



Kinder gesund bewegen

Spielvariationen für den Kindergarten



www.ugotchi.at

Für den Inhalt verantwortlich:
Sportunion Österreich

SCHWÄNZE FANGEN

Jedes Kind der Gruppe erhält eine Schleife, die es sich wie einen "Schwanz" hinten an der Hose locker befestigt. Alle Kinder versuchen gleichzeitig, den anderen die Schleife zu stehlen. Hat ein Kind eine Schleife gestohlen, muss es auch diese Schleife hinten an der Hose befestigen. Es scheidet niemand aus! Wenn ein Kind keine Schleife mehr besitzt, muss es sich bemühen, von den MitspielerInnen wieder eine Schleife zu erobern. Das Spiel wird erst von der KindergärtnerIn gestoppt – je nach Intensität und Lust lässt man die Kinder länger oder kürzer spielen. Kurze Spielphasen mit immer wiederkehrenden Pausen sind bei diesem Spiel zu empfehlen.

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★★★



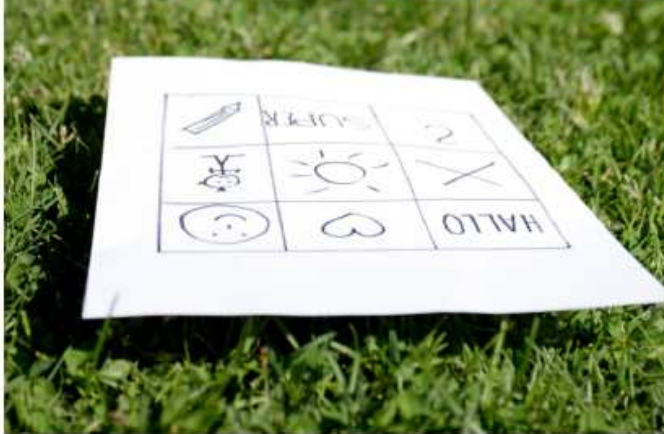


Memory

Die Kinder bekommen Zeichenblätter mit 9 leeren Kästchen. Am Ende eines definierten Spielfeldes liegen Originalvorlagen mit 9 gefüllten Kästchen. Die Kinder müssen nun über Hindernisse zum Original laufen, sich ein Feld merken, retour laufen und den Inhalt in die richtige leere Fläche eintragen. Jene Gruppe gewinnt, die am schnellsten die Vorlage füllt ohne einen Fehler gemacht zu haben. Je nach Alter der Kinder kann man die Originalvorlagen adaptieren und einfachere Zeichen, Wörter oder Ziffern verwenden.

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★★★



Puzzle-Lauf

Beim Puzzle-Lauf geht es darum, ein Puzzle-Bild zusammenzusetzen. Dafür erhält jede Laufgruppe eine eigene Bildvorgabe. Die Puzzle-Bilder liegen gesammelt in einiger Entfernung. Zum Beispiel auf der anderen Seite des Platzes, an einem bestimmten Geländepunkt oder in der Mitte eines Rundkurses. Die Aufgabe besteht darin, das Puzzle-Bild „zusammenzulaufen“. Dafür ist immer die Hälfte jeder Laufgruppe unterwegs, die andere hat inzwischen Pause. Um die Laufgruppe zusammenzuhalten, müssen alle Läufer während des Laufens ein Seil ergreifen. Bei jedem Lauf wird ein Puzzle-Teil „nach Hause“ getragen. Passt es, bleibt es dort, und die andere Hälfte holt das nächste Puzzle-Teil. Passt es nicht, muss die folgende Gruppe das Teil wieder mit zurücknehmen. Je nach Zielsetzung und Gruppe kann es darum gehen, das Puzzle lediglich zusammenzusetzen, es in einer bestimmten Mindestzeit oder vorher festgelegten Schätzzeit zu schaffen oder aber die Aufgabe möglichst schnell zu lösen.

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★★★



Wechselt das Haus

Jedes Kind erhält einen Reifen, sucht sich irgendwo im Raum einen Platz und stellt sich in den Reifen. Auf das Kommando WECHSELT DAS HAUS, müssen die Kinder ihren Reifen verlassen und sich ein neues „Haus“ suchen. Der/die PädagogIn stellt sich nun in den Reifen eines Kindes, sodass ein Kind ohne Haus übrig bleibt. Dieses Kind gibt nun das Kommando „WECHSELT DAS HAUS“. Anstatt des Reifens kann auch ein Blatt Papier oder ähnliches verwendet werden.

Variation: Wenn die Kinder das Haus wechseln, geben sie ihrem Reifen einen Stoß mit dem Fuß, sodass der Reifen am Boden in eine andere Position rutscht → und zum Wohnwagen wird.

