Inhaltsverzeichnis

		Seite
	Vorwort	4
	Hinweise zur Benutzung und zu den Zielen des Buches	5 - 9
	Trainingsziel des Buches	10
1	Spiele nicht nur für Vorschulkinder	11 - 17
2	Spiele zur Hand- und Mundgeschicklichkeit	18 - 21
3	Pfand einlösen	22
4	Musik und Tanzspiele	23 - 24
5	Abzählreime	25 - 26
6	Kim- und Sinnesspiele	27 - 36
7	Aufgabenspiele in der Gruppe für drinnen und draußen	37 - 71
8	Spiele im Kreis, Stuhlkreis, auf dem Boden sitzend oder am Tisch	72 - 90
9	Ball- und Bewegungsspiele	91 - 106
10	Zauberhafte Spiele	107 - 116
11	Sprachspiele	117 - 129
12	Spiele aus aller Welt	130 - 144
13	Nächtliche Spiele, Schneespiele	145 - 150

VORSCHAU

350 Spiele für drinnen und draußen
Eine Spielesammlung aus aller Welt für 5- bis 12-Jährige - Bestell-Nr. 11 304

netzwerk lernen
zur Vollversion

Vorwort

Darf ich mich vorstellen?

Vierundvierzig Jahre lang habe ich aktiv meinen Lieblingsberuf mit Herzblut ausüben dürfen. Zunächst arbeitete ich als Erzieherin und ehrenamtliche Grundschullehrerin je drei Jahre an der Deutschen Schule in Puerto Montt, Süd Chile (Südamerika) und Kabul/ Afghanistan (Zentralasien). Später sammelte ich Erfahrungen mit behinderten Kindern, baute Modellversuche zur zweijährigen Eingangsstufe in Baden-Württemberg mit auf und absolvierte ein Studium zur Fachlehrerin für Vorschuldidaktik mit musischem Bereich für die Grundschule. Dreiunddreißig Jahre leitete ich eine multikulturelle Grundschulförderklasse in Nürtingen, mit für ein Jahr vom Schulbesuch zurückgestellten, sechsjährigen Kindern aus aller Welt.

Neben dem „Kopflernen" und der Vorbereitung auf den Schuleintritt war mir besonders das „Aufeinander zugehen" eine Herzensangelegenheit. Brücken zueinander bauen, nicht das Trennende zu betonen, sondern das uns Verbindende in den Mittelpunkt zu stellen, gelingt besonders gut, wenn musische Aufgabenfelder intensiv einbezogen werden. Hierbei spielt das Zeitfenster zwischen 4-8 Jahren eine wichtige, tragende Rolle, denn in diesem Alter entwickeln Kinder besonders intensiv nationale oder ethnische Bewertungen, bauen dabei Vorurteile auf – oder ab. Somit war es mir besonders wichtig, Kontakte der Schüler und Eltern untereinander auf vielfältige Weise hautnah über alle Sinne zu vermitteln. Dabei beobachtete ich, dass gegenseitige Toleranz, Achtung, Wertschätzung der Schlüssel zum Erfolg ist. Lebendige Spielbegegnungen eröffnen ungewöhnliche Wege des „Aufeinander zugehen" um Vorurteile nicht ins Erwachsenenalter zu übernehmen. Eine aktuelle Studie der Uni Jena, die dies weltweit in 113 Untersuchungen testete, stellt nun den wissenschaftlich erbrachten Beweis dazu her (dpa vom 30.01.2012).

Spielend aufeinander zugehen baut Mauern in Kopf und Herzen ab, vor allem dann, wenn die Familien der Kinder mit einbezogen oder klassenübergreifende Möglichkeiten angeboten werden in Form von Spieltagen, Sporttagen, Festen mit Spielangeboten wie Fasching oder Sommerfest. Meine Wunsch- und Zukunftsvision wäre, dass sich täglich im Spiel zu begegnen zum ritualisierten Alltag gehört. Ein tägliches kleines Angebot, nicht nur in Vorschuleinrichtungen, sondern insbesondere in der Grundschule, wo sich Kinder und Familien aus aller Welt begegnen, wäre meiner Meinung nach ein wichtiger Schritt in die Zukunft einer globalisierten Welt, in der unsere Kinder zuhause sein werden und müssen.

