

## Impulse 3–6 Jahre



# Feuer, Wasser, Sturm extended version



**„Feuer, Wasser, Sturm“ (oder Blitz) ist ein Spielklassiker, den viele als Aufwärmübung von Sportstunden kennen. In der Kita Seehasen in Friedrichshafen spielen es die Kinder fast täglich mit Begeisterung. Erzieher Yannick Malleval nutzt den Enthusiasmus für ein Feuer, Wasser, Sturm-Projekt.**

Eike Ostendorf-Servissoglou

„Bei uns in der Kita ist das Spiel ‚Feuer, Wasser, Sturm‘ bereits seit Monaten sehr angesagt“, berichtet Yannick Malleval, Erzieher im element-i Kinderhaus Seehasen in Friedrichshafen am Bodensee. Der Spieleklassiker geht so: Eine Fachkraft oder ein Kind schlägt das Tamburin. Solange die Trommelschläge ertönen, rennen alle mitspielenden Kinder im Raum umher. Plötzlich stoppt die Spielleiterin/der Spielleiter und ruft „Feuer“, „Wasser“ oder „Sturm“. Der Feuer-Ruf signalisiert den Spielenden, dass sie nun schnell in eine Ecke laufen müssen. Hören sie „Wasser“, suchen sie sich eine erhöhte Position auf einem Stuhl oder einem Kissen. Bei „Sturm“, legen sie sich auf den Boden. Dann beginnt das Spiel von vorne.

### Kaugummi, Gummibärchen und Roboter

„Manchmal denken sich die Kinder auch einfach etwas Neues aus“, sagt der Erzieher. „Kaugummi“, ruft dann zum Beispiel jemand. Die anderen wissen zuerst nicht, was das bedeuten soll, und fragen nach. Es entwickelt sich eine Diskussion darüber, welche Regel gelten könnte. Kaugummi heißt bei uns jetzt, sich an die Wand ‚kleben‘.“ Hinzu kommen später noch „Gummibärchen“ (wild rumhüpfen und tanzen) und „Roboter“ (abgehackte Bewegungen machen). Diese Ideen sind bei allen Kindern beliebt und werden oft wiederholt. Andere dagegen setzen sich nicht durch: Als die Eiskönigin



(Walt Disney Pictures) ein Thema war, bringt ein Mädchen „Eis“ – das heißt, starr stehenbleiben – ins Spiel. Ein anderer Spielleiter führt eine kriechende „Spinne“ ein. Diese Ideen etablieren sich ebenso wenig wie „Pommes“ – sich nebeneinander auf den Boden legen. Letzteres erweist sich als zu komplex und erzeugt Chaos.

## Ein Projekt startet

Zusammen mit einer Kollegin überlegt sich Yannick Malleval, auf dem Spiel ein ganzes Projekt aufzubauen. In der Kinderkonferenz haben die Mädchen und Jungen gute Ideen dafür: „Das Spiel draußen auf der Wiese spielen“, „Feuer, Wasser, Sturm malen“, „Ein Rollenspiel daraus machen“.

## Im Atelier: Elemente malen

„Wir starten mit dem Vorschlag, die Elemente zu malen und werden kreativ“, sagt der Pädagoge. „Im Atelier bieten wir dafür Wasserfarben an. Die meisten Kinder, die mitmachen, entscheiden sich, Wasser oder Feuer zu malen. Gemeinsam überlegen wir, welche Farben passend wären.“ Einige Kinder wollen gerne Gummibärchen aufs Papier bringen. „Meine Gummibärchen sind lila. Lila Gummibärchen schmecken nämlich am besten“, sagt Mira. Wenn die große Mira das sagt, muss das ja wohl stimmen. Seither ist „Gummibärchen“ für alle mit der Farbe Lila verbunden. „Das Malen hat den Kindern so gut gefallen, dass wir am nächsten Tag noch einmal einen Feuer-Wasser-Sturm-Mal-Impuls anbieten. Denn es wollen weitere Kinder teilnehmen“, erklärt Yannick Malleval.

## Verkleiden als Feuer, Wasser oder Gummibärchen

Als Nächstes greifen die Fachkräfte das Thema Rollenspiel auf. Im Bewegungsraum legen sie dafür Chiffontücher in vielen bunten Farben aus, mit denen sich die Kinder als Elemente verkleiden. Nacheinander hat jedes Kind Zeit zu sagen, was es gerne sein und wie es sich dafür mit den Tüchern verkleiden möchte. Einige nutzen die Tücher als Stirnbänder oder Gürtel, andere fertigen daraus mit etwas Unterstützung regelrechte Röckchen an. „Die Kinder schlüpfen dadurch in die Rolle der Elemente, identifizieren sich in anderer Weise mit ihnen und lassen sich davon inspirieren“, berichtet Yannick Malleval. Die Verkleidungen haben daher auch Einfluss auf die Spielregeln. „Wird zum Beispiel ‚Feuer‘ gerufen, dürfen die Feuer-Kinder weiterrennen, während alle anderen eine Ecke suchen.“ Später entwickelt sich das Spiel zum Fangenspiel weiter: „Ruft die Spielleitung beispielsweise ‚Wasser‘ jagen die Wasser-Kinder den anderen hinterher und versuchten sie zu fangen.“

## Draußen spielen

Bei gutem Wetter findet das Spiel jetzt immer öfter draußen statt. Dort ergeben sich andere Möglichkeiten: „Die Kinder klettern nach einem ‚Wasser‘-Ruf zum Beispiel auf das Klettergerüst oder rennen auf den Hügel“, erklärt Yannick Malleval. Kinder quer durch alle Altersgruppen sind dabei. Die Jüngsten laufen zunächst einfach hinterher und machen nach, was die älteren Kinder tun. Nach und nach erschließen sich ihnen dann die Spielregeln.

Normalerweise spielen die Kinder das Bewegungsspiel so, wie oben beschrieben. Die Älteren möchten es jedoch manchmal „mit Ausscheiden“ spielen. Dann zählt die Spielleitung bis drei und wer bis dahin nicht in der Ecke, auf einem erhöhten Punkte, auf dem Boden etc. ist, scheidet aus. Das Kind, das ge-

wonnen hat, darf anschließend die Spielleitung übernehmen. „Die Kinder kennen Wettbewerbe vielfach aus dem Sport und finden, dass dies das Spiel spannender macht“, berichtet der Pädagoge.

## Wie die Kinder profitieren

„Haben die Kinder das Spiel einmal verstanden, können sie es sehr gut selbstständig spielen. Unterstützung und Anleitung sind kaum nötig. Wer die Spielleitung übernimmt, erlebt, wie andere sich nach dem eigenen Kommando richten. Die Kinder fühlen sich dadurch kompetent und selbstwirksam“, sagt der Erzieher. „Neben der Bewegung, die die Kinder lieben und die ihnen guttut, fördert das Spiel ihre Reaktions-, Orientierungs- und Merkfähigkeit. Außerdem kommt es dem sozialen Zusammenhalt sowie der Kommunikation in der Gruppe zugute – vor allem dann, wenn die Kinder Regeln verändern wollen und darüber verhandeln.“

**Eike Ostendorf-Servissoglou**, eoscript, Redaktionsbüro für Bildung und Soziales, Stuttgart.

**Kontakt:** [www.element-i-bildungsstiftung.de](http://www.element-i-bildungsstiftung.de)

