

Bewegungsspiele

Kindergarten

FISCHER, FISCHER

Alter: ab 4 Jahre

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum, Außengelände

Der Spielablauf:

- Ein Kind ist „der Fischer“, dieser steht auf der einen Hallenseite, der Rest der Gruppe auf der Anderen.
- Ziel des Spiels ist, dass „der Fischer“ alle anderen Kinder tickt.

Variante 1: „Wie tief ist das Wasser“

- Die Gruppe ruft: „Herr Fischer, Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?“
- „Der Fischer“ antwortet mit einer beliebigen Zahl: „...Meter tief“.
- Die Gruppe ruft: „Wie kommen wir darüber?“
- „Der Fischer“ antwortet mit einer Gangart oder anderen Bewegung, z.B. laufen, hüpfen, im Krebsgang, Zähneputzen, Krabbeln.....
- Die Gruppe muss nun in der vorgegeben Form versuchen, auf die andere Hallenseite zu kommen, ohne von dem Fischer getickt zu werden.
- Wer getickt wurde ist in der 2. Runde auch mit Fischer und der Dialog startet wieder.

Variante 2: „Welche Fahne weht heute“

- Die Gruppe ruft: „Herr Fischer, Herr Fischer, welche Fahne weht heute?“
- „Der Fischer“ antwortet mit einer Farbe.
- Die Kinder, die diese Farbe an ihrem Körper (den Klamotten) vorweisen können, dürfen normal die Hallenhälfte wechseln, der Rest darf vom Fischer getickt werden.
- Wer getickt wurde, der hilft dem Fischer in der 2. Runde.

ENTE, ENTE, GANS

Alter: ab 3 Jahre

Gruppengröße: ab 4 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum, Außengelände

Der Spielablauf:

- Alle außer ein Kind sitzen in einem Kreis.
- Das „freie“ Kind läuft außen um den Kreis herum.
- Es legt jedem an dem es vorbei geht die Hand auf den Kopf und sagt „Ente“.
- Irgendwann sagt es bei einem Kind „Gans“ und läuft schnell weiter um den Kreis.
- Die „Gans“ springt auf und versucht das Kind, welches außen ist, zu ticken.
- Falls es das schafft bevor das gejagte Kind einmal rum ist darf es sich wieder hinsetzen.
- Falls nicht tauschen die Kinder die Rollen.
- Es sollten alle einmal dran kommen.

ALLE VÖGEL FLIEGEN HOCH

Alter: 3 - 5 Jahre

Gruppengröße: ab 2 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Gruppenraum, Bewegungsraum, Außengelände

Der Spielablauf:

- Eine Person wird als Spielleiter bestimmt.
- Diese Person sagt dann ein Gegenstand oder ein Tier.
- Wenn dieses fliegen kann, müssen alle die Hände in die Luft werfen.
- Falls nicht unten lassen.
- Das Ziel des Spiels, ist das bespaßen der Teilnehmer und das kennenlernen von Gegenständen und Tieren.

SCHLANGENSCHWANZ

Alter: ab 5 Jahre

Gruppengröße: ca. 6 - 12 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Alle Kinder bilden eine Schlange, indem sie sich hintereinander aufstellen und fest an den Hüften festhalten.
- Das letzte Kind in der Schlange bekommt ein Tuch in die Hosentasche gesteckt.
- Nun muss der Kopf der Schlange versuchen, den Schwanz (das Tuch) zu fangen ohne dass die Kinder sich loslassen.
- Das Ziel des Spieles ist es das Tuch aus der Tasche des letzten zu ziehen.

BLINDE KUH

Alter: ab 5 Jahre

Gruppengröße: ca. 5 - 10 Personen

Material: Tuch zum Verbinden der Augen

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Zuerst wählt man einen begrenzten Raum in dem man spielen will.
- Es sollten keine Gegenstände rumliegen.
- Einem Kind werden die Augen verbunden.
- Dieses muss nun blind versuchen die anderen Kinder zu berühren.
- Wird ein Kind von der blinden Kuh erwischt darf dieses als nächstes die Blinde Kuh spielen.
- Das Ziel des Spiels ist das Körper- und Raumgefühl zu trainieren und natürlich der Spaß!

TICKEN

Alter: ab 4 Jahre

Gruppengröße: ab 3 Personen

Material: Kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum, Außengelände

Der Spielablauf:

- Es werden Ticker ausgewählt, je nach Anzahl der Spieler*innen.
- Die Ticker versuchen andere Spieler zu ticken, die dann auch wiederum zu Tickern werden
- Das Ziel des Spiels ist es, dass alle getickt werden.

