

Familie Meier (Besuch im Zoo)

Material: Bänke, alternativ auch Matten; diese können nebeneinander oder im Kreis (sternförmig) angeordnet sein

Spielbeschreibung:



Die Kinder bilden vier (oder mehr) Gruppen. Jede Gruppe nimmt auf einer Bank (oder Matte) hintereinander Platz (die Bänke/Matten sind z. B. sternförmig angeordnet). Jedes Kind erhält einen Familien- oder Tiernamen (Mutter, Vater, Sohn, Tochter, Oma, Opa, Hund, Affe, Löwe ...).



Alle laufen



Teilgruppe läuft

Die Lehrkraft erzählt die Geschichte der Familie Meier, die einen Ausflug in den Zoo unternimmt. Darin werden einzelne Familien- oder Tiernamen genannt. Sobald ein Name/Tier genannt wird, müssen die entsprechenden Kinder – mitunter auch mehrere gleichzeitig – eine Runde um die Bänke laufen. Wer sitzt als erstes wieder auf seinem Platz?

Geschichte: „Familie Meier im Zoo“ (z. B. Sonntagmorgen wacht Familie Meier auf, Kinder rennen in das Bad, Mutter kocht Kaffee, Hund bellt, Familie steigt in das Auto und fährt in den Zoo, Vater kauft Eintrittskarten, Familie geht zuerst zu den Löwen, dann zu den Elefanten, Sohn möchte zu den Bären, Tochter kauft Tierfutter, Kinder füttern die Tiere, Hund läuft weg, Familie sucht ihn überall, findet ihn vor dem Affengehege, ... Familie steigt abends wieder in das Auto, alle freuen sich über den schönen Besuch im Zoo) oder mit aktuellem Bezug auf andere Fächer eine Geschichte, die gerade gelesen/vorgelesen wird (z. B. in Deutsch: Fibel, Lesebuch, Lektüre).



Einzelne laufen

Mögliche Spielvarianten:

- Die Fortbewegungsart wird vorab bestimmt.
 1. Namensnennung: normal laufen
 2. Namensnennung: Seitgalopp
 3. Namensnennung: Hopperlauf
- Die Namen werden paarweise getauscht:
z. B. Oma – Opa, Papa – Mama,
Hund – Affe

Drache, Ritter und Prinzessin (Schere, Stein, Papier)

Material: kein Material

Spielbeschreibung:



Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. Die Kinder einigen sich innerhalb ihrer Mannschaft auf eine Figur, die sie in der nächsten Runde darstellen werden. Anschließend stellen sich die Mannschaften an der Mittellinie spiegelbildlich auf. Jedes Kind braucht ein Gegenüber. Auf das Startsignal der Lehrkraft stellen die Kinder die vereinbarte Figur dar und laufen weg bzw. versuchen ihren Gegenspieler zu fangen (Fangregeln: „Prinzessin fängt Ritter“, „Ritter fängt Drache“, „Drache fängt Prinzessin“). Ziel sind Linien in ausreichendem Abstand zur Hallenwand im Rücken der Spieler. Bei gleicher Figur bleiben beide Spieler an der Mittellinie stehen.



Drache

Die Figuren werden wie folgt pantomimisch dargestellt:

- »Drache«: zeigt die Drachentatzen und faucht dabei;
- »Ritter«: macht einen Ausfallschritt und zieht das Schwert;
- »Prinzessin«: kämmt ihr langes Haar.



Ritter und Prinzessin - in der Folge fängt die Prinzessin den Ritter

Mögliche Spielvariante:

- Es werden Figuren für mehrere Spielrunden vorab vereinbart (z. B. Reihenfolge Ritter, Drache, Drache, Ritter, Prinzessin), die sich die Kinder merken müssen.



Geheime Beratung über die Reihenfolge



Prinzessin

Schwarz – Weiß (Tag und Nacht)

Material: kein Material

Spielbeschreibung:



Zwei Mannschaften (z. B. „schwarz“ und „weiß“) stehen sich in der Mitte des Spielesfeldes in geringem Abstand gegenüber. Die Lehrkraft nennt eine Farbe. Diese Mannschaft wird zur Fängermannschaft. Die andere Mannschaft läuft geradlinig davon und versucht sich hinter einer Linie in Sicherheit zu bringen. Wer vor der Linie gefangen wird, wechselt in die andere Mannschaft.

Das Spiel kann aus unterschiedlichen Startpositionen, mit verschiedenen Fortbewegungsarten, mit Veränderung des Startimpulses oder durch Veränderung der Organisationsform (immer zwei Kinder gegeneinander) gespielt werden.



Startaufstellung Stand



Sitzende Startaufstellung

Mögliche Spielvarianten:

- Nur bei zusätzlichem Signal (z. B.: Klingel, Pfiff, Farbkarte, Heben einer Hand) und der Nennung der Farbe „schwarz“ oder „weiß“ darf das Kommando ausgeführt werden.
- Die Startkommandos werden in eine Geschichte verpackt.



Startaufstellung im Liegestütz



Fangsituation nach dem Startimpuls

Die Schatzsuche

Material: kleine Gegenstände als Schatz (z. B. Münzen, Murmeln, Spielfiguren, Würfel, Bausteine, Korken)

Spielbeschreibung:



Mehrere Kinder werden zu „Häuptlingen“ bestimmt, die einen „Schatz“ (5-10 kleine Gegenstände, z. B. Murmel, Geldstück, Würfel) finden müssen. Dieser wird an die Kinder („Diebe“) verteilt. Die Häuptlinge dürfen nicht sehen, an wen welcher Gegenstand verteilt wird. Der Schatz muss in der geschlossenen Hand „unsichtbar“ gehalten werden. Alle Kinder („Indianer“), auch die Diebe, laufen durch die Halle und halten die Hände geschlossen. Wenn ein Indianer von einem Häuptling gefangen wird, muss dieser seine Hand öffnen und seinen Schatz abgeben, darf dann aber wieder mit geschlossenen Händen weiterlaufen. Wann haben die Häuptlinge alle Schätze gefunden?



Abklatschen ...



... Gefangene zeigt ihren Schatz



Anzeigen, wer welchen Schatz hat ...

Mögliche Spielvarianten:

- Die Diebe behalten die Schätze bis zum Ende des Spiels verdeckt in der Hand. Die Schätze müssen am Ende des Spiels den Dieben zugeordnet werden. Die Häuptlinge müssen sich beraten: Wer hatte welchen Schatz? Die Häuptlinge müssen nun die Diebe entlarven und die Schätze aus dem Gedächtnis zuordnen.
- Die Anzahl der Schätze/Anzahl der Häuptlinge wird verändert.



... das muss aber auch stimmen

Kommando Bimberle

Material: evtl. Tamburin zur Bewegungsunterstützung

Spielbeschreibung:



Alle Kinder bewegen sich frei im Raum. Die Lehrkraft erteilt in unregelmäßigen Abständen Aufgaben, die von den Kindern schnellstmöglich ausgeführt werden sollen. Sie tun dies aber nur, wenn das Wort „Kommando“ vorher genannt wurde.

Z. B.

- „Kommando: Bimberle“ = Joggen
- „Kommando: Hoch“ = Arme hoch
- „Kommando: Flach“ = hinlegen
- „Kommando: Bock“ = Bockstellung
- „Kommando: Doppelbock“ = Bockstellung nebeneinander



Kommando: Bimberle



Kommando: Hoch



Kommando: Flach



Kommando: Bock

Mögliche Spielvarianten:

- Dieses Spiel kann auch mit verschiedenen Bällen und veränderten Kommandos gespielt werden.
Z. B.
 - „Kommando Bimberle“ = Prellen
 - „Kommando Dribbeln“ = Dribbeln
 - „Kommando Balltausch“ = Bälle tauschen
 - „Kommando Fuß“ = Ball mit dem Fuß führen
 - „Kommando Schuss und Tor“ = Schuss aufs Tor
- Die Anzahl der Kommandos und die damit verbundenen Aufgaben steigern.
- Die Lehrkraft macht absichtlich „falsche“ Bewegungen vor.



Kommando: Doppelbock