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



PACKERL

Alle Kinder laufen zur Musik. Wenn die Musik stoppt ruft der/die SpielleiterIn "Packerl zu". Darauf hin machen sich die Kinder klein wie ein Packerl.

Dann wird gezaubert. Die/Der SpielleiterIn zaubert: "Hokuspokus fidibus, aus dem Packerl kommen lauter Frösche." Die Kinder verwandeln sich in das genannte Tier. Wenn die Musik wieder läuft, dann laufen auch die Kinder wieder und das Spiel beginnt von Vorne mit einem neuen Tier.

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



BRUMMBRUMM

Ein Kind ist der Autofahrer und hält das Lenkrad in der Hand, die anderen Kinder bilden einen Kreis und bewegen sich im Kreis (man kann auch die Kinder im Kreis galoppieren, marschieren, schleichen...lassen) . Je nach Kinderanzahl „fährt“ nun das Kind mit seinem Auto im oder außerhalb des Kreises, die anderen Kinder sagen dabei folgenden Spruch:

Brumm, brumm, brumm,

das Auto fährt herum.

Brumm, brumm, brumm,

die Straße ist ganz krumm. (Alle Kinder und der Autofahrer lehnen sich zur Seite)

Und dann, oh Schreck, hast du´s geseh´n?

Da bleibt das Auto einfach steh´n.

Damit bleibt auch das Kind stehen und macht damit jenes Kind zum neuen Auto, hinter/vor dem es zum Stehen kommt. , vor/hinter dem Kind, bei dem es stehen bleibt, ist der neue Autofahrer.

Als Lenkrad kann man dem Auto einen großen Ring in die Hand geben.

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



ZAUBERUHU

Allen Kindern wird ein magischer Zauberkleber (leere Tube mit Glitzerfolie überzogen) auf die Hände gegeben. Anschließend bewegen sich die Kinder im Raum. Auf ein Signal hin bleiben alle Kinder stehen und der Spielleiter bestimmt: „Der Zauberkleber klebt am Boden / an der Wand / an der Bank / auf etwas Blauem / auf dem Bauch ...“ Die Hände müssen anschließend so lange dort „kleben“ bleiben, bis das Signal sie wieder erlöst und sich die Kinder wieder im Raum bewegen.

Po, Ellbogen und Kopf sind weiter spannende Möglichkeiten um den Zauberkleber anzubringen.

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★★★





FAMILIE MAYER GEHT IN DEN ZOO

Folgende neun Charaktere werden unter den Kindern aufgeteilt. Besteht die Gruppe aus einer größeren Zahl an Kindern, so bilden diese den Zoo.

Vater Mayer, Mutter Mayer, Eva, Maxl, Dackel Waldemar, Affe, Löwe, Elefant, Giraffen, Zoo (alle Tiere)

Spielverlauf

Die Kinder bekommen ihren Namen zugeteilt und setzen sich auf die Langbänke. Die untenstehende Geschichte wird vorgelesen und bei jeder Erwähnung des entsprechenden Namens steht das genannte Kind auf und läuft (springt, hüpf, ...) 1x um die Bank und setzt sich wieder. Bei Nennung der Familie Mayer laufen alle Familienmitglieder, bei Nennung Zoo laufen alle Tiere.

„Heute ist ein herrlicher Sonntag!“ sagt Vater Mayer zu Mutter Mayer. Was würdest du sagen, wenn wir heute einen Besuch im Zoo machen würden? Gute Idee. „Eva, Maxl kommt schnell, wir fahren in den Zoo!“ „Zu den Affen und Löwen?“ fragt Maxl. „Und auch zu den Elefanten?“ fragt Eva. „Ja“ sagt Vater Mayer, „Und auch zu den Giraffen:“ – „Darf Dackel Waldemar auch mit?“ fragt Eva. „Selbstverständlich fährt der Dackel Waldemar auch mit.“ – Also bereitet sich *Familie Mayer* auf die Fahrt in den Zoo vor. Vater Mayer holt das Auto aus der Garage. *Familie Mayer* steigt ein. Eva kümmert sich um Dackel Waldemar und auf geht's in den Zoo.

Vater Mayer besucht zuerst mit Mutter Mayer den Käfig der Affen. Eva und Maxl gefällt es am besten bei den Giraffen. Plötzlich ruft Eva: „Maxl, wo ist Dackel Waldemar?“ – „Ich habe den Dackel Waldemar nicht gesehen. Vielleicht ist er bei den Elefanten.“ Maxl sucht den Dackel Waldemar auch bei den Löwen. Mutter Mayer sagt: „Bei den Affen und den Giraffen war er auch nicht.“ Die ganze *Familie Mayer* sucht den Dackel Waldemar, aber sie finden Dackel Waldemar nicht. Wo ist er nur? Der brave Dackel Waldemar wartet beim Auto der *Familie Mayer*. Da war die *Familie Mayer* überglücklich, den Dackel Waldemar wieder gefunden zu haben. Aber mit Dackel Waldemar fuhr die *Familie Mayer* nie wieder in den Zoo.

