

Bewegungsspiele für Klassenzimmer, Sporthalle oder Schulhof

Die Schlange schlängelt sich

Ziel: Die Kinder entwickeln ihre Koordination und ihr Körpergefühl sowie ihren Gemeinschaftssinn weiter.

Anleitung:

Alle Kinder fassen sich an den Händen und bilden eine lange Schlange. Ein Kind bildet den Kopf der Schlange und führt alle an. Die Schlange schlängelt sich zunächst durch den Raum und geht dann auch zwischen zwei Kindern unter den Händen hindurch. Die Hände dürfen nicht losgelassen werden. Das kann mehrmals nacheinander geschehen. Die Schlange darf sich nur nicht verknoten. Dann ist das Spiel zu Ende.

Slalom laufen

Ziel: Die Kinder erweitern ihre Koordinationsfähigkeit und ihr Gemeinschaftsgefühl.

Anleitung:

Die Kinder stellen sich in einer Reihe hintereinander auf, lassen aber zwischen den einzelnen einen Abstand, sodass ein Kind ohne Berührung gut durch die Lücken laufen kann. Das letzte Kind in der Reihe läuft auf ein Zeichen hin im Slalom durch die Reihe der Kinder hindurch und steht vorne. Dann darf das nun letzte Kind mit seinem Slalomlauf beginnen und wiederum vorne stehenbleiben. Wenn alle Kinder einmal gelaufen sind, ist das Spiel zu Ende.

Plumpsack

Ziel: Die Kinder entwickeln ihr Gemeinschaftsgefühl und ihre Reaktionsfähigkeit weiter.

Anleitung:

Für dieses Spiel wird ein kleiner Beutel oder ein Tuch benötigt.

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind wird ausgewählt und stellt den Plumpsack dar, der hinter den Kindern im Kreis herumgeht und den Text mehrmals hintereinander singt. Die Kinder, die im Kreis stehen, dürfen sich nicht umdrehen. Wer dennoch guckt, bekommt einen Klopper auf den Rücken, so wie es in dem Lied beschrieben wird.

Irgendwann lässt der Plumpsack das Tuch oder den kleinen Beutel hinter einem der Kinder fallen und geht, möglicherweise in schnellerer Geschwindigkeit, weiter hinter den Kindern im Kreis herum. Das Kind, hinter dem das Tuch oder der Beutel liegt, muss das Teil aufheben und den Plumpsack fangen.

Erreicht der Plumpsack nach einer Runde den Platz des vorher ausgewählten Kindes, ohne dass ihn dieses gefangen hat, darf er sich dorthin stellen und das Kind ist der neue Plumpsack.

Fängt das ausgewählte Kind den Plumpsack jedoch rechtzeitig, ruft es: „Eins, zwei, drei, ins faule Ei!“ und der Plumpsack muss sich in die Kreismitte setzen und „schmoren“. Auch dann spielt das Kind den neuen Plumpsack.

Plumpsack

Text und Komposition: Volksgut



Im Gleichschritt

Ziel: Die Kinder erweitern ihre Koordinationsfähigkeit und ihr Gemeinschaftsgefühl.

Anleitung:

Die Kinder stellen sich dicht hintereinander in einer Reihe auf. Nun legen sie die rechte Hand auf die Schulter des Vordermanns. Dann bewegen sich alle im Gleichschritt nach vorne. Wenn es gut klappt, können sie den linken Arm gleichmäßig im Takt bewegen.

Blinde Kuh

Ziel: Die Kinder entwickeln ihre Freude am Spiel und ihren Gemeinschaftssinn weiter.

Anleitung:

Für dieses Spiel wird ein Tuch zum Verbinden der Augen benötigt.

Einem Kind werden mit dem Tuch die Augen verbunden. Die anderen Kinder laufen herum und ärgern die „Blinde Kuh“. Sie rufen: „Blinde Kuh, fang mich doch!“ und zupfen leicht an ihrer Kleidung. Wenn die „Blinde Kuh“ ein Kind berührt hat oder festhalten kann, muss dieses Kind nun die Rolle der „Blinden Kuh“ übernehmen. Wenn die „Blinde Kuh“ nach zehn Minuten immer noch keinen Nachfolger hat, sollte sie trotzdem ausgetauscht werden.



