

5- bis 12-Jährige

Gabriele Klink

350 Spiele

für drinnen
& draußen



Eine Spielesammlung
aus aller Welt

BEWEGTE SCHULE !



Lernen mit Erfolg

KOHL VERLAG

www.kohlverlag.de

350 Spiele für drinnen und draußen

Eine Spielesammlung aus aller Welt

3. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2012
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Gabriele Klink
Coverbild: © Christian Schwier - fotolia.com
Grafik & Satz: Kohl-Verlag & ffh concept GmbH

Bestell-Nr. P11 304

ISBN: 978-3-95513-720-5

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2020

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

Inhalt

	<u>Seite</u>
Vorwort	4
Hinweise zur Benutzung und zu den Zielen des Buches	5 - 9
Trainingsziel des Buches	10
1 Spiele nicht nur für Vorschulkinder	11 - 17
2 Spiele zur Hand- und Mundgeschicklichkeit	18 - 21
3 Pfand einlösen	22
4 Musik und Tanzspiele	23 - 24
5 Abzählreime	25 - 26
6 Kim- und Sinnesspiele	27 - 36
7 Aufgabenspiele in der Gruppe für drinnen und draußen	37 - 71
8 Spiele im Kreis, Stuhlkreis, auf dem Boden sitzend oder am Tisch	72 - 90
9 Ball- und Bewegungsspiele	91 - 106
10 Zauberhafte Spiele	107 - 116
11 Sprachspiele	117 - 129
12 Spiele aus aller Welt	130 - 144
13 Nächtliche Spiele, Schneespiele	145 - 150

Vorwort

Darf ich mich vorstellen?

Vierundvierzig Jahre lang habe ich aktiv meinen Lieblingsberuf mit Herzblut ausüben dürfen. Zunächst arbeitete ich als Erzieherin und ehrenamtliche Grundschullehrerin je drei Jahre an der Deutschen Schule in Puerto Montt, Süd Chile (Südamerika) und Kabul/ Afghanistan (Zentralasien). Später sammelte ich Erfahrungen mit behinderten Kindern, baute Modellversuche zur zweijährigen Eingangsstufe in Baden-Württemberg mit auf und absolvierte ein Studium zur Fachlehrerin für Vorschuldidaktik mit musikischem Bereich für die Grundschule. Dreiunddreißig Jahre leitete ich eine multikulturelle Grundschulförderklasse in Nürtingen, mit für ein Jahr vom Schulbesuch zurückgestellten, sechsjährigen Kindern aus aller Welt.

Neben dem „Kopflernen“ und der Vorbereitung auf den Schuleintritt war mir besonders das „Aufeinander zugehen“ eine Herzensangelegenheit. Brücken zueinander bauen, nicht das Trennende zu betonen, sondern das uns Verbindende in den Mittelpunkt zu stellen, gelingt besonders gut, wenn musische Aufgabenfelder intensiv einbezogen werden. Hierbei spielt das Zeitfenster zwischen 4-8 Jahren eine wichtige, tragende Rolle, denn in diesem Alter entwickeln Kinder besonders intensiv nationale oder ethnische Bewertungen, bauen dabei Vorurteile auf – oder ab. Somit war es mir besonders wichtig, Kontakte der Schüler und Eltern untereinander auf vielfältige Weise hautnah über alle Sinne zu vermitteln. Dabei beobachtete ich, dass gegenseitige Toleranz, Achtung, Wertschätzung der Schlüssel zum Erfolg ist. Lebendige Spielbegegnungen eröffnen ungewöhnliche Wege des „Aufeinander zugehen“ um Vorurteile nicht ins Erwachsenenalter zu übernehmen. Eine aktuelle Studie der Uni Jena, die dies weltweit in 113 Untersuchungen testete, stellt nun den wissenschaftlich erbrachten Beweis dazu her (dpa vom 30.01.2012).

Spielend aufeinander zugehen baut Mauern in Kopf und Herzen ab, vor allem dann, wenn die Familien der Kinder mit einbezogen oder klassenübergreifende Möglichkeiten angeboten werden in Form von Spieltagen, Sporttagen, Festen mit Spielangeboten wie Fasching oder Sommerfest. Meine Wunsch- und Zukunftsvision wäre, dass sich täglich im Spiel zu begegnen zum ritualisierten Alltag gehört. Ein tägliches kleines Angebot, nicht nur in Vorschuleinrichtungen, sondern insbesondere in der Grundschule, wo sich Kinder und Familien aus aller Welt begegnen, wäre meiner Meinung nach ein wichtiger Schritt in die Zukunft einer globalisierten Welt, in der unsere Kinder zuhause sein werden und müssen.

Wie man mich und meine Arbeit von außen sah, machten zwei Presseberichte der Nürtinger Zeitung anschaulich. Bei meiner Verabschiedung aus dem Schuldienst 2009 wurde ich „Mit Herzblut bei der Arbeit“ verabschiedet, im darauffolgenden Jahr wurde ich in die Galerie der Nürtinger Zeitung „Die Mutmacher“, besonders engagierter Nürtinger Bürger aufgenommen. Ehrenamtliches Engagement ist mir noch immer wichtig und ich genieße es, auch im Ruhestand Kindern eine gute Startchance ins Leben mitgeben zu dürfen.

