

Spiele zur An- und Entspannung

M 1

Sherlock Holmes und der Kobold

Organisation

Vor Spielbeginn wird ein Kind als Sherlock Holmes bestimmt, der das Spielgeschehen beobachtet. Außerdem wird ein „Kobold“ heimlich von Ihnen bestimmt.

Beschreibung

Die Kinder gehen im Raum umher und schütteln sich die Hände, wenn sie sich begegnen. Der Kobold versucht möglichst unauffällig, die Hände der anderen kurz zu drücken. Wessen Hand gedrückt wurde, bleibt stocksteif stehen. Sherlock Holmes geht zu dem Kind und legt ihm kurz die Hand auf die Schulter. Das Kind darf sich entspannen und auf den Boden setzen. Überführt Sherlock Holmes den Kobold?

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Kobold enttarnt wurde oder alle sitzen. Dann werden die Rollen neu bestimmt.



Variation: Die Anzahl der Sherlocks und Koboide erhöhen.

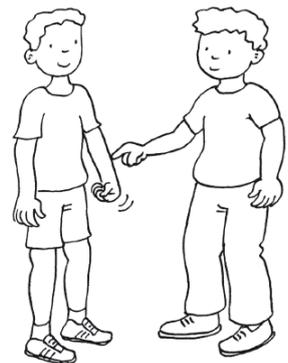
Körperteile verzaubern

Organisation

Die Kinder gehen zu zweit zusammen. Einer von ihnen stellt sich hin und lässt die Arme seitlich baumeln.

Beschreibung

Der Partner „verzaubert“ nun das Kind, indem er ein Körperteil kurz berührt. Das Kind spannt diesen Körperteil für ca. 10 Sekunden fest an und lässt dann wieder locker.



Variationen

- Das zu verzaubernde Kind liegt auf dem Boden und spannt aus dieser Position heraus die Körperteile an.
- Der „Zauberer“ berührt zwei Körperteile, die gleichzeitig angespannt werden sollen.

Spiele zum Hinhören

M 2

Kreiselnde Reifen

Material: 3–4 Reifen

Organisation

Die Kinder setzen sich im Raum verteilt mit geschlossenen Augen auf den Boden. 3 bis 4 Kinder erhalten einen Reifen und stellen sich verteilt zwischen den anderen auf.

Beschreibung

Die Kinder mit Reifen drehen diese wie einen Kreisel an. Die anderen sollen hinhören, wann ein Reifen austrudelt und am Boden liegen bleibt, und dann mit dem Finger darauf zeigen. Erkennen sie dies bei allen Reifen?



Variationen

- Die Anzahl der Reifen verändern.
- Den Raum eingrenzen, z. B. die Kinder in einen Kreis setzen und die Reifen in dessen Mitte drehen lassen.

Klick-Klack

Material: 3–4 Tischtennisbälle, ggf. verschiedene Bälle pro Gruppe

Organisation

Die Kinder gehen in 4er- bis 5er-Gruppen zusammen. Ein Gruppenmitglied erhält die Tischtennisbälle, die anderen setzen sich mit geschlossenen Augen vor ihn.

Beschreibung

Das Kind lässt unterschiedlich viele Bälle auf den Boden fallen. Die anderen müssen die Anzahl erraten.



Variationen

- Die Bälle aus unterschiedlichen Höhen fallen lassen.
- Verschiedene Bälle fallen lassen. Die anderen müssen die Ballart erraten.

Spiele zur räumlichen Wahrnehmung

M 4

Drei gewinnt

Material: 9 Reifen pro 2 Gruppen, 4–5 gleichfarbige Tücher pro Gruppe, 1 Hütchen

Organisation

Die Kinder bilden 4er- bis 5er-Gruppen. Es spielen immer 2 Gruppen gegeneinander und stellen sich mit ihren Tüchern am Starthütchen auf. In einem Abstand liegen die Reifen als Gitternetz (3 x 3) aus.

Beschreibung

Der Erste von Team A läuft mit einem Tuch los und legt es in einem beliebigen Reifen ab. Dann läuft er zum Startpunkt zurück und der erste Läufer von Team B ist dran usw. Ziel jeder Gruppe ist es, mit ihren Tüchern eine Reihe zu bilden (senkrecht, waagrecht, diagonal) und gleichzeitig dies beim Gegner-Team durch geschicktes Legen zu verhindern.



Variation: Es werden 12 Reifen ausgelegt und die Teams müssen mit 4 Tüchern eine Reihe legen.

Mit den Füßen fühlen

Material: 1–2 Seilchen pro Paar

Organisation

Die Kinder gehen zu zweit zusammen.

Beschreibung

Partner A schließt die Augen. Partner B legt das Seil zu einer Form (Schlangenlinie, Dreieck, Stern) auf dem Boden aus. Nun läuft Partner A (ggf. barfuß) über das Seil und soll die Form benennen.



Wortspiele

M 9

Wörter-Memo

Organisation

Zunächst stellen sich 2 Kinder in einiger Entfernung und mit dem Rücken zu den anderen. Die übrigen Kinder überlegen sich jeweils paarweise ein Wort. Dann stellen sie sich gemischt in einem Kreis auf. Die 2 separaten Kinder stellen sich in die Mitte.

Beschreibung

Nun wird wie beim Karten-Memory vorgegangen: Das erste Kind in der Mitte zeigt auf ein Kreiskind und lässt sich dessen Wort sagen. Dann zeigt es auf ein anderes Kind und befragt dieses ebenfalls. Ist das Wort nicht gleich, kommt das zweite Kind in der Mitte an die Reihe. Wurde ein Wort-Paar gefunden, darf der erfolgreiche Spieler nochmals raten. Die erratenen Pärchen stellen sich außerhalb des Kreises auf und zählen am Ende als Punkte für den Spieler in der Mitte.

Satz-Suche

Material: 1 Blatt Papier und 1 Stift pro Gruppe

Organisation

Die Kinder bilden 3er- oder 4er-Gruppen. Zwei Gruppenmitglieder stellen sich an einer Startlinie auf (wo auch Zettel und Stift liegen). Das dritte Kind steht in einiger Entfernung zu ihnen und überlegt sich einen Satz.

Beschreibung

Die Kinder laufen immer abwechselnd zu dem entfernten Partner, der ihnen je ein Wort seines Satzes sagt. Zurück am Start schreiben die Kinder die Wörter nacheinander auf und müssen daraus den Satz bilden. Danach werden die Rollen getauscht.



Variationen

- Die Entfernung und Fortbewegungsart ändern.
- Das dritte Kind sagt die Wörter ungeordnet (ggf. darf es seinen Satz ebenfalls auf einem Zettel notieren und die bereits bekannt gegebenen Wörter durchstreichen).