Suchhüpfen

Ziel: Die Kinder erweitern ihre Koordinationsfähigkeit und die Freude am Spiel

Anleitung:

Die Kinder stellen sich in einer Reihe auf. Die ersten Kinder legen ihre Hände auf die Schultern der Kinder dahinter. Die Kinder dahinter hüpfen über die Hände der Kinder vor sich.

Zusammen über das Meer

Ziel: Die Kinder vertiefen ihr Körpergefühl, ihre Koordinationsfähigkeit und die Freude am gemeinsamen Spiel.

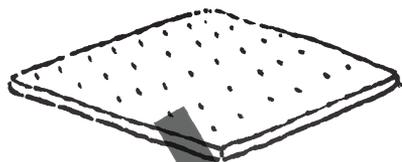
Anleitung:

Für dieses Spiel werden Teppichfliesen benötigt. Das Spiel findet auf einem abgegrenzten Spielfeld statt. Auf der einen Seite liegt „Europa“ und auf der gegenüberliegenden Seite „Amerika“.

Die Kinder müssen über Teppichfliesen hüpfen, die kleine rettende „Inseln“ darstellen, bis sie schließlich zum anderen Kontinent gelangen.

Es können mehrere Schwierigkeitsgrade eingebaut werden, z. B. indem die Regel ergänzt wird, dass immer zwei Kinder zusammen auf eine Teppichfliese treten müssen, oder indem die Abstände zwischen den Fliesen vergrößert werden.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder von Europa nach Amerika gelangt sind. Wer ins „Wasser“ getreten ist, muss nach „Europa“ zurück. Beim nächsten Durchgang müssen die Kinder von Amerika nach Europa gelangen.



Den Knoten lösen

Ziel: Die Kinder denken strategisch und handeln geschickt. Sie halten bei allen Bewegungen die Gemeinschaft aufrecht.

Anleitung:

Für dieses Spiel werden vier bis fünf Seilchen benötigt.

Acht bis zehn Kinder stehen im Kreis. Es sollten nicht mehr sein, aber es muss eine gerade Anzahl sein. Jedes Kind hält gegenüberstehenden Kinder halten ein Seilchen mit einer Hand fest. Wenn ein Kind ein Zeichen hin bewegen sich die Kinder über oder unter dem Seilchen. Die Kinder sollen sich gegenseitig durch genaue Schreien

Download zur Ansicht

Durch den Reifen

Ziel: Die Kinder entwickeln ihren Gemeinschaftssinn und ihre Koordination weiter.

Anleitung:

Für dieses Spiel wird ein Hula-Hoop-Reifen benötigt.

Die Kinder bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. Der Lehrer nimmt an einer Stelle zwei Hände auseinander und setzt dort den Hula-Hoop-Reifen ein. Die Kinder sollen den Reifen so lange weiterreichen, bis er wieder an der gleichen Stelle angekommen ist. Dabei müssen alle Kinder nacheinander durch den Reifen klettern, ohne die Hände loszulassen.

Hänsel und Gretel

Ziel: Die Kinder spielen in der Gruppe den Inhalt des Liedes „Hänsel und Gretel“ nach und entwickeln ihr Gemeinschaftsgefühl weiter.

Anleitung:

Der Lehrer erzählt den Kindern das Märchen von Hänsel und Gretel.

Die Kinder üben im Vorfeld den Liedtext und können ihn während des Spiels singen.

Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf. Sie legen gemeinsam die Rollen für Hänsel, Gretel und die Hexe fest. Zwei Kinder stellen sich gegenüber, halten sich an den schräg nach oben gehaltenen Händen fest und bilden so ein Haus.

Nun singen die Kinder gemeinsam das Lied. Am Ende der dritten Strophe klatschen alle Kinder beim Singen.

