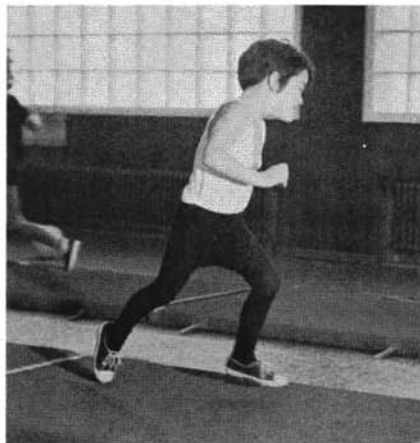
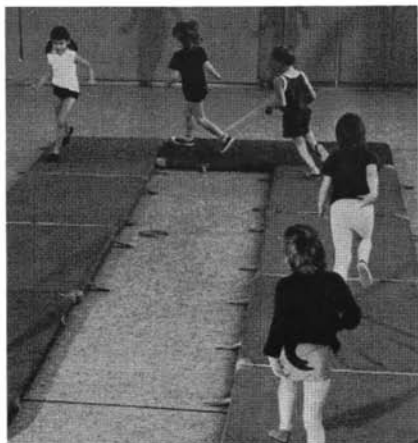


# Inhalt

VORWORT . . . . .	7
GRUNDLEGUNG . . . . .	9
METHODISCH-DIDAKTISCHE HINWEISE . . . . .	17
I. Lauf- und Sprungspiele . . . . .	21
1. <i>Sucht euch einen Freund</i> . . . . .	21
2. <i>Pferdchenspiel</i> . . . . .	22
3. <i>Aufgepaßt und durchgelaufen</i> . . . . .	22
4. <i>Wir laufen und springen nach Seifenblasen</i> . . . . .	23
5. <i>Platzwechseln</i> . . . . .	23
6. <i>Verkehrsspiel</i> . . . . .	24
7. <i>Grün-Rot-Blau-Gelb</i> . . . . .	25
8. <i>Sucht euch ein Häuschen; wechselt das Häuschen</i> . . . . .	26
9. <i>Schnell in die Autos!</i> . . . . .	27
10. <i>Rette sich, wer kann</i> . . . . .	28
11. <i>Hundehüttenspiel</i> . . . . .	28
12. <i>Pferde und Reiter</i> . . . . .	29
13. <i>Einmal herum</i> . . . . .	30
14. <i>Komm mit — lauf weg</i> . . . . .	30
15. <i>Karussell</i> . . . . .	31
16. <i>Autorennen</i> . . . . .	31
17. <i>Einer fängt</i> . . . . .	32
18. <i>Fuchs und Hasen</i> . . . . .	33
19. <i>Der Bär ist los</i> . . . . .	33
20. <i>Wölfe und Schafe</i> . . . . .	33
21. <i>Der Polizist</i> . . . . .	34
22. <i>Kletterzeck</i> . . . . .	34
23. <i>Mützen stehlen</i> . . . . .	35
24. <i>Fangt die Schlange</i> . . . . .	36
25. <i>Die Riesenschlange geht um</i> . . . . .	36
26. <i>Das Gold und der Riese</i> . . . . .	37
27. <i>Wind, Wasser, Sturm</i> . . . . .	37
28. <i>Schnell hinauf!</i> . . . . .	37
29. <i>Der Plumpsack geht um</i> . . . . .	38
30. <i>Stellt die Kegel auf!</i> . . . . .	39
31. <i>Eine kleine Eisenbahn</i> . . . . .	40
32. <i>Kleine Brücke — große Brücke</i> . . . . .	41
33. <i>Der letzte nach vorn</i> . . . . .	42
34. <i>Kleine Laufstaffeln</i> . . . . .	43
35. <i>Drunter und drüber</i> . . . . .	43
36. <i>Der Zauberer</i> . . . . .	44
37. <i>Die Trommel sagt's</i> . . . . .	44
38. <i>Sprungschule</i> . . . . .	45
39. <i>Hüpfstaffel</i> . . . . .	47
40. <i>Sackhüpfen</i> . . . . .	48
41. <i>Hupfballspringen</i> . . . . .	48
II. Spiele mit dem Ball . . . . .	50
42. <i>Wer hat keinen Ball?</i> . . . . .	51
43. <i>Haltet den Kasten voll</i> . . . . .	52
44. <i>Jäger und Hasen</i> . . . . .	53
45. <i>Die Vögel haben Hunger</i> . . . . .	53
46. <i>Wer trifft am besten?</i> . . . . .	54
47. <i>Haltet euren Garten sauber</i> . . . . .	56
48. <i>Schlagt den Ball!</i> . . . . .	57
49. <i>Wanderball</i> . . . . .	57
50. <i>Ball um den Kreis</i> . . . . .	58
51. <i>Tunnelball</i> . . . . .	59
52. <i>Kleine Ballschule</i> . . . . .	60
53. <i>Roll- und Tragestaffel mit Bällen und Stäben</i> . . . . .	61

III. Kraft- und Gewandtheitsspiele, Versteckspiele . . . . .	62
54. <i>Wir ringen</i> . . . . .	62
55. <i>Tauziehen</i> . . . . .	62
56. <i>Gütertransport</i> . . . . .	63
57. <i>Hundestaffel</i> . . . . .	64
58. <i>Wir putzen den Boden</i> . . . . .	65
59. <i>Putzfrauenstaffel</i> . . . . .	65
60. <i>Ringe balancieren und Eierlaufen</i> . . . . .	66
61. <i>Aufpassen und nachmachen</i> . . . . .	66
62. <i>Verstecken und suchen</i> . . . . .	67
IV. Singspiele . . . . .	68
63. <i>Hopp — hopp — hopp</i> . . . . .	68
64. <i>Die goldene Brücke</i> . . . . .	68
65. <i>Wir fahren mit der Eisenbahn</i> . . . . .	69
66. <i>Wichtel tanzt im Sonnenschein</i> . . . . .	69
67. <i>Häschen in der Grube</i> . . . . .	70
68. <i>Der Bibabutzemann</i> . . . . .	70
V. Spezielle Lernspiele . . . . .	71
69. <i>Namenspiel</i> . . . . .	71
70. <i>Wir holen und bringen Spielzeug</i> . . . . .	71
71. <i>1 — 2 — 3 auf die Inseln</i> . . . . .	72
72. <i>Wir suchen und finden</i> . . . . .	72
73. <i>Formenlegen</i> . . . . .	73
VI. Spontanes Bewegungsspiel . . . . .	75
VII. Stundenmodelle . . . . .	78
L I T E R A T U R . . . . .	101



### 17. Einer fängt

In der einfachsten Form des Haschspiels wird der Fänger mit einem Hut gut sichtbar gekennzeichnet und übergibt diesen dem Kind, das er abschlagen konnte und nun zum Fänger wird.

Mit viel Begeisterung sind die Kinder auch dabei, wenn der „Lehrer“ den Fänger (Zauberer) spielt und versuchen muß, alle Kinder nacheinander durch Abschlagen zu Steinen zu verzaubern. Dort, wo jeder abgeschlagen ist, bleibt er unbeweglich stehen (oder hocken, sitzen usw.). Die „versteinerten“ Kinder müssen von den anderen geschickt umlaufen werden.



### 18. Fuchs und Hasen

Ein Fuchs (ein mit roter Mütze sichtbar gemachtes Kind) lauert hinter einem Kasten versteckt, während die anderen Kinder als Hasen munter zwischen den Hasenhöhlen (bunt im Raum ausgelegte Reifen) herumlaufen und -springen und fröhlich singen „Der Fuchs ist tot, der Fuchs ist tot“.

Plötzlich aber kommt er aus seinem Versteck hervor und ruft „Ich fange euch“. Die Hasen flüchten voller Furcht, jeder in eine Hasenhöhle, in welcher der Fuchs sie nicht packen kann.



Da aber eine Höhle weniger vorhanden ist, bleibt ein Hase übrig, den der Fuchs nun fangen muß.

Der gefangene Hase wird dann selbst zum Fuchs und versteckt sich wieder in seinem Fuchsbau, bis die Hasen abermals aus ihren Höhlen herauskommen und singen „Der Fuchs ist tot, der Fuchs ist tot“.

### 19. Der Bär ist los

In der Mitte eines markierten Kreises (ca. 6 m Durchmesser) sitzt ein Bär (mit Mütze gekennzeichnetes Kind) und brummt; außen um den Kreis herum sitzen die anderen Kinder und müssen auf der Hut sein, daß sie nicht von dem Bären gefangen werden; denn auf den Ruf des Lehrers „Der Bär ist los“ springt dieser auf und versucht, eines der flüchtenden Kinder zu fangen, das dann selbst zum Bären wird. Wenn die Kinder schnell genug waren und sich in ein Freimal — auf bereitstehende Kästen, Bänke, Tische, Matten usw. — retten konnten, dürfen sie nicht mehr abgeschlagen werden.

### 20. Wölfe und Schafe

Mit Kästen, Bänken, Tischen, Stühlen usw. bauen wir in einer Ecke unseres Spielraumes eine reizvolle Höhle, in der einige mit Parteibändchen usw. gekennzeichnete Wölfe wohnen.

Alle anderen Kinder laufen als Schafe außerhalb der Höhle umher. Auf ein Zeichen kommen die Wölfe aus ihrem Bau und versuchen, die Schafe zu fangen und nacheinander in die Höhle zu bringen, wo sie bleiben sollen, bis auch das letzte Schaf gefangen ist. Es empfiehlt sich, zunächst nacheinander je einen Wolf hinauszuschicken, bevor es dann nach einigen Durchgängen zwei, drei oder vier zugleich sein können. Natürlich möchte jedes Kind einmal Wolf und damit Hauptspieler sein.

### 21. Der Polizist

Quer durch die Mitte unseres Spielraumes verläuft eine ca. zwei Meter breite Zone (z. B. Mattenbahn), in der ein „Polizist“ (mit Mütze sichtbar gemachtes Kind) Wache hält.

Die Kinder halten sich in der einen Hälfte des Raumes auf und wollen hinüber in die andere Hälfte, ohne von dem Polizisten in der Zone „erwischt“ zu werden.



Sie rufen gemeinsam: „Polizist, Polizist, wir wollen hinüber.“ Der Polizist antwortet: „Ihr dürft aber nicht.“

Die Kinder: „Wir kommen aber trotzdem“; und laufen dann möglichst schnell und geschickt durch die Zone in die andere Hälfte. Wer gefangen wurde, wird dann selbst zum Polizisten.

### 22. Kletterzeck

Ein mit bunter Mütze gut erkennbarer Fänger jagt den anderen Kindern nach und versucht sie zu fangen und abzuschlagen. Der Abgeschlagene erhält die Mütze und wird selbst Fänger.

Die gejagten Kinder können sich dadurch vor dem Fänger retten, daß sie schnell auf eines der aufgestellten Geräte (Bänke, Kästen, Tische usw.) klettern; dort dürfen sie nicht abgeschlagen werden.

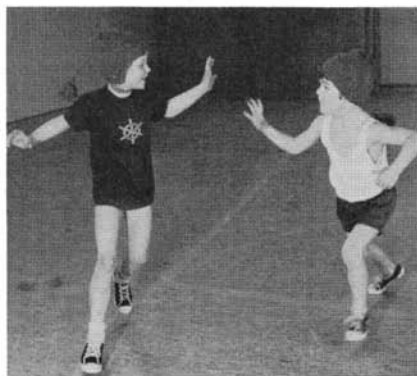


Die gewisse Schwierigkeit dieses Fangspiels für unsere Vorschulkinder besteht in dem Gebot, sich nur kurz auf dem Gerät aufzuhalten. Wir spielen es daher zunächst in kleiner Gruppe und unter entsprechender „Lehrer“-Regie.

### 23. Mützen stehlen

Die begehrten Objekte bei diesem sehr einfachen, aber um so lustigeren Laufspiel sind Pudelmützen, die den flüchtenden Besitzern abgejagt werden sollen.

Wir spielen es zunächst mit einer kleinen Gruppe und nur einer Pudelmütze, die ein Kind aufsetzt, aber nicht mit den Händen festhalten darf. Nun geht die Jagd los;



die anderen Kinder versuchen, sie ihm vom Kopf zu stehlen und selbst möglichst lange zu tragen. Da gilt es, sehr flink, wendig und aufmerksam zu sein. Es wird immer munterer, je mehr Kinder und je mehr Pudelmützen wir nach und nach ins Spiel geben.

#### 24. Fangt die Schlange

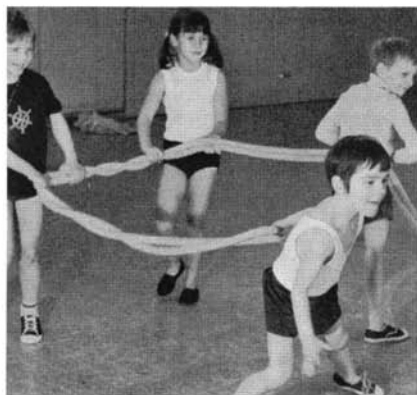
Der „Lehrer“ zieht ein Springseilchen oder eine Zauberschnur kräftig schlängelnd am Boden entlang, und die Kinder (kleine Gruppe) möchten gern der „Schlange“ auf den Schwanz treten oder auch sie mit den Händen greifen.



Bei den Größeren bedeutet es keine Schwierigkeit, die Kinder allein spielen zu lassen. Wer dann die „Schlange“ erwischt hat, bekommt das Seilchen und darf selbst schlängeln.

#### 25. Die Riesenschlange geht um

In einer langen Reihe angefaßt, besser aber noch mit Griff am langen Ziehtau bilden die Kinder eine Riesenschlange.



Ihr Kopf (das erste Kind) will versuchen, den immer wieder entwischenden Schwanz (das letzte Kind) zu packen. Gelingt ihm das, wird das zweite Kind vorne zum Kopf und das erste schließt sich hinten an und wird nun selbst zum Schwanz.

Weil ihre Schnelligkeit und Wendigkeit noch nicht ausreicht, sollten bei diesem Spiel die Kleinsten nicht zusammen mit den Größten eine Schlange bilden.

## 26. Das Gold und der Riese

In der Mitte des Spielraumes stehen zwei Kästen mit vielen kleinen Bällen, Kastanien, Tannenzapfen, Holzklötzen usw.; eine große Menge „Gold“ also.

Ein „Riese“ (der „Lehrer“) bewacht diesen Schatz vor den vielen „Räubern“, die ihn stehlen wollen. Sie schleichen sich von allen Seiten heran und tragen ein „Goldstück“ nach dem anderen (jeder darf jedesmal nur eines nehmen) fort in ihre Kiste in einer Ecke des Spielraumes. Wer aber vom Riesen dabei „erwischt“ und gefangen wird, muß ihm seine Beute zurückgeben. Hinter seinem Rücken haben die anderen inzwischen aber schon wieder kräftig gestohlen.

## 27. Wind, Wasser, Sturm

Im Spielraum sind bunt verteilt eine Menge Klettergeräte (Kästen, Böcke, Kombigeräte, Kletterwände usw.) oder auch Tische, Stühle und Bänke aufgestellt.

Mit Trommel- und Musikbegleitung dürfen die Kinder beliebig zwischen den Geräten herumlaufen und herumspringen. Auf unser Stichwort „Wind“ sollen sich alle schnell lang auf den Bauch legen, auf das Stichwort „Wasser“ schnell irgendwo hinaufklettern, damit es keine nassen Füße gibt, und auf das Stichwort „Sturm“ schnell in eine vorher bestimmte Ecke zusammenlaufen. Wenn Trommel oder Musik jeweils wieder einsetzen, wird wieder munter hin und her gelaufen.

Mit etwas Phantasie kann man dieses Spiel vielfältig umgestalten mit anderen Stichworten, je anderen Aufgaben und wechselnden Geräten.

## 28. Schnell hinauf!

Wir haben in unserem Spielraum alle verfügbaren Geräte bereitgestellt, auf die man hinaufklettern kann, in der Turnhalle die Kästen, Pferde, Böcke, Bänke, Recks, Kletterleitern usw., im Kindergarten Tische, Stühle, Bänke, Klettergerüste usw. Wir schauen gemeinsam alles an und lernen die Namen der Geräte.

Diesmal trommelt die Kasperpuppe auf dem Tamburin, und alle Kinder laufen dazu bunt durcheinander zwischen den Geräten umher. Und wenn der Kasper laut den Namen eines Gerätes ruft, sollen die Kinder rasch versuchen, einen Platz darauf zu finden. Wer keinen mehr bekommen hat, wird beim nächsten Mal bestimmt sehr schnell oben sein.

Wenn Kasper trommelt, wird immer wieder munter gelaufen und gesprungen.