Wie man mich und meine Arbeit von außen sah, machten zwei Presseberichte der Nürtinger Zeitung anschaulich. Bei meiner Verabschiedung aus dem Schuldienst 2009 wurde ich „Mit Herzblut bei der Arbeit" verabschiedet, im darauffolgenden Jahr wurde ich in die Galerie der Nürtinger Zeitung „Die Mutmacher", besonders engagierter Nürtinger Bürger aufgenommen. Ehrenamtliches Engagement ist mir noch immer wichtig und ich genieße es, auch im Ruhestand Kindern eine gute Startchance ins Leben mitgeben zu dürfen.

Hinweise zur Benutzung des Spielebuches

Damit der Leser sich leichter orientieren kann, sind die vorgestellten und erprobten Spiele schwerpunktmäßig unterschiedlichen Bereichen zugeordnet. Da Spiele bunt und vielfältig sind, tangieren sie andere Bereiche natürlich auch. Jeder mag für sich mitentscheiden, welchen Schwerpunkt er persönlich zur Unterrichtsgestaltung, zu einem Fest oder Spieltag setzen möchte.

Viel Spaß, Vergnügen und aktive Spielfreude wünschen der Kohl-Verlag und

Gabriele Klink

350 Spiele für drinnen und draußen
Eine Spielesammlung aus aller Welt für 5- bis 12-Jährige - Bestell-Nr. 11 304
KOHL VERLAG

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Hinweise zur Benutzung und zu den Zielen des Buches

I. Psychomotorische Bewegungsspiele

Mit allen Sinnen zum Spielen finden konnte meine Generation täglich hautnah erfahren und erproben. Heute wird immer weniger miteinander gespielt und sich dabei lustvoll bewegt. Der natürliche Bewegungsdrang wird in unserem Alltag immer weiter eingeschränkt, es fehlen Motivation, Zeit und Raum. Mediale Reizüberflutungen lassen Kinder ihre motorischen Grundfertigkeiten und Erlebnisspielräume nicht mehr ausleben. Diese Spielangebote bilden einen bunten Strauß an Bewegungsmodulen für Grob- und Feinmotorik und unterstützen den individuellen Bewegungsdrang. Sie sind Erprobungsfelder für Entspannung und Konzentration, Wahrnehmung und Reaktion, Ausdauer, Geschicklichkeit, Koordination, Gleichgewicht, Kraft und machen einfach **Spaß**, stärken das **„Wir-Gefühl“** und das seelische **Wohlbefinden**. **Soziale Kompetenzen** werden erfahren und gestärkt. Sie beinhalten ein individuelles, persönliches, entwicklungsorientiertes Konzept, das die seelisch-physisch-psychisch-emotionale Entwicklung ganzheitlich einbindet und beruhen auf Freiwilligkeit. Spiele sind weltumspannend, integrativ und kulturübergreifend.

Besonders Kinder mit Auffälligkeiten, Lernschwierigkeiten, Entwicklungsverzögerungen oder Einzelkinder profitieren von diesen Spielmöglichkeiten, denn sie verbessern soziale Kompetenzen, regen die Fantasie an, werden in ungewohnten Situationen neu entdeckt, stärken Selbstbewusstsein, Selbstsicherheit und die Selbstwahrnehmung. Sie helfen, Unfälle zu vermeiden, trainieren eigene Fähigkeiten und steuern Risikoverhalten. Es geht nicht darum, Schwächen aufzulisten, sondern Begabungen und Stärken aufzuzeigen, sich dabei wohl fühlen um dadurch nachhaltig zu lernen.
Jedes Kind hat ein Recht auf Spiel und Bewegung. Sie stimulieren körperliche Aktivitäten, Ausdrucksfähigkeit, Gefühle und Körperhaltung. Klänge, Musik, Rhythmus werden als Stimmungsbotschafter in den darstellenden Bewegungsliedern bewusst eingebunden, dabei werden **sensorische** Fähigkeiten sinnlich erlebt, **geistige** Fähigkeiten eröffnen das Verstehen von Spielaufträgen und **soziale** Einordnung des Einzelnen in die Spielgemeinschaft ist erforderlich. **Emotionale** Fertigkeiten trainiert man beim Verlieren, Gewinnen, Wartenkönnen und erweitern die **Frustrationstoleranz**. Zwischenmenschliche **Beziehungsgeflechte** und **Verständigung** gilt es zu stärken, Eigen- und Fremdwahrnehmung, Körperschulung und Raumwahrnehmung, **Integration** und Handlungsorientierung werden neu wahrgenommen, entdeckt und erfahren.

