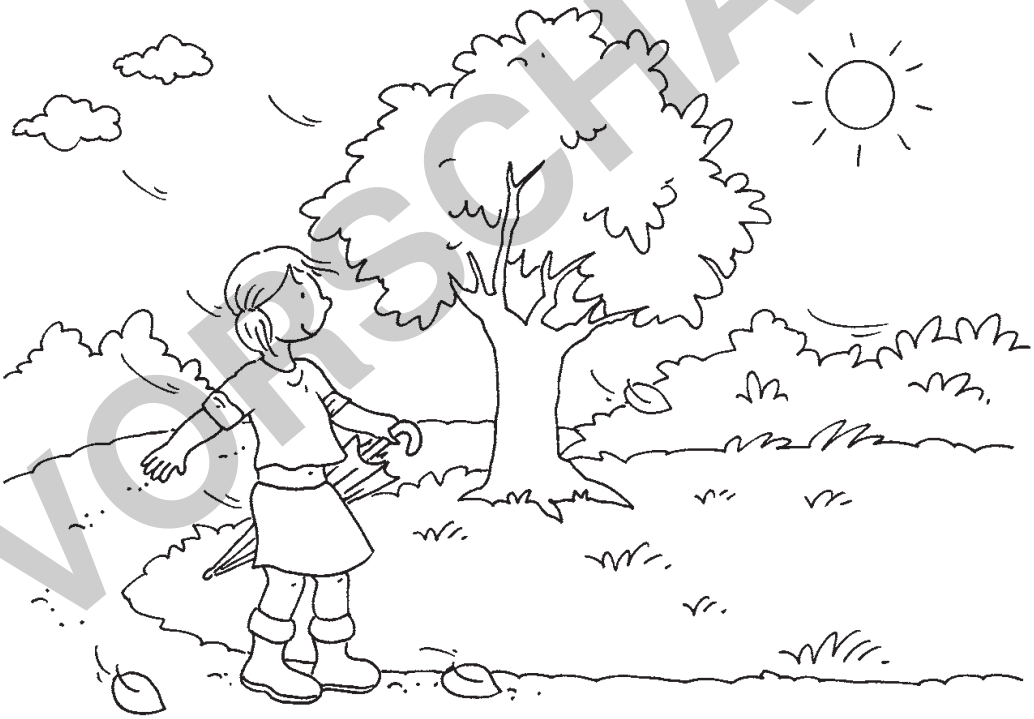
Frühlingsreigen

Spiele zur Bewegung und Geschicklichkeit im Freien



VORSCHAU

on Sander: Spiele für Feste und Feiern – © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Frühling/Ostern

Endlich ist es so weit. Es wird wieder warm draußen! Überall beginnt es zu grünen und zu blühen. Die Kinder freuen sich darauf, wieder draußen spielen und toben zu können. Das merkt man auch in den Unterrichtsstunden.

Obwohl die Schüler mehr draußen sein können, wandert auch in Unterrichtsstunden schon der ein oder andere Blick aus dem Fenster. Nun ist es Zeit, gemeinsam ein Fest zu planen oder auch mal ab und zu eine kleine Unterbrechung in den Unterrichtsalltag

Wenn es draußen langsam wärmer und bunter wird, spielen Kinder gern:

- Himmel und Hölle
- Zapfenhüpfen
- Verstecken
- Schwänzchen fangen
- Ostereierditschen
- Eierlaufen
- Eier weitergeben
- Ostereipyramide
- Bienchen summ herum
- Käferrennen
- Das fühlt sich gleich an!
- Welches Tier bin ich?
- Möhrenziehen

VORSCHAU

on Sander: Spiele für Feste und Feiern – © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Himmel und Hölle

Das Himmel und Hölle Feld wird aufgemalt. Das Spielfeld wird mit Straßenkreide auf den Boden gezeichnet. Dann wird damit begonnen, ein Steinchen ins Feld „Erde“ zu werfen. Das erste Kind muss dann hineinhüpfen und beim Landen das Steinchen in das nächste Feld – mit der 1 – stoßen. Nun geht es weiter zu Feld 2 und Feld 3. Das Feld „Hölle“ muss übersprungen werden. Wenn das Steinchen in der Hölle liegen bleibt, ist der nächste Mitspieler an der Reihe. Gleiches gilt, wenn das Steinchen außerhalb des richtigen Feldes landet oder der Mitspieler in genau dieses Feld hineinspringt.