Materialaufwand:



Spaßfaktor:







RAUPE NIMMERSTATT

Die Kindergartenpädagogin liest die Geschichte der Raupe Nimmersatt vor, wobei sich die Kinder nach Vorgaben dazu bewegen.

- zunächst liegt auf einem Blatt ein kleines winziges Ei (Kinder hocken wie ein kleines Päckchen am Boden)
- die Sonne wärmt es mit ihren Strahlen (Die Hände reiben und dem Kind über den Rücken streichen – entweder zu zweit oder die Spielleiterin streicht über jedes Kind...)
- dann gab es einen Knack und aus dem Ei kam eine kleine Raupe hervor (mit den Händen zusammenpatschen, die Kinder recken und strecken sich...)
- aber kaum kam die Raupe aus dem Ei, hatte sie einen riesengroßen Hunger und machte sich auf den Weg, um Futter zu suchen...

Anschließend geht man mit den Kindern gemeinsam die folgenden Stationen durch:

- Am Montag frisst sie sich durch einen Apfel: alle Kinder durch einen roten Reifen durchkraxeln lassen (2 Matten + 1 roter Reifen; rotes Tuch anhängen)
- Am Dienstag frisst sie sich durch 2 Birnen: 2 gelbe Reifen aufhängen
- Am Mittwoch frisst sie sich durch 3 Pflaumen: an der Sprossenwand 3 Reifen aufhängen
- Am Donnerstag frisst sie sich durch 4 Erdbeeren: Mattenrolle mit 4 roten Reifen + Tücher anhängen
- Am Freitag frisst sie sich durch 5 Orangen: Ballstraße oder Kletterstation mit 5 Kletterigeln
- Am Samstag frass sie sich durch ein Schokotörtchen, eine Eiswaffel, eine saure Gurke, usw. (2 Langbänke, Matten darauf und verschiedene Kleingeräte unterhalb hinlegen,...)
- Am Sonntag hatte die Raupe dann Bauchweh: Kindern den Bauch massieren...Sie fraß sich durch ein grünes Blatt: auf zwei Matten grünes Netz legen – Kinder sollen Palatschinkenrollen und Purzelbäume drüber machen...

Dann war die Raupe wirklich satt. Sie baute sich ein Haus, dass man Kokon nennt. Dort blieb sie 2 Wochen lang (Kinder mit Chiffontüchern umwickeln). Kinder zählen bis 14. Danach frisst sie sich ein Loch in den Kokon, kriecht heraus und wurde ein wunderschöner Schmetterling (Kinder kriechen durch einen Tunnel, dürfen sich dann mit Chiffontüchern Flügel befestigen). Danach turnen die Kinder an den Stationen frei weiter.

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



WURLI-WURM

Ein Kind („Wurli-Wurm“) krabbelt am Boden, während die anderen Kinder um den Wurm herumlaufen. Der Wurli-Wurm versucht die Kinder zu erwischen. Wer gefangen wurde, wird ebenfalls ein Wurm. Spielende: Alle Kinder sind nun Wurli-Würmer und das Spiel beginnt von vorne.

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★★★



LOTTI KAROTTI – KAROTTENZIEHEN

Alle Kinder legen sich als Karotten rücklings auf den Boden und bilden händehaltend einen Kreis, wobei die Köpfe zur Kreismitte zeigen. Es werden 1-2 Bauern bestimmt, die versuchen, die Karotten einzeln aus der Umklammerung zu ziehen. Sobald sich durch das Herausziehen einer Karotte eine Lücke ergibt, schließen die übrigen Spieler den Kreis/die Handfassung wieder so schnell wie möglich. Diejenigen Spieler, die sich nicht mehr halten können und aus dem Kreis gezogen werden, helfen den Bauern bis die beiden letzten Kinder getrennt werden.

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★★★





Der Hase Joggi

Die Malvorlage für den Hasen Joggi finden Sie im Anhang.

Ziel ist es, den Hasi Joggi „bunt zu laufen“. Die Kindergartenpädagogin gibt Anweisungen, wie lange die Kinder laufen müssen, um einen Teil von Joggi bunt färben zu dürfen. Jedes Kind hat seinen eigenen Joggi-Hasen.

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★

Ich bin der Hase Joggi



Unsere Aufgabe:
Wir laufen den Hasen Joggi bunt

Hals – eine Minute
Linkes Bein – zwei Minuten
Ohren – drei Minuten
Schuhe – vier Minuten
Hemd – fünf Minuten

Schwanz – eine Minute
Rechtes Bein – zwei Minuten
Arme – drei Minuten
Kopf – vier Minuten
Hose – fünf Minuten