Bewegungsspiele

sind Spiele, in deren Mittelpunkt das lustvolle und aktive Spielen in der Gemeinschaft steht. Dabei stehen Spiel- und Bewegungsfreude im Mittelpunkt. Spiele sind eng verzahnte und miteinander verwobene Wechselbeziehungen zwischen Körper, Geist und Seele des Menschen. Sie bilden eine Einheit mit Gefühlen und Stimmungen des Kindes, die sich in seinen Bewegungen, seiner Körperhaltung, Körpersprache oder seiner Mitmachfreudigkeit ausdrückt.
Gefühle werden durch Bewegungsabläufe und körperliche Aktivitäten stimuliert, angeregt und beeinflusst. Klänge, Bewegungsmuster, Rhythmus werden eingebunden. Ihre Stimmungsbotschaften vereinigen sich mit Ausdrucksfähigkeit und Ausdrucksvielfalt, die bewusst sichtbar werden durch Gestik, Mimik, Bewegungen, Körperhaltung: Wenn wir vor Wut stampfen, vor Schreck aufschreien und vor Freude in die Luft springen. Empfindungen wahrnehmen, sichtbar machen und ausleben drücken sich im Spiel deutlich und unverfälscht aus. Sie sind eingebettet in Fantasie, Visionen, Spontanität, Mitmachfreude, Ungezwungensein – in Geschichten, in Träume und in Wirklichkeit.

Stärkung von Kompetenzen

Kommunikationsfähigkeit und emotionale Intelligenz fördern das Selbstbewusstsein, helfen, planvoll zu handeln, stärken die Fähigkeit, Kontakte zu knüpfen und Beziehungen aufzubauen, schaffen Vertrauen zueinander und untereinander und unterstützen, Gefühle und Bedürfnisse bei sich und anderen wahrzunehmen. Hinzu kommen Disziplin, soziale Kompetenzen des Miteinander, Füreinander, sprachliche Kompetenz, Verantwortung für sich und andere übernehmen, Fehler und Ängste an sich und anderen zulassen, selbstständig zu entscheiden und zu agieren, aus Konkurrenten und Gegnern Partner und Freundschaften erwachsen zu lassen, sich selbst hinterfragen und hinterfragen lassen und Kritik zulassen und zu wünschen. Gewinnen und verlieren können, dabei warten, nicht an die Reihe kommen, ausscheiden in einem Spiel, Versagensängste

VORSCHAU

350 Spiele für drinnen und draußen
Eine Spielesammlung aus aller Welt für 5- bis 12-Jährige - Bestell-Nr. 11 304

netzwerk lernen
zur Vollversion

Altes Händeklatsch-Spiel

Zwei Spieler stehen sich gegenüber, sprechen den Text und klatschen bei jeder Silbe in die Hände

Durchführung:

Bei .... (Familienname) hat's gebrannt-brannt-brannt	*in die eigenen Hände klatschen*
da bin ich hingerannt- rannt -rannt	*rechte Hand gegen rechte Partnerhand*
da kam ein Polizist- zist- zist	*linke Hand gegen linke Hand*
der schrieb mich auf die List-List-List	*beide Hände normal gegeneinander*
die List fiel in den Dreck-Dreck-Dreck	*beide Hände auf eigene Oberschenkel*
da war mein Name weg-weg-weg	*beide Hände gekreuzt auf Partnerhände*

Tipp: Das Spiel immer schneller spielen und sprechen, bis alles durcheinandergerät.