Hänsel, Gretel und die Hexe führen die Handlungen aus, die im Lied beschrieben werden.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Strophen gesungen worden sind.

Das Spiel kann auch miteinander gespielt werden. Bei jedem Durchgang wer-

Hänsel und Gretel

Text/Musik: Volkslied



1. Hän - sel und Gre - tel ver - irr - ten sich im Wald,



es war schon fin - ster und drau - ßen bit - ter - kalt. Sie



ka - men an ein Häus - chen von Pef - fer - ku - chen fein:



Wer mag der Herr wohl von die - sem Häus - chen sein?

2. Siehe, da schaut eine alte Hexe raus,
sie lockt die Kinder ins Pfefferkuchenhaus.
Sie stellte sich gar freundlich,
o Hänsel, welche Not!
Sie will ihn braten
im Ofen braun wie Brot.

3. Und als die Hexe im Ofen schritt hinein,
wird sie gestochen in unserm Gretel ein.
Die Hexe raus!



Download zur Ansicht

Dornröschen war ein schönes Kind

Ziel: Die Kinder spielen in der Gruppe den Inhalt des Liedes „Dornröschen war ein schönes Kind“ nach und entwickeln ihr Gemeinschaftsgefühl weiter.

Anleitung:

Der Lehrer erzählt den Kindern das Märchen von Dornröschen.

Die Kinder üben im Vorfeld den Liedtext und können ihn während des Spiels singen.

Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf und halten sich an den Händen fest. Sie legen gemeinsam die Rollen für Dornröschen, die böse Fee und den Königssohn fest. Dornröschen setzt sich in die Mitte des Kreises.

Nun singen die Kinder gemeinsam das Lied und führen dabei folgende Handlungen aus:

- 1. Strophe: Die Kinder drehen sich im Kreis rechts herum.
- 2. Strophe: Die Kinder bleiben stehen und warnen Dornröschen mit dem Zeigefinger.
- 3. Strophe: Die Fee kommt zu Schneewittchen in die Kreismitte.
- 4. Strophe: Die böse Fee steht noch immer in der Kreismitte. Sie kann die Strophe allein singen und dabei dem Dornröschen mit dem Zeigefinger drohen. Die Kinder im Kreis drehen sich währenddessen um die eigene Achse und halten sich die Augen zu. Am Ende der Strophe legt sich Dornröschen mit geschlossenen Augen in der Kreismitte auf den Boden. Nach der Strophe verlässt die böse Fee die Kreismitte.
- 5. Strophe: Die Kinder im Kreis halten sich wieder an den Händen. Sie gehen einige Schritte vor bis zur Kreismitte und heben dann die Arme hoch.
- 6. Strophe: Der Königssohn kommt zu Dornröschen in die Kreismitte. Die Kinder im Kreis gehen wieder einige Schritte zurück.
- 7. Strophe: Der Königssohn steht noch immer in der Kreismitte. Er kann die Strophe allein singen. Die Kinder im Kreis stehen und klatschen beim Singen in die Hände. Am Ende der Strophe schlägt Dornröschen die Augen auf und setzt sich hin.
- 8. Strophe: Dornröschen steht auf und nimmt den Königssohn an der Hand. Immer zwei Kinder die nebeneinanderstehen, haken sich zuerst rechts ein und drehen sich dann nach rechts. Dann haken sie sich links ein und drehen sich gemeinsam nach links.

Das Spiel kann mehrmals hintereinander gespielt werden. Bei jedem Durchgang werden die Rollen neu verteilt, sodass jeder einmal eine Rolle übernimmt.

Dornröschen war ein schönes Kind

Text/Musik: Volkslied

1. Dorn - rös - chen war ein schö - nes Kind,

schö - nes Kind, schö - nes Kind, Dorn -

rös - chen war ein schö - nes Kind, schö - nes Kind.

2. Dornröschen nimm dich ja in Acht, ja in Acht, ja in Acht.
Dornröschen nimm dich ja in Acht, ja in Acht.

3. Da kam die böse Fee herein, Fee herein, Fee herein.
Da kam die böse Fee herein, Fee herein.

4. „Dornröschen, schlafe hundert Jahr', hundert Jahr', hundert Jahr'.
Dornröschen, schlafe hundert Jahr', hundert Jahr'.“

5. Da wuchs die Heide riesengroß, riesengroß, riesengroß.
Da wuchs die Heide riesengroß, riesengroß.

Download zur Ansicht

Kommt ein Reitersmann daher

Ziel: Die Kinder spielen in der Gruppe den Inhalt des Liedes nach und entwickeln ihr Gemeinschaftsgefühl weiter.

Anleitung:

Der Lehrer erzählt den Kindern das Märchen vom König Drosselbart. Unbekannte Wörter wie Röcklein oder Wams werden geklärt. Das Spiellied ist an das Märchen angelehnt und wird im Vorfeld mit den Kindern eingeübt.

Für das Spiel stellen sich die Schüler in einem Kreis auf, legen gemeinsam die Rollen für Liese, den Reitersmann, den Kaufmannssohn, das Schneiderlein und den Schweinehirten fest und singen gemeinsam das Lied.

Dazu machen sie Bewegungen, die im Lied beschrieben werden:

- Zuerst läuft der Reitersmann im Kreis herum, dann verneigt er sich vor Liese.
- Liese weist den Reitersmann, den Kaufmannssohn und das Schneiderlein ab, indem sie den Kopf schüttelt oder die Hand hin- und herbewegt.
- Bei der Strophe „Liese wartet Jahr um Jahr ...“ lässt Liese den Kopf traurig hängen.
- Mit dem Schweinehirten Jochen Christoph Stoffel tanzt Liese zum Schluss in der Mitte des Kreises.

Kommt ein Reitersmann daher

Text/Musik: Volkslied

The image shows a musical score for the song 'Kommt ein Reitersmann daher'. It consists of two staves. The first staff is for the melody, written in G major (one sharp) and 4/4 time. The second staff is for the bass line, also in G major. The lyrics are written below the notes. The first line of the score shows the melody for the first two phrases: '1. Kommt ein Rei-ter-mann da-her' and 'auf der grü-nen Wie-se,'. The second line shows the bass line for the same phrases. The notes are: G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4 for the first phrase, and G3, A3, B3, C4, B3, A3, G3 for the second phrase. The lyrics are: '1. Kommt ein Rei-ter-mann da-her' and 'auf der grü-nen Wie-se,'.

2. Kommt ein Kaufmannssohn daher
auf der grünen Wiese,
hat ein Wams von Seide an,
neigt sich vor der Liese:
„Jungfer, schönste Jungfer mein,
tanzen wir ein wenig?“
„Mag nicht tanzen, danke schön,
wart auf einen König.“

3. Kommt ein Schneiderlein daher
auf der grünen Wiese,
hat ein grünrot Röcklein an,
neigt sich vor der Liese:
„Jungfer, schönste Jungfer mein,
tanzen wir ein wenig?“
„Mag nicht tanzen, danke schön,
wart auf einen König.“

4. Liese wartet Jahr um Jahr
auf der grünen Wiese,
doch kein König kommen mag,
keiner spricht zur Liese:
„Jungfer, schönste Jungfer mein,
tanzen wir ein wenig?“
„Ach, wie wär das Tanzen schön,
wär's auch grad kein König.“

5. Kommt der Schweinehirt daher,
Jochen Christoph Stoffel,
hat nicht Schuh noch Strümpfe an,
trägt nur Holzpantoffel.
„Jungfer, schönste Jungfer mein,
tanzen wir ein wenig?“
Und der Stoffel tanzt mit ihr,
mit der stolzen Liese.

Die vier Freier können die Aufforderung zum Tanzen allein singen. Auch Liese kann ihre Antwort allein singen. Bei der letzten Strophe, wenn Liese und der Schweinehirt tanzen, klatschen alle Kinder.
Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Strophen gesungen worden sind.

