



| Motorische Entwicklung

Name des Spiels:	Tier-Olympiade (ggf. Anfangsspiel)
Spielbeschreibung:	<p>Möglichst alle Kinder sollen gleichzeitig eine Bewegungsaufgabe gemäß ihrem Leistungsniveau umsetzen. Die Tiere stehen jeweils für eine Bewegungsaufgabe. Haben die Kinder die Aufgabe erfüllt wechseln sie zum/r nächsten Tierbild/ Bewegungsaufgabe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panther: rennt 10 Mal so schnell er kann von Markierung zu Markierung • Känguru: hüpf mal mit enger, mal mit weiter Fußstellung entlang gekennzeichneten Punkt • Spinne: dreht sich wie ein Dreh-Kreisel um die eigene Achse; Achtung Richtungswechsel! • Frosch: hüpf bis in den symbolisch markierten Teich; Füße in V-Form und Hände auf dem Boden, • Rabe: fliegt sogar Loopings (markierte Strecke mit großen Kringeln) • Katze: fängt 3,4,5 Mäuse; kleine Maussymbole werden in Muster gelegt auf die die Katze springt • Hase: rennt auf einer angezeigten Zick-Zack-Linie an deren Ende jeweils Hasenpfoten mit dem re./li. Fuß berührt werden sollen • Maulwurf: läuft auf markierter Strecke nur rückwärts
Material:	Markierungsmaterialien zur Kennzeichnung von Laufstrecken und Punkten auf dem Boden; Tier-Fotokarten: Panther, Känguru, Spinne, Frosch, Rabe, Katze, Hase, Maulwurf
Hinweise:	Die Bewegungsaufgaben können dem jeweiligen Entwicklungsstand der Kinder optimal angepasst werden. Pro Aufgabe soll nur ein Kind unterwegs sein, so dass jedes Kind sein individuelles Tempo bestimmen kann. Die Station erfordert eine rel. große Fläche für Gruppen mit 8 Kindern. Je jünger die Kinder, umso eher brauchen sie Hilfen, um zu wissen wie sich das Tier bewegen soll, daher evtl. hier weitere Helfer einplanen. Wenn es im Außengelände eine große, freie Fläche gibt, können die Bewegungsaufgaben mit den Tierkarten im Rundparcours angeordnet werden.



| Motorische Entwicklung

Name des Spiels:	Hüpfekästchen
Spielbeschreibung:	Kinder bauen sich mit Zollstöcken (Outdoor) oder Teppichfliese Hüpfekästchen, so dass sie von einem zum nächsten hüpfen können. Ein oder zwei Sandsäckchen können zusätzlich zum Einsatz kommen, indem sie in ein Quadrat geworfen werden, in das daraufhin nicht gesprungen werden darf.
Variante/Differenzierung:	Farbige Pappdeckel oder Mousepads in den Quadraten geben vor, in welcher Reihenfolge gesprungen wird.
Material:	10 Zollstöcke oder Teppichfliesen, ca. jeweils 10 Pappdeckel oder Mousepads einer Farbe, 1-2 Sandsäckchen
Hinweise:	Indoor: Da man auf Zollstöcken auf glattem Untergrund ausrutschen kann, werden in der Halle Teppichfliesen eingesetzt



| Wahrnehmungsentwicklung

Name des Spiels:	Zeitungsschleuderball
Spielbeschreibung:	Zeitung zu Bällen formen, bunte Bänder auf eine Stelle kleben; Zeitungsbällchen umwickeln, so dass die Bänder heraushängen, dort mit Tesakrepp fest abkleben, mit Kordel umwickeln! Sind die Bälle fertig, kann in der Kleingruppe gespielt werden, z.B.: Ball in der Luft halten, alle Bälle mit der Gesamtgruppe möglichst hoch werfen, Ball mit rechts/links werfen, durch die Beine...
Variante/Differenzierung:	Zielwerfen: Bälle können durch Reifen, in Kartons/Kästen geworfen werden.
Material:	Pro Kind: 2 gr. Bögen Zeitung, ca.6 bunte Kreppbänder, zum Umwickeln: Serviette/Stoff-Quadrat (Outdoor: Plastiktüten-Quadrat) , 4 x Krepprolle, 4 Scheren für das Zielwerfen: Reifen, Kartons, Kästen
Hinweise:	Das Fangen ist für die Kleinsten oft noch zu schwierig. Wertvoll: Die Zeitungsschleuderbälle werden den Kindern am Ende der Veranstaltung mit nach Hause gegeben. Für Outdoor-Veranstaltungen unbedingt Wetter- und reißfest basteln!

