

(wenn nicht mehr in Gebrauch, bitte an Arthur u. Kommi zurück)

Vorschläge für Spiele bei der Kinderbetreuung

von Dorothee Tylla

Kimspiel: Arche Noah

Im Tohuwabohu von Noahs Arche sollen alle Tierpaare zusammenfinden.
Jeweils zwei Kinder bilden ein Tierpaar und gehören zusammen.

Jedes Kind bekommt zu Beginn eine Karte ausgeteilt auf der ein Tiername steht bzw. ein Tier aufgemalt ist.
Jeder muss sich sein Tier merken, aber für sich behalten, wen er darstellt.
Dann werden die Karten eingesammelt.
Auf ein abgesprochenes Zeichen beginnen alle gleichzeitig die Stimmen und typischen Bewegungen und Merkmale ihrer Tiere nachzumachen.
Ziel des Spiels: Seinen Tierpartner so schnell wie möglich finden.
Sprechen ist nicht erlaubt!

Das Spiel endet, wenn sich alle gefunden haben.

Eine weitere Spielvariante: das letzte Paar scheidet aus.
Es werden zwei gleiche Karten rausgenommen, neu gemischt und weitergespielt, bis nur noch ein Paar übrig bleibt.

Material und Spielvorbereitung:

Bildkarten von Tieren (je zwei Stück für jedes Paar)

Kimspiel: Wer kann am besten schmecken?

Auf einem Teller sind Stückchen von unterschiedlich schmeckenden Lebensmitteln vorbereitet.
Bei älteren Kindern sollte sich der Geschmack weniger unterscheiden, damit es schwieriger wird.
Die Kinder sehen im Voraus den Teller nicht!

Es geht der Reihe nach. Mit verbundenen Augen werden sie gefüttert und sollen erraten, welches Obst, Gemüse, Lebensmittel sie bekommen haben.

Die anderen Kinder dürfen es nicht verraten.

Material und Spielvorbereitung:

Obst/Gemüse/Lebensmittel
Diese kommen klein geschnitten auf einen Teller.
Augenbinde oder Schal
Evtl. Tuch zum Abdecken des Tellers/Tablets

Sollte ein Kind es nicht erraten, können die anderen Kinder kleine Tipps geben.

Kimspiel: Tasten

In einen Stoffbeutel werden verschiedene Gegenstände (z. B. Wäscheklammer, Legosteine, Löffel, Radiergummi, Spielzeugauto, Würfel,...) gefüllt.

Die Kinder dürfen abwechselnd in den Beutel greifen und nur durch Tasten erraten, was er enthält.

Das Gerate müssen sie für sich behalten, bis jeder an der Reihe war.

Eine weitere Spielvariante: jedes Kind bekommt nur einen Gegenstand in den Beutel (jeweils ein anderer).

Material und Spielvorbereitung:

Blickdichter Stoffbeutel und verschiedene Gegenstände

Kimspiel: Gehör-Memory

In schwarzen Filmdosen sind verschiedene Dinge gefüllt.
Es gibt verschiedene Geräusche, die doppelt auftreten.
Ziel des Spiels: jeweils die gleichen Geräuschpaare zu finden.

Der Spieler, der die meisten Paare gefunden hat, ist Sieger!

Material und Spielvorbereitung:

- schwarze Fotodosen
- verschiedene Inhalte: z. B. Steine, Büroklammer, Sand, Nägel, Reis,....

Kimspiel: wer riecht am besten?

Die Kinder kommen der Reihe nach dran.

Mit verbundenen Augen dürfen sie an verschiedenen Dingen riechen und raten, was es ist.

Bei kleineren Kindern einfachere Gerüche wählen; bei älteren darf es schon schwieriger sein.

Material und Spielvorbereitung:

- Schal oder Augenbinde
- verschiedene Lebensmittel: z. B. Orange, Zimt, Kaffee, Zitrone, verschiedene Kräuter wie Basilikum, Petersilie, Schnittlauch,...., Zwiebel, Nelken,....

Stielaugen

Dieses Spiel kann jedes Kind für sich, als Paar oder in kleinen Gruppen gegeneinander gespielt werden.

