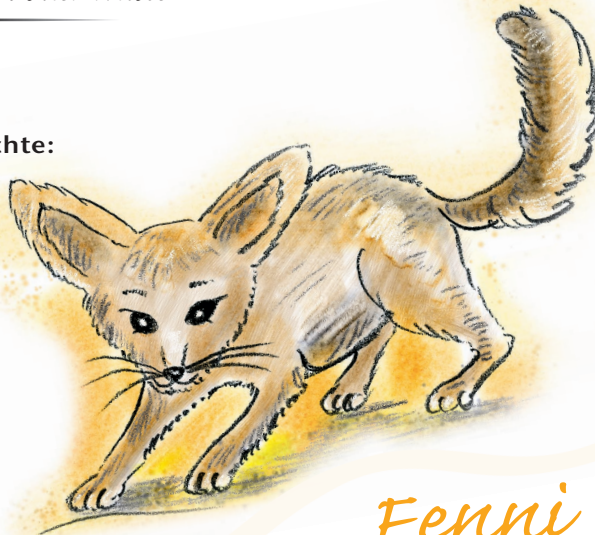


! Mitmachgeschichte:

ab 3 Jahren



Fenni geht auf Entdeckungsreise

Die Kinder sitzen im Kreis, am besten auf dem Boden. Immer, wenn die folgenden Wörter in der Geschichte zu hören sind, machen die Kinder die passenden Bewegungen dazu: **Ohren:** Hände hinter die Ohren legen und lauschen – **schlafen:** Hände falten und seitlich vom Gesicht halten – **schnüffeln:** versuchen, mit der Nase zu wackeln und ein Schnüffelgeräusch machen. Für die Bewegung benötigen die Kinder ein wenig Zeit, deshalb wird die Geschichte dann immer kurz unterbrochen.

Fenni ist eine kleine Wüstenfuchsdame. Sie hat riesengroße **Ohren**. Mit diesen **Riesenohren** kann sie prima hören, und sie kann sich damit sogar an heißen Wüstentagen abkühlen. An diesem Tag lagen alle Wüstenfüchse ihrer Familie in dem Fuchsbau tief unter der Erde und **schlafen**. Oben, in der Wüste, war es brennend heiß. Aber hier unten im gemütlichen Bau war es schön kühl und man konnte prima **schlafen**. Dann ging die Sonne unter. Langsam wurden alle Wüstenfüchse munter. Nur Fenni wollte noch **weilerschlafen**. Doch dann rieb sie sich mit den Pfötchen über die Augen, kratzte sich noch einmal hinter den **Ohren**. Jetzt war sie wach und merkte, dass ihr Magen knurrte. Fenni krabbelte durch die enge Fuchsröhre an die Wüstenoberfläche. Erst einmal schaute sie vorsichtig aus dem Fuchsloch heraus und spitzte ihre **Ohren**. Prima, kein Feind in Sicht. Sie **schnüffelte** noch einmal in die dunkle Wüstenacht und dann kam sie mit einem Sprung heraus. Der Wüstensand war noch warm von der Sonne. Fenni **schnüffelte** nun mit der Nase über den Wüstensand. Hm, so eine saftige Springmaus wäre doch genau das Richtige zum Frühstück. Aber es roch überhaupt nicht nach Springmaus hier in den Sanddünen. Tja, da musste sie wohl weiterlaufen. Sie kam an eine Stelle, an der viele Felsen waren. Wieder spitzte sie ihre **Ohren**. Hatte es da nicht geraschelt? Was war denn das? Doch dann sprang Fenni

hoch und so schnell sie konnte, machte sie sich auf und davon. Das Rascheln kam nämlich von einem Skorpion, der ebenfalls gerade auf der Suche nach einem leckeren Essen war. Skorpione können blitzschnell zustechen und das war Fenni viel zu gefährlich. Fenni **schnüffelte** wieder über den Wüstensand. Ja, hier war eine Springmaus gelaufen. Aber die Fährte war schon alt, das konnte Fenni ganz genau riechen. Das war aber auch ein Pech heute. Immer noch kein Frühstück in Sicht. Wieder spitzte sie ihre **Ohren**. Es war mäuschenstill. Wieder **schnüffelte** sie. Da war eine ganz frische Fährte zwischen Sand, Kamelgras und Steinen. Hier war doch noch vor kurzem ein Dromedar vorbeigekommen. Na ja, ein Dromedar ist natürlich zu groß, um als Frühstück für einen Wüstenfuchs zu dienen. Aber da war noch etwas anderes. Fenni **schnüffelte** noch einmal in die Luft. Dann war sie sich sicher – das roch nach frischen Datteln. Und richtig, als sie 100 Meter der Kamelspur gefolgt war, traf sie auf einen großen Korb mit Datteln. Den hatte das Kamel doch tatsächlich verloren. Leckere, süße, frische Datteln – wie lange hatte sie die schon nicht mehr gegessen. Fenni fraß schnell und lief dann zurück zum Fuchsbau. In dieser Wüstenacht brauchte kein Wüstenfuchs ihrer Familie mit leerem Bauch in den Fuchsbau zurückzukriechen. Alle hatten sich so dicke Dattelbäuchlein angefressen, dass sie kaum durch die Fuchsröhren passten.

Dann ging die Sonne auf. Fenni **schnüffelte** noch einmal. Sie rieb noch einmal mit den Pfötchen über ihre **Ohren**. Dann leckte sie sich noch das letzte Dattelstückchen von ihrer Schnauze, drehte sich und legte sich hin. Über der Erde in der Wüste wurde es wieder heiß. Unter der Erde, im kühlen Wüstenfuchsbau **schlafen** alle Füchse ein. Sie träumten von dem dicken Korb mit Datteln. Denn so eine tolle Mahlzeit hat ein Fuchs in der Wüste nur ganz, ganz selten.

! Bewegungsspiel: ab 3 Jahren

Wer lebt in der Wüste?



Bei diesem Spiel kommt es darauf an, bestimmte Bewegungsformen wie z.B. das Laufen, Kriechen, Schleichend usw. nachzuahmen und sich gleichzeitig zu konzentrieren.

Im Turnraum oder im Freigelände wird ein Spielfeld abgegrenzt (z.B. mit Kreide oder mit gelegten Seilchen). Dieses Spielfeld ist die Wüste. Alle Kinder bewegen sich nun in dieser Wüste. Nun ruft die Spielleitung beispielsweise: „Alle Kamele laufen durch die Wüste!“ Die Kinder laufen nun und bleiben dabei auf dem Spielfeld, denn Kamele leben in der Wüste.

Wird jetzt aber eine Tierart genannt, die nicht in der Wüste lebt (z.B. alle Pinguine watscheln durch die Wüste), so springen alle Kinder so schnell wie möglich aus dem Spielfeld.

