

# Spiel 15: Hindernisrennen

Die pädagogische Fachkraft liest den Text vor, *und macht die Bewegungen für die Kinder vor*. Die Kinder können sich aber auch selbst passende Bewegungen ausdenken.

## Die Bewegungsgeschichte:

Die Läufer lockern sich noch ein wenig vor dem Start.

*Die Kinder schütteln Arme und Beine aus.*

Die Läufer gehen an die Startlinie und nehmen ihre Startposition ein.

*Die Kinder stellen sich wie zum Wettlauf auf.*

Die Zuschauer sind ganz still vor Spannung.

*Die Kinder zeigen mit dem Zeigefinger vor dem Mund, dass alle leise sein sollen.*

Plötzlich ertönt das Startsignal.

*Die Kinder rufen: „Los!“*

Alle Läufer laufen los.

*Die Kinder bewegen die Arme und /oder auch die Beine, als würden sie laufen.*

Immer schneller und schneller geht es in die Linkskurve.

*Die Kinder kippen den Oberkörper nach links.*

Dann springen die Läufer über das erste Hindernis.

*Die Kinder hüpfen einmal.*

Sie laufen ganz schnell weiter.

*Die Kinder bewegen die Arme und /oder auch die Beine, als würden sie schnell laufen.*

Die Sportler atmen ganz laut, weil das Rennen so anstrengend ist.

*Die Kinder atmen ganz laut und angestrengt.*

Nach der nächsten Linkskurve laufen die Sportler durch den Wassergraben.

*Die Kinder kippen den Oberkörper erst nach links, dann laufen sie weiter und rufen laut: „Patsch, patsch, patsch!“*

Jetzt sind alle Läufer auf der Zielgeraden.

*Die Kinder bewegen die Arme und /oder auch die Beine, als würden sie sehr schnell laufen.*

Die Läufer geben noch einmal alles.

*Die Kinder bewegen die Arme und /oder auch die Beine, als würden sie noch schneller laufen.*

Das Publikum klatscht vor Begeisterung.

*Alle Kinder klatschen ganz laut.*

Nun sind alle Läufer im Ziel.

*Die Kinder beugen sich vor und stützen ihre Hände auf den Oberschenkeln ab.*

Puhhhh, war das anstrengend.

*Die Kinder wischen sich mit einer Handbewegung den Schweiß von der Stirn.*

## Spiel 16: Es war einmal ...

**Materialien:** ein Schuhkarton, unterschiedliche Gegenstände (z. B. ein kleiner Ball, eine Feder, ein Buntstift, ein Tuch)



**Durchführung:** Alle Kinder bilden einen Kreis. In der Kreismitte steht ein Schuhkarton, der mit unterschiedlichen Gegenständen gefüllt ist. Ein Kind darf in die Kreismitte treten und wählt einen Gegenstand (z. B. den kleinen Ball) aus.

Die pädagogische Fachkraft erzählt langsam und deutlich die Rahmengeschichte:

„Es war einmal ein wunderschöner ... (das Kind wählt z. B. den Ball aus) ... Ball.

Er schwebte ganz hoch ...

*Das Kind in der Kreismitte hält den Gegenstand zunächst so hoch in die Luft, wie es ihm möglich ist. Dabei stellt es sich noch extra auf die Zehenspitzen und streckt den Arm ganz weit nach oben.*

... und wieder nieder.

*Das Kind in der Kreismitte bewegt sich nach unten und hält den Ball so tief am Boden, wie es nur kann.*

Dann schwebte der Ball hoch auf den Kopf ...

*Das Kind in der Kreismitte versucht, sich den Ball auf den Kopf zu legen und ihn dort zu balancieren. Falls das nicht funktioniert, kann er auch mit beiden Händen festgehalten werden.*

... und nach unten auf die Füße.

*Das Kind in der Kreismitte legt sich den Ball auf die Füße. Damit er besser hält, versucht es, z. B. das Gewicht auf die Fersen zu verlagern und die Zehen hochzuziehen.*

Er landete auf dem Bauch ...

*Das Kind legt sich z. B. flach auf den Boden und den Ball auf seinen Bauch.*

... und auf der Nase auch.

*Das Kind hält sich den Ball z. B. in der noch liegenden Position an die Nase.*

Dann schwebte er in die Hand ...

*Das Kind nimmt den Ball in beide Hände.*

... und landete wieder in der Kiste.“

*Das Kind in der Kreismitte legt den Ball wieder in der Kiste ab.*

Die pädagogische Fachkraft und die anderen Kinder, die im Kreis stehen, ahmen die Bewegungen des Kindes in der Kreismitte möglichst genau nach.

## Spiel 25: Piraten auf großer Fahrt

**Materialien:** Verkleidungs- und ggf. Schminkutensilien, ein Boot, das aus Elementen der Bewegungsbaustelle besteht, ggf. Piratenlied: <https://www.youtube.com/watch?v=Eo4NBD-4UbU&feature=youtu.be>, 16.11.20

**Durchführung:** Die Kinder finden sich zu viert zusammen und stellen sich hintereinander auf. Jedes Kind bekommt eine Rolle zugeteilt, z.B.: „Kapitäne“, „Steuerleute“, „Kanonen“, „Rumfässer“.

Sobald in der folgenden Geschichte seine Rolle genannt wird, läuft das Kind einmal um seine Gruppe herum. Fällt das Wort „Piraten“, laufen alle Kinder zum Ende des Raumes und wieder zurück.

### Die Bewegungsgeschichte:

Ruhige See.