Auf einem Tablett liegen unter einem Tuch verdeckt viele Gegenstände (z. B. Kugelschreiber, Wäscheklammer, Löffel, Würfel, Spielzeugauto, Schlüssel, Streichholzschachtel, Schere,...).

Der Spielleiter hebt das Tuch für 1 - 2 Minuten hoch.
Die Kinder prägen sich ein, was sie sehen.

Nach der kurzen Zeit wird das Tablett wieder zugedeckt.

Spielvariante 1: Der Spielleiter entfernt einen Gegenstand und die Kinder müssen erraten, was fehlt.

Spielvariante 2: Die Kinder nennen so viele Gegenstände wie möglich. Ältere Kinder können sie auch aufschreiben. Gewonnen hat das Kind/Paar/Gruppe, die sich an die meisten (oder alle) Gegenstände erinnern.

Material und Spielvorbereitung:

- Tablett mit verschiedenen Gegenständen
- Tuch zum Abdecken
- Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger
- Papier und Stifte (nur wenn das Ergebnis aufgeschrieben wird)

Kleiderdetektiv

Ein Kind wird als Detektiv ausgewählt.

Es steht in der Kreismitte und schaut sich alle Kinder ganz genau an. (In einer großen Gruppe können eine bestimmte Anzahl bestimmt werden, z. B. vier Kinder werden ausgewählt und sitzen in einer Reihe).

Der Detektiv schaut sich diese Kinder ganz genau an, prägt sich alle Einzelheiten ein und verlässt dann kurz den Raum.

In der Zwischenzeit verändert jedes Kind etwas an sich. Z. B. Ärmel hochkrempeln, Brille aufsetzen bzw. abnehmen, Hemd weiter öffnen oder schließen, Fingerring abnehmen, Pullis tauschen,....

Danach wird das Kind hereingerufen und der Detektiv muss sein Können zeigen, indem er aufzählt, was verändert wurde.

Wer die meisten Dinge bemerkt ist der Meisterdetektiv

Material und Spielvorbereitung:

- Spielregeln erklären
- Evtl. eine Viererreihe Stühle stellen

Bonbonschnappen

Die Kinder knien in einem Kreis auf dem Boden.
In der Kreismitte liegt ein Bonbon.
Alle Kinder legen die Hände hinter den Rücken und sitzen gleichweit vom Bonbon entfernt.

Musik wird eingespielt. Sobald die Musik stoppt, dürfen die Kinder nach dem Bonbon schnappen.
Wer es zuerst in der Hand hat, darf es behalten.
Dieses Kind scheidet aus.
Weiter geht's mit einem neuen Bonbon.

Wichtig: es darf nicht zu wild werden!

Der Spielleiter sollte genau zusehen, welches Kind das Bonbon als erstes erwischt hat.

Bei vielen Kindern bietet es sich an, verschiedene Altersgruppen zusammenzunehmen. Z. B. alle 6- und 7-jährigen spielen jetzt.

Material und Spielvorbereitung:

- Bonbons o. ä.
- CD-Player/Kassettenrecorder oder Gitarre

Apfelschnappen

In einer großen Schüssel mit Wasser schwimmen Apfelschnitze.

Es geht der Reihe nach.
Jedes Kind legt die Hände auf den Rücken und versucht nur mit dem Mund einen Apfelschnitz zu schnappen.

Wenn es ihm gelungen ist, ist das nächste Kind an der Reihe.

Tipp: dieses Spiel bietet sich geschickt im Sommer an. Da kann es im Garten gespielt werden.

Material und Spielvorbereitung:

- Schüssel mit Wasser
- Apfelschnitze
- evtl. Handtuch zum Abtrocknen

Flüsterpost

Alle sitzen auf Stühlen im Kreis.
Der Spielleiter oder ein Kind überlegt sich ein Wort und flüstert es seinem Nebensitzer ins Ohr.
Dieser flüstert es seinem Nachbarn weiter.
So geht es bis zum letzten Spieler im Stuhlkreis, der das Wort dann laut sagen darf.

Eine wichtige Spielregel:

Genau zuhören, da das Wort nur EINMAL gesagt werden darf.
DAS WORT DARF NICHT WIEDERHOLT WERDEN!

Meistens kommt etwas völlig falsches dabei heraus.

Material und Spielvorbereitung:

Einen Stuhlkreis stellen.

Die Wörter können aus der biblischen Geschichte stammen oder frei erfunden werden.

Pinke panke puster

Die Kinder sitzen im Kreis.
Ein Kind wird ausgewählt und darf in die Mitte.
Es versteckt ein kleinen Gegenstand (Ring, Stein,...) in EINER Hand und schließt beide Hände zu Fäusten.

Zu dem Sprech- oder Singvers

Pinke panke puster
Im Keller ist es duster.
Dort wohnt ein armer Schuster.
Wo wohnt er denn
Wo wohnt er denn
Oben oder unten drin.

geht das Kind im Kreis an den Kindern entlang und klopft abwechselnd seine eine Faust auf die andere.

Bei der letzten Sprech- oder Singzeile "Oben oder unten drin" bleibt das Kind vor einem anderen im Stuhlkreis stehen.
Dieses muss erraten, in welcher Faust der Gegenstand ist.

Rät es richtig, ist es als nächster an der Reihe.
Hat es falsch geraten, kommt dasselbe Kind noch einmal dran.

Dieses Spiel eignet sich für jüngere Kinder

Material und Spielvorbereitung:

- ein kleiner Gegenstand (z. B. Ring)
- Stuhlkreis

Ringlein, Ringlein

Die Kinder sitzen im Stuhlkreis.
Zwei Kinder werden ausgewählt und dürfen in die Mitte.

Ein Kind bekommt einen kleinen Ring.

Zu dem Sprech- oder Singvers

Ringlein, Ringlein, du musst wandern
Von der einen Hand zur andern.
Oh wie schön, oh wie schön,
Ringlein, lass dich nur nicht sehn.

geht dieses Kind im Stuhlkreis von einem Kind zum andern.
Die Kinder im Kreis haben ihre Hände mit den Handflächen nach innen zusammengelegt. Das Kind mit dem Ringlein fährt mit seinen Fingern zwischen die Hände der Kinder.
Er versucht unbemerkt den Ring bei einem Kind aus dem Kreis hineinfallen zu lassen.

Das zweite ausgewählte Kind schaut von der Mitte aus aufmerksam zu (oder geht neben dem Kind mit Ring her) und darf am Ende des Verses dreimal raten, bei welchem Kind der Ring gelandet ist.
Die Kinder sitzen bis zum Schluss mit geschlossenen Handflächen da.

Danach dürfen andere Kinder raten bzw. mit dem Ringlein herumgehen.

Dieses Spiel eignet sich gut für jüngere Kinder.

Material und Spielvorbereitung:

- ein Ring
- Stuhlkreis stellen

Reise nach Jerusalem

Die Kinder sitzen auf Stühlen in zwei Reihen. Dabei stehen die Stühle Lehne an Lehne.
Ein Kind bekommt keinen Stuhl.

Dann wird Musik abgespielt.
Alle Kinder laufen um die Stuhlreihen in gleicher Laufrichtung.

Spielregeln:
- kein Berühren der Stühle
- "flüssiges" laufen, d. h. kein Stoppen an den beiden Enden der Reihen
- kein Hinsetzen zwischendurch
- kein Drängeln, Überholen oder Schubsen

Stoppt die Musik versucht jedes Kind einen freien Stuhlplatz zu erwischen und sich zu setzen.

Das "übrig gebliebene" Kind scheidet aus.

Ein Stuhl wird entfernt und die "Reise nach Jerusalem" geht weiter.

Der Spielleiter muss genau darauf achten, welches Kind den letzten Stuhl als erstes erreicht. Zwei Kinder dürfen sich nicht auf einen Stuhl setzen.
Die ausgeschiedenen Kinder können als Schiedsrichter eingesetzt werden oder um jeweils einen Stuhl zu entfernen.

Material und Spielvorbereitung:

- Musik (CD-Player oder Gitarre)
- Stühle in zwei Reihen - Lehne an Lehne
- Klare Spielregeln absprechen

Joghurtfüttern

Jeweils zwei Kinder bilden ein Paar.