Hinweise zur Benutzung des Spielebuches

Damit der Leser sich leichter orientieren kann, sind die vorgestellten und erprobten Spiele schwerpunktmäßig unterschiedlichen Bereichen zugeordnet. Da Spiele bunt und vielfältig sind, tangieren sie andere Bereiche natürlich auch. Jeder mag für sich mitentscheiden, welchen Schwerpunkt er persönlich zur Unterrichtsgestaltung, zu einem Fest oder Spieltag setzen möchte.

Viel Spaß, Vergnügen und aktive Spielfreude wünschen der Kohl-Verlag und

Gabriele Klink

I. Psychomotorische Bewegungsspiele

Mit allen Sinnen zum Spielen finden konnte meine Generation täglich hautnah erfahren und erproben. Heute wird immer weniger miteinander gespielt und sich dabei lustvoll bewegt. Der natürliche Bewegungsdrang wird in unserem Alltag immer weiter eingeschränkt, es fehlen Motivation, Zeit und Raum. Mediale Reizüberflutungen lassen Kinder ihre motorischen Grundfertigkeiten und Erlebnis-spielräume nicht mehr ausleben. Diese Spielangebote bilden einen bunten Strauß an Bewegungsmodulen für Grob- und Feinmotorik und unterstützen den individuellen Bewegungsdrang. Sie sind Erprobungsfelder für Entspannung und Konzentration, Wahrnehmung und Reaktion, Ausdauer, Geschicklichkeit, Koordination, Gleichgewicht, Kraft und machen einfach **Spaß**, stärken das „**Wir-Gefühl**“ und das seelische **Wohlbefinden**. **Soziale Kompetenzen** werden erfahren und gestärkt. Sie beinhalten ein individuelles, persönliches, entwicklungsorientiertes Konzept, das die seelisch-physisch-psychisch-emotionale Entwicklung ganzheitlich einbindet und beruhen auf Freiwilligkeit. Spiele sind weltumspannend, integrativ und kulturübergreifend.

Besonders Kinder mit Auffälligkeiten, Lernschwierigkeiten, Entwicklungsverzögerungen oder Einzelkinder profitieren von diesen Spielmöglichkeiten, denn sie verbessern soziale Kompetenzen, regen die Fantasie an, werden in ungewohnten Situationen neu entdeckt, stärken Selbstbewusstsein, Selbstsicherheit und die Selbstwahrnehmung. Sie helfen, Unfälle zu vermeiden, trainieren eigene Fähigkeiten und steuern Risikoverhalten. Es geht nicht darum, Schwächen aufzulisten, sondern Begabungen und Stärken aufzuzeigen, sich dabei wohl fühlen um dadurch nachhaltig zu lernen.

Jedes Kind hat ein Recht auf Spiel und Bewegung. Sie stimulieren körperliche Aktivitäten, Ausdrucksfähigkeit, Gefühle und Körperhaltung. Klänge, Musik, Rhythmus werden als Stimmungsbotschafter in den darstellenden Bewegungsliedern bewusst eingebunden, dabei werden **sensorische** Fähigkeiten sinnlich erlebt, **geistige** Fähigkeiten eröffnen das Verstehen von Spielaufträgen und **soziale** Einordnung des Einzelnen in die Spielgemeinschaft ist erforderlich. **Emotionale** Fertigkeiten trainiert man beim Verlieren, Gewinnen, Wartenkönnen und erweitern die **Frustrationstoleranz**. Zwischenmenschliche **Beziehungsflechte** und **Verständigung** gilt es zu stärken, Eigen- und Fremdwahrnehmung, Körperschulung und Raumwahrnehmung, **Integration** und Handlungsorientierung werden neu wahrgenommen, entdeckt und erfahren.

Bewegungsspiele

sind Spiele, in deren Mittelpunkt das lustvolle und aktive Spielen in der Gemeinschaft steht. Dabei stehen Spiel- und Bewegungsfreude im Mittelpunkt. Spiele sind eng verzahnte und miteinander verwobene Wechselbeziehungen zwischen Körper, Geist und Seele des Menschen. Sie bilden eine Einheit mit Gefühlen und Stimmungen des Kindes, die sich in seinen Bewegungen, seiner Körperhaltung, Körpersprache oder seiner Mitmachfreudigkeit ausdrückt.

Gefühle werden durch Bewegungsabläufe und körperliche Aktivitäten stimuliert, angeregt und beeinflusst. Klänge, Bewegungsmuster, Rhythmus werden eingebunden. Ihre Stimmungsbotschaften vereinigen sich mit Ausdrucksfähigkeit und Ausdrucksvielfalt, die bewusst sichtbar werden durch Gestik, Mimik, Bewegungen, Körperhaltung: Wenn wir vor Wut stampfen, vor Schreck aufschreien und vor Freude in die Luft springen. Empfindungen wahrnehmen, sichtbar machen und ausleben drücken sich im Spiel deutlich und unverfälscht aus. Sie sind eingebettet in Fantasie, Visionen, Spontanität, Mitmachfreude, Ungezwungensein – in Geschichten, in Träume und in Wirklichkeit.

