

Inhalt

Psychomotorik und Spiel zur ganzheitlichen Bewegungspädagogik	6
Die Autorin: Ich über mich	8



1 Aufwärmspiele

Kaiser, wie viele Schritte darf ich geh'n?	9
Storchen-Frühstück	10
Wir kommen aus dem Morgenland	10
Ochs am Berg	11
Fuchs und Küken	11
Die vier Elemente	12
Zauberhexe Lilibilli	12
Brüllaffen	13
Einbrecher	13
Das gefräßige Krokodil	14
Affenbande	14
Autorennen	15



2 Spiele zur Vertrauensbildung

Blinden-Ball	16
Blindschleiche	17
Die tanzende Kobra	17
Blindenhund-Parcours	18
Nachtfalter	18
Der Rattenfänger von Hameln	19
Schiffe in Not	19
Knochen stehlen	20
Blinde Kuh	20
Echolot	21
Zauberlehrlinge	21
Sprossenwand-Jumping	22



3 Kooperative Spiele

U-Boot	23
Sandwich-Spiel	24
Schwereelosigkeit im All	24



4 Wettkampf-Spiele

Hundeschlitten	36
Sitz-Staffel	37
Chinesen-Staffel	37
Lauf-Staffel	38
Schlitten-Rennen	38
Regenbogen-Staffel	39
Nasen-Luftballon-Staffel	39
Stab-Staffel	40
Ball-Staffel	40
Schwamm-Staffel	41
Schubkarren-Rennen	41



5 Interaktionsspiele

Lebendige Matratze	42
Rollender Baumstamm	43
Baum fallen	43

Fliegender Teppich	25
Hilfe, Unfall!	25
Sultanssänfte	26
Wellengang	26
Rettungsinseln	27
Dschungel	27
Spuckende Lamas	28
Eisbären-Kindergarten	28
Antarktis-Expedition	29
Affen-Berg	30
Froschteich	30
Armer schwarzer Kater	31
Weltraum-Flug	31
Reise nach Jerusalem	32
Monsterwelle	32
Blinzeln	33
Das Atome-Spiel	33
Besen-Tanz	34
Kartoffel-Tanz	34
Zirkus-Manege	35

Flüster-Runde	44
Fallendes Blatt	44
Das lebendige Denkmal	45
Hängematte	45
Dino-Lauf	46
1, 2, 3 – vorbei!	46
Fische fangen	47
Butter stampfen	47
Wo ist der Ring?	48
Streit-Hände	48
Teddybären-Spiel	49
Wackel-Schlange	49
Telegramm	50
Diebesbande	50
Löwengrube	51
Panzerschrank-Knacker	51
Sandwich-Hände	52
Löwen-Dompteur	52
Seiltänzer	53
Wer tritt auf den Drachenschwanz?	53
Der Hühnerdieb	54
Tauziehen	54
Wer fürchtet sich vorm Wolf?	55
Die Festung	55
Indianer-Anschleich-Spiel	56
Holzfäller-Spiel	56
Die Sonne geht auf	57
Bäumchen, wechsele dich!	57
Geschrumpft	58
Fischer, wie tief ist das Wasser?	58
Zauber-Malen	59
Großväterchen will Rüben ziehen	59
Würfel-Spaß	60
Hasennester	60
Der Wolf ist da	61

Zauber-Knoten	61
Hungrige Krokodile	62
Packesel	62
Kinder-Berg	63
Gefesselt	63



6 Fangspiele

Zauber-Maus	64
Wolf und Schafe	65
Zoohandlung	65
Guten Morgen, liebe Sonne!	66
Der Kaiser schickt seine Soldaten aus	66
Faules Ei	67
Die Chinesische Mauer	67
Fische fangen	68
Kraken fangen	68
Den Bären necken	69
Komm mit, lauf weg!	69
Tag und Nacht	70
Nessie, das Seeungeheuer	70
Drache und Haie	71
Katz und Maus	71
Vier-Ecken-Rennen	72
Hund in der Hütte	72
Hänsel und Gretel	73
Maikäfer-Spiel	73



7 Zweikampf-Spiele

Ritter-Fechtrunde	74
Fingerhakeln	75
Ringeln	75
Rücken-Drücken	76
Jockey abwerfen	76
Flaschen-Ringkampf	77
Kriegsbemalung	77
Die Moorhexe	78
Stierkampf	78



8 Ballspiele

Der fliegende Fisch	79
Krokodile füttern	80
Drachentöter	80
Vogelnest	81
Brennender Ball	81
Känguru-Ball	82
Sitz-Ball	82
Büchsen-Ball	83
Tunnel-Ball	83
Namens-Ball	84
Besen-Golf	84
Besen-Fußball	85
Handtuch-Ball	85
Monster-Ball	86
Pferde-Fütterung	86