Name des Spiels:	Heute ist der Teddy/die Puppe mal Chef*in
Spielbeschreibung:	Der ÜL oder ein Kind stellt oder setzt den Teddy / die Puppe auf den Boden und verändert die Position der Gliedmaßen, die Kinder haben die Aufgabe, sich so zu setzen/stellen/legen, wie der Teddy/die Puppe es vorgibt.
Variante/Differenzierung:	2 Figuren werden nebeneinander bewegt (= Kinder bilden Paare) – bewegen sich aufeinander zu, von einander weg, eine steht, die andere liegt etc.
Material:	Teddy und/oder eine (Glieder-)Puppe, alternativ Zeitungsfiguren (aus Zeitungspapier gerissen)



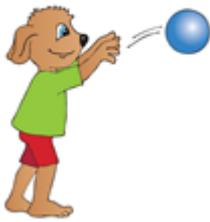
| Psychisch-emotionale Entwicklung

Name des Spiels:	Gruppen-Mandala Sonne, Mond und Sterne
Spielbeschreibung:	Die einzelnen Materialien für ein Mandala werden rund um die Station im Raum/Außengelände verteilt, von den Kindern gesucht und einzeln geholt und zu einem Mandala gelegt, das entweder vorgegeben ist (hier der Stern) oder ganz frei gelegt werden kann (Sonne).
Variante/Differenzierung:	Jedes Kind legt selbstständig ein selbst erfundenes Mandala, Mandala wird fotografiert und dient ggf. als Vorlage für weitere Mandala-Lege-Aktionen
Material:	Sonne: gelber Papp-Kreis; alles, was gelb ist und/oder glänzt als Strahlen Stern: Holzstäbe als Umrandung und Lege-Nischen, Kleinmaterial in unterschiedlichen Farben zum Legen
Hinweise:	Achtung: Kleinmaterialien nur unter Aufsicht zum Spielen – Verschluckungsgefahr!

Beispiele



Name des Spiels:	Zirkusdirektor
Spielbeschreibung:	Ein Kind steht in der Mitte der Gruppe auf einem Kasten benennt ein Tier. Alle Kinder bewegen sich wie das genannte Tier um den Zirkusdirektor und machen Tiergeräusche. Jedes Kind darf mal Direktor sein.
Variante/Differenzierung:	Der Zirkusdirektor denkt sich „Fantasie-Tiere“ aus und sagt auch, wie sich diese bewegen und welche Geräusche sie ggf. machen.
Material:	kleiner Kasten, ggf. Tierfotos aus Tiermemory
Hinweise:	Ggf. unterstütz die ÜL beim Finden eines Tieres, oder es werden Tierfotos zur Hilfe genommen.



| Soziale Entwicklung

Name des Spiels:	Zeitungs-Clowns
Spielbeschreibung:	Die Aufgabe für alle besteht darin, sich mit Hilfe der Zeitungsbögen ein Clownkostüm / Kostüm zu basteln. Ggf. wird ein Gruppenfoto gemacht! Welcher Clown hat sein Kostüm besonders schnell wieder ausgezogen?
Variante/Differenzierung:	Nur einer aus der Gruppe wird von allen gemeinsam verkleidet.
Material:	viele Zeitungsbögen, Papprollen, Wolle, Wäscheklammern, ggf. Sofortbildkamera
Hinweise:	Vorsicht: Wolle nicht um den Hals binden!