Nachdem man das Feld „Himmel“ erreicht hat, macht man sich wieder auf den Weg zur Erde – ebenfalls ohne in der Hölle zu landen. Wer aussetzen muss, darf später an genau der Stelle wieder einsetzen, an der er vorher ausgeschieden ist.

Der Spielplan lässt sich verändern und erweitern.

Zapfenhüpfen

Ein Zapfen wird an eine Paketschnur gebunden. Die Schnur sollte ungefähr eine Länge von 50 bis 70 Zentimetern haben. Es wird ein Platz für einen Kreis gebraucht, der dann den entsprechenden Durchmesser hat.

Ein Schüler darf sich in die Mitte stellen und alle anderen Schüler bilden (stehend) einen Kreis um diesen Mitschüler herum. Der Schüler in der Mitte legt nun die Schnur auf den Boden, nimmt das eine Ende in die Hand und beginnt sich zu drehen. Die Schüler müssen immer hochspringen, wenn die Schnur an ihnen vorbeikommt, sodass der Zapfen unter den Füßen hindurchgeht. Wer am Zapfen hängen bleibt, der scheidet aus.

Als **Variante** kann man die Schüler auch nur auf dem rechten oder dem linken Bein stehen lassen, dann endet die Runde deutlich schneller. Durch schnelleres Drehen kommt der Zapfen und damit die Schnur automatisch höher und das Springen wird schwerer.

VORSCHAU

on Sander: Spiele für Feste und Feiern – © Auer Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Verstecken

Bei Kindern immer noch sehr beliebt: das ganz klassische Verstecken, das es inzwischen in sehr vielen Varianten gibt.

Beim klassischen Verstecken zählt ein Kind bis zu einer vereinbarten Zahl, während sich alle anderen verstecken. Wer gefunden wurde, muss dann beim Suchen mithelfen.

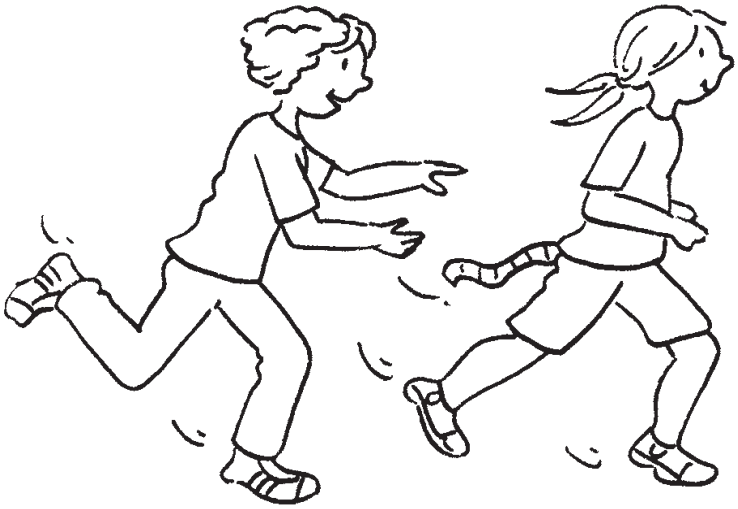
Dazu gibt es **Varianten**. Wer gefunden wird, muss eine bestimmte Position einnehmen und kann dann von einem anderen Kind, das sich dabei aber nicht erwischen lassen darf, wieder befreit werden.

Manchmal wird Verstecken mit Abschlagen gespielt, manchmal auch nur mit dem Nennen des Namens und eventuell des Versteckes. Derjenige, der gefunden wurde, kann auch bei einer Variante automatisch zum Mitsucher werden.

Schwänzchen fangen

Zwei Kinder sind die Füchse. Alle anderen sind Hasen oder Hühner oder Eichhörnchen. Jedes Huhn, jeder Hase oder jedes Eichhörnchen bekommt nun einen Schwanz in die Hose gesteckt. Das kann ein Tuch sein oder auch ein Krepppapierstreifen.

Alle Kinder rennen nun los und die Füchse müssen versuchen, so viele Schwänzchen zu fangen, wie sie können. Diese lassen sich einfach aus der Hose ziehen.



Die Hasen oder andere Tiere, denen dieses Schicksal widerfahren ist, setzten sich an einen vereinbarten Ort. Sind nur noch zwei Tiere übrig, können das die nächsten Füchse sein.

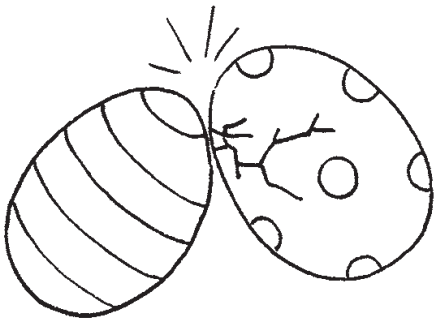
VORSCHAU

on Sander: Spiele für Feste und Feiern – © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Ostereierditschen



Alle Kinder brauchen für dieses Spiel gekochte Ostereier. Immer zwei Kinder ditschen (das heißt stupsen) ihre Ostereier aneinander. Dabei geht vielleicht eines oder auch beide kaputt. Wer ein angeschlagenes Ei hat, der darf es essen.

Wessen Ei bleibt am längsten heil?

Eierlaufen

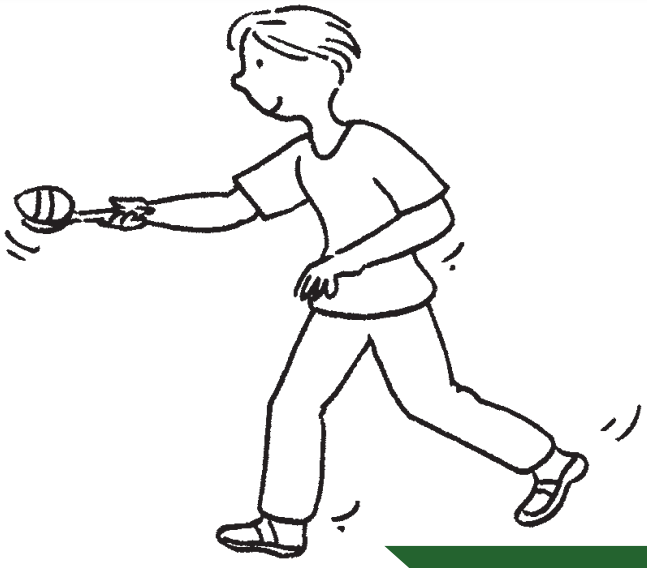
Gebraucht werden gekochte Eier und Esslöffel. Es treten zwei Kinder gegeneinander an. Sie müssen mit einem Ei auf dem Löffel einen Parcours überwinden. Dieser kann einfach nur aus einer geraden Strecke oder ein paar Hindernissen bestehen – ganz der Geschicklichkeit der Kinder angepasst.

Wem das Ei auf die Erde fällt, der hat eine schwere Aufgabe. Das Ei muss nun gepellt und gegessen werden – dann gibt es ein neues Ei und es geht weiter. Wer ist zuerst am Zielpunkt angekommen?

Dieses Spiel funktioniert auch als Staffel. Hier wird der Löffel mit dem Ei übergeben und der Nächste kann starten. Möglich ist auch, dass das nächste Kind einen anderen Löffel hat und das Ei vorsichtig auf den nächsten Löffel gelegt werden muss.

Hier ist die Siegermannschaft die, die zuerst im Ziel angekommen ist!

Statt echter Eier kann man auch Plastikeier verwenden.



VORSCHAU

on Sander: Spiele für Feste und Feiern – © Auer Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion