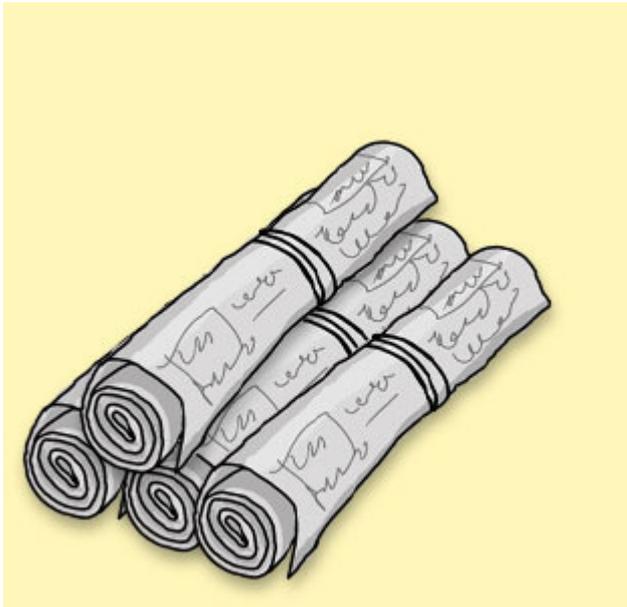


Spiele

Zeitungsrolle



Förderschwerpunkte:

- Wahrnehmung
- Rhythmik
- Kopplungsfähigkeit
- Differenzierung
- Koordination
- Objektgleichgewicht

Material: 3 Zeitungsblätter pro Rolle, Klebeband, 1 Turnbank und 1 großen Kasten

Die Spielleitung wickelt immer 3 Zeitungsblätter zu einer Rolle. Dabei wickelt sie die Zeitungsblätter von der kurzen Seite fest auf, so dass kein Luftloch in der Mitte bleibt. So entsteht eine Rolle von ca. 3 cm Durchmesser. Diese Rolle wird großzügig mit Klebeband umwickelt, so dass sie gut zusammenhält. Für jedes Kind sollten zwei Zeitungsrollen vorhanden sein.

Tipp: Die Zeitungsrolle kann in Glanzpapier eingepackt werden und wird mit farbigem Klebeband umwickelt. Vielleicht erhält sie auch noch kurze Schweife an den Seiten. So eignet sich die Zeitungsrolle auch toll für eine Vorführung!

Spielmöglichkeiten:

Bewegungsideen für 3- und 4-jährige Kinder:

- Einzel: „Abgebrochene Äste“

Jedes Kind legt seine Zeitungsrolle vor sich ab und läuft um alle Zeitungsrollen (Äste) herum, springt im Schrittsprung und mit geschlossenen Beinen drüber. Die Kinder springen seitlich, im Pferdchengalopp und rückwärts über die Zeitungsrollen. Die Kinder machen kleine oder große Drehungen beim Rüberspringen.

- Einzel: „Spiegelbild“

Alle Kinder stellen sich im Block auf, so dass sie alle die Spielleitung anschauen. Die Spielleitung nimmt die Zeitungsrolle in eine Hand und die Kinder machen die Übung wie ein Spiegelbild nach. Die Spielleitung zeigt mit der Zeitungsrolle nach rechts oder links, berührt ein Körperteil damit usw.

Wichtig: Die Übungen müssen langsam ausgeführt werden und die Kinder werden immer korrigiert, damit sie Bewegungen und Bilder nicht falsch abspeichern.

Bewegungsideen an der Langbank:

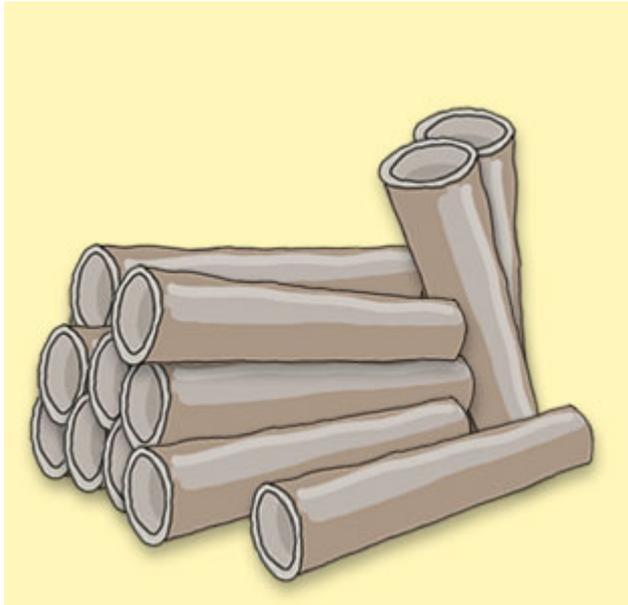
- Einzel: „Kerzenständer“

Die Kinder gehen auf den Bänken vorwärts, dabei Strecken sie die Arme seitlich aus und halten die Zeitungsrullen senkrecht wie eine Kerze. Danach führen sie die Bewegungsaufgabe rückwärts aus.

- *Einzel*: Zeitungsrulle balancieren (auch über Langbank oder Balancierbalken) im Sitzen – im Handteller – auf dem Handrücken – mit gespreizten Finger – im Ellenbogengelenk – auf dem Nacken mit seitwärts gehobenen Armen – auf dem Oberschenkel – auf dem Fuß

- *Partner*: 1 Zeitungsrulle pro Kind; Rücken an Rücken – Stab durch die gegrätschten Beine hindurch und über den Kopf zurück

Pappröhren



Förderschwerpunkte:

- Körperwahrnehmung
- Objektgleichgewicht
- Koordination
- Kraft

Material: Pappröhren, Turnmatte

Spielmöglichkeiten:

- Gruppe: „Rollbahn“

Viele Röhren ganz dicht nebeneinander legen und mit einer Turnmatte bedecken. Anlauf nehmen und mit dem Bauch auf die Matte werfen. Dadurch bewegt sich diese auf den Röhren. Das nächste Kind startet dann von der gegenüberliegenden Seite, da sonst die letzten, frei werdenden Röhren immer wieder von vorn angelegt werden müssen. Das Spiel lässt sich auch mit der dicken Weichbodenmatte spielen. Dann geht aber der „Massageeffekt“ durch die Röhren unter der Matte verloren.

Wolle:

Förderschwerpunkte:

- Wahrnehmung
- Koordination
- Differenzierung
- Feinmotorik

Material: Wolle

Spinnennetz Alle Spieler sitzen im Stuhlkreis. Einer hat den Anfang des Wollknäuels in der Hand und wirft das Knäuel zu einem anderen Mitspieler. Auch dieser hält den Faden fest und wirft das Knäuel zu

einem anderen Mitspieler, so dass schließlich jeder einen Zipfel des gespannten Netzes in der Hand hält.

Spielmöglichkeiten:

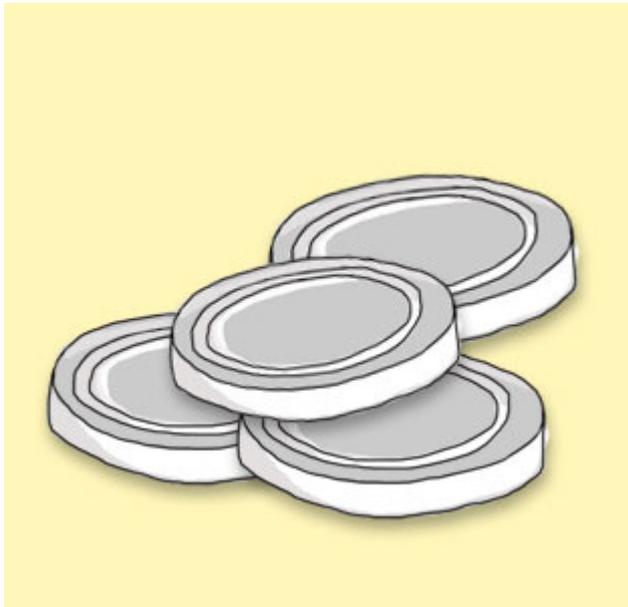
- *Gruppe:* Die Gruppe steht auf und bewegt sich mit dem Netz in verschiedene Richtungen. Jeder muss auf den anderen achten

- *Gruppe:* Das Netz wird wie ein Himmel gespannt. Einer verlässt seinen Platz (Nachbar hält den Faden fest) und geht „Sterne“ oder z.B. Salzbrezeln pflücken. Er nimmt den Platz eines anderen Mitspielers ein, so dass dieser jetzt dran kommt.

- *Gruppe:* Das über den Köpfen gespannte Netz wird zur Straßenbahn-Oberleitung. Jeweils einer tastet mit geschlossenen Augen daran entlang, über Kreuzungen hinweg oder abbiegend zum Standort eines anderen Mitspielers (locken (tstststst) und stören (krrkrrkrrkrrkrr) durch Geräusche)

- *Gruppe:* Das Netz wird wie ein Verkehrsnetz vorsichtig auf die Erde gelegt. Jeweils einer balanciert auf den Fäden entlang (beliebiger Richtungswechsel) zu einem anderen Mitspieler. Dabei wird der Weg verbal beschrieben, bei jeder Kreuzung STOP!

Schraubdeckel



Förderschwerpunkte:

- Koordination
- Objektgleichgewicht
- Feinmotorik
- Körperwahrnehmung

Material: 10 Schraubdeckel, Musik

Pro Kind sollten ca. 10 Schraubdeckel von Gläsern in Metall oder Plastik vorhanden sein. Diese Schraubdeckel von Konserven oder Marmeladegläsern sind schnell mithilfe der Elternschaft gesammelt.

Spielmöglichkeiten:

Bewegungsideen für 3- und 4-jährige Kinder

- *Gruppe:* „Goldader sammeln“

Die Kinder werden in Teams von ca. 4-5 Kindern aufgeteilt und stellen sich an einer Wand auf. Auf der anderen Seite hat die Spielleitung pro Team 20 Schraubdeckel ausgelegt. Immer das erste Kind eines Teams läuft los, nimmt einen Deckel und bringt diesen zu seiner Gruppe, dann startet das nächste

Kind. Sind alle Schraubdeckel gesammelt, hilft die Spielleitung beim Zählen der Goldader.

Zusätzliche Bewegungsideen für 5- und 6-jährige Kinder

- *Einzel:* „Magnetischer Boden“

Die Schraubdeckel liegen verteilt im Raum und die Spielleitung lässt Musik laufen. Die Kinder bewegen sich frei zur Musik im Raum. Die Spielleitung stoppt die Musik und nennt ein Körperteil, mit welchem die Kinder schnell einen Schraubdeckel berühren müssen

- *Gruppe:* „Deckelwettstreifen“

Die Hälfte aller Deckel wird mit der Innenseite, die andere Hälfte mit der Außenseite nach oben auf den Boden gelegt. Die Spielleitung teilt die Kinder in zwei Gruppen auf. Eine Gruppe hat die Aufgabe alle Deckel mit der Außenseite nach oben zu drehen, das andere Team soll alle Deckel mit der Innenseite nach oben drehen. Ob es wirklich ein Team schafft seinen Aufgabe zu erfüllen?

- *Einzel:* „Flussüberquerung“

Jedes Kind nimmt sich drei Schraubdeckel und alle stellen sich an eine Wand. Sie legen zwei Schraubdeckel auf den Boden und stellen sich mit jedem Fuß auf einen drauf. Den dritten Deckel legen sie vor sich auf den Boden, setzen den hinteren Fuß darauf und legen den nun freien Deckel wieder vor sich. So durchqueren sie den Raum bis zur nächsten Wand

- *Partner:* „Deckel-Ping-Pong“

Zwei Kinder nehmen sich jeder einen Schraubdeckel und gemeinsam einen Tischtennisball. Sie knien sich im Abstand von ca. 2m auf den Boden und spielen sich den Tischtennisball mithilfe des Schraubdeckels zu. Zunächst halten sie den Deckel mit der rechten, später mit der linken Hand aufrecht, so dass der Tischtennisball auf die Innenseite des Deckels prallt. Jetzt spielen sich die Kinder den Ball mit einem aufliegenden Schraubdeckel zu. Dazu wird der Deckel flach auf den Boden gelegt, so dass die Außenseite nach oben zeigt und die Hand auf den Deckel gelegt und damit bewegt wird.

Putzlappen



Förderschwerpunkte:

- Rhythmik
- Koordination
- Gleichgewicht
- Kraft

Material: 2 Putzlappen pro Kind, Luftballons, Musik

Spielmöglichkeiten:

Bewegungsideen für 5- und 6-jährige Kinder:

- *Gruppe:* „Geisterstunde“

Jedes Kind legt seinen Putzlappen verteilt im Raum auf den Boden. Die Spielleitung entfernt einen Putzlappen, so dass einer weniger als Kinder auf dem Boden liegen. Die Kinder verwandeln sich in Gespenster und tanzen zur Musik, die die Spielleitung einschaltet, um ihre Gespensterumhänge herum. Sobald die Geisterstunde vorbei ist und die Spielleitung die Musik stoppt, müssen sich die Kinder schnell ein Gewand nehmen. Sie legen sich einen Putzlappen auf den Kopf. Das Kind, das keinen Putzlappen mehr erwischt, wird von den Sonnenstrahlen getroffen und geschwächt. Es setzt eine Runde aus, um sich zu erholen und darf der Spielleitung beim Stoppen der Musik helfen. Die Putzlappen werden wieder auf den Boden gelegt und ein weiteres Tuch wird entfernt. Die Musik wird wieder gestartet und das Spiel beginnt von vorne.

- *Partner:* „Schleplift fahren“

Die Kinder gehen paarweise zusammen. Ein Kind stellt sich mit je einem Fuß auf einen Putzlappen und hält einen dritten Lappen in der Hand. Der Partner zieht das Kind an dem dritten Tuch vorwärts.

- *Partner:* „Staubkorntransport“

Die Kinder gehen paarweise zusammen und legen einen Putzlappen auf den Boden. Die Spielleitung verteilt an jedes Kinderpaar einen Luftballon, den die Kinder als Staubkorn auf ihr Tuch legen. Jedes Kind fasst zwei Zipfel des Putzlappens an und beide heben den Lappen hoch und gehen, ohne das Staubkorn zu verlieren, durch den Raum.

- *Gruppe:* „Dreckschleuder“

Die Kinder teilen sich in zwei Teams auf und die Spielfläche wird in zwei Hälften geteilt. Jedes Team erhält gleich viele Putzlappen und stellt sich in seine Spielfeldhälfte. Nun schleudert jedes Team alle Putzlappen immer wieder in das Nachbarfeld. Auch die Putztücher, die von den anderen Kindern in das eigene Feld geworfen werden, werden erneut rübergeschleudert. Die Spielleitung beendet das Spiel und nun wird durchgezählt, wer am meisten Dreck weggeschleudert hat.

Luftballons



Förderschwerpunkte:

- Rhythmik
- Körperkoordination
- Raumwahrnehmung
- Körperwahrnehmung

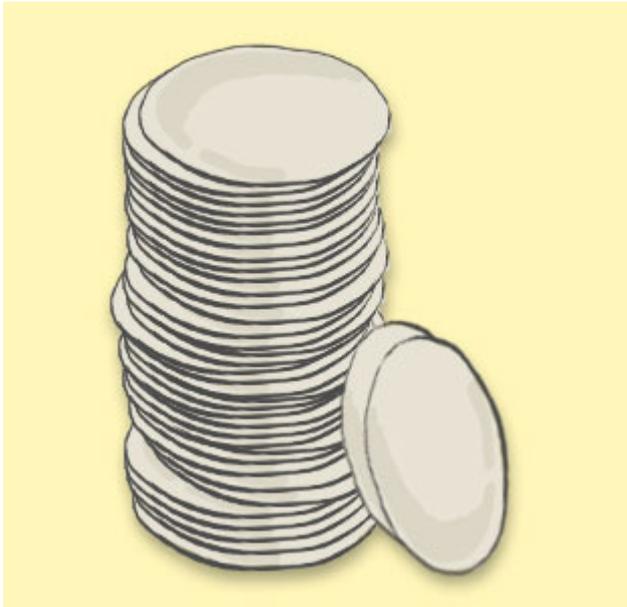
Material: Luftballons

Spielmöglichkeiten:

- Partner: „Bauchtanz“

Ein Kinderpaar hat einen aufgeblasenen Luftballon. Die Kinder stehen aneinander gegenüber und klemmen den Luftballon, in Bauchhöhe, ein. Die Hände bleiben auf dem Rücken. Auf Musik bewegen sich die Kinder langsam durch den Raum ohne den Luftballon zu verlieren. Hört die Musik auf, bleiben die Kinder stehen.

Bierdeckel



Förderschwerpunkte: - Koordination

- Gleichgewicht
- Objektgleichgewicht
- Feinmotorik
- Körperwahrnehmung
- Raumwahrnehmung

Material: viele Bierdeckel (auch in unterschiedlichen Formen und Größen oder sogar in unterschiedlichen Farben)

Spielmöglichkeiten:

Bewegungsideen für 3- und 4-jährige Kinder:

- Einzel: „Schlittschuh laufen“

Jedes Kind stellt jeden Fuß auf einen Bierdeckel und bewegt sich frei durch den Raum, ohne den Bierdeckel unter den Füßen zu verlieren. Zuerst laufen die Kinder vorwärts, dann auch rückwärts und auch seitwärts.

- Partner: „Packesel“

Die Kinder gehen paarweise zusammen und sie erhalten zwischen 10 und 20 Bierdeckel. Ein Kind spielt den Packesel und breitet die Arme aus. Der Partner legt ein paar Bierdeckel auf den Packesel, auf die Arme, Kopf, Schultern. Der Packesel bewegt sich durch den Raum, ohne einen Bierdeckel zu verlieren. Sobald ein Bierdeckel herunterfällt, legt der Partner einen Bierdeckel nach. Liegen alle Bierdeckel auf dem Boden, tauschen die beiden Kinder ihre Rollen.

- Einzel: „Bierdeckelslalom“

Die Kinder legen auf 20 Bierdeckeln einen Slalomparcours auf den Boden. Alle Kinder durchlaufen den Slalom auf unterschiedliche Arten. Zunächst laufen sie vorwärts, dann rückwärts und seitwärts,

ohne einen Bierdeckel zu berühren. Sie gehen auf den Zehenspitzen, den Fersen oder laut trampelnd durch den Parcours. Danach springen die Kinder über die Bierdeckel im Schrittsprung, mit geschlossenen Beinen, mit einer halben Drehung, mit gegrätschten Beinen und auch rückwärts

Bewegungsideen für 5- und 6-jährige Kinder

- *Gruppe:* „Turbandieb“

Jedes Kind legt sich zwei Bierdeckel als Turban auf den Kopf. Ein Kind erhält nur einen Bierdeckel und spielt den Turbandieb. Die anderen Sultane wollen sich und ihren Turban retten und laufen vorsichtig vor dem Dieb weg. Der Dieb klagt sich bei einem anderen Kind einen Bierdeckel und legt ihn sich selbst auf. Dann tauschen die Kinder ihre Rollen und der geklaute Sultan ist nun der Turbandieb. Der Dieb darf aber selbst nur klauen, wenn er seinen einen Bierdeckel auf dem Kopf behält, fällt einem Kind ein Bierdeckel herunter, legen sie diesen sofort wieder auf

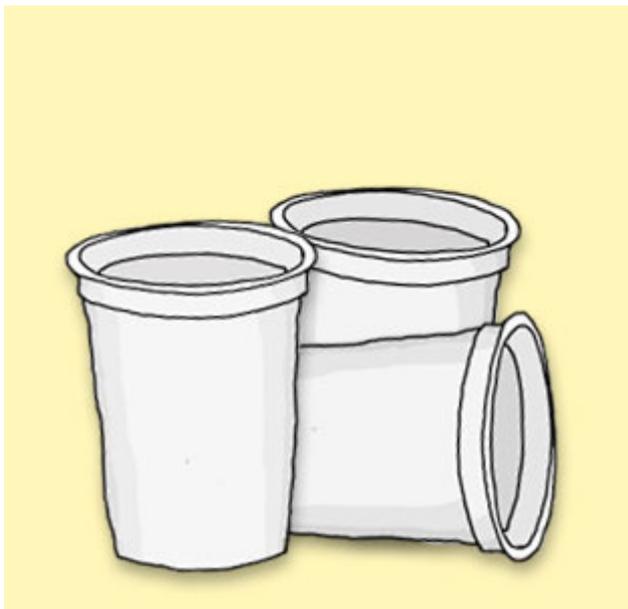
- *Gruppe:* „Eiskunstlauf-Tick“

Jedes Kind stellt jeden Fuß auf einen Bierdeckel und bewegt sich frei durch den Raum, ohne den Bierdeckel unter den Füßen zu verlieren. Je nach Gruppengröße werden 1-3 Fänger bestimmt, die sich ebenfalls auf den Bierdeckel bewegen müssen. Wer von einem Fänger berührt wird, muss einen Bierdeckel abgeben und dann nur auf einem weiterrutschen. Wird ein Kind zum zweiten Mal vom Fänger getickt, muss es den zweiten Bierdeckel auch abgeben und darf sich so lang bei der Spielleitung ausruhen, bis das nächste Kind ohne Bierdeckel dieses beim Aussetzen ablöst. Das Kind darf sich wieder zwei Bierdeckel unter die Füße legen und weiter mitspielen.

- *Gruppe:* „Sonnenstrahlen und Schneeflöckchen“

Die Spielleitung verteilt 60 gelbe Bierdeckel im Raum, wobei die Hälfte mit der gelben Seite und die andere Hälfte mit der weißen Seite nach oben zeigen. Die Kinder teilen sich in zwei gleichgroße Teams auf und ein Team spielt die Sonnenstrahlen und das andere Team die Schneeflöckchen. Es herrscht an diesem Tag Streit unter den Sonnenstrahlen und den Schneeflöckchen im Himmel. Jeder möchte heute das Wetter bestimmen, mal sehen wem es gelingt. Die Sonnenstrahlen-Kinder drehen ganz schnell alle Bierdeckel mit der gelben Seite nach oben und gleichzeitig versuchen die Schneeflöckchen alle Bierdeckel mit der weißen Seite nach oben zu drehen. Nach einiger Zeit stoppt die Spielleitung das Spiel und sie zählt durch, wer am meisten Bierdeckel seiner Farbe aufgedeckt hat.

Buttermilchbecher



Förderschwerpunkte:

- Körperwahrnehmung
- Raumwahrnehmung
- Koordination
- Feinmotorik

Material: je 5-10 Buttermilchbecher (0,5 Liter), 1 Tennisball und 1 Tischtennisball pro Kind

Spielmöglichkeiten:

Bewegungsideen für 3- und 4-jährige Kinder

- *Einzel:* „Tiere im Becherwald“

Die Becher stehen verteilt im Raum und die Kinder springen wie ein Reh im Galopp um die Becher. Die Kinder verwandeln sich in Füchse und gehen auf allen Vieren um die Becher herum. Die Kinder spielen Schnecken und robben mit dem Bauch auf dem Boden um die Becher herum. Die Kinder spielen Spechte und laufen mit ausgebreiteten Armen um die Becher herum. Sie halten immer mal wieder an und klopfen auf den Boden eines Bechers und laufen wieder weiter.

Bewegungsideen für 5- und 6-jährige Kinder

- *Gruppe:* „Becherwett-drehen“

Die Kinder teilen sich in zwei gleichgroße Teams auf. Jedes Team erhält von der Spielleitung doppelt so viele Buttermilchbecher wie sich Kinder in dem Team befinden. Ein Team stellt die Becher mit dem Rand auf den Boden und ein Team stellt die Becher mit dem Boden im Raum verteilt auf. Jedes Team hat die Aufgabe, die Becher so zu drehen, dass diese dann zu ihrem Bechersteil passen. Also, die Kinder, die die Becher mit dem Rand auf den Boden gestellt haben, drehen alle anderen Becher so um und das gegnerische Team stellt alle Becher mit dem Rand nach oben. Die Spielleitung startet die Musik für drei Minuten und das Spiel beginnt. Sobald die Zeit abgelaufen ist, stoppt die Spielleitung die Musik und zählt, welches Team am meisten Becher in ihrem Stil im Raum aufgestellt hat.

- *Einzel:* „Hochsprung“

Jedes Kind nimmt sich mehrere Becher. Es beginnt, eine kleine Becherpyramide aus zunächst drei Bechern zu bauen. Hier springt es drüber. Nach jedem erfolgreichen Sprung, bei dem es keine Becher umgeworfen hat, baut es die Becherpyramide ein Stück höher und überspringt diese. Wer kann den höchsten Turm überspringen?

Bewegungsideen mit Tennis-/Tischtennisbällen

- *Partner:* „Fang die Maus“

Die Kinder gehen paarweise zusammen. Ein Kind nimmt sich einen Tennisball, der die Maus darstellt. Das andere Kind nimmt sich einen Buttermilchbecher. Das erste Kind rollt den Tennisball weg und das andere Kind läuft dem Ball hinterher und stülpt den Becher, während der Ball rollt, darauf, um die Maus zu fangen.

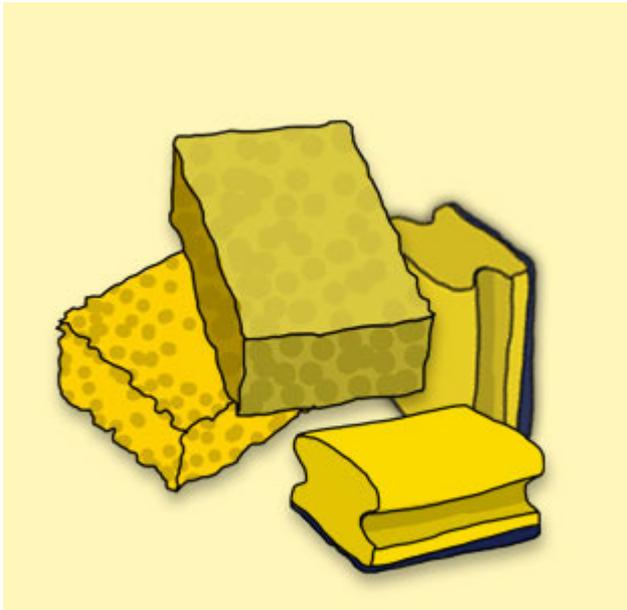
- *Gruppe:* „Perlenfischer“

Jedes Kind nimmt sich einen Buttermilchbecher und alle finden sich in gleichgroßen Teams zusammen. Die Spielleitung stellt pro Team eine Slalomstrecke von einer Raumwand zu anderen mithilfe der Buttermilchbecher auf, so dass jedes Team ca. 8 Hindernisse umlaufen muss. Alle Teams stehen in Reihen an einer Raumwand und die Spielleitung legt ca. 3-5 Tischtennisbälle pro Kind in eine Schachtel auf der anderen Hallenseite. Die Kinder spielen Perlenfischer, die mit einem umgedrehten Becher im Slalom um die Hindernisse laufen, auf der anderen Seite einen Tischtennisball auf den Becher aufladen und auf gerader Strecke zu ihrem Team zurücklaufen. Dort angekommen darf das nächste Kind starten. Welche Fischer haben am Ende die meisten Perlen gesammelt?

- *Gruppe:* „Schatzsuche“

Die Kinder teilen sich in vier gleichgroße Teams auf und spielen Piraten, die auf der Suche nach dem Schatz sind. Die Spielleitung nimmt dreimal mehr Becher als mitspielende Kinder und steckt unter ein Viertel der Becher Tischtennisbälle. Alle „leeren“ und „gefüllten“ Becher mischt sie und stellt sie in der Raummitte auf. Die ersten Kinder der Teams laufen zur Mitte und heben einen Becher hoch, ist darunter ein Goldader, also Tischtennisball, dann nehmen sie Ball und Becher mit zu ihrem Team zurück und das nächste Kind startet. Ist unter dem Becher kein Ball, dann nehmen sie den leeren Becher mit zu ihrem Team. Welches Team hat am Ende die meisten Goldader gefunden?

Schwämme



Förderschwerpunkte:

- Koordination
- Objektgleichgewicht
- Feinmotorik
- Körperwahrnehmung

Material: ca. 5-10 Topfreiniger pro Kind in den Farben rot, grün, gelb und blau, 1 Fliegenklatsche oder Pappteller pro Kind, 1 Tischtennisball/Flummiball pro Kinderpaar, Musik im Lauftempo

Spielmöglichkeiten:

Die Spielleitung verteilt alle Topfreiniger kreuz und quer im Raum auf dem Boden.

- Gruppe: „Farbteufelchen“

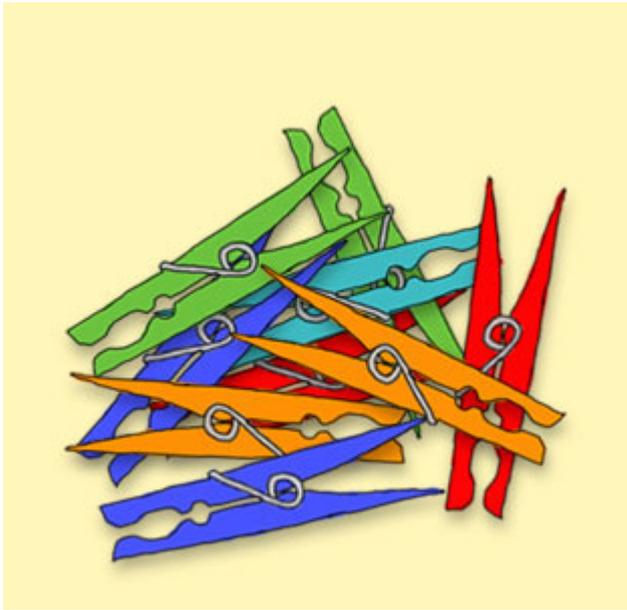
Die Spielleitung teilt die Gruppe in vier Teams auf und jedes Team stellt sich in eine Raumecke. Jedem Team wird eine Farbe zugeordnet, die es sammeln soll. Die Kinder laufen wie bei einer Staffel einer nach dem anderen und holen sich einen Schwamm seiner Teamfarbe in seine Ecke. Wenn die Spielleitung das Spiel beendet, zählen alle Teams ihre Schwämme oder bauen Türme, um dann den höchsten Turm herauszufinden.

- Gruppe: „Schwammtransport“

Der Aufbau ist wie bei „Farbteufelchen“. Diesmal dürfen die Teams aber unterschiedliche Farben sammeln, jeder entscheidet selbst, welche Farbe er transportieren will. Doch jede Farbe hat eine bestimmte Transportvorschrift. Gelb wird auf dem Kopf balanciert, rot wird zwischen die Knie geklemmt, grün wird unter einen Fuß gelegt und darauf gerutscht und blau wird zwischen Kinn und Brust eingeklemmt. Sind alle Schwämme gesammelt, vergleichen die Teams ihre Ausbeute. - Gruppe: „Eisenbahn“

Die Kinder werden in mehrere Teams mit ca. 6 Kindern aufgeteilt. Alle Teams stehen auf einer Seite des Raumes und legen 10 Schwämme wie Eisenbahnwagons aneinander. Die Spielleitung markiert z.B. mit Kreide das Ziel auf dem Boden. Das erste Kind läuft aus jedem Team los, nimmt sich den ersten Schwamm und legt diesen vorne an, läuft zurück und das nächste Kind startet. Es werden also immer die hinteren Wagons vorne angehängt, bis der Zug im Zielbahnhof eingefahren ist.

Wäscheklammern



Förderschwerpunkte:

- Feinmotorik
- Körperwahrnehmung
- Koordination

Material: Wäscheklammern

Spielmöglichkeiten:

- Partner: „Igelspiel“
- Die Kinder bilden ein Paar, ein Kind ist der Igel, das andere Kinder der Igelvater oder die Igelmutter. Das „Elternteil“ hat mehrere Klammern (max. 8) und klammert diese, an unterschiedlichen Körperstellen (nur an der Kleidung!) an das Igelkind an. Wenn das Igelkind alle „Stacheln“ hat, springt es hin und her und versucht alle Stacheln los zu werden.
- *Gruppe:* „Großer Igel“
- Ein Igel mit verbundenen Augen und ohne Stachel steht in der Mitte von einem Kinderkreis. Jedes Kind hat eine Wäscheklammer. Auf Handzeichen der Erzieherin geht ein Kind ganz leise zum Igel und bringt ganz vorsichtig die Klammer an einer Stelle der Kleidung an. Der Igel muss dann mitteilen, an welcher Stelle die Wäscheklammer sich befindet. Wenn alle Kinder ihre Wäscheklammer am Igel angeklammert haben, springt der Igel kräftig hin und her und versucht alle „Stacheln“ los zu werden. Die Kinder im Kreis klatschen dabei kräftig in die Hände.