Kirschkern oder Erbsen spucken

Trainingsziele: Kraftdosierung des Lippen- und Mundraumes, Spaß

Material: gesammelte, gewaschene Kirschkerne oder getrocknete Erbsen, Start- und Ziellinie, Schachtel

Durchführung:

Aus einem Meter Entfernung möglichst viele Kerne oder Erbsen in die Schachtel zielgenau spucken. Zählen, merken oder notieren und neue Erbsen oder Kerne verteilen. Eine neue Runde beginnt.

Springender Zauberball

Tischspiel. Gruppenspiel

Trainingsziele: Luftstromlenkung und -dosierung

Material: Pro Spieler einen Becher ¾ mit Wasser füllen und je einen Tischtennisball

Durchführung:

Jeder legt seinen kleinen Ball auf die Wasseroberfläche und versucht, seine Atemluft so zu steuern, dass der Ball durch den Windstoß aus dem Becher herausspringt.

Tipp: Als Hilfsmittel Trinkhalme einsetzen

VORSCHAU

350 Spiele für drinnen und draußen
Eine Spielesammlung aus aller Welt für 5- bis 12-Jährige - Bestell-Nr. 11 304

netzwerk lernen
zur Vollversion

Seil-Wasserball

Gruppenspiel

Trainingsziele: Wurfgeschicklichkeit, Wasserangst verlieren

Material: Luftballon, Ersatzballons bereitstellen

Vorbereitung: Ballons mit Wasser füllen. Seil spannen und zwei Gruppen bilden

Durchführung:

Beide Gruppen stehen sich gegenüber. Der Spielleiter reicht den gefüllten Wasserballon einer Mannschaft, diese wirft ihn über das Seil der Partnergruppe zu. Dort den Wasserball auffangen und über das Seil zurückwerfen. Platzt der Ballon, erhält diese Gruppe einen Minuspunkt.

Tipp: Zwei Gruppen mit je zwei Spielern, halten zwischen sich ein Handtuch und setzen dies als Abschussrampe ein. Die andere Gruppe fängt ebenfalls mit dem Handtuch den Ballon auf.

Gefangener Eisbär

Ausweichspiel

Trainingsziele: Reaktion, necken

Material: Kreide, Seil, Reifen

Durchführung:

Ein Spieler ist im Eisbärenkäfig (Mitte des Kreises) gefangen. Um ihn herum stehen die Eisbärenjäger, versuchen ihn zum Ausbruch zu bewegen, indem sie ihn berühren. Der Eisbär weicht zunächst geschickt aus, bis er unvermittelt mit seiner „Pranke" zuschlägt und einen Eisbärenjäger abschlägt. Dieser wird der neue Eisbär und wandert in den Eisbärenkäfig.

Schattenburg

Neckspiel

Trainingsziele: Konzentration, Reaktion

Material: Zu diesem Spiel braucht man Sonnenschein.

Vorbereitung: Schattenfläche wie Mauerschatten, Baumschatten usw. suchen.

Durchführung:

Alle Spieler stellen sich in den Schatten, die Schattenburg, hinein. Ein Mitspieler lauert in der Sonne und beobachtet die Burgbewohner, die Arme, Kopf, Bein aus der Schattenburg herausstrecken und somit einen Körperschatten abliefern. Wird ein Mitspieler erwischt, indem der in der Sonne lauernde Schattenwächter diesen Schatten „tottritt", wird gewechselt.

350 Spiele für drinnen und draußen
Eine Spielesammlung aus aller Welt für 5- bis 12-Jährige - Bestell-Nr. 11 304

VORSCHAU
netzwerk lernen
zur Vollversion

Wer fürchtet sich vor der schwarzen Mamba?

Gruppenlaufspiel

Trainingsziele: Strategie, Laufgeschwindigkeit, Ausweichmanöver

Vorbereitung: Spielfeld-Begrenzung

Durchführung:

Die schwarze Mamba steht an der einen Hallenwand, alle anderen Mitspieler an der gegenüberliegenden Wand. Die schwarze Mamba ruft: „Wer fürchtet sich vor der schwarzen Mamba?" Die Gruppe antwortet: „Keiner." Die Mamba entgegnet: „Und wenn ich komme?" Die Gruppe antwortet: "Dann retten wir uns". Die Gruppe versucht, die gegenüberliegende Wand zu erreichen. Wer von der schwarzen Mamba berührt wird, scheidet aus.