9 Luftballon-Spiele

Puste-Ballon	87
Luftballon-Tanz	88
Sitz-Fußball	88
Seehund-Ballon	89

Schuh-Slalom	89
Hindernis-Parcours	90
Knall-Ballon	90
Silvester-Knallerei	91
Raupen-Ballon	91
Luftballon-Windspiel	92
Der singende Luftballon	92
Luftballon-Orchester	93



10 Spiele zur Entspannung und zum Wut-Abbau

Herbst-Igel	95
Ein Gewitter zieht auf	95
Die Schnecke Ann-Katrin	96
Elefant und Nilpferd	96
Die längste Pizza der Welt	97
Wut-Werfen	98
Wut-Trampel-Spiel	98
Boxen	98
Wut-Trommeln	99
Schlechte-Wörter-Schreispiel	99



3 Kooperative Spiele

Mit den kooperativen Spielen fördern Sie das Gemeinschaftsgefühl, die Hilfsbereitschaft und Rücksichtnahme sowie das Verantwortungsgefühl der Kinder füreinander.

Die Aktionsspiele trainieren schnelles Reagieren, Gedächtnis, Fantasie, Konzentration, die Koordination von Denken, Verstehen und Handeln und sie verbessern die Raumorientierung. Aber es müssen dabei auch Arbeitsanweisungen erfasst und Spielregeln eingehalten werden.

Fantasievolle Spielhandlungen regen die Kinder an, sie sind mit Interesse und Spaß bei der Sache.

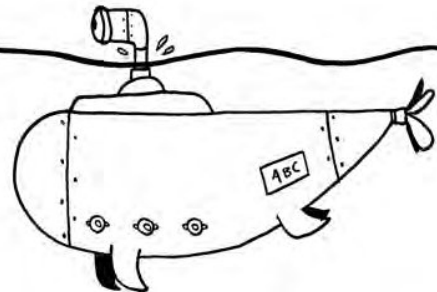


U-Boot

Trainingsziele: Mut, Vertrauen, Gleichgewicht

Material: 2 Weichbodenmatten

Vorbereitung: keine



Spielverlauf:

Zwei Kinder legen sich auf eine Matte – auf den Rücken oder den Bauch. Sie sind die „U-Boot-Fahrer“.

Die zweite Matte wird über die Kinder gelegt. Darauf stellen sich zwei weitere Kinder – die „U-Boot-Späher“.

Die restlichen Kinder heben die obere Matte mit den beiden Spähern langsam nach oben, bis ihre Arme ausgestreckt sind.

Wenn die beiden U-Boot-Fahrer das Kommando: „Abwärts!“ geben, lassen die Kinder die Matte los, sodass sie krachend herunterfällt.

Gleich danach heben sie sie wieder an und die beiden U-Boot-Fahrer schauen lachend hervor.



4 Wettkampf-Spiele

Sitz-Staffel

Trainingsziele: Reaktionsvermögen, Schnelligkeit, Merkfähigkeit

Material: Streichholzschachteln, Hefte, Münzen, Becher mit Wasser, Strohhalme, Papier, Esslöffel, Tischtennisbälle

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

Die Kinder werden in zwei Staffel-Gruppen aufgeteilt.

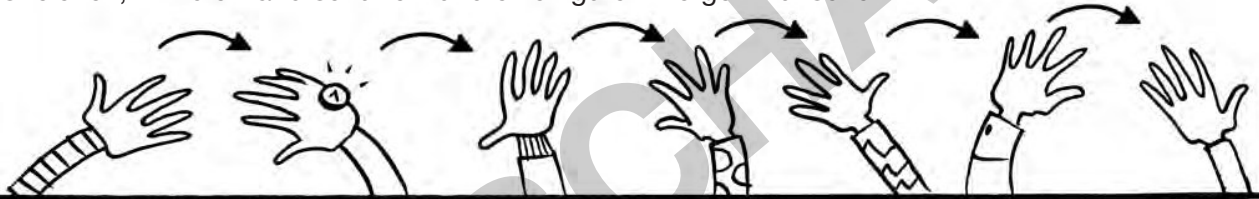
Die Mitglieder einer Staffel sitzen nebeneinander, die andere Gruppe sitzt gegenüber.

Jede Gruppe soll nun auf ein Startzeichen hin die Gegenstände auf folgende Arten weiterreichen:

- Eine Streichholzschachtel: von Nase zu Nase
- Ein Heft: wird zwischen die Knie gesteckt und weitergegeben
- Eine Münze: von Handrücken zu Handrücken
- Ein Becher mit Wasser: von Hand zu Hand
- Ein Stück Papier: Jedes Kind hat einen Strohhalm, mit dem es das Papier ansaugt.
- Tischtennisball: Jedes Kind hat einen Löffel zum Weitertransportieren des Tischtennisballs.