Stärkung von Kompetenzen

Kommunikationsfähigkeit und emotionale Intelligenz fördern das Selbstbewusstsein, helfen, planvoll zu handeln, stärken die Fähigkeit, Kontakte zu knüpfen und Beziehungen aufzubauen, schaffen Vertrauen zueinander und untereinander und unterstützen, Gefühle und Bedürfnisse bei sich und anderen wahrzunehmen. Hinzu kommen Disziplin, soziale Kompetenzen des Miteinander, Füreinander, sprachliche Kompetenz, Verantwortung für sich und andere übernehmen, Fehler und Ängste an sich und anderen zulassen, selbstständig zu entscheiden und zu agieren, aus Konkurrenten und Gegnern Partner und Freundschaften erwachsen zu lassen, sich selbst hinterfragen und hinterfragen lassen und Kritik zulassen und zu wünschen. Gewinnen und verlieren können, dabei warten, nicht an die Reihe kommen, ausscheiden in einem Spiel, Versagensängste & Frustration in tolerante Bahnen lenken.

Trainingsziele: Die Kinder sollen ...

- Aufgaben selbst erfinden und experimentell erproben;
- mit dem eigenen Körper vertraut werden und dessen Möglichkeiten erkunden;
- Bewegungsängste und Hemmungen abbauen;
- motorische Geschicklichkeit trainieren und sich anstrengen;
- neue Bewegungsmöglichkeiten entdecken und ungewöhnliche Lösungswege suchen;
- eigene Ideen kreieren, zeigen, erklären können;
- Geschicklichkeit erweitern und Gewandtheit fördern;
- Schnelligkeit und Kraft weiter entwickeln und steigern;
- mutig werden, auf unbekannte Aufgaben vertrauend zugehen;
- Haltungsschäden und Übergewicht entgegenwirken;
- Raumorientierung und Raumlage hautnah erfahren und erproben;
- Anweisungen hören, sehen, verstehen, umsetzen, ausführen;
- Spielregeln erkennen, merken, einsetzen und einhalten;
- Konzentration und Merkfähigkeit festigen und erweitern;
- Ausdauer und Selbstständigkeit stärken;
- Gruppenfähigkeit und soziale Kompetenzen fördern;
- Rücksichtnahme und Fairness entdecken und annehmen;
- Partnerschaftlichen Umgang üben, Gruppenfähigkeit erwerben;
- sich um schwächere, ungeschicktere Mitschüler kümmern und diese einbinden;
- Patenschaft für „ausgeschlossene“ Mitschüler ergreifen;
- sich ein- und unterordnen, warten und verzichten lernen;
- Schuhe richtig anziehen, binden können;
- gemeinsam die Spielvorbereitungen, Materialien holen, anordnen, aufräumen;
- Selbstvertrauen, Selbstverantwortung, Selbstbewusstsein, Selbstwertgefühl festigen;
- führen, sich führen lassen und Vertrauen entwickeln;
- sich wohl fühlen, Freude empfinden, Spaß miteinander haben;
- sich mit allen Sinnen engagieren und emotional berühren lassen.

II. Angesprochene Sinnesfähigkeiten schulen

Sensorische Fähigkeiten

Sie betreffen alle Sinnesorgane, regen Empfindungsvermögen an, um Farben, Formen, Oberflächen eines Gegenstandes zu beurteilen, zuzuordnen und zu unterscheiden. Das Vor- und Grundschulalter ist hirnhysiologisch in einer hochsensiblen Ausdifferenzierungsphase mit großer Bewegungslust oder großem Bewegungsdrang.

Die Sinnesreize werden an das Großhirn weitergeleitet und im Großhirnareal verarbeitet. Diese Reize fördern Aufmerksamkeit, Konzentration, geben Entwicklungsreize, unterstützen die kognitive (geistige) Entwicklung, sind stimmungsaufhellend, vermitteln Freude und Zuversicht und sind ganzheitliche Eindruckskomplexe.

Geistige Fähigkeiten

Eine Aufgabe, Arbeitsanweisung verstehen, sich merken, sinngemäß Wesen und Auftrag erfassen und umsetzen, benötigte Materialien zusammentragen, Probleme erkennen und lösen.

Sozialisation

Spielregeln, Absprachen, Vereinbarungen beschließen, Konsequenzen einhalten und überprüfen. Spielfreude entwickeln und ausleben. Durch Ausprobieren mutig werden und die Welt mit allen Sinnen erobern. Geborgenheit finden. Fantasiewelten und Luftschlösser bauen um kreativ zu werden. Miteinander spielen, Freundschaften eingehen, partnerschaftlich spielen, sich begeistern und aktiv mitmachen.

Hinweise zur Benutzung und zu den Zielen des Buches

Emotionale Fähigkeiten

Gefühle einschätzen, einbringen, steuern, zeigen, zulassen und artikulieren. Stimmungen wie z.B. ärgerlich, frustriert, freudig sein wahrnehmen und lenken.

Kommunikation und Kognition

Zwischenmenschliche Beziehungsgeflechte und Verständigung pflegen und trainieren, dabei Konzentration, Ausdauer, Merkfähigkeit, individuelle Persönlichkeitsanlagen und spontane Wahrnehmungsbereiche einfließen lassen. Neue Erkenntnisse (Kognition) sammeln, diese auf die einzelnen Situationen überprüfen, übertragen und einbinden. Wünsche und Bedürfnisse äußern, erzählen, sich unterhalten, Sprache trainieren und erweitern.

Eigen- und Fremdwahrnehmung

Wie sehe ich mich, wie sehen mich die anderen, wie sehe ich die anderen, die Gemeinschaft.

