

Was Roboter Xeno alles kann

Eine Bewegungsgeschichte von Angela Deutsch

Die Kinder stehen im Kreis oder im Raum verteilt. Die Pädagogin bzw. der Pädagoge erzählt die Geschichte. Die Kinder bewegen sich entsprechend dazu: Sie drücken die „Knöpfe“ auf ihrem eigenen Körper und führen die entsprechenden „Kunststücke“ aus.

Geschichte:

Roboter Xeno hat viele Knöpfe. Drückst du auf einen Knopf, macht er ein Kunststück. Lass es uns ausprobieren!

Wir drücken auf den Knopf auf seinem Kopf.
Xeno dreht sich um sich selbst.

Wir drücken auf den Knopf an seiner Schulter.
Xeno hüpf mit beiden Beinen in die Luft.

Wir drücken auf den Knopf auf seiner Nase.
Xeno berührt abwechselnd mit seinem rechten und seinem linken Zeigefinger seine Nase.

Wir drücken auf den Knopf auf seinem Bauch.
Xeno geht in die Hocke gehen und steht wieder auf.

Wir drücken auf den Knopf an seinem Knie.
Xeno hüpf auf einem Bein. Das muss er noch ein bisschen üben.

Aber wenn er es schafft, dann jubeln wir fröhlich! (Arme in die Luft werfen und laut „Juhu!“ rufen)

Variation:

Die Kinder stehen paarweise zusammen. Ein Kind ist der Roboter, der die verschiedenen Kunststücke ausführt, das andere Kind drückt die Knöpfe am Roboter. Ist die Geschichte zu Ende, werden die Rollen getauscht und die Geschichte erneut erzählt.