Sie sitzen sich an einem Tisch gegenüber.
Jeweils einem Kind werden die Augen verbunden.

Das Kind mit den verbundenen Augen bekommt einen Becher Joghurt (oder Pudding) und einen Kaffeelöffel.

Es muss das andere Kind "blind" mit Joghurt füttern.
Dieses muss ruhig auf dem Stuhl sitzen bleiben, darf aber Anweisungen geben (wie z. B. links, rechts, weiter oben,....)

Zwei bis vier Paare treten gegeneinander an.

Das Paar, das den Joghurtbecher zuerst leer hat (möglichst ohne großes Geklecker) hat gewonnen.

Material und Spielvorbereitung:

- Joghurts
- Kaffeelöffel
- Lätzchen (z. B. Geschirrtücher) für das Kind, das gefüttert wird
- Waschlappen für das Gesicht danach
- Augenbinden oder Schals
- Tische und Stühle für die Paare

Zeitungslauf

Dieses Spiel kann als Staffelspiel in zwei oder mehr Gruppen gespielt werden.

Ziel des Spieles ist es, möglichst schnell den Raum zu durchqueren.

Die Gruppe teilt sich auf. Die eine Hälfte steht auf der einen Seite, die andere auf der gegenüberliegenden.

Jede Gruppe bekommt drei zusammengefaltete Zeitungsblätter, Teppichfliesen, Kartons, o. ä.

Der Spielleiter gibt das Startsignal.
Die Kinder stehen auf zwei Kartons. Der dritte wird einen Schritt nach vorne gelegt. So kann sich das Kind mit einem Fuß darauf stellen. Dann holt es sich den hinteren Karton und legt ihn einen Schritt nach vorn und stellt den anderen Fuß darauf.
Dann holt es hinteren Karton legt ihn einen Schritt vor,..... Us w.

Hat das Kind den Raum durchquert ist es bei der zweiten Hälfte seiner Gruppe angelangt.

Das nächste Kind macht den "Zeitungslauf" zurück durch den Raum.

Wenn alle Kinder dran waren ist das Spiel zu Ende.
Gewonnen hat die Gruppe, die es am schnellsten geschafft hat.

Material und Spielvorbereitung:

- Kartons, Zeitungen, Teppichfliesen, o. ä.
- ein leerer Raum

Chinesenlauf

Dieses Spiel eignet sich als Staffelspiel.

Zwei gleichgroße Gruppen treten gegeneinander an.

Die Gruppen teilen sich in zwei Hälften auf und stehen sich im Raum gegenüber.

Unter erschwerten Bedingungen (wie z. B. aufgeblasener Luftballon oder Ball zwischen den Knien, Frisbeescheibe auf dem Kopf, Schnur oder Wollfaden als Chinesenbart auf der Schnute, Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt) muss es das Kind ohne Ball ect. Zu verlieren durch den Raum zur anderen Hälfte seiner Gruppe gelangen.

Das Kind legt auf die gleiche Art und Weise den Weg auf die andere Seite zurück.

Die Gruppe, die zuerst durch ist, hat gewonnen.

Material und Spielvorbereitung:

- Luftballon oder Ball
- Frisbeescheibe
-
- ein leerer Raum

Eierlauf

Dieses Spiel eignet sich gut als Staffelspiel in zwei (oder mehr) Gruppen.

Jede Gruppe bekommt einen Suppenlöffel und einen Tischtennisball oder ein Plastikei.

Der Spielleiter gibt das Startsignal.

Die Kinder müssen eine Strecke durch den Raum hin- und zurücklegen, ohne dass der Tischtennisball vom Löffel fällt.

Je nach Alter der Kinder gelten verschiedene strenge Spielregeln. Bei jüngeren kann bei Herunterfallen des Balles ausgemacht werden, dass sie ihn aufheben und weiterlaufen dürfen. Ältere Kinder müssen zum Start zurück.

Es können Hindernisse (z. B. über einen Tisch steigen, unter einem Stuhl durchkriechen,...) eingebaut werden.

Wichtig: Der Löffel muss hinten gehalten werden. Der Tischtennisball darf nicht festgehalten werden.

Material und Spielvorbereitung:

- Suppenlöffel
- Tischtennisbälle oder Plastikeier
- Hindernisse

Zeitungsschlange

Jedes Kind bekommt eine große Seite Zeitung.

Es muss nun versuchen eine möglichst lange Schlange zu reißen.

Erschwert könnte es werden durch eine Zeitvorgabe.

Das Kind mit der längsten Zeitungsschlange gewinnt.

Material und Spielvorbereitung:

- Zeitungen
- evtl. Stoppuhr

Rekordverdächtige Wettspiele

Dieses Spiel kann gut in großen Gruppen gespielt werden.

Der Fantasie des Spielleiters sind keine Grenzen gesetzt.

Die Gruppen treten im Wettkampf gegeneinander an.

Sie bekommen verschiedenen Aufgaben auf Zeit:

- Z. B. :
- welche Gruppe baut den höchsten Schuhturm
 - welche Gruppe schafft es die längste Kleiderkette zusammen zu kneten
 - die längste Schnüsenkette
 - welche Gruppe schafft es, sich zuerst der Größe nach aufzustellen
 - dem Alter nach aufstellen
 - dem Alphabet nach aufzustellen (Anfangsbuchstaben der Namen)
 - dem Geb. nach aufzustellen (beginnend bei Januar)

Material und Spielvorbereitung:

- Stoppuhr oder Uhr mit Sekundenzeiger
- die Aufgaben sollten so gewählt sein, dass die Kinder das "Material" bei sich haben (Kleidung, Schuhe,)

Schokoladenessen

Dieses Spiel können Kinder in einer maximalen Gruppengröße von 8 - 10 Kindern spielen. Sind es weniger ist es auch kein Problem, dann kommen die Kinder öfter an die Reihe. Man kann bei vielen Kindern mehrere Gruppen bilden und braucht dann einfach mehr Schokoladentafeln.

Jede Gruppe bekommt eine dick in Zeitungspapier verpackte und mit einer Schnur verschnürte Schokoladentafel, 1 Würfel, 1 Wollmütze, Schal, ein Paar Handschuhe, Messer und Gabel.

Es wird reihum gewürfelt. Dabei sollte der Würfel schnell herumgereicht werden. "Schlafmützen" feste anfeuern. Würfelt ein Spieler eine sechs, muss er sich schnell Mütze, Schal und Handschuhe anziehen und mit Messer und Gabel das Päckchen auspacken. Der Würfel macht weiter seine Runde. Würfelt ein anderes Kind eine sechs wird sofort das Besteck und die Anziehsachen gewechselt. Wer schnell und geschickt mit Messer und Gabel ist, hat vielleicht das Glück, etwas von der Schokolade in den Mund zu bekommen.

Wichtig: die Hände dürfen nicht benutzt werden. Nur Messer und Gabel!!!
Der Spielleiter sollte die Gruppen evtl. gleichaltrig einteilen. Sonst hat ein jüngeres Kind schlechtere Chancen Schokolade zu erwischen als ein älteres und ist vielleicht frustriert.

Material und Spielvorbereitung:

- Dick in Zeitungspapier eingepackte und verschnürte Tafel Schokolade
- Gabel und Messer
- Wollmütze, Schal und Handschuhe
- Würfel

(Angaben für 1 Gruppe)

Heulbojen

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt.

Die eine Hälfte steht auf einer Seite des Raumes. Ihnen werden die Augen verbunden.
Ihr Ziel: den Raum blind zu durchqueren.

Die anderen Kinder verteilen sich frei im Raum und sind die Heulbojen.
Jedes Kind überlegt sich ein Geräusch, das es als Warnung von sich gibt.

Die Kinder mit den verbundenen Augen gehen vorsichtig los. Immer, wenn sie in die Nähe einer Heulboje kommen, geben die ihr Warnsignal von sich.

Die Kinder sollten ohne an eine Boje zu stoßen zur anderen Seite zu kommen.
Hände dürfen zum Schutz benutzt werden.

Dieses Spiel hat keinen größeren Sinn, macht aber sehr viel Spaß.

Nach der Durchquerung wird gewechselt.

Je mehr Kinder, umso größer der Spaß!

Material und Spielvorbereitung:

- viele Augenbinden oder Schals (für die Hälfte der Kinder)

Wer ist der Dirigent?

Ein Kind wird ausgewählt und verlässt kurz den Raum. Die anderen Kinder sitzen im Stuhlkreis. Der Spielleiter wählt ein Kind als heimlichen Dirigenten aus.

Das Kind wird wieder in den Raum gerufen und stellt sich in die Mitte des Kreises.
Wenn es gerade nicht hinschaut beginnt der Dirigent mit Gesten ein Instrument zu spielen.
Alle Kinder sind aufmerksam und machen dasselbe gleich nach.

Ständig wechselt der Dirigent möglichst unbemerkt das "Instrument".
Das Kind in der Mitte muss durch genaues Beobachten herausfinden, welches Kind der Dirigent ist.

Es darf max. 3 mal raten.

Wichtig: die Kinder müssen alle sehr aufmerksam sein, und den Instrumentenwechsel mitmachen.
Der Dirigent muss geschickt sein, damit das Kind in der Mitte nicht gleich merkt, dass er der Gesuchte ist.

Montagsmaler

Die Kinder werden in zwei oder mehrere Gruppen eingeteilt.

Auf dem Tageslichtprojektor oder auf einem großen Plakat/ Papier wird abwechselnd von einer Person einer Gruppe ein vorgegebenes Wort gemalt.
Z. B. bekommt ein Kind auf einem Kärtchen das Wort "Hausschuh". Es muss nun versuchen dies zu zeichnen. Es darf durchaus auch die einzelnen Zusammensetzungen wie z. B. ein Haus und ein Schuh malen. Es darf nicht gesprochen werden.
Die Gruppe, die das Wort zuerst richtig errät bekommt einen Punkt.

Dann ist ein Kind aus der anderen Gruppe dran.

Der Spielleiter sollte darauf achten, dass alle Kinder einmal an die Reihe kommen.

Bei jüngeren Kindern, die noch nicht lesen können, kann das Wort ins Ohr geflüstert werden.
Die Wörter können aus verschiedenen Kategorien stammen, z. B. Schule, Urlaub, Sport,....

Um das Spiel spannender zu gestalten kann man auch ein Schnellzeichen-Runde einbauen.
Ein Kind wird aus der Gruppe ausgewählt und malt sämtliche Begriffe (z. B. 10 Stück) und nur die eigenen Gruppe rät. Dabei gibt es ein Zeitlimit (z. B. 1 Minute 30). Jeder richtig erratene Begriff bekommt einen Punkt. Das Kind versucht so viele Begriffe wie möglich zu schaffen.
Die Schnellzeichen-Runde gibt einer Gruppe die Möglichkeit, Punkte wieder aufzuholen und vielleicht zu gewinnen.

Die Gruppe mit den meisten Punkten ist Sieger.

Material und Spielvorbereitung:

- Tageslichtprojektor oder Plakat/großes Papier
- Foliestift oder dicker Edding
- Kärtchen mit vorbereiteten Begriffen
- Stoppuhr

Elektrisieren

Bei diesem Spiel geht es um Reaktion und Schnelligkeit.

Die Kinder bilden zwei gleichstarke Gruppen.

Sie sitzen in zwei Reihen Rücken an Rücken, entweder auf dem Boden oder auf Stühlen.

Alle fassen sich an den Händen an.

Das erste Kind jeder Reihe schaut zum Spielleiter, alle anderen blicken in die andere Richtung.
Am Ende jeder Reihe liegt ein Teelöffel, Kuli, o. ä.

Der Spielleiter beginnt auf dem Boden oder einem kleinen Tischchen oder Stuhl zu würfeln.
Würfelt er eine 6 so beginnen die ersten OHNE ETWAS ZU SAGEN die Hand des Nachbarn zu drücken.
Dieser drückt die Hand seines Nachbarkindes usw. bis es beim letzten Kind der Reihe angekommen ist.

Verspürt das letzte Kind den Druck an der Hand, schnappt es sich schnell den Löffel.
Die Gruppe, die den Löffel zuerst erwisch hat darf aufrücken, d. h. das letzte Kind kommt nach vorne; alle anderen rutschen nach.