Körperschulung und Raumwahrnehmung

Motorische, psychische Störungen und Auffälligkeiten im Lern- und Verhaltensbereich angehen. Handlungsfähigkeit, Integration anregen, fördern und erreichen. Raum erleben, wahrnehmen, entdecken, erfahren, sich darin wohlfühlen. Gerne spielen, Freude an der Bewegung empfinden.

Körpersprache und Einfühlungsvermögen

Viele Kinder verfügen nicht über genug Fantasie, Kooperationsfähigkeit, logisches und räumliches Denken. Sprachliche, musikalische und ästhetische Entwicklungen sind häufig verzögert und das Sozialverhalten ist unterentwickelt, bemängeln zahlreiche Pädagogen und Therapeuten. Kreativförderung, Körpersprache und Einfühlungsvermögen kommen im pädagogischen Alltag zu kurz.

III. Spiel- und Aktionsbereich

Fingerspiele, Kniereiterspiele, Singen

Erste emotionale Spielverbindungen und eine ganz persönliche, innige Zuwendung werden ab Geburt angeregt. Ein Neugeborenes hat bereits alle Sinne aktiviert und singen, wiegen, Kniereiter- oder Fingerspiele regen das Gehirn an. Schaukelbewegungen, streicheln oder tragen genießen Babys sehr. Die ersten Spiele mit den Eltern begleiten durch das Leben, auch wenn die Kinder zunächst nur die Liedmelodie und den Sprachrhythmus hautnah erfahren und nicht im Einzelnen verstehen können. Diese Sinnesanregungen und Sinnesberührungen regen die Gesamtentwicklung an und bauen Brücken zwischen Eltern und Kind auf, die ein Leben lang wirken. Sie regen auch Grundschulkindern an und lockern den Unterricht auf.

Bewegungsspiele

Wird Sprache mit Bewegung verbunden und kombiniert, haftet sie länger und intensiver im Gedächtnis, stimuliert Hirnareale und regen intellektuelle Fähigkeiten und Fertigkeiten positiv an. Bewegungs- und Entdeckerfreude ist jedem Kind angeboren. Kinder sind dauernd in Aktion, bewegen sich und Bewegungsspiele vermitteln weitere Impulse, die Welt zu erobern. Sie stärken das Zusammenspiel von Muskeln, Bewegungsabläufen und Feinmotorik, koordinieren diese und lassen sie harmonisch ineinander greifen und miteinander verweben. Gemeinsam bilden sie eine Brücke zur Eroberung und Erfassung der Welt.

Hinweise zur Benutzung und zu den Zielen des Buches

Geschicklichkeitsspiele

... fordern Balance, Fein- und Grobmotorik, Konzentration, Ausdauer, Fairness und Kraftdosierung heraus. Meistens muss man, um die Aufgabe erfolgreich zu meistern, Spielstrategien entwickeln um knifflige Herausforderungen zu lösen. So ganz nebenbei beweist man überlegtes Vorgehen, Agieren und Handeln, allein oder als Team und erntet Erfolg.

Fangspiele und Laufspiele

... für drinnen und draußen kommen der heutigen Bewegungsarmut entgegen und wird von der Gesundheitspolitik zunehmend eingefordert. Dabei wird Bewegungsstau durch zu langes Sitzen in der Schule oder vor den Medien in Bewegungsfreude umgewandelt und baut überschüssige Energien und Aggressionen ab. Diese Spiele fördern und fordern Ausdauer, Gemeinschaftsgefühl, Teamarbeit, Reaktionsvermögen, Regeleinhaltung.

Geländespiele

... eignen sich ganz besonders für Gruppen, auch im Ferienlager. Taktisches Vorgehen, gute Planung, sich aufeinander verlassen, Kräfte und Zeit einteilen stehen dabei im Vordergrund. Jeder kann seinen Möglichkeiten entsprechend als Gruppenmitglied mitgestalten und zum guten Gelingen und erfolgreichen Lösen der Aktionsaufgabe beisteuern, altersunabhängig. Gemeinsam ist man stark und kann Unmögliches erreichen.

Kreis- und Gruppenspiele

Hier sind alle Spieler gleichberechtigt und das Spiel gelingt nur, wenn alle mitmachen und sich begeistern lassen. Jeder begegnet jedem, jeder ist ein kleines Rädchen im Ganzen und wird benötigt, damit die Aufgabe gelingt. Spiele im **Kreis** und am **Tisch** binden jedes Kind mit seinen Begabungen, Wünschen, seinem Können oder Mitmachfreudigkeit ein. Gemeinsam fühlt man sich geborgen, angenommen, so wie man ist, mit all seinen Stärken und Schwächen. Gemeinsam ist auch alles möglich. Die gestellten Aufgaben werden reihum gelöst, sie ermöglichen, zunächst einmal zuzuschauen, zu beobachten und doch dabei zu sein. Man darf, muss aber nicht, sich jederzeit ins Spiel einklinken, niemand wird ausgegrenzt. Einzelne Mitspieler stehen während der Spielaufgabe im Mittelpunkt. Selbst agiert man als Bindeglied, Spielpartner, Rätselknacker.