Tipp : Statt in der Halle zu spielen im Freien ein Spielfeld aufmalen oder mit Hütchen abstecken.

Maus und Adler

Gruppenlaufspiel

Trainingsziele: Konzentration, Reaktion, Laufgeschicklichkeit, Fangspiel, Spielregeln

Vorbereitung: Spielfelder begrenzen

Durchführung:

Eine Gruppe sind die Mäuse, die andere die Adler und sie stehen sich im Abstand von mindestens 10 Metern gegenüber. Die Mäuse rufen: „Piep piep piep, der Adler uns niemals kriegt". Die Adler aber krächzen zurück: „Wir kommen auf leisen Schwingen, euch zu fangen wird uns gelingen". Dann laufen beide Gruppen aufeinander zu. Die Adler breiten ihre mächtigen Flügel aus und versuchen die Mäuse zu berühren. Die Spielfeldbegrenzung darf nicht überschritten werden. Wer dies nicht beachtet, scheidet aus. Gefangene Mäuse müssen aber sicher auf die Adlerseite abgeschleppt werden, wobei sie von mutigen weiteren Mäusen den Adlerfängen entrissen werden können. Aber Vorsicht, weitere Adler können eingreifen. Die letzte übrig gebliebene Maus ist Sieger.

Tipp : Nur ein oder wenige Adler fangen die Mäuse.

VORSCHAU

350 Spiele für drinnen und draußen
Eine Spielesammlung aus aller Welt für 5- bis 12-Jährige - Bestell-Nr. 11 304

netzwerk lernen
zur Vollversion

Wort-Ball-Spiele

Kreisspiel

Trainingsziele: Sprachvermögen, Gegenteilwörter, Wortergänzungen. Aufgaben erfüllen

Material: Ball

Durchführung:
Alle Kinder stehen im Kreis. Ein Kind hat den Ball und während es diesen einem Mitspieler zuwirft, ruft er die Aufgabe: „Kalt" – das Fangkind antwortet mit dem Gegenteilwort: „Warm". Das Fangkind stellt eine neue Aufgabe.

Tipps:
- Wörter ergänzen wie: Kinder..Kindergarten, Buch..Buchseite, Kleider..Kleiderschrank
- Zähle weiter: 23 und das Fangkind sagt 24
- Nimm zwei weg: 12 und das Fangkind ruft 10
- Reimwort Klaus und Antwort Laus. Auch Fantasiewörter gelten
- Farbspiel Rot. Antwort: Rote Tomate

Klatschball

Kreisspiel

Trainingsziele: Fangen, Spielregel, Konzentration, Reaktion

Material: Ball

Durchführung:
Alle Mitspieler bilden einen Kreis. Ein Spieler steht mit dem Ball in der Kreismitte und wirft diesen rasch irgendeinem Mitspieler zu. Dieser muss, bevor er den Ball fängt, einmal in die Hände klatschen und ihn dann auffangen. Wer es vergisst oder den Ball fallen lässt, geht in die Kreismitte und das Spiel beginnt von vorne.

Tipps:
- Der Werfer darf einen Richtungswurf auch andeuten und somit den Spieler täuschen.
- Wer in der Kreismitte steht, wird durch den nächsten „Gefangenen" neu ausgelöst.

Ballschubkarre

Paarspiel

Trainingsziele: Koordination, Geschicklichkeit, Partnerarbeit

Material: Medizinball

Durchführung:
Ein Kind geht in den Liegestütz, der Partner hält es unter den Knien fest. Die Schubkarre stützt die Hände nicht auf den Boden, sondern auf einen großen Medizinball und dieser wird in der Fortbewegung weitergerollt.

VORSCHAU

350 Spiele für drinnen und draußen
Eine Spielesammlung aus aller Welt für 5- bis 12-Jährige - Bestell-Nr. 11 304

netzwerk lernen
zur Vollversion