

# 5

Lehrmittel Sporterziehung Band 2 Broschüre 5