Name des Spiels:	Zeitungs-Golf
Spielbeschreibung:	Zu zweit: ein kleines Loch wird in die Mitte eines großen Zeitungsbogens geschnitten: Die Kinder versuchen, den Plastikball, der auf die Zeitung gelegt wird bis zum Eimer zu transportieren und erst dann durch das Loch in den Eimer zu treiben.
Variante/Differenzierung:	4 große Zeitungsbögen werden an den Seiten so zusammen geklebt, dass eine sehr große Fläche entsteht; die mittleren Ecken werden nach unten gefaltet, dass wiederum ein Loch entsteht, in das der Ball/oder mehrere getrieben werden soll. Anspruchsvoller: der Ball darf nicht in das Loch kullern!
Material:	Große Zeitungsblätter, 4 Tesakrepprollen, 4 Scheren, kleine, bunte Plastikbälle oder Tischtennisbälle, Eimer, Streckenmarkierung



| Kognitive Entwicklung

Name des Spiels:	Kunterbunt
Spielbeschreibung:	Kinder laufen solange um möglichst viele farbige Pappdeckel bis der von der ÜL angedrehte Reifen still auf dem Boden liegt. Die ÜL rollt den Farbwürfel in den Reifen. Die Kinder berühren jetzt möglichst passend zur angezeigten Farbe entsprechende Pappdeckel, oder berühren eigene Kleidungsstücke oder Gegenstände an der Station mit dem Ellbogen, mit dem Fuß etc.
Variante/Differenzierung:	Zählen: Liegt der Reifen still wird mit einem Zahlenwürfel (für die Kleinen mit Punkten) gewürfelt – eine Farbe gerufen - und die Kinder berühren entsprechend der gewürfelten Zahl/Punkte mit unterschiedlichen Körperteilen so oft einen entsprechenden Pappdeckel. Körperrechnen: Es wird mit 2 Würfeln gewürfelt und eine Addition/ Subtraktion durchgeführt usw.
Material:	Ca. 50 farbige Pappdeckel, 1 Gymnastikreifen, großer Farb- und/oder Zahlenwürfel

Name des Spiels:	Farbklecks-Durcheinander
Spielbeschreibung:	Farbige Pappdeckel, Mousepads o.ä. liegen verteilt auf einer Aktionsfläche. Der ÜL hält eine Farbkarte hoch und die Kinder suchen und stellen sich jeweils auf den gleichfarbigen Farbklecks. Klappt das gut, wird das Spiel schwerer, indem 2 bis zu 4 Farbkarten nacheinander gezeigt werden: Abfolge merken und sich nacheinander auf den jeweiligen Farbklecks stellen.
Variante/Differenzierung:	Kinder rufen laut die jeweilige Farbnamen, wenn sie zum Klecks laufen! Serie fortsetzen: Wie geht die Farbreihe weiter, z.B. rot, gelb, gelb...?) - wie wird sie logisch fortgeführt? Dann dreimal hintereinander die Farbklecksreihe ablaufen und benennen.
Material:	Viele, bunte Pappdeckel oder Mousepads; ggf. Farbkarten (Klecks-Reihe) als Vorbild-Karte herstellen



Quellennachweis:

Suhr, Antje: Die 50 besten Gruppenspiele mit Abstand, Don Bosco Verlag, München 2020

- Witzige Begrüßung mit Nähe trotz Abstand
- Kommando „Let´s Fetz“

Suhr, Antje: Spielen und Lernen mit Abstand, Don Bosco Verlag, München 2020

- Stand-Weitsprung
- Hüpfekästchen

Suhr, Antje: Kleine Knirpse ganz groß, Don Bosco Verlag, München 2012

- Zeitungs-Clowns
- Zeitungs-Schleuderball

Suhr, Antje: Die 50 besten Spiele für Großgruppen, Don Bosco Verlag, München 2017

- Stand-Weitsprung
- Familien-Denkmal
- Zeitungs-Golf
- Flieger-Familien-Duell
- Joyrobic