Variante 1: Eisticken

- Wer getickt wurde wird nicht zum Ticker, sondern muss auf der Stelle stehen bleiben, also „einfrieren“.
- Der Ticker bleibt daher der gleiche.
- „Eingefrorene“ können durch Berührung von einem freien Kind befreit werden.

Variante 2: Kettenticken (ab 6 Jahre)

- Die Ticker halten sich an den Händen, bilden eine Kette und versuchen so andere Kinder zu Ticken.
- Wer getickt ist muss mit in die Kette. Sobald die Kette 4 Leute hat, wird sie geteilt und es entstehen 2 Ketten (man kann auch erst bei 6 trennen).
- Das Prinzip wiederholt sich bis alle getickt sind.

Variante 3: Brückenticken (ab 6 Jahre)

- Wenn ein Kind getickt wurde, muss es eine Brücke machen (egal wie).
- Um eine geticktes Kind zu befreien, muss ein anderes Kind unter der Brücke durchkrabbeln.

CHINESISCHE MAUER

Alter: ab 4 Jahre

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: Kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Eine oder mehrere Personen (nach Anzahl der Spieler*innen) bilden die „Mauer“
- Die „Mauer“ steht auf der Mittellinie der Halle, die anderen Kinder stehen auf einer Hallenseite an der Wand.
- Wenn die „Mauer“ „1...2...3... Chinesische Mauer“ ruft, versuchen die Kinder auf die andere Seite der Halle zu kommen, ohne getickt zu werden.
- Die „Mauer“ in der Mitte versucht die Kinder zu ticken, darf sich hierbei aber nur auf der Mittellinie nach recht und links bewegen.
- Kinder, die getickt wurden, stellen sich mit auf die Linie und werden auch zu Tickern. Der letzte nicht getickte Spieler gewinnt.
- Das Ziel des Spiels ist es, dass die Mauer alle Kinder tickt. Die Kinder versuchen so lange wie möglich nicht getickt zu werden.

WIE SPÄT IST ES, HERR WOLF?

Alter: ab 3 Jahre

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum, Außengelände

Der Spielablauf:

- Ein Kind ist der Wolf, alle anderen Kinder sind Schafe.
- Der Wolf geht durch die Halle, alle Schafe folgen ihm und fragen immer wieder: „Wie spät ist es, Herr Wolf?“
- Dieser antwortet mehrmals eine beliebige Uhrzeit, wenn er jedoch „Frühstückszeit“ ruft, dann laufen alle Schafe ganz schnell weg.
- Der Wolf versucht so viele Schafe, wie möglich zu ticken.
- Die Spielleitung zählt laut bis 12, anschließend werden alle gefangenen Schafe gezählt und die Zahl wird notiert.
- Welcher Wolf schafft es die meisten Schafe zu ticken?

OCTOPUSSI

Alter: ab 2 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Ein oder zwei Kinder der Gruppe werden „Octopussi“, diese beiden stehen an der einen Hallenwand, während der Rest der Gruppe auf der anderen Seite steht.
- Nun ruft die Gruppe „Octopussi“ und wartet auf eine Reaktion.
- Wenn die beiden Kinder mit dem Kopf schütteln, dann muss die Gruppe noch einmal rufen.
- Wenn die beiden Kinder loslaufen, dann muss die Gruppe versuchen auf die andere Seite zu kommen, ohne getickt zu werden.
- Wer getickt wurde, setzt sich auf den Hallenboden und darf von dort aus versuchen mitzuticken.

FEUER, WASSER, BLITZ

Alter: ab 3 Jahre

Gruppengröße: ab 2 Personen

Material: etwas zum draufstellen sollte vorhanden sein (Bänke o.ä.)

Ort: Bewegungsraum, Sporthalle

Der Spielablauf:

- Die Kinder laufen durch den Raum.
- Die Spielleitung ruft laut Begriffe in den Raum.
- Die Kinder müssen eine zum Begriff passende Aufgabe ausführen.
- Die Aufgaben müssen zu Beginn besprochen werden:
 - > Feuer: *die Kinder laufen zum Ausgang oder Fenster*
 - > Wasser: *die Kinder müssen sich irgendwo drauf stellen (Bänke, Mat-ten o.ä.)*
 - > Blitz: *die Kinder legen sich auf den Boden*

Variationen:

- Es können weitere Begriffe eingeführt werden z.B:
 - > Kaugummi: *die Kinder „kleben“ sich mit ihrem Körper an einen Ge-genstand oder die Wand*
 - > Krabbelkäfer: *die Kinder legen sich auf den Rücken und zappeln mit den Armen und Beinen in der Luft*
 - > Sturm: *Die Kinder müssen sich irgendwo festhalten*
- Um bei älteren Kindern den Anreiz zu erhöhen, kann das Kind, dass die Aufgabe als Letztes ausgeführt hat für eine Runde ausscheiden. Es kann in dieser Runde die Spielleitung bei der Entscheidung unterstützen.
- Soll ein Sieger ermittelt werden, bleiben die ausgeschiedenen Kinder draußen, so dass am Ende zwei Kinder übrig sind, die um den Sieg spie-len.

ZAUBERER UND FEE

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: ca. 4 Parteibänder

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Vier Spieler (die „Zauberer“) bekommen jeweils ein Mannschaftsband und verlassen für kurze Zeit den Raum.
- Während die „Zauberer“ vor der Tür warten, bestimmt die Spielleitung ein Kind, das die „Fee“ ist.
- Die Zauberer werden in die Halle gerufen und beginnen sofort damit, die anderen Kinder zu ticken.
- Jedes Kind, das vom Zauberer getickt wird, bleibt versteinert stehen und legt die Hände auf den Kopf.
- Wenn nun die „Fee“ die versteinerten Kinder mit dem Finger berührt, sind sie wieder befreit und können erneut mitspielen.
- Sobald die Zauberer herausgefunden haben wer die „Fee“ ist und sie getickt wird, ist das Spiel zu Ende.
- Die versteinerten Kinder dürfen die „Fee“ daher nicht mit Namen rufen, sondern nur: „Fee befreie mich!“
- Das Ziel für die Zauberer ist es, die „Fee“ möglichst schnell zu erkennen und zu ticken, für die anderen Kinder, dass die „Fee“ möglichst lange unentdeckt bleibt.

KAROTTEN ZIEHEN

Alter: ab 3 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Alle Kinder legen sich auf den Bauch in einen Kreis (Köpfe gucken zueinander) und fassen sich an den Händen.
- Ein oder mehrere Kinder (die „Bauern“) versuchen die Karotten (Kinder) an den Füßen auseinanderzuziehen bis sie die Hände loslassen.
- Alle Kinder, die gezogen wurden, werden auch zu „Bauern“ und versuchen ebenfalls, die anderen Kinder zu trennen.
- Das Ziel des Spiels ist es, für die Karotten, sich so lange wie möglich aneinander festzuhalten und für die Bauern, alle Karotten auseinander zu ziehen, zu „ernten“.

KLEBRIGES POPCORN

Alter: ab 4 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: Musik

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Alle Kinder werden einzeln zu klebrigem Popcorn verwandelt, die Halle ist unsere Popcornmaschine.
- Die Maschine (Musik) wird gestartet und alle hüpfen/laufen durcheinander
- Wenn die Maschine stoppt, klebt ein Popcorn mit einem anderen zusammen (z.B. Rücken an Rücken / Anfassen o.ä.)
- Wird die Maschine wieder gestartet, bewegen sie sich gemeinsam durch den Raum.
- Stoppt die Maschine erneut, kleben wieder welche zusammen.
- Dieses Spiel wird so lange gespielt, bis ein riesiger Popcornhaufen entstanden ist.

BÄUMCHEN WECHSEL DICH

Alter: ab 3 Jahre

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: 1 Reifen weniger als Personen

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Jedes Kind (bis auf Eins) steht in einem Reifen.
- Das Kind ohne Reifen geht zur Spielleitung und ruft: „Bäumchen, Bäumchen wechsel dich!“
- Nun müssen alle anderen Kinder schnell ihren Reifen verlassen und sich einen Neuen suchen.
- Das Kind, das gerufen hat sucht sich ebenfalls einen Reifen.
- Ein Kind bleibt wieder ohne Reifen, dieses darf nun rufen (das könnte auch dasselbe Kind wie vorher sein).

Variante:

- Es wechseln nicht alle Kinder den Reifen, sondern nur diejenigen, die die Bedingungen erfüllen. Es wird gerufen: „Bäumchen, Bäumchen wechsel dich. Alle Kinder...
 - > mit einem ... (z.B. blauen) T-Shirt wechseln.“
 - > die ... (z.B. 8) Jahre alt sind.“
 - > die gerne ... (z.B. Pizza) essen.“