Die Gruppe, die als Erste fehlerfrei alle Gegenstände bis zum Ende weitergegeben hat, ist Sieger.

Variationen: Es bieten sich noch viele weitere Gegenstände zum Weiterreichen an. / Aber auch andere Aufgaben können in das Spiel integriert werden, z. B.: dem Sitznachbarn über den Kopf streichen, ihm die Hand schütteln und einen guten Morgen wünschen.



Chinesen-Staffel

Trainingsziele: Geschicklichkeit, Konzentration

Material: Bleistifte oder Strohhalme, Bälle, Hütchen

Vorbereitung: Mit Hütchen die Wendemarken markieren.

Spielverlauf:

Die Kinder bilden mehrere Gruppen. Die Kinder jeder Gruppe stellen sich hintereinander auf.

Auf ein Kommando hin steckt sich der erste Läufer jeder Gruppe einen Bleistift zwischen Nase und Oberlippe, klemmt sich einen Ball zwischen die Knie und zwei weitere unter die Arme.

So beladen macht sich der „Chinese“ auf den Weg.

Wieder bei seiner Gruppe angekommen, übergibt er alle Utensilien an den nächsten Läufer.

Die Gruppe, die als Erste fertig ist, hat gewonnen.

Tipp: Aus gelbem Karton und Gummiband Chinesenhüte basteln: einen $\frac{3}{4}$ Kreis ausschneiden, zusammenkleben und das Gummiband befestigen.





5 Interaktionsspiele

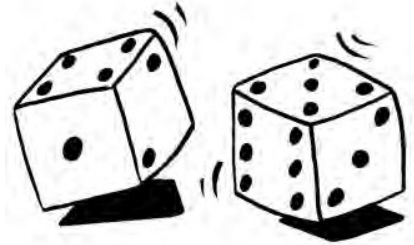
Würfel-Spaß

Trainingsziel: Merkfähigkeit

Material: 6 große Spielwürfel

Vorbereitung: Die Kinder legen die Aufgaben zu den Würfelergebnissen gemeinsam fest, z. B.:

- 1 – 1 x um sich selbst drehen
- 2 – 2 x hochspringen
- 3 – 3 x Liegestütz
- 4 – 4 x Kniebeugen
- 5 – 5 x Hampelmann
- 6 – zur Lehrerin laufen und „Guten Morgen“ sagen



Spielverlauf:

Die Kinder bilden 6 Gruppen. Jede Gruppe bekommt einen Spielwürfel.

Nun begeben sich die Gruppen an ihre Plätze: in den vier Ecken und an zwei Wandseiten.

Dort setzen sie sich im Kreis auf den Boden.

Der Reihe nach würfelt jede Gruppe und führt anschließend die jeweilige Aufgabe aus. Den Ort dafür haben sie vorher festgelegt (entweder in der Raummitte, rechts neben der Tür, vor der Sprossenwand ...): Bei einer 5 machen sie 5 x den Hampelmann ...

Danach rennen sie schnell wieder an ihren Platz zurück.

Variation: Jeder Gruppe wird eine Zahl von 1 bis 6 zugeordnet.

Die Gruppen würfeln der Reihe nach und rufen laut ihr Ergebnis. Bei einer 1 rennt die Gruppe 1 an den vereinbarten Platz und führt die entsprechende Aufgabe aus – z. B. 1 x um sich selbst drehen, bei einer 2 rennt die Gruppe 2 los und springt 2 x hoch.

Hasennester

Trainingsziele: Geschicklichkeit, Absprache im Team

Material: Reifen

Vorbereitung: Die Reifen im Raum verteilen (je Kinderpaar ein Reifen).



Spielverlauf:

Immer zwei „Hasen“ sitzen im „Nest“ (Reifen).

Ein Hase hat keinen Platz gefunden. Er muss sich vor dem hungrigen „Fuchs“ in Acht nehmen.

Der ruft: „Wo ist mein Frühstück?“ und versucht, den übrigen Hasen zu schnappen.

Der Hase rennt zum nächsten Nest, um sich darin zu verstecken.

Dabei muss aber einer der beiden Nestbewohner Platz für den Neuankömmling machen. Er hüpft hinaus und rennt zu einem anderen Nest, wo wieder ein Hase für ihn hinaus muss.

Erwischt der Fuchs einen Hasen, ist dieser im nächsten Spiel der Fuchs.