Sing- und Kreisspiele

... werden von Generation zu Generation weitergegeben und immer wieder neu entdeckt. **Singen** ist gesprochene Sprache, kombiniert mit Freude an der Bewegung. Angeregt und gefestigt werden unbewusst Rhythmusgefühl, Koordination der Bewegungsabläufe, dabei werden Gehör, Konzentration, Selbstwertgefühl und Selbstbewusstsein angeregt. Hinzu kommt noch der regelmäßige Rollentausch und die Gewissheit, selbst in die bestimmende Rolle zu schlüpfen. Zu den Kreisspielen zählen alle Kreissingspiele.

Verstecken, Blindspiele, Suchspiele

Erste Versteck- und Suchspiele liebt schon das ganz kleine Kind. Es hält sich die Augen zu und versteckt sich oder hält sich sein Knuddeltuch vor die Augen. Dann ruft es „Kuckuck“ und hält sich weiterhin das Kissen vor das Gesicht, anschließend zieht es dieses weg und strahlt über das ganze Gesicht und ruft glucksend „da-da“.

Ganz kleine Kinder glauben noch, wenn sie die Mutter nicht sehen können, sieht auch die Mutter das Kind nicht. Doch allmählich lüftet das Kind selbst dieses Geheimnis. Sich verstecken, plötzlich hervorstürmen um den anderen zu erschrecken, ist altersunabhängig.

Größere Kinder ab etwa vier Jahren lieben natürlich echte Versteckspiele und **Bannspiele** aller Art, wobei ein **Abzählreim** oder Versteck-Vers das Spiel noch spannender gestaltet.

Blindekuh-Spiele, Hänschen piep einmal, sich blind anschleichen erfordern neben guter Reaktion auch Geschicklichkeit und Schnelligkeit. Dabei dürfen Hindernisse und Schwierigkeiten eingebaut werden, sie zu meistern ist ein ganz besonderes Ereignis und vermittelt Glücksgefühle.

Hinweise zur Benutzung und zu den Zielen des Buches

Gleichzeitig wird spielerisch das schwierige Thema *Sieger/Verlierer* angegangen und trainiert, ein wichtiger Schritt hinein in ein nicht immer einfaches Leben.

Sprech- und Sprachspiel

Vorlesen, Sprechen, Singen, Wortspiele fördern von Geburt an die Sprachkompetenz und das Sprachverständnis der Kinder. Fingerspiele, Kniereiterspiele, Lieder, Kreisspiele, Rätsel bilden dabei eine Brücke zur Sprache. Obwohl das kleine Kind noch nicht die einzelnen Wörter versteht, erkennt es die Sprachmelodie und die Sprechmuster, den Sprachrhythmus und die Silbensprache der Wörter. Sein Gehör wird spielerisch geschult und es entdeckt die Sprache. Unbewusst werden Lippenbewegungen, Mundgeschicklichkeit oder Atemtechniken geschult, um richtig sprechen zu lernen. Dabei entdecken Kinder Begriffe und werden in Sprache gebadet.

Wortspiele: Münchhausengeschichten und Lügenmärchen

Hierbei werden unsinnige Sätze gebildet, Lügengeschichten ausgedacht und Unsinnssreime erfunden. Es wird viel Fantasie eingefordert und dies öffnet einen Raum, zu fabulieren und Lügengeschichten zu kreieren. Die Wirklichkeit wird verformt und umgedichtet. Dazu gibt es Spiellieder und Ulkgeschichten. Spaß macht es, eigene literarische Stücke zu verfassen.

Schlaraffenland und Münchhausen bilden hierzu hervorragende Einstiegsmöglichkeiten und regen Kinder zum fantastischen Fabulieren an. Dazu gehören auch die Bereiche Rätsel und Zungenbrecher erfinden.

Rate- und Kimspiele

Rätsel selbst ausdenken, lösen und knacken erfordern kognitive und sprachliche Fähigkeiten und Fertigkeiten heraus. Mit Kreativität gilt es, Aufgaben zu erfinden und zu sammeln, sie zu präsentieren und zu umschreiben, damit die Lösung nicht gleich gefunden wird.

Sie zeigen einen gewissen Ausschnitt der Dinge und man muss sehr genau hinhören oder hinschauen. Konzentration, Mitmachfreudigkeit, aber auch suchen, verzweifeln oder scheitern gehören dazu.

Diese Spielformen eignen sich im Krankenbett oder bei einer längeren Autofahrt oder Reise genauso, wie an Schlechtwettertagen, wenn man draußen nicht spielen kann.

Bei **Kimspielen** stehen Sinnesreize und Sinneserfahrungen im Mittelpunkt und regen die Wahrnehmung und Konzentration an. Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten werden eingebunden. Kimspiele sind Erinnerungs- und Reaktionsspiele. Dabei werden Stimmen erraten, Gesichter ertastet, mit den Füßen gefühlt, Gerüche erschnuppert oder Paare zusammengesucht.

Würfel- und Zauberspiele

Würfelspiele sind faszinierend und benötigen immer ein Quantum Glück, ob nun bei „Mensch ärgere dich nicht“ oder anderen im Handel zu erstehenden Würfelspielen. Sie fordern Konzentration und Fantasie ein und verzaubern gleichzeitig. Geduld und langes Üben sind Voraussetzung, wenn man seine Kunststücke einem Publikum präsentieren möchte.

