

Impressum	3
Inhaltsverzeichnis	4

BEGRÜSSUNGSLIEDER

Guten Tag, liebe Leute (<i>Alle machen mit</i>)	8
Heut ist ein Tag, an dem ich singen kann (<i>Gute-Laune-Song</i>)	9

BEWEGUNGS- UND TANZLIEDER

1, 2, 3 im Sauseschritt (<i>Bücken, strecken, rundum drehen</i>)	10
Mein nagelneuer Roboter (<i>Was er alles kann</i>)	11
Das Flummilied (<i>Knochen wie aus Gummi</i>)	12
Ach, wie bin ich müde (<i>Das Wachmacherlied</i>)	13
Zauberer Schrappelschrut (<i>Verwandlungskünstler</i>)	14
Wischi wischi waschi (<i>Waschen mit Spaß</i>)	15
Wir gehen jetzt im Kreise (<i>Schritte in die Mitte</i>)	16
Ich möcht' so gerne springen (<i>Ich und du</i>)	17
Ramba Zamba (<i>Tanzhit</i>)	18
Konradus Knipperdottel (<i>Körperteile lockern</i>)	20
Der Fischetanz (<i>Eintauchen</i>)	21
Die rechte Hand fängt an (<i>Körperteile bewegen</i>)	22
Komm mit mir (<i>Reiten, rennen, tanzen ...</i>)	23
Das Lied vom Wackelpudding (<i>Hin und her</i>)	24
In Kakadu, in Kakadu (<i>Lachen und bewegen</i>)	25
Ich schaukel' auf dem Wasser (<i>Alle gleich</i>)	26

LERN-, SPIEL- UND SPASSLIEDER

Bunter Regenbogenfisch (<i>Der allerschönste Fisch</i>)	27
Im Januar, im Januar (<i>Monate und Jahreszeiten</i>)	28
Verkleidungs-ABC (<i>Spielerisches Lernen</i>)	30
1, 2, 3, ich kann schon was (<i>Zählen lernen</i>)	31

LERN-, SPIEL- UND SPASSLIEDER

Auf und ab, hin und her (<i>Gegensätze</i>).....	32
Wenn ich einmal groß bin (<i>Berufe</i>)	34
Tatü, hier kommt die Feuerwehr (<i>Lustiges Kreisspiel</i>)	35
Das Minimonster (<i>Wochentage lernen</i>)	36
Heute muss ich Häuser bauen (<i>Handwerker sein</i>)	37
Ritsche, ratsche, rutsch, wenn ich die Zähne putz' (<i>Zahnpflege mit Spaß</i>)	38
Wir wollen eine Reise machen (<i>Wer reist mit?</i>)	40
Der Tisch ist heute meine Trommel (<i>Finger, Knöchel, Ellenbogen</i>).....	41
Wenn wir zaubern (<i>Hokuspokus bum</i>)	42
Besucht uns mal im Kindergarten (<i>Herzlich willkommen</i>)	43
Wir fahren mit der Bimmelbahn (<i>Alle einsteigen</i>)	44
Komm, spiel mit uns (<i>Macht einfach mit</i>)	45
Der Hund singt am liebsten kunterbunt (<i>Lustiger Tiergesangsverein</i>)	46
Das Spiel ist nun zu Ende (<i>Auf Wiedersehn</i>)	47
Freunde (<i>Wie du und ich</i>)	48

TIER-, PFLANZEN- UND JAHRESZEITENLIEDER

Beim Sommerfest auf der Wiese (<i>Kopfüber, kopfunter</i>)	49
Im Garten, im Garten (<i>Da ist viel los</i>).....	50
Tanzlied der Tiere (<i>Spiel und Spaß</i>)	51
Der Hoppelhas' (<i>Die Schnuppernase</i>)	52
Wenn die Sonne lacht (<i>Elefantengeschichte</i>)	53
Wisst ihr, was die Bienen träumen? (<i>Was Tiere träumen</i>)	54
Das Farbenlied (<i>Bunte Pflanzen</i>)	55
Hundebabys sind noch klein (<i>Wie Tiere wachsen</i>).....	56
Eine kleine blaue Kugel (<i>Unsre schöne Erde</i>)	58
Hey, hey, Frühling (<i>Jahreszeiten</i>)	60
Danke, danke, liebe Sonne (<i>Du schenkst Leben</i>)	62

1, 2, 3 im Sauseschritt

Text: Lore Kleikamp / Musik: Detlev Jöcker

F(E) C (H7) F(E)

1, 2, 3 im Sau - se - schritt ge - hen al - le Kin - der mit. Der

C (H7) F(E)

Pe - ter ist nun an der Reih' und läuft an uns vor - bei.

B♭(A) F(E) C (H7) F(E)

Bü - cken, stre - cken, rund - um - drehn,

B♭(A) F(E) C (H7) F(E)

vier - mal klat - schen, stamp - fen, stehn.

Spielvorschlag

Alle fassen sich an den Händen und gehen im Kreis herum. Das Kind, das zuerst besungen wird, löst sich aus dem Kreis und läuft außen immer um den Kreis herum, während die Kinder im Kreis die Bewegungen des Liedtextes nachmachen. Peter tippt nach der ersten Strophe einem anderen Kind auf die Schulter.

Dieses Kind ist als nächstes dran.
Peter geht wieder in den Kreis.



Mein nagelneuer Roboter

Text: Lore Kleikamp / Musik: Detlev Jöcker

G7 C G7

1. Mein na - gel - neu - er Ro - bo - ter, der wird heut' pro - gram -

C G7

miert. Da steht er noch stock - steif und stumm. Wolln

C G C

se - hen, was pas - siert. Jetzt dre - he ich an die - sem Knopf, da -

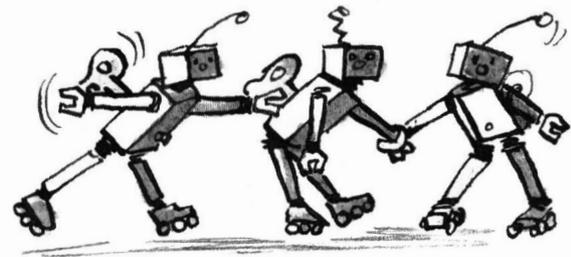
G C D

mit er ge - hen kann. Ich wart' ein Weil - chen.

G D G

Sieh da, schon fängt er an: Tapp - tapp - tapp - tapp.

1. Gehen: tapp
2. Essen: tapp - happ
3. Trinken: tapp - happ - gluck
4. Putzen: tapp - happ - gluck - wisch
5. Trommeln: tapp - happ - gluck - wisch - bumm
6. Tanzen: tapp - happ - gluck - wisch - bumm - hopp



Spielvorschlag

Jeweils zwei Kinder stehen hintereinander im Kreis oder im Raum verteilt. Das vordere Kind ist der Roboter, das hintere der Programmierer. Die Roboter rühren sich nicht. Die Programmierer singen und klatschen. Dem Text entsprechend drehen sie am Rücken ihres Vordermannes an einem Knopf. Bei „Sieh da, schon fängt er an ...“ machen die Roboter einige ruckartige Schüttelbewegungen und führen dann die angegebenen Tätigkeiten aus.

Am Ende jeder Strophe werden die einzelnen Programme nacheinander wiederholt. Je mehr Strophen gespielt werden, umso höher sind die Anforderungen an Gedächtnis und Konzentration der Kinder und umso größer ist dann auch der Spaß. Bei einem weiteren Durchgang sind die Roboter nun die Programmierer, und die Programmierer übernehmen die Rolle der Roboter.