Die Kapitäne hatten große Langeweile.

Die Steuerleute hatten nichts zu tun.

Wann kommt die nächste Brise?

Die Piraten wollen mal wieder Beute machen.

Die Kanonen waren schon fast verrostet.

Die Rumfässer leer.

Aber da, am Horizont sahen die Steuerleute ein Schiff.

Die Piraten hüpfen vor Freude.

Die Kapitäne machten sofort einen Schlachtplan.

Die Kanonen wurden geputzt.

Die Rumfässer vorbereitet.

Die Piraten hissten die Flagge.

Die Kanonen wurden geladen.

Und los ging es, dass die Rumfässer nur so über Deck rollten.

Die Kapitäne beobachteten alles durch ihr Zielfernrohr.

Die Steuerleute hielten den Kurs.

Bumm, bumm knallten die Kanonen, bis sie leer waren.

Die Piraten enterten das neue Schiff.

Die Kapitäne waren stolz und luden alle auf ihr Schiff ein.

Die Steuerleute hielten neuen Kurs.

Die Rumfässer wurden neu gefüllt.

Und alle Piraten feierten ein großes Fest!

## Spiel 27: Mal-Reime

„Punkt, Punkt, Komma, Strich,  
fertig ist das Mondgesicht.

Gleich zwei kleine Ohren dran,  
dass es nun auch hören kann.

Kleine Butter – kugelrund  
wie ein Käse – so gesund!

Arme wie 'ne Acht,  
ist das nicht 'ne Pracht?

Dazu Beine wie 'ne Sechs,  
ei, ich glaub, das ist 'ne Hex'!“

*Diesen und weitere Malreime finden Sie unter <https://www.labbe.de/zzebra/>, 16.11.20.*



## Spiel 31: Zaubertrank

### Zutaten für 4 Gläser Zaubertrank

4 EL Waldmeister-Sirup (alternativ: Himbeersirup, Zitronensirup oder verschiedenfarbige Säfte)

800ml Mineralwasser

800ml Apfelsaft

Eiswürfel nach Bedarf

Den Waldmeistersirup in einer großen Karaffe unter das Mineralwasser mischen und gut verrühren.

Die Gläser mit 1–2 Eiswürfeln befüllen, ca. 150ml Apfelsaft dazugeben.

Nun wird mit der Waldmeister-Mineralwasser-Mischung aufgefüllt.

Quelle: [www.edeka.de/rezepte/rezept/kindercocktail-waldmeister.jsp](http://www.edeka.de/rezepte/rezept/kindercocktail-waldmeister.jsp), 24.09.2020

## Spiel 40: Deckelkastagnetten

**Materialien:** Tonpapier oder Pappe, Klebstoff, pro Kind zwei Metaldeckel z. B. von Marmeladengläsern, Malfarben, Aufkleber, Glitzerstaub, Schere



### Durchführung:

1. Jedes Kind bekommt ein Stück festes Papier (Tonpapier oder Pappe) in der Größe einer Kinderhand und etwas breiter als die Deckel, die verwendet werden sollen.



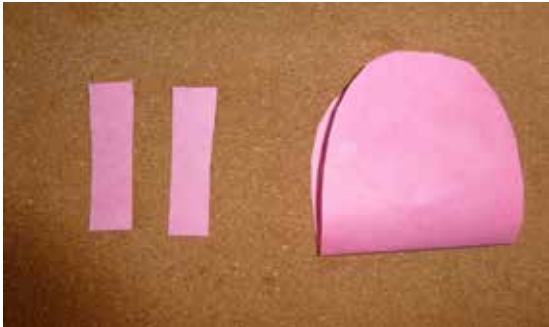
2. Nun wird das Papier in der Mitte gefaltet.



3. Nach dem Aufklappen werden auf jede Blathälfte zwei Metaldeckel geklebt. Die Ecken werden abgerundet.



4. Aus einem länglichen Papierstreifen wird eine Fixierung für die Finger auf die Kastagnetten ge-  
klebt.



5. Nun kann die Kastagnette noch verziert werden.



6. Zur Rhythmuszeugung wird die gebastelte Kastagnette nun so in die Hand genommen, dass die Deckel aufeinander knallen, wenn die Hand geschlossen wird.





## Spiel 48: Schleife binden

Materialien: Papier, Locher, Schnürsenkel, Stift



### Durchführung:

1. Das Blatt Papier längs in der Mitte falten.



2. Jede Hälfte erneut in der Mitte falten.





3. Nun das gefaltete Blatt aufklappen, so dass nur die Mittelfalz zu sehen ist. Die im vorherigen Schritt gefalteten Hälften werden nach hinten geklappt. Sie sind nun nicht mehr zu sehen.



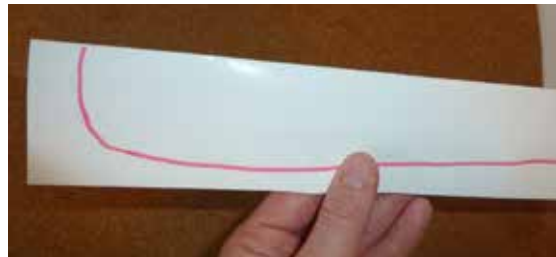
4. Die Ränder zur Mittelfalz falten.



5. Auf den Boden legen, den Fuß raufstellen und umranden.



6. Blatt Papier so hochnehmen, dass die Mittelfalten der beiden Hälften aufeinanderliegen.



7. Löcher hineinstanzen.



8. Schnürsenkel einfädeln.