Zaubertricks dürfen nie verraten werden. Die Zuschauer sitzen immer mindestens drei Meter vor dem Zauberer, nie seitlich oder dahinter. Zaubertricks müssen gut geübt werden und werden von Zauberformeln begleitet.

Ballspiele

Um Ängste vor einem Ball abzubauen, sollte man zuerst mit Luftballons oder weichen Softbällen spielen. Aus Zeitungspapier lassen sich ebenfalls Bälle knüllen, die mit etwas Wolle zu einem Ball umwickelt werden. Spiele mit dem Ball oder runden Gegenständen, wie Murmeln, sind weltumspannend und begeistern Kinder aus aller Welt. Luftballons üben auch heute noch eine faszinierende Anziehungskraft nicht nur auf Kinder aus.

Nach und nach richtige Bälle verwenden. Ballspiele erfordern gute Grob- und Feinmotorik, Auge-Hand Koordination, Geschicklichkeit und Teamarbeit im Zusammenspiel.

Trainingsziele des Buches

Sensorische, motorisch und musikalische Körpererfahrungen

Durch Wahrnehmungen und Freude am eigenen Tun und Bewegung entsteht Freude. Kinder bewegen sich gerne und spontan, sie lieben Spielwiederholungen, haben Freude an der Gestik, Mimik. Wahrnehmung und Bewegung sind ineinander verzahnt und bilden Grundpfeiler für musikalisches und musisches Lernen.

Sinnesreize

Das Zusammenspiel von hören, sehen, wahrnehmen, fühlen, schmecken, tasten, riechen, agieren, sprechen, handelndem Tun und Denken im Einklang mit Bewegung sind sensorische und motorische Erlebnisräume, die alle Sinne ansprechen und verbinden. Dabei erfahren Kinder einerseits aktives Handeln und andererseits passives Wahrnehmen. Die Freude am Spiel fordert Kinder auf, sich dazu zu bewegen, tanzen, klatschen die Melodie auf sich wirken und sich einbinden zu lassen. Sie umfasst das Kind in seiner Gesamtheit.

Im Kleinkindalter

... wird dieses Fenster zur sensomotorischen Intelligenz gelegt. Schon Piaget hat entdeckt, dass Kinder mit allen Sinnen ihre Welt begreifen, erobern, sich die Welt aneignen. Dabei verfeinern und trainieren Kinder ihre Handlungskompetenzen, stellen sich den Herausforderungen und agieren lustvoll. Mit jeder bewältigten Aufgabe wachsen sie und werden selbstständig. So lernen Kinder laufen, Rad fahren, über einen Baumstamm balancieren. Diese Erfahrungen sind Bausteine für spätere Denkopoperationen und bieten unendlich viele und vielfältige Erfahrungen an.

Sensorische Angebote sind unteilbar

Durch Wiederholungen wird spielerisch eingeübt und gelernt. Erfolg stellt sich ein und dann gelingt das Lied, das Spiel oder der Tanz automatisch. Hier greifen Fähigkeiten, Fertigkeiten, Erfahrungen und Kenntnisse ineinander. Aufgaben hören, sich auf Klänge und Spielangebote einlassen, mit Wahrnehmungsmodulen verknüpfen, aktivieren die fantasievolle Bewegungsgestaltung.

Sprache, Bewegung, Körperinstrumente wie klatschen, stampfen schärfen die Sinne. Kinder begeben sich mit allen Sinnen auf Entdeckungsreisen und können übergangslos in jede Rolle schlüpfen.

Lieder, Kreisspiele, Singspiele, Tänze

... erarbeiten sich Kinder Schritt für Schritt. Mit Geräuschen oder Instrumenten erfinden sie eigene Zwischenmusik, können Verse geheimnisvoll sprechen, Melodien wie Bienen summen. Darstellende Spiele faszinieren Kinder und Zuschauer gleichermaßen. Die Melodie und Spielregeln unterstützen das unbeschwerte Agieren oder Präsentieren an Spieltagen, Festen oder einfach so. Erfolgserlebnisse sind vorprogrammiert.

1 Spiele nicht nur für Vorschulkinder

Fingerspiele, Kniereitverse, kleine Lieder machen nicht nur viel Spaß, sondern ermöglichen dem Kind einen ersten Zugang, um gebundene Sprache zu erleben und zu erfassen. Selbst Kinder im Grundschulalter lieben Fingerspiele und sind wunderbare Fingerspielerfinder, indem sie ihre ersten Reimerfahrungen und Reimkünste erfolgreich erproben und einsetzen.

Berührungs-Krabbelspiele

Durchführung:

Kommt die Mama/der Papa die Treppe herauf..... *Finger krabbeln von der Hand über den Arm*
Klingelt an der Tür..... *Am Ohrläppchen zupfen*
Klopft an..... *behutsam an die Stirn tippen*
Trippelt hin und trippelt her..... *unter dem Kinn kraulen*
Guten Tag, Frau/Herr Nasenbär..... *Nasenspitze antippen*

Meine fünf Finger

Durchführung:

Das ist der Daumen dick und fein..... *Daumen strecken und wackeln*
und schlüpft gleich in die Faust hinein..... *In der Faust verstecken*
Der Zeigefinger streckt sich lang..... *Zeigefinger steif ausstrecken*
er droht vielleicht, das macht nicht bang..... *Drohbewegung*
Der Mittelfinger kitzelt dich..... *Kitzeln*
dann musst du lachen fürchterlich..... *lachen, quietschen*
Der Ringfinger will sich schmücken..... *Finger steif machen und verbeugen*
und kann sich über einen Ring entzücken..... *Zweite Hand streift einen Ring über*
Der kleinste Finger ist sehr flink..... *er zappelt hin und her*
begrüßt den Daumen ganz geschwind..... *auf Daumenspitze mehrfach tippen*
Da kommt hinzu die zweite Hand..... *Alle Finger wie Stacheln auseinander strecken*
denn beide sind miteinander verwandt..... *Alle Finger begrüßen sich mit den Fingerkuppen*
Sie freuen sich, das sieht man gut..... *Finger berühren sich tanzend*
umarmen sich wie gut das tut..... *Alle Finger spreizend, ineinander schieben und auf die Handrücken drücken*

Zählspiel

Fingerspiel

Durchführung:

Namen klatschen wie Ma-ma, Pa-pa, Kindersname. Klatschen und sprechen. Dann klatschen, sprechen und die Zahlen 1-2-3 je nach Silben zuerst sprechen: Ma - ma, dann sprechen und Silben klatschen, dann sprechen, Silbenklatschen und zählen.

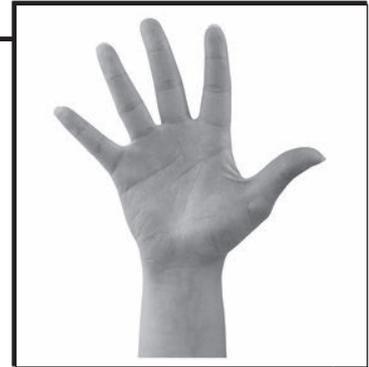
1 Spiele nicht nur für Vorschulkinder

Finger-Zahlen-Spiel

Jeden Finger mit der anderen Hand anfassen und schütteln, dazu Geräusche zur Zahl intonieren

Durchführung:

Der Daumen ist der Erste und brummt die Nummer **eins** *einen Finger zeigen*
Der Zeigefinger ist der Zweite und singt die Nummer **zwei**..... *zwei Finger zeigen*
Der Mittelfinger ist der Dritte und flüstert die Nummer **drei**..... *drei Finger zeigen*
Der Ringfinger ist der Vierte und raunzt die Nummer **vier**..... *vier Finger zeigen*
Der kleine Finger ist der Fünfte und kichert die Nummer **fünf** *fünf Finger zeigen*
Zusammen sind sie fünf *alle fünf Finger ausstrecken*
und zappeln ganz geschwind *Finger zappeln lassen*



Fünf Ungeheuer

Lautspiel aus dem Unterricht

Durchführung:

Das Erste schreit laut: haha haha haha, ich bin schon da *Kleiner Finger wackelt*
Das Zweite brüllt: didididid didum, ich lach mich wirklich krumm *Ringfinger wackelt*
Das Dritte raunzt: hoi hoi hoi hoi, schaut wie ich mich freu *Mittelfinger verbeugt sich*
Der Vierte heult: schnuff, schnief und schnauf, ich will nach Haus'... *Zeigefinger wackelt hin und her*
Der Fünfte kichert: oho, oha, ohum, wir tanzen alle rundherum..... *alle Finger tanzen*

Geheimnisvolle Hand

Beide Hände zu Fäusten schließen und unauffällig in einer Hand ein Bonbon (eine Nuss, ein Gummibärchen) verstecken.

Durchführung:

Das ist meine rechte Faust..... *zeigen*
eine linke hab ich auch *zeigen*
beide machen nun ein Tänzchen *Fäuste rasch übereinander und untereinander bewegen*
für das liebe kleine Hänschen *beide Fäuste zeigen auf das Kind*
Rauf und runter ist nicht schwer *auf- und abwärts bewegen*
welche Hand ? Bitte sehr. *Kind zeigt auf Hand, öffnen.*
Ist der Schatz entdeckt?
Falls nein, Spiel wiederholen.

Meine fünf Finger

Durchführung:

Das ist der Daumen..... *Daumenspitze anfassen und leicht schütteln*
der Zweite schüttelt die Pflaumen *Zeigefinger anfassen und bewegen*
der Dritte hebt sie auf *Mittelfinger verbeugt sich immer wieder*
der Vierte trägt sie nach Haus *Ringfinger steif machen und rauf und runter bewegen*
Der Fünfte, der Kleinste, isst sie alle auf... *kleine Finger ganz ruhig, Schmatzgeräusche intonieren*

Füßchen Übermut

Durchführung:

Ich bin das Füßchen Übermut. *Fuß vorstrecken und zurück*
Ich bin das Füßchen Tunichtgut. *anderen Fuß vorstrecken, zurück*
Übermut und Tunichtgut gehen auf die Reise, *leise auf der Stelle laufen*
das machen sie auch auf diese Weise. *laut trampeln*
Patsch durch alle Sümpfe; *mit beiden Beinen gleichzeitig stampfen*
Nass sind Schuh und Strümpfe. *still stehen und oh rufen*
Schaut der (Kindername) um die Eck, *sich umdrehen*
husch sind alle weg. *Füße verschwinden unter dem Stuhl*

Himpelchen und Pimpelchen

Traditionelles Fingerspiel – Beide Hände zu Fäusten schließen, beide Daumen stehen dabei senkrecht nach oben