Das Spiel kann mehrmals hintereinander gespielt werden. Bei jedem Durchgang werden die Rollen neu verteilt, sodass jeder einmal eine Rolle übernimmt.

Tippschlagen

Ziel: Die Kinder erweitern ihre Wahrnehmungsfähigkeit und ihr Gemeinschaftsgefühl weiter.

Download
zur Ansicht

Rote Kirschen ess' ich gern

Ziel: Die Kinder vertiefen ihre Freude an der Gemeinschaft und am Spiel.

Anleitung:

Die Kinder stehen im Kreis und halten sich an den Händen fest. Ein Schüler geht außen um den Kreis herum, während alle Kinder zusammen das Gedicht sprechen. An der Stelle „Hier wird Platz gemacht“ tippt der Schüler die Hände von zwei Kindern an, die daraufhin den Kreis öffnen. Der Schüler geht in den Kreis hinein, an der gegenüberliegenden Seite möglicherweise wieder hinaus und dann noch einmal hinein. Zuletzt bleibt er im Kreis und wählt ein Kind aus. Dieses nimmt er an die Hand und wiederholt mit ihm zusammen das Spiel. So wird das Gedicht mehrere Male zusammen gesprochen, während immer mehr Kinder mit dem Schüler mitgehen. Das kann so lange wiederholt werden, bis nur noch so wenige Kinder übrig sind, dass kein Kreis mehr gebildet werden kann.

Rote Kirschen ess' ich gern,
schwarze noch viel lieber.
In die Schule geh ich gern
alle Tage wieder.
Hier wird Platz gemacht
für die jungen Schüler.
Sitzt ein Kuckuck auf dem Dach,
kommt der Regen, macht ihn nass,
kommt der liebe Sonnenschein:
Dieses Kind nun soll es sein.

Eingefrore

zur

Download
zur Ansicht

Im Zauberwald

Ziel: Die Kinder vertiefen ihre Koordinationsfähigkeit, ihre Kreativität und ihre Freude am gemeinsamen Spiel.

Anleitung:

Der Lehrer legt ein Spielfeld fest. Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen.

Eine Gruppe stellt den Zauberwald dar und verteilt sich auf dem Spielfeld: Einige Kinder stellen sich als Bäume auf, zwei Kinder bilden zusammen ein Knusperhäuschen und ein Kind bewegt sich als Elfe im Zauberwald.

Die Kinder der anderen Gruppe stellen sich an einer Seite des Spielfeldes auf. Ihr Ziel ist es, auf die gegenüberliegende Seite zu gelangen. Auf ein Signal hin laufen sie los. Dabei müssen sie sich vorsichtig durch den Zauberwald bewegen und dürfen nichts berühren. Wer einen Baum, das Knusperhäuschen oder die Elfe berührt, muss wieder an die Startseite zurück.

Im nächsten Durchgang tauschen beiden Gruppen ihre Rollen.



Mutter, wie weit darf ich gehen?

Marionetten in Bewegung

Ziel: Die Kinder reagieren auf Anweisungen und entwickeln ihre Wahrnehmungs- und Sozialkompetenz weiter.

Anleitung:

Jeweils zwei Kinder bilden ein Paar. Ein Kind spielt den Puppenspieler und das andere die Puppe. Die Puppe drückt die Knie durch und steht zunächst steif auf ihrem Platz. Der Puppenspieler zieht an imaginären Fäden über der Puppe. Die Puppe muss nun wie eine Marionette den Arm heben oder andere Bewegungen vollziehen, je nachdem, über welchem Körperteil der Puppe der Puppenspieler einen Faden zieht. Ein Durchgang dauert drei Minuten. Dann werden die Rollen gewechselt.

Dreibeinlauf

Ziel: Die Kinder nehmen aufeinander Rücksicht und vertiefen ihre Freude am Spiel.

Anleitung:

Für dieses Spiel werden Klettbander, lange Tücher oder Schals benötigt, mit denen die benachbarten Unterschenkel der Schülerpaare zusammengebunden werden können. Der Lehrer kennzeichnet die Laufstrecke.

Jeweils zwei Kinder bilden ein Paar und stellen sich nebeneinander. Der Lehrer bindet die Unterschenkel der benachbarten Beine zusammen, sodass alle Paare „drei“ Beine haben.

Nun laufen die Paare um die Wette. Gewonnen hat das Paar, das als Erstes im Ziel angekommen ist.

Der Tag der ...

zur

Das Spiel dauert fünf Minuten.

Die Bewegungen können auch ohne Musik durchgeführt werden.

Die Kinder erzählen anschließend, welches Tier sie dargestellt haben, woran es erkennbar gewesen ist und warum sie sich dafür entschieden haben. Im nächsten Durchgang können die Kinder wieder ein neues Tier imitieren.



Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?

Ziel: Die Kinder finden sich als Gemeinschaft zusammen und imitieren unterschiedliche Bewegungen.

Anleitung:

Der Lehrer legt ein Spielfeld fest.

Ein Kind ist der Fischer und steht am einen Ende des Spielfeldes.

Die anderen Kinder stehen am anderen Ende des Spielfeldes.

Die Kinder fragen: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“

Der Fischer antwortet: „Tiefes Wasser“, z. B.: „100 Meter tief.“

Die Kinder fragen: „Nehmen wir darüber?“



Die Raupe

Ziel: Die Kinder entwickeln ihre Koordination, ihr Gemeinschaftsgefühl und das Vertrauen zu den anderen weiter.

Anleitung:

Die Kinder gehen hintereinander in einer Reihe auf Hände und Knie. Das vorderste Kind bildet den Kopf der Raupe und führt die anderen. Die anderen Kinder fassen mit beiden Händen die Füße oder Unterschenkel ihres Vordermannes an. Nun laufen alle als „Raupe“ durch den Raum. Im nächsten Durchgang ist ein anderes Kind der Kopf.

Eierlaufen

Ziel: Die Kinder erweitern ihre Geschicklichkeit, das Gemeinschaftsgefühl und ihre Freude am Spiel.

Anleitung:

Für dieses Spiel werden Löffel sowie kleine Bälle benötigt.

Der Lehrer kennzeichnet ein Spielfeld. Alle Kinder stehen an einer Seite und halten in einem Löffel einen kleinen Ball. Ziel ist es, möglichst schnell die andere Seite des Spielfeldes zu erreichen, ohne dass der Ball vom Löffel fällt.

Auf ein Signal hin laufen alle Kinder los und balancieren dabei den Ball auf ihrem Löffel wie ein rohes Ei. Wenn der Ball herunterfällt, muss das Kind an die Startseite zurück.

Wer als Erster im Ziel ist, hat gewonnen.

Alle auf ein Ziel hin

zur

Parcours

Ziel: Die Kinder erweitern ihre Koordinationsfähigkeit und ihre Freude am Spiel weiter.

Anleitung:

Die Kinder bauen mit Sportgeräten oder Möbeln, die sie selbst tragen und schnell bewegen können, einen Parcours, auf dem sie laufen oder balancieren können, ohne sich zu verletzen oder in Gefahr zu geraten.

Sie können z. B. Stühle oder Bänke zum Balancieren aneinanderstellen, unterschiedliche Höhen zum Klettern gestalten oder Hindernisse zum Überspringen errichten.

Die Kinder stellen sich vor dem Parcours auf und laufen nacheinander – jeweils auf ein Signal hin – so schnell sie können bis zum Ziel.

Bäumchen, Bäumchen, verwechselt euch!

Ziel: Die Kinder üben Schnelligkeit und Geschicklichkeit und entwickeln ihre Freude am Spiel weiter.

Anleitung:

Die Kinder gehen auf eine Obstwiese oder in ein kleines Waldstück. Jedes Kind stellt sich an einen Baum. Ein Kind ist der Sprecher. Es dreht sich von seinen Mitschülern weg und ruft: „Bäumchen, Bäumchen, verwechselt euch!“ Die Mitschüler laufen währenddessen von ihren Bäumen weg und suchen einen anderen Baum, an dem sie stehen bleiben. Der Sprecher dreht sich, nachdem er den Satz gerufen hat, wieder zu seinen Mitschülern um. Wenn er Kinder entdeckt, die noch nicht einen anderen Baum erreicht haben, müssen diese zu ihm kommen.

Das Spiel wird so lange gespielt, bis nur noch ein Kind übrig ist. Dieses hat gewonnen und darf bei einem nächsten Durchgang der Sprecher sein.

Ochs am Berge

Ziel: Die Kinder erweitern ihre Beweglichkeit, ihr Gemeinschaftsgefühl und ihre Freude am Spiel.

Anleitung:

Das Spiel findet auf einem abgegrenzten Spielfeld statt. Ein Kind wird als „Ochse“ ausgewählt. Es steht mit dem Gesicht abgewandt an einer Wand, die den Berg symbolisieren soll. Die anderen Kinder stehen nebeneinander auf der gegenüberliegenden Seite des Spielfelds, d. h. im Tal.

Der Ochse ruft: „Ochs am Berge, eins, zwei, drei!“ Während er ruft, bewegen sich die Kinder vorsichtig auf den Ochsen zu. Sobald sich der Ochse nach seinem Ruf umdreht, müssen die Kinder wie versteinert in der Bewegung verharren. Falls sich dennoch ein Kind bewegt, darf es der Ochse wieder an den Anfang zurückschicken.

Dies wird so lange wiederholt, bis es ein Kind schafft, die Wand bzw. den Berg des Ochsen zu erreichen. Dieses Kind hat gewonnen und darf in einem möglichen neuen Durchgang den Ochsen spielen.

Kreuz und quer über das Meer

Ziel: Die Kinder entwickeln ihre Wahrnehmung, ihre Empathiefähigkeit, ihre Rücksichtnahme und ihre Freude am Spiel weiter.

Anleitung:

Für dieses Spiel werden große Karten mit den Buchstaben „N“, „O“, „S“ und „W“ benötigt. Der Lehrer legt ein quadratisches Spielfeld fest, das das Meer darstellen soll. An allen vier Seiten deutet er einen Hafen an. Außerdem legt er die Buchstabenkarten „N“, „O“, „S“ und „W“, die die Himmelsrichtungen symbolisieren sollen, passend an die vier Seiten.

Die Kinder werden in vier Gruppen. Die eine Gruppe bildet zu zweit große Schiffe,

Staffellauf

Ziel: Die Kinder vertiefen ihre Wahrnehmungs- und Reaktionsfähigkeit sowie die Freude am gemeinsam Spiel.

Anleitung:

Für dieses Spiel werden Hula-Hoop-Reifen benötigt.

Über das gesamte Spielfeld werden in der Form eines Hufeisens Hula-Hoop-Reifen im Abstand von etwa fünf Metern auf den Boden gelegt.

In jeden Reifen stellt sich ein Kind.

Die anderen Kinder stellen sich hintereinander in einer Reihe vor den ersten Reifen.

Das erste Kind läuft auf ein Signal hin los, klatscht dem Kind im ersten Reifen auf die Hand und stellt sich in den ersten Reifen.

Das Kind, das bis dahin im ersten Reifen stand, läuft zum zweiten Reifen, klatscht dem Kind im zweiten Reifen auf die Hand und stellt sich in den zweiten Reifen.

So geht es immer weiter.

Wenn ein Kind am Ende des Hufeisens ankommt, stellt es sich am Ende der Reihe an.



Der Farbensammler ist unterwegs

Ziel: Die Kinder entwickeln ihre Wahrnehmung für Farben und ihr Gemeinschaftsgefühl weiter.

Anleitung:

Auf der einen Seite des Spielfelds steht der „Farbensammler“. Auf der gegenüberliegenden Seite sind die anderen Kinder versammelt.

Die Kinder fragen den Farbensammler, Farbensammler, welche Farbe möchtest du sehen?