

Hampelmann und Co KG

Kleine Spiele

Spiel, Bewegung und Lernen stehen in unmittelbarem Zusammenhang. Spiel und Bewegung sind quasi Motor der kindlichen Entwicklung. Das Spiel ist für das Kind die ureigenste Art, sich mit der Umwelt auseinanderzusetzen. Alles, was ein Kind kann, schafft es durch spielerisches Tun und Bewegen. Alles, was es selbst erfährt und begreift, bringt nachhaltiges Lernen. Spielen, lernen und bewegen sind demnach in der Kindheit so eng miteinander verknüpft, dass eine Trennung der Begriffe nicht möglich ist. Kinder lernen in den von ihnen selbst gewählten Spielhandlungen alle Fähigkeiten, die sie brauchen, um ihre gegenwärtigen Probleme bearbeiten zu können:

Aufmerksamkeit , Konzentrationsfähigkeit, Sprechfreudigkeit, Belastbarkeit, körperliche Geschicklichkeit, Wahrnehmungsfähigkeit, Mutig sein, Neues wagen, Ausdauer, Teamfähigkeit,...

1. Was sind kleine Spiele

Bewegungsspiele mit einfachen Spielregeln werden als „Kleine Spiele“ bezeichnet, sie schaffen einen Übergang vom Freien Spiel der frühen Kindheit hin zu den großen Bewegungsspielen der Jugendlichen und Erwachsenen wie Fußball, Basketball, Handball, Volleyball.

Sie bilden für die Altersgruppe der 5-10 Jährigen neben dem freien Spiel eine sinnvolle Ergänzung in der Bewegungserziehung, da im Alter von ca. 5 Jahren eine verstärkte Form des Miteinander- und Zusammenspielens – das sogenannte Regelspiel einsetzt.

Kleine Spiele haben grundlegende Themen wie

- Jagen/Verfolgen – Flüchten/Entkommen
- Angriff – Verteidigung
- Fangen – Befreien
- Suchen – Verstecken

(Zimmer 2014)

Der Ablauf ist streng ritualisiert, die Rituale geben den Kindern die Sicherheit, das Spiel überall – auch mit wechselnden Spielkameraden – spielen zu können.

Wesentliches Merkmal ist, dass sie keiner langen Anlaufzeit bedürfen und schon nach einer kurzen Erklärung gespielt und beliebig oft wiederholt werden können.

Regelspiele verlangen von den Kindern unterschiedliche Kompetenzen:

- Sie müssen Spielrollen einnehmen, die mit bestimmten Verhaltensvorschriften verknüpft werden.
- Sie müssen zum Rollenwechsel fähig sein, innerhalb kurzer Zeit nehmen sie z.B. mehrfach die Rolle des Fängers und des Verfolgten ein.
- Sie müssen bestimmte motorische Kompetenzen beherrschen, die für die Beteiligung am Spiel Voraussetzung sind (laufen, hüpfen, einen Ball werfen,...) und diese oftmals untereinander kombinieren.

2. Didaktik und Methodik

Kleine Spiele gelingen unter Berücksichtigung folgender Faktoren:

- Oftmaliges Wiederholen
- Erlebbarer Erfolg für alle – meist ohne Sieger und Verlierer
- Richtige Gruppengröße (sonst fehlende Übersicht; lange Wartezeiten; besser mehr Geräte oder Aufträge anbieten)
- Variationen (Tempo, Aufgabenstellung)
- Spannung (erzeugt nötige Freude am Spiel)
- Erklären und Einhalten der Regeln (fair spielen), Regelübertretungen haben Konsequenzen
- Spielleitung bei einem neuen Spiel liegt beim Erwachsenen (beinhaltet auch das Zusammenstellen von Teams)

Wann können Spiele in einer Bewegungseinheit eingesetzt werden?

- zum Stundenbeginn: als Motivation, zum Aufwärmen, zum freundvollen Bewegen
- im Hauptteil: zur Verbesserung motorischer Fähigkeiten, als Koordinationstraining oder zur Steigerung der Ausdauerfähigkeit
- zum Ausklang: zum Abwärmen, zum „Runterkommen“

Wie können kleine Spiele verändert werden:

- Art der Bewegung
- Spielgeräte (z. B. weicher oder harter Ball)
- Anzahl der Teilnehmer
- soziale Organisationsform (z. B. mehr Gruppen)
- Spielfeld (z. B. Spielfeld verkleinern oder vergrößern)
- Spieldauer (länger oder kürzer)
- Regeln (vereinfachen, komplexer gestalten)

Ziel der Veränderung:

- Veränderung der motor. Grundfertigkeit = alle Grundbewegungsarten wie Gehen, Laufen, Springen, Klettern, Werfen, Fangen, Balancieren,...
- Veränderung der motor. Grundeigenschaft = Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit, Koordination, Beweglichkeit
- Veränderung der koordinativen Fähigkeiten = Orientierung, Gleichgewicht, Differenzierung, Rhythmisierung, Kopplung, Reaktion, Umstellung
- Veränderung der sozioemotionalen Komponente = Teamfähigkeit, Kommunikation, Selbstvertrauen, Selbstwirksamkeit, Wertschätzung, Konfliktfähigkeit, Hilfsbereitschaft, Toleranz, Kritikfähigkeit, Zuverlässigkeit, Flexibilität
- Veränderung der kognitiven Komponente = Impulskontrolle, Arbeitsgedächtnis, kogn. Flexibilität

3. Zusammenhang Bewegung – schulische Kompetenzen

Zusammenhang zwischen der Ausdifferenzierung motorischer Grundfertigkeiten und der Entwicklung schulischer Kompetenzen:

Durch körperliche Bewegung werden bestimmte Areale im Gehirn aktiviert. Je mehr Bewegungsabläufe im Gehirn gespeichert sind, umso besser ist das für die Lernfähigkeit. Kognitive Leistungen fallen umso leichter, je besser das Gehirn auf diese Fähigkeiten „vorbereitet“ ist – und diese Vorbereitung passiert ganz viel über Bewegung.

Laufen/Springen:

laufen in allen Varianten, über flache Hindernisse beidbeinig springen, durch eine Reihe von Reifen laufen/springen, Hampelmann, Hopslerlauf, Seil springen, ...

- rhythmisierte flüssige Bewegungsabläufe sind eine wichtige Grundlage für das Erlernen des Schreibens

Krabbeln/Klettern:

Draußen und drinnen, durch und über Hindernisse, über verschiedene Untergründe, auf Bäume,...

- Erfahrungen im Bereich der Raumwahrnehmung und das Überkreuzen der Körpermitte bilden die Grundlage für Rechnen, Lesen und Schreiben

Werfen und Fangen:

Werfen mit unterschiedlichen Bällen in unterschiedlichen Formen und Materialien, Ballspiele wie Zehnerln, jonglieren,....

- Erfahrungen im Bereich der Hand-Auge-Koordination, Fokussierung auf einen Gegenstand, sind Basis für ein gelingendes Lesen lernen

Balancieren:

In Innen- und Außenräumen, bspw. auf Baumstämmen

- Zusammenhang mit Konzentrationsfähigkeit

Ziehen und schieben:

Im Schaffen freier Bewegungsanlässe mit unstrukturierten Materialien, Her- und Wegräumen von Geräten

- Förderung der kinästhetischen Wahrnehmung, Automatisierung von Bewegungsabläufen, Grundlage für eine lockere Stifthaltung

4. Musik-Stopp-Spiele

Musik-Stopp-Spiele geben einen tollen Rahmen für ganz viele Bewegungsmöglichkeiten. Sie ermöglichen einerseits das freie Bewegen (während der Musikphase), während nach der Stopp-Phase klare Bewegungsimpulse durch die Pädagog*in gesetzt werden können.

Die Fortbewegung während der Musik-Phase kann ebenfalls ganz unterschiedlich erfolgen:

- durch die Rückwärtsallee, das Schleichwegerl, den Rennweg, die Einbeinstraße, die Klatschgasse, die Schüttelstraße, die Kullergasse, den Lachweg,...
- über/durch/neben Kleinmaterialien, die am Boden liegen – siehe Spiel Seiltänzer
- durch die Bewegung eines Tieres/Autos,...

SUPERKLEBER

Bei Musik-Stopp nennt die Pädagog*in eines oder mehrere Körperteile, die auf dem Boden/an der Wand/auf etwas Blauem/auf etwas Rotem ... kleben. Erst das Zauberwort „Superkleber“ lässt die Körperteile wirklich kleben. Wird dieses Codewort von der Pädagog*in nicht genannt, muss die Aufgabe nicht erfüllt werden.

Superkleber – es kleben auf dem Boden 2 Hände und 1 Fuß: jedes Kind klebt 2 Hände und 1 Fuß auf den Boden

Superkleber – es kleben auf dem Boden nur 2 Hände: nur 2 Hände kleben auf dem Boden

DSCHUNGELTIERE

- Löwe: Auf allen Vieren laufen, ohne dass die Knie den Boden berühren
- Giraffe: groß machen, auf Zehenballen laufen, Händen nach oben strecken
- Schlange: auf dem Bauch schlängeln
- Elefant: Stampfen, Rüssel formen, Achterschleifen mit dem Rüssel
- Papagei: Arme werden zu Flügeln, durch den Raum fliegen
- Affe: von Baum zu Baum springen, beidbeinig, einbeinig
- Flamingo: große Schritte auf einer Linie, Knie hochheben

WINTERSPORT

- Abfahrt: in die Hocke gehen – Popo runter, Hände nach vor
- Rodeln: im Sitzen die Beine heben, bremsen sonst, Oberkörper zurücklehnen
- Eislaufen: Pirouette drehen re und li
- Schispringen: Anlauf – Hocke Hände nach hinten – Sprung und Landung
- Langlaufen: Diagonal Arme und Beine, hinteres Bein leicht vom Boden abheben
- Bob: Kurven fahren – Oberkörper nach links/rechts neigen – über eine kleine Schanze fahren - Kurven – durchs Ziel

OSTERN

- Osterhase: Hasenhüpfer (auf richtiges Abstützen der Hände achten)
- Osternest: jeweils 2/3 Kinder kuscheln sich liegend aneinander, bilden ein Nest
- Ostereier: in die Hocke gehen und ganz klein machen
- Osterstrauch: Einbeinstand und Arme zur Seite
- Ostereier: den Körper „anmalen“

FARBENKLETTERN

Material: Klupperl, Schleifen in der Farbe der Klupperl

Die Fortbewegung während der Musik-Phase wird von der Pädagog*in vorgegeben (Hüpfen wie ein Frosch, Schleichen wie eine Tiger, Springen wie ein Känguru,...).

Jedes Kind bekommt 5 Klupperl ans Gewand geklammert.

An der Sprossenwand hängen Schleifen in verschiedenen Höhen, welche die gleichen Farben wie die Klupperl haben. Bei jedem Musikstopp wird 1 Klupperl an der farblich richtigen Schleife angebracht.

FARBENSPIEL

Material: Reifen, Tücher, Sandsäckchen, Kärtchen

Im Raum verteilt liegen unterschiedlich farbige Reifen/Tücher/Kärtchen.

Bei Musik-Stopp wird eine Farbe genannt, die die Kinder berühren müssen.

Variante: Bei jeder Farbe muss eine bestimmte Aufgabe erfüllt werden (z.B. blau = 5x Hampelmann, rot: Sprossenwand hochklettern,...)

FEUER-WASSER-STURM

Bei Musik-Stopp wird einer der drei Begriffe von der Pädagog*in genannt, die Kinder erfüllen die dafür vorgesehene Aufgabe (Feuer – flach auf den Boden legen, Wasser – hochklettern, Sturm – Festhalten). Dabei werden die Begriffe Feuer, Wasser und Sturm durch Synonyme ersetzt.

Feuer: heiß, Flamme, Ofen, Holz, brennen, Herd, grillen, Feuerwehrauto,...

Wasser: Boote, Schiffe, flüssig, Meer, See, Fluss, Fisch, Hai, Spongebob, blau, Regen,...

Sturm: Wind, Orkan, Tornado, gebogene Bäume, entwurzelt, Luft, Föhn, Wolke,...

SEILTÄNZER

Material: Seile

Die Fortbewegung während der Musik-Phase erfolgt frei oder wird ebenfalls von der Pädagog*in vorgegeben (zwischen den Seilen laufen, rundherum laufen, drüberspringen,...)

Bei Musik-Stopp sucht sich jedes Kind ein Seil. Aufgabenstellungen können sein:

- auf dem Seil vor und rückwärts balancieren,
- das gleiche mit Zehenspitze an die Ferse + Augen schließen
- vor und zurückspringen beidbeinig/einbeinig
- li. und re. hüpfen beidbeinig/einbeinig
- Kreuzschritte
- Pendellauf
- Schnurspringen
- Im Stütz quer zum Seil – seitlich mit Händen und Füßen weitersteigen

5. Lauf- und Fangspiele

Kinder spielen einerseits gerne reine Laufspiele, andererseits Fang-/Erlöserspiele.

Bei den Erlöserspielen haben wir als Spielgestalter immer die Möglichkeit, das Erlösen durch Selbsterlösen zu ermöglichen oder auch durch Fremderlösen.

SITZ HASE - LAUF HASE

Die Kinder laufen durch den Raum. Fängt ein Kind ein anderes, ruft es dabei „Sitz Hase!“ Das Kind setzt sich auf den Boden und wartet auf ein Erlösen mit einem „Lauf Hase!“ Dann darf das Kind wieder laufen. Alle Kinder sind Fänger und Erlöser zugleich!

Varianten: Wer gefangen ist

- hinsetzen, Augen zu und warten bis eine Berührung stattfindet
- einbeinig stehen bleiben. *Zusatzaufgabe:* ein Auge zuhalten
- wartet auf den Erlöser, der ins Ohr flüstert: "Lauf Hase"
- streckt die Hände nach oben (=Ohren), erst diese signalisieren, dass das Kind wieder erlöst werden möchte (Pause)
- ein **einzelner Fänger** bestimmt die Form der "Gefangenschaft" indem er beim Erwischen den Namen eines Tiere ruft – gefangenes Kind kann sich selbst erlösen durch:
 - "Sitz Dino" - 5x stampfen
 - "Sitz Hase" - 5x hoppeln
 - "Sitz Kroko" - hinlegen und bis 5 zählen
- Kind ist so lange „gefangen“, bis ein Erlöserkind kommt und das richtige Befreiungswort nennt: Dino/Hase/Kroko
- **Selbsterlösermöglichkeiten:**
 - Ball 3x prellen
 - auf einer in der Ecke zurechtgelegten Matte eine Rolle vorwärts oder seitlich rollen

PIRATENSCHIFF

Material: Reifen

Auf einer Turnsaalseite eine Reifenbahn legen. Jedes Kind hat einen Reifen rund um den Körper (= Schiff), das Fängerkind ist ohne Reifen. Ein gefangenes Kind läuft zur Schatzinsel (= Reifenbahn), legt seinen Reifen an den Anfang der Bahn (auch um die Ecke) und hüpf durch die Reifen. Am Ende nimmt es sich den letzten Reifen, dieser ist das neue Schiff.

HAMPELMANNSPIEL

Material: Pinsel od. Fliegenklatsche für Fänger

Wer gefangen wird stellt sich wie ein Hampelmann – Grätsche, Arme seitlich ausgestreckt - auf. Jeder darf erlösen. Beim Erlösen stellt sich das zweite Kind dem Hampelmann gegenüber und sie springen gemeinsam den Hampelmann und sprechen dabei: „Eins, zwei, drei und du bist frei!“

SCHMUTZFINK

Material: 2 Fliegenklatschen oder Pinsel, viele bunte Schwämme

1-2 Fänger mit Fliegenklatschen oder Pinsel machen aus jedem gefangenen Kind ein Schmutzfinkpackerl. Die Packerl werden von den „Putzern“ (=alle Kinder sind Erlöser) durch Schrubben am Rücken mit Schwämmen erlöst.

Die Schwämme können

- am Boden liegen
- auf der Turnsaalwand kleben
- sich in einer Wäscherei befinden (in 2 Reifen am Boden, in 2 Ecken, in 2 Sackerl auf der Sprossenwand)

und können nur 1x verwendet werden, danach zurück in die Wäscherei

SPAGHETTI KOCHEN

Material: 2 Seile, 1-2 Kochlöffel

Ein Kind ist der Koch (Fänger) und bekommt einen Kochlöffel. Die restlichen Kinder sind Spaghetti-Nudeln. In der Mitte des Bewegungsraumes wird der Kochtopf mit Hilfe der Seile aufgelegt. Wer vom Koch gefangen wird, muss in den Kochtopf. Darin befindet sich das heiße Wasser.

Die „Nudel“ wird gekocht, indem sie im blubbernden Wasser 5 Sekunden gekocht wird. Dabei läuft das Kind so schnell wie möglich am Stand und spannt alle Muskeln an (Kind zählt selbstständig langsam bis 5). Anschließend ist es wieder frei.

REIFEN WECHSELN

Material: Reifen

Alle bis auf ein Kind bekommen einen Reifen, legen ihn ab und stellen sich hinein. Das Kind ohne Reifen gibt das Signal zum Loslaufen. Daraufhin laufen alle durch den Turnsaal und stellen sich auf ein neuerliches Signal des Kindes wieder in einen Reifen. Dasjenige Kind, welches keinen Reifen gefunden hat, gibt für den nächsten Durchgang das Startkommando. V: verschiedene Laufausführungen einbauen

4 FARBEN 4 ECKEN

Material: Putzschwämme oder bunte Kartonplättchen

Die Kinder sortieren möglichst schnell die Schwämme in die richtige Ecke. Ecken vorher kennzeichnen, je Farbe erfolgt der Transport der Schwämme auf eine bestimmte Art.

Rot: auf dem Handrücken balancieren

Gelb: auf dem Bauch tragen

Grün: im Hopserlauf

Blau: im Zwergenschritt (Zehen und Fersen werden beim Gehen aneinandergesetzt)

Variante: Sackerl an Sprossenwänden montieren, in welche die Schwämme gelegt werden

QUALLE, QUALLE ICH LAUF DIR NICHT IN DIE FALLE

Ein Fänger steht auf der einen Turnsaalseite, die restlichen Kinder auf der anderen. Die Kinder sind Fische und sagen das Sprüchlerl von oben.

Die Qualle antwortet: „Fische, Fische wenn ich euch erwische!“

Dann laufen alle los zur gegenüberliegenden Hallenseite. Wer vom Fänger erwischt wurde, muss auf der Stelle stehen bleiben, er ist auf eine Insel verbannt worden und hilft ab jetzt der Qualle beim Fangen. Umso mehr Kinder nun gefangen werden, desto mehr Inseln gibt es und umso schwieriger wird es für die Fische.

Am Anfang nehmen sich die gefangenen Kinder immer einen Reifen, damit sie nicht vergessen, dass sie nur am Platz fangen dürfen.

KREBSFANGEN

Material: Bälle

Rücklings auf allen Vieren am Boden „laufen“. 1 oder 2 Fänger legen sich einen Ball auf den Bauch und versuchen ein Kind durch Beführen mit dem Ball zu erwischen, dieses ist der neue Fänger (Ball nicht werfen, sondern mit Ball berühren).

WECHSEL DAS HÄUSCHEN

Material: Reifen

Jedes Kind steht in einem Haus (Reifen), die im Raum verteilt liegen. Auf das Kommando „Wechsel das Häuschen“ sucht sich jedes Kind ein neues Haus.

Variationen: „Wechsel das Häuschen als ...“ (Schmetterling, Frosch, Krebs, Affe, usw.).

FANGSPIEL MIT ÜBERRASCHUNG

Alle Kinder laufen durcheinander.

Auf ein Kommando der Pädagog*in (oder Musikstopp) wird bestimmt, wer fängt:

- alle Mädchen
- alle Buben
- alle mit langen Turnhosen
- alle mit Zopf
- alle, die Tobias heißen, ...

Die Gefangenen setzen sich nieder, sobald die Musik wieder spielt, laufen alle weiter.

KLUPPERL FANGEN

Material: Klupperl

Jedes Kind bekommt 2 Klupperl und befestigt diese an seiner Kleidung (an der Seite des T-Shirts). Auf Kommando beginnen die Kinder sich gegenseitig die Klupperl zu stehlen und auf die eigene Kleidung zu kluppen. Es darf immer nur ein Klupperl gestohlen werden.

Wenn ein Kind gerade ein erobertes Klupperl befestigt, darf ihm keines weggenommen werden.

6. Kooperationsspiele

FISCHESPIEL

Material: 4 Fische (aus bunten Kartonplättchen), Flaschenstöpsel, Sandsackerl, Reifen, Langbänke, Seil, Hütchen zum Markieren)

Kinder stehen an einer Turnsaalseite am Ufer eines Sees und möchten die Babyfische zu ihren Mama-/Papafischen bringen. Es gibt drei verschiedene Wege, um zu Mama-/Papafisch zu kommen.

- über die Brücke – umgedrehte Langbank
- über die kleinen Inseln – Sandsackerl
- über die Klippen – Reifen immer 2/1/2/1 usw.
- über den Steg - Seil

Aufgepasst, im Wasser schwimmen große gefährliche Fische! Die Kinder gehen/springen über die Wege und nehmen sich aus dem Babyfischeich immer einen Babyfisch. Den bringen sie zu Mama-/ Papafisch (diese liegen in einem Reifen am Ende der Wege) und ordnen sie der Farbe zu. Es wird so lange gespielt, bis alle Babyfische zugeordnet sind.

REIFENSPIEL

Material: ca. 5 Reifen

Die Reifen liegen verteilt im Raum. Auf ein Kommando der Pädagog*in (bei Musik-Stopp) kleben verschiedene Körperteile in einem Reifen – z.B. 5 Füße und 3 Hände. Die Kinder versuchen (je nachdem, zu 2./3./4.), diese Aufgabe gemeinsam zu lösen.

DRACHENSCHWANZ

Alle Kinder stehen hintereinander, halten sich an der Hüfte/Schultern fest und bilden so einen großen Drachen. Das erste Kind ist der Kopf des Drachen, das letzte der Schwanz. Ziel ist es, dass sich der Drache in seinen eigenen Schwanz beißt (das erste Kind versucht, das letzte Kind zu erwischen). Gelingt dies, so wird das 2. Kind in der Reihe der neue Kopf und der ehemalige Kopf reiht sich als letzter in die Reihe ein und wird der neue Schwanz. Kleine Gruppen wählen.

UNO-LAUFSPIEL

Material: Uno-Karten, 5 Reifen

Die Kinder werden in 4 Gruppen aufgeteilt (max. 3 Kinder/Gruppe) und teilen sich auf die 4 Ecken des Raumes auf. Jede Gruppe erhält einen andersfärbigen Reifen (rot, blau, grün, gelb). In der Mitte des Raumes liegt ein weiterer Reifen, in welchem sich die verdeckten Unokarten befinden. Die Kinder jeder Gruppe holen sich nun jeweils eine Unokarte zurück in ihre Ecke, bis alle Karten weg sind. Gewertet werden die Karten, die die gleiche Farbe wie der Reifen der Gruppe haben.

IM REIFEN

Material: Reifen

Jedes Kind bekommt einen Reifen. Die Kinder laufen mit ihrem Reifen durch den Raum. Auf ein Signal sucht sich jeder einen Partner. Die Reifen werden übereinander gelegt, immer zwei Kinder bewegen sich nun in ihren Reifen durch den Raum. Beim nächsten Signal sucht sich jedes Paar ein anderes Paar. Jetzt liegen vier Reifen übereinander und vier Kinder sind in den Reifen. Als Vierergruppe werden jetzt Aufgaben bewältigt (klein machen, groß machen, leise gehen, laut gehen, usw.).

SPAGHETTILAUFLAUF

Material: 2 Matten und ca 20 Seile/Team

Alle Kinder laufen gemeinsam oder auch 2 Teams gegeneinander.

Der Kochtopf (erste Matte) mit den Spaghetti (Seile) und dem Deckel (zweite Matte) muss von der Küche in das Esszimmer transportiert werden. Alle Materialien liegen auf einer Seite des Raumes (Küche). Alle Kinder tragen gemeinsam den Kochtopf auf die andere Seite des Turnsaals (Esszimmer). Dann nehmen sie immer zu zweit eine Nudel und legen sie in den Kochtopf gegenüber, solange bis alle Spaghetti im Kochtopf gegenüber liegen. Nun holen wieder alle gemeinsam den Deckel und legen ihn auf den Kochtopf mit den Spaghetti.

ROBIN HOOD

Material: Schleifen

Jedes Kind steckt sich eine Schleife gut sichtbar hinten in die Hose. Die Kinder versuchen sich nun gegenseitig die Schleifen wegzunehmen. Sobald ein Kind keine Schleife mehr besitzt, ist es versteinert und kann erlöst werden, indem ihm ein „Robin Hood“ eine Schleife schenkt.

Gestohlene Schleifen werden ebenfalls hinten in die Hose gesteckt, währenddessen sind die Kinder geschützt. Es können auch mehrere Schleifen auf einmal gestohlen werden.

Jedes Kind ist ein Dieb und kann gleichzeitig ein Robin Hood sein.

Damit mehr Schleifen als Kinder im Umlauf sind, sollte anfangs die Pädagog*in als „Robin Hood“ die Schleifen an die versteinerten Kinder austeilen.

7. Ballspiele

Einfache Ballspiele sind die beste Möglichkeit um Werfen und Fangen zu üben.

Je komplexer die Spiele sind, umso mehr ist eine gute Koordination sowie Beherrschung der motorischen Grundfertigkeiten Laufen, Werfen und Fangen Voraussetzung.

Daher mit dem Einfachen beginnen:

- Kinder spielen alleine mit dem Ball
- Kinder spielen zu zweit mit dem Ball
- Kinder spielen im Team mit dem Ball

Um richtiges Fangen zu üben, nicht nur mit Softbällen arbeiten, sondern normale Gymnastikbälle verwenden, vor allem, wenn es Spiele sind, bei denen die Kinder einzeln oder paarweise spielen – richtiges Fangen üben

10ERLN

Material: pro Kind ein Ball, genügend Bodenfläche

Jedes Kind versucht für sich, die vorgegebenen Aufgaben zu erfüllen

- 10x prell den Ball auf den Boden und fang ihn wieder
- 9x während du das machst, klatsche einmal in die Hände
- 8x während du das machst, klatsche hinter dem Rücken in die Hände
- 7x stell dich auf dein rechtes Bein, prell den Ball auf den Boden und fang ihn wieder
- 6x stell dich auf dein linkes Bein, prell den Ball auf den Boden und fang ihn wieder
- 5x wirf den Ball in die Luft und fang ihn wieder
- 4x während du das machst, klatsche einmal in die Hände
- 3x während du das machst, klatsche hinter dem Rücken in die Hände
- 2x stell dich auf dein rechtes Bein, wirf den Ball in die Luft und fang ihn wieder
- 1x stell dich auf dein linkes Bein, wirf den Ball in die Luft und fang ihn wieder

und nun das Ganze zurück!

BALLSPIEL - MUSIKSTOPP

Material: Ball je Kind, für je 2 Kinder ein Reifen am Boden

Während der Musikphase gehen die Kinder herum und spielen mit dem Ball (hochwerfen und wieder fangen, an die Wand werfen und fangen, prellen, ...)

Bei Musikstopp:

- Jeweils 2 Kinder suchen sich einen Reifen, legen einen Ball in den Reifen und werfen sich den 2. Ball zu
- S.o. auf nur 1 Bein stehend
- S.o. der Fänger klatscht vor dem Fangen, während der Ball in der Luft ist
- S.o. einbeinig und klatschen
- S.o. Ball in den Reifen prellen
- Ein Kind hält den Reifen, das 2. Kind wirft die beiden Bälle durch den Reifen, wechseln

BEINTREFFER

Material: 2 Bälle

Alle Kinder liegen bäuchlings im Kreis am Boden und rollen sich 2 Bälle zu. Ein Kind steht in der Mitte und versucht den beiden Bällen auszuweichen – bei jedem Treffer wird gewechselt.

KATZ' UND MAUS

Material: Pro Kinderpaar: Korken an einer Schnur, Becher

Ein Kind ist die Katze (hält den Becher), ein Kind die Maus (hält die Schnur mit dem Korken). Die Katze versucht die Maus zu fangen (der Korken muss im Becher gefangen sein). Achtung: die Maus kann nur am Boden laufen, nicht fliegen. Sinnvoll: Spielfeldabgrenzung.

HALTET EURE WIESE SAUBER

Material: viele Luftballons, Fliegenklatschen, Langbank

Teilung des Raumes in zwei Hälften (Langbank).

2 Mannschaften stehen sich an der Mittellinie gegenüber. Jedes Kind erhält einen Luftballon und wirft diesen über die Mittellinie zum gegnerischen Team. Die Kinder versuchen, die vom anderen Team geworfenen Luftballons zu fangen und wieder zurück zu werfen.

Berührt ein Luftballon den Boden, muss er liegen bleiben. Liegen alle Luftballons am Boden, hat die Mannschaft mit den wenigsten Luftballons gewonnen.

Variante: Fliegenklatschen als Schläger verwenden

Variante: mit Bällen, Fangen erlaubt!

FUSSBALLSTRASSE

Material: pro Kinderpaar ein Ball

Die Kinder stehen sich paarweise gegenüber und bilden eine Gasse. Jedes Paar spielt sich mit den Füßen den Ball zu (stoppen, spielen). Ein Kind geht/läuft nun durch die Fußballstraße und versucht dabei von keinem Ball getroffen zu werden.

PLANETENBALL

Material: Reifen/Kind, Ball, 6 Reifen für die Reifenfalle

Jedes Kind hat einen Reifen um den eigenen Körper (= Planet) und läuft durch den Raum.

Ein Kind fängt mit einem Kometen (= Ball) die Planeten. Es versucht mit dem Kometen einen Planeten zu versenken (Ball muss in den Reifen gegeben/geworfen werden). Gelingt das, so ist der Planet getroffen und muss durch das Schwarze Loch (= durch Reifenfalle krabbeln). Gelingt ihm das, ohne das Schwarze Loch zu zerstören, ist der Planet wieder im Spiel.

MERKBALL

Material: Softball

Alle Kinder befinden sich auf der Spielfläche und versuchen sich gegenseitig mit dem Ball zu treffen. Ein abgeworfenes Kind verlässt das Spielfeld und merkt sich, von wem es getroffen wurde. Erst wenn dieses Kind selber getroffen wird, dürfen die von ihm abgeworfenen Kinder wieder zurück ins Feld.

FEUERBALL

Material: Pezziball

Alle Kinder befinden sich auf der Spielfläche. Der Feuerball (= Pezziball) wird von der Pädagog*in im Raum herumgerollt, die Kinder versuchen, vom Feuerball nicht berührt zu werden.

Wird ein Kind berührt, geht es aus dem Spiel. (Aufgabe, drei Reifen, Mausefalle, ...)

Variante: Die Kinder bewegen den Feuerball, Sie können den Ball jederzeit stoppen (immer mit beiden Händen) und wieder weiter rollen. Ein Stoppen mit den Händen gilt nicht als Berührung durch den Feuerball.

8. Entspannungsspiele

GEWITTERREIFEN

Material: Reifen/Kind

Jedes Kinder hat einen Reifen, alle Reifen werden gleichzeitig gedreht. Auf Kommando legen sich die Kinder nieder, schließen die Augen und warten, bis alle Reifen auf den Boden liegen.

LUFTBALLON

Material: Luftballon

Die Pädagog*in hält einen unaufgeblasenen, schlaffen Luftballon hoch und fordert die Kinder auf, diesen Ballon nachzuahmen. Die Pädagog*in bläst den Luftballon auf, lässt ihn zwischendurch wieder aus, bläst wieder auf, usw...

SCHAU GENAU

Die Kinder bilden einen Kreis, ein Kind steht in der Mitte und macht eine Figur. Danach drehen sich die Kinder im Kreis um, das Kind in der Mitte verändert seine Figur ein kleines bisschen. Wer erkennt die Veränderung und kann sie mit Worten genau beschreiben?

SPIEGELBILD LEGEN

Material: großes Tuch

Die Kinder bilden Dreier-Teams. Das erste Kind schließt die Augen, das zweite Kind legt sich in einer bestimmten Stellung auf den Boden und wird vom Dritten zugedeckt. Nun öffnet das erste Kind die Augen und ertastet die Position des Kindes unter dem Tuch. Es versucht nun, die gleiche Position einzunehmen (Arme, Beine, Kopf, Finger, etc.).

Dann wird das erste Kind aufgedeckt und verglichen, ob die Positionen gleich sind. Rollen wechseln.

MENSCHENDOMINO

Das erste Kind bildet den ersten Dominostein und stellt sich frontal zur Gruppe. Ein weiteres Kind stellt sich daneben und erklärt, mit welchem Teil seines Körpers/seiner Kleidung es mit dem ersten Kind ident ist (Zopf, blaue Augen, rotes Leibchen, Socken, Brille,...). Nach und nach stellen sich alle Kinder rechts und links an und benennen die Art der Übereinstimmung.

RÜCKENMALEN

Die Kinder sitzen um Kreis, drehen sich 90 Grad nach links und schließen ihre Augen. Die Pädagog*in malt dem ersten Kind ein Symbol auf den Rücken. Das Kind malt nun dem vor ihm sitzenden Kind das „gespürte“ Symbol ebenfalls auf den Rücken – bis zum ersten Kind.

Literatur

Ayres, A. Jean. (2013): Bausteine der kindlichen Entwicklung. Berlin.

Goddard Blythe S. (2005): Warum ihr Kind Bewegung braucht. Freiburg.

Jopp P. (2012): Ausdauerfördernde Bewegungsspiele für Kinder. Fit für Österreich Kongress Saalfelden.

Kröger, Christian/Roth, Klaus (2015): Ballschule – Ein ABC für Spielanfänger. Schorndorf.

Kubesch S. (2009): Körperliches und kognitives Training exekutiver Funktionen in Kindergarten und Schule. In: Sportwissenschaften, S. 309 – 317.

Müller B. (2001): Fangspiele. Dortmund.

Verein Beginnt (2020): Spielesammlung zum Projekt Dinospaß. Scharnstein.

Zimmer R. (2014): Handbuch der Bewegungserziehung. 15. Gesamtauflage. Freiburg.