Durchführung:

Himpelchen und Pimpelchen steigen auf einen Berg..... *Hände bewegen sich nach oben*
Himpelchen war ein Heinzelmann *ein Daumen bewegt sich*
Pimpelchen, das war ein Zwerg *der zweite Daumen bewegt sich*
Sie blieben ganz lange auf der Bergspitze sitzen *beide Daumen wackeln*
und wackelten mit ihren Mützen *Daumen berühren sich*
Doch nach ein paar Wochen, sind sie in den Berg gekrochen..... *Daumen schlüpfen in die Faust*
Dort schlafen sie in großer Ruh, sei ganz still, dann hörst sie du..... *Schnarchgeräusche*

Tierfinger

Durchführung:

Dieser Daumen ist mein Schwein, dick und fett und grunzt allein... *grunzen*

Der Zeigefinger ist mein Pferd, wird vom Reitersmann geehrt..... *wiehern*

Der Mittelfinger ist die braune Kuh, schreit ganz laut..... *muh muh muh muh*

Der Ringfinger ist der Ziegenbock, mit dem langen Zottelrock..... *mäck mäck mäck mäck*

Und mein kleines Fingerlein, soll ein liebes Schäfchen sein *mäh mäh mäh mäh*

Pferdegalopp

Knireiterspiel – Kind sitzt auf dem Schoß des Erwachsenen und schaut ihn an. An beiden Händen festhalten.

Durchführung:

Reitet das Pferd über das Feld..... *Erwachsene macht mit beiden Füßen Reiterbewegungen*

Immer schneller, das gefällt..... *Reiterbewegungen werden rascher*

Im wilden Galopp..... *Reiterbewegung abwechselnd mit rechten und linken Bein*

immer schneller, hopp, hopp *ganz schnell, dabei rutscht das Kind von den Knien hinunter*

Da fällt der Reiter ins weiche Gras *Vorsichtig berührt das Kind den Boden und steigt wieder auf, das macht Spaß Erwachsene zieht das Kind zurück auf den Schoß*

Fünf Männlein sind in den Wald gegangen

Linken Arm in die Luft strecken, rechte Hand bildet das Bübchen

Durchführung:

Fünf Männlein sind in den Wald gegangen.... **rechte Hand zeigt alle fünf Finger** die wollten doch tatsächlich den Osterhasen fangen.... **Finger zappeln**

Der Erste, der war so dick wie ein Fass.... **Daumen wackelt**

der brummte immer.... **Brummstimme**„Wo ist denn der Has“?

Der Zweite rief:... **Zeigefinger wackelt und rufen** „Da sitzt er ja“

Der dritte, der Lange,... **Mittelfinger wackelt**dem wurde Angst und Bange der fing an zu weinen „Ich sehe keinen.“

Der Vierte sprach:.... **Ringfinger zappelt** „Das ist mir zu dumm, da kehr ich einfach wieder um.“

Der Fünfte, der Kleinste,... **kleiner Finger zappelt** wer hätte das gedacht, der hat den Hasen gefangen und mit nach Hause gebracht. Da haben alle Hasen laut gelacht: „Ha-ha-ha-ha-ha!“

1 Spiele nicht nur für Vorschulkinder

Steigt ein Büblein auf den Baum

Linken Arm in die Luft strecken, rechte Hand bildet das Bübchen

Durchführung:

Steigt ein Büblein auf den Baum *rechte Hand krabbelt am linken Arm hinauf*
Steigt so hoch, man sieht es kaum..... *über alle fünf Finger steigen*
Schlüpft von Ast zu Ästchen..... *von Fingerkuppe zu Fingerkuppe springen*
bis zum Vogelnestchen..... *Handfläche nach oben zum Vogelnestchen formen.*
Ei da lacht es..... *Handfläche kitzeln und lachen*
Ui da kracht es..... *in Handfläche patschen*
Plumps da liegt es unten *beide Hände schlagen auf die Oberschenkel*

Verschundene Hände

Sprechgesang

Durchführung:

Meine Hände sind verschwunden *hinten dem Rücken verstrecken.*
Ich habe keine Hände mehr *traurig schauen, weinerlich sprechen.*
Ei da sind die Hände wieder..... *Hände zeigen und zappeln lassen.*
Tralalalalalala *rhythmisch dazu klatschen.*



Varianten:

Meine Augen..... *zuhalten.*
Nase *zuhalten und weitersingen.*
Lippen..... *sie einziehen und mit geschlossenem Mund singen.*
Mein Popo *sich fest auf den Stuhl drücken, dann aufstehen und auf den Popo patschen.*

Zauberberg

Material: Tuch

Durchführung:

Ein Kind dreht sich um und hält die Augen zu. Ein anderes Kind krabbelt unter das in der Mitte liegende Tuch. Ratekind ruft: „Wer wohnt in diesem Zauberberg“? Das versteckte Kind antwortet: „Hier wohnt ein Wichtelzweig“. Ratekind tastet das verdeckte Kind ab und lüftet das Geheimnis. Weiß das Kind den Namen nicht, schaut es sich im Spielkreis um und erinnert sich, wer verschwunden ist. „Bist du die Lisa?“ - „Ja“ oder „Nein, ich bin nicht die Lisa“. Das Ratekind zieht die Decke weg und schaut nach, wer im Zauberberg versteckt war.