Ziel des Spieles ist: welche Gruppe zuerst wieder an ihrem ursprünglichen Platz sitzt hat gewonnen.

Material und Spielvorbereitung:

- zwei Stuhlreihen Rücken an Rücken (wie bei Reise nach Jerusalem)
- 1 Würfel
- 1 Löffel o. ä.

Im Kuckucksland

Ein Kind wird als Zauberer ausgewählt und stellt sich auf seinen Stuhl.

Die anderen Kinder verteilen sich vor ihm im Raum.

Zu dem Sing- oder Sprechvers:

"Im Kuckucksland
Im Kuckucksland
Da ist die Welt verhext."

hüpfen alle Kinder.

Bei dem Wort "verhext" bleiben alle versteinert stehen.
Der Zauberer beobachtet alle ganz genau.
Wer sich bewegt wird vom Zauberer aufgerufen und scheidet aus.

Gewonnen hat, wer als Letzter noch übrig bleibt.

Putzfrauen-Fußball

Dieses Spiel ist ziemlich wild und eignet sich eher für ältere Kinder.
Es treten zwei gleichstarke Mannschaften gegeneinander an.

Im Raum werden an zwei gegenüberliegenden Wänden (die längeren Raumseiten) je eine Stuhlreihe (nach Anzahl der Kinder) aufgestellt.

An den kurzen Raumseiten steht in der Mitte zwischen beiden Reihen an der Wand je ein leerer Stuhl.

Die Kinder setzen sich in ihren Gruppen in ihre Stuhlreihe.
Gruppe 1 beginnt durchzuzählen und jeder merkt sich seine Nummer.

Gruppe 2 zählt genauso durch, beginnt aber mit der 1 auf der entgegengesetzten Seite. (D. h. die Nummer 1 sitzt in Gruppe 1 links und in Gruppe 2 rechts.)

Jede Gruppe bekommt ein Tor zugewiesen. Das ist der leere Stuhl an den kurzen Seiten.

An jedem Tor lehnt ein alter Schrubber und genau in der Mitte des Raumes liegt ein Putzlappen.

Der Spielleiter ruft eine Zahl auf z. B. 5.

Aus beiden Gruppen springt Kind Nummer 5 auf, rennt zu seinem Tor, schnappt sich den Schrubber und rennt mit ihm zum Putzlappen in der Mitte.

Mit dem Schrubberstiel versucht jedes Kind den Putzlappen ins gegnerische Tor zu bringen. (Zwischen die Stuhlbeine)

Es darf nur der Schrubberstiel benutzt werden - keine Füße usw.

Die Gruppe, welche die meisten Tore erzielt, hat gewonnen.

Der Spielleiter sollte auf gleichstarke/-alte Gegner achten (diese haben die gleiche Nummer).

Alle Nummern sollten gleich oft aufgerufen werden.

Material und Spielvorbereitung:

- 2 Schrubber und 1 Putzlappen

Hüpfkönig

und

Schlafkönig

Bei Hüpfkönig verteilen sich alle Kinder im Raum und hüpfen. Dabei springen sie mit beiden Beinen gleichzeitig.

Wer außer Atem ist und nicht mehr kann oder mit dem Hüpfen aussetzt darf auf seinen Platz und scheidet aus.

Gewonnen hat, wer am längsten durchhält.
Dieses Kind ist der Hüpfkönig.

Dieses Spiel eignet sich zum schnellen Auspowern.
Der Spielleiter sollte darauf achten, das Spiel zu beenden, wenn es zu lange dauert, damit die Kinder nicht über ihre Kräfte gehen.

Bei Schlafkönig verhält es sich anders herum.

Alle Kinder liegen verteilt im Raum oder sitzen in bequemer Position auf ihren Stühlen.
Dann fallen alle in einen tiefen "Schlaf".
Wer redet oder sich bewegt scheidet aus.

Schlafkönig ist, wer am längsten durchhält.
(Das können auch mehrere Kinder sein)

Dieses Spiel eignet sich gut, um die Kinder zur Ruhe zu bringen und zur Entspannung.

Beide Spiele sind eher für jüngere Kinder gedacht.