



3 Kooperative Spiele

Mit den kooperativen Spielen fördern Sie das Gemeinschaftsgefühl, die Hilfsbereitschaft und Rücksichtnahme sowie das Verantwortungsgefühl der Kinder füreinander.

Die Aktionsspiele trainieren schnelles Reagieren, Gedächtnis, Fantasie, Konzentration, die Koordination von Denken, Verstehen und Handeln und sie verbessern die Raumorientierung. Aber es müssen dabei auch Arbeitsanweisungen erfasst und Spielregeln eingehalten werden.

Fantasievolle Spielhandlungen regen die Kinder an, sie sind mit Interesse und Spaß bei der Sache.

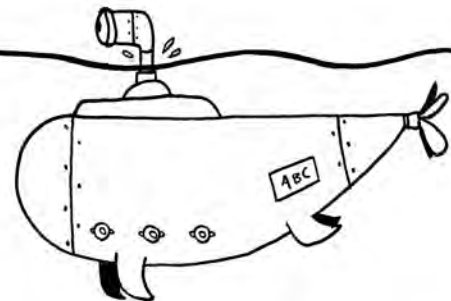


U-Boot

Trainingsziele: Mut, Vertrauen, Gleichgewicht

Material: 2 Weichbodenmatten

Vorbereitung: keine



Spielverlauf:

Zwei Kinder legen sich auf eine Matte – auf den Rücken oder den Bauch. Sie sind die „U-Boot-Fahrer“.

Die zweite Matte wird über die Kinder gelegt. Darauf stellen sich zwei weitere Kinder – die „U-Boot-Späher“.

Die restlichen Kinder heben die obere Matte mit den beiden Spähern langsam nach oben, bis ihre Arme ausgestreckt sind.

Wenn die beiden U-Boot-Fahrer das Kommando: „Abwärts!“ geben, lassen die Kinder die Matte los, sodass sie krachend herunterfällt.

Gleich danach heben sie sie wieder an und die beiden U-Boot-Fahrer schauen lachend hervor.



4 Wettkampf-Spiele

Sitz-Staffel

Trainingsziele: Reaktionsvermögen, Schnelligkeit, Merkfähigkeit

Material: Streichholzschachteln, Hefte, Münzen, Becher mit Wasser, Strohhalme, Papier, Esslöffel, Tischtennisbälle

Vorbereitung: keine

Spielverlauf:

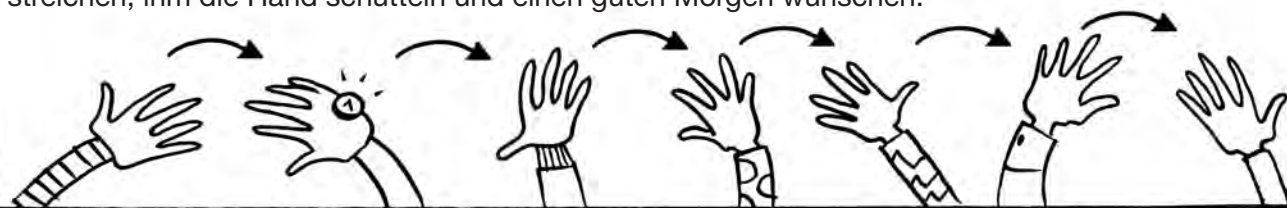
Die Kinder werden in zwei Staffel-Gruppen aufgeteilt.

Die Mitglieder einer Staffel sitzen nebeneinander, die andere Gruppe sitzt gegenüber.

Jede Gruppe soll nun auf ein Startzeichen hin die Gegenstände auf folgende Arten weiterreichen:

- Eine Streichholzschachtel: von Nase zu Nase
 - Ein Heft: wird zwischen die Knie gesteckt und weitergegeben
 - Eine Münze: von Handrücken zu Handrücken
 - Ein Becher mit Wasser: von Hand zu Hand
 - Ein Stück Papier: Jedes Kind hat einen Strohhalm, mit dem es das Papier ansaugt.
 - Tischtennisball: Jedes Kind hat einen Löffel zum Weitertransportieren des Tischtennisballs.
- Die Gruppe, die als Erste fehlerfrei alle Gegenstände bis zum Ende weitergegeben hat, ist Sieger.

Variationen: Es bieten sich noch viele weitere Gegenstände zum Weiterreichen an. / Aber auch andere Aufgaben können in das Spiel integriert werden, z. B.: dem Sitznachbarn über den Kopf streichen, ihm die Hand schütteln und einen guten Morgen wünschen.



Chinesen-Staffel

Trainingsziele: Geschicklichkeit, Konzentration

Material: Bleistifte oder Strohhalme, Bälle, Hütchen

Vorbereitung: Mit Hütchen die Wendemarken markieren.

Spielverlauf:

Die Kinder bilden mehrere Gruppen. Die Kinder jeder Gruppe stellen sich hintereinander auf.

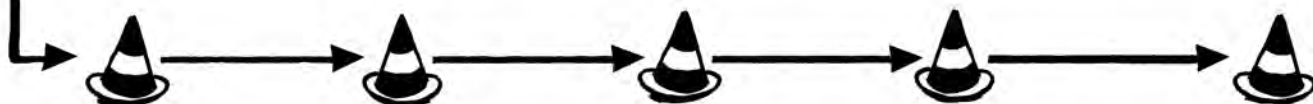
Auf ein Kommando hin steckt sich der erste Läufer jeder Gruppe einen Bleistift zwischen Nase und Oberlippe, klemmt sich einen Ball zwischen die Knie und zwei weitere unter die Arme.

So beladen macht sich der „Chineser“ auf den Weg.

Wieder bei seiner Gruppe angekommen, übergibt er alle Utensilien an den nächsten Läufer.

Die Gruppe, die als Erste fertig ist, hat gewonnen.

Tipp: Aus gelbem Karton und Gummiband Chinesenhüte basteln: einen $\frac{3}{4}$ Kreis ausschneiden, zusammenkleben und das Gummiband befestigen.





5 Interaktionsspiele

Würfel-Spaß

Trainingsziel: Merkfähigkeit

Material: 6 große Spielwürfel

Vorbereitung: Die Kinder legen die Aufgaben zu den Würfelergebnissen gemeinsam fest, z. B.:

- 1 – 1 x um sich selbst drehen
- 2 – 2 x hochspringen
- 3 – 3 x Liegestütz
- 4 – 4 x Kniebeugen
- 5 – 5 x Hampelmann
- 6 – zur Lehrerin laufen und „Guten Morgen“ sagen



Spielverlauf:

Die Kinder bilden 6 Gruppen. Jede Gruppe bekommt einen Spielwürfel.

Nun begeben sich die Gruppen an ihre Plätze: in den vier Ecken und an zwei Wandseiten.

Dort setzen sie sich im Kreis auf den Boden.

Der Reihe nach würfelt jede Gruppe und führt anschließend die jeweilige Aufgabe aus. Den Ort dafür haben sie vorher festgelegt (entweder in der Raummitte, rechts neben der Tür, vor der Sprossenwand ...): Bei einer 5 machen sie 5 x den Hampelmann ...

Danach rennen sie schnell wieder an ihren Platz zurück.

Variation: Jeder Gruppe wird eine Zahl von 1 bis 6 zugeordnet.

Die Gruppen würfeln der Reihe nach und rufen laut ihr Ergebnis. Bei einer 1 rennt die Gruppe 1 an den vereinbarten Platz und führt die entsprechende Aufgabe aus – z. B. 1 x um sich selbst drehen, bei einer 2 rennt die Gruppe 2 los und springt 2 x hoch.

Hasennester

Trainingsziele: Geschicklichkeit, Absprache im Team

Material: Reifen

Vorbereitung: Die Reifen im Raum verteilen (je Kinderpaar ein Reifen).



Spielverlauf:

Immer zwei „Hasen“ sitzen im „Nest“ (Reifen).

Ein Hase hat keinen Platz gefunden. Er muss sich vor dem hungrigen „Fuchs“ in Acht nehmen.

Der ruft: „Wo ist mein Frühstück?“ und versucht, den übrigen Hasen zu schnappen.

Der Hase rennt zum nächsten Nest, um sich darin zu verstecken.

Dabei muss aber einer der beiden Nestbewohner Platz für den Neuankömmling machen. Er hüpft hinaus und rennt zu einem anderen Nest, wo wieder ein Hase für ihn hinaus muss.

Erwischt der Fuchs einen Hasen, ist dieser im nächsten Spiel der Fuchs.