

Ideen für kleine Spiele

Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?

Ein Kind, der Fischer, steht an einem Ende des Spielfelds, während sich die anderen Kinder am anderen Ende aufstellen.

Sie rufen: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“

Fischer ruft: *x Meter tief*“

Die Gruppe ruft: „Und wie kommen wir darüber?“

Fischer ruft: z.B. „Springen“ („Schleichen“, „Krabbeln“ etc.), woraufhin die andere Seite versucht, möglichst schnell auf die vorgegebene Art auf die andere Seite zu kommen.

Der Fischer läuft der Gruppe der Kinder auf dieselbe Art entgegen und versucht möglichst viele Kinder vor Erreichen der anderen Seite zu fangen. Die gefangenen Kinder gehören in der nächsten Runde zum Fischer und das Spiel wird so lange wiederholt, bis alle Kinder zu Fischern geworden sind.

Bewegungsspiel „Wald“ - nur zu Hause ist es warm!

Vorbereitung: Einige Reifen liegen im Raum verteilt.

Die Kinder laufen durch den Raum ohne die Häuser (=Reifen) zu berühren.

Während der/die Spielleiter*in folgenden Spruch sagt, bewegen sich die Kinder frei im Raum:

Die Kinder *laufen* durch den Wald,

sie frieren – ihnen ist sooo kalt!

Plötzlich hören sie einen Donner (Trommeln)... und *rennen* schnell nach Haus.

Dort machen sie sich klein wie eine Maus.

Dann machen sie sich richtig groß

und *laufen* wieder los!

Die kursiv geschriebenen Begriffe werden in jeder Strophe durch andere Wörter ersetzt:

Hasen hüpfen,

Elefanten trampeln,

Schlagen schlängeln,

Räuber schleichen... Die Kinder bewegen sich passend zu dem Begriff.

Pferderennen

Es geht darum, einen Radio-Kommentar zu einem Pferderennen in verschiedene Bewegungen umzusetzen. Bevor es losgeht, werden die Bewegungen vereinbart.



Start = Die Spieler heben die Hände hoch.

Die Pferde laufen = Die Spieler klatschen rhythmisch auf die Oberschenkel.

Achtung, Rechtskurve = Die Spieler neigen sich nach rechts.

Achtung, Hindernis – Springen! = Die Spieler stehen auf und beugen sich nach vorne und hüften und gehen dann wieder in die hohe Hocke zurück.

Alle Teilnehmer*innen stellen sich in einem engen Kreis auf und gehen in die leichte Hocke. Dann beginnt der oder die Spielleiter*in das imaginäre Pferderennen zu kommentieren. Die Spieler hören genau zu und führen alle zusammen die entsprechenden Bewegungen aus.

Feuer, Wasser, Blitz

Alle Mitspieler laufen zu Beginn in der Halle umher. Wenn das entsprechende Element bei Stopp der Musik gerufen wird, muss eine bestimmte Handlung ausgeführt werden.

Feuer - *in die Ecken laufen*

Wasser - *auf Matten/Bänke*

Sturm - *hinlegen*

Eis – *einfrieren*

Kaugummi – *irgendwo festkleben*

Riesen Kaugummi – *alle Kids müssen zusammenkleben*

Marienkäfer – *auf den Rücken legen, Arme & Beine nach oben strecken und zappeln*

Burger – *Kinder legen sich aufeinander*

Wackelpudding – *alle Kinder zappeln*

Wenn die Musik wieder startet laufen alle wieder umher.



Möhrenziehen



Alle Spieler liegen in einem Kreis auf dem Bauch auf dem Boden und halten sich an den Händen („Möhren“). Ein Kind („Gärtner“) versucht, eine Möhre aus dem Boden zu ziehen, indem es einen Mitspieler an den Füßen von den anderen wegzieht. Die anderen Kinder versuchen, dies durch Festhalten zu verhindern.

Variationen:

- veränderte Armhaltung der „Möhren“ (z.B. Überkreuzen)
- „Hai-Fisch“: Zwei Haie, die jeweils nur mit einer Hand ziehen dürfen („Flosse“).

Oder etwas zur Entspannung? Das Samenkorn

In folgender Geschichte spielen die Kinder pantomimisch ein wachsendes Samenkorn:

- "Ihr seid ein kleiner Blumensamen, tief in der Erde." (Kinder kauern klein auf dem Boden)
- "Aus dem Samen wächst langsam eine Blume, zuerst guckt eine ganz kleine Knospe aus der Erde." (Kopf ein bisschen heben)
- "Es regnet ganz viel, und der Stängel beginnt zu wachsen." (Oberkörper aufrichten)
- "Die Blätter kommen hervor." (Arme ausstrecken)
- "Es regnet noch mehr und die Blume wird immer größer." (langsam aufstehen)
- "Jetzt ist die Blume schon ganz groß." (auf Zehenspitzen stellen)
- "Es kommt ein leichter Wind auf - die Blume schaukelt im Wind." (Arme und Oberkörper zur Seite bewegen)
- "Und sie dreht sich im Wind." (Oberkörper drehen)
- "Langsam wird es Herbst und die Blume welkt!" (das Ganze rückwärts - langsam wieder klein machen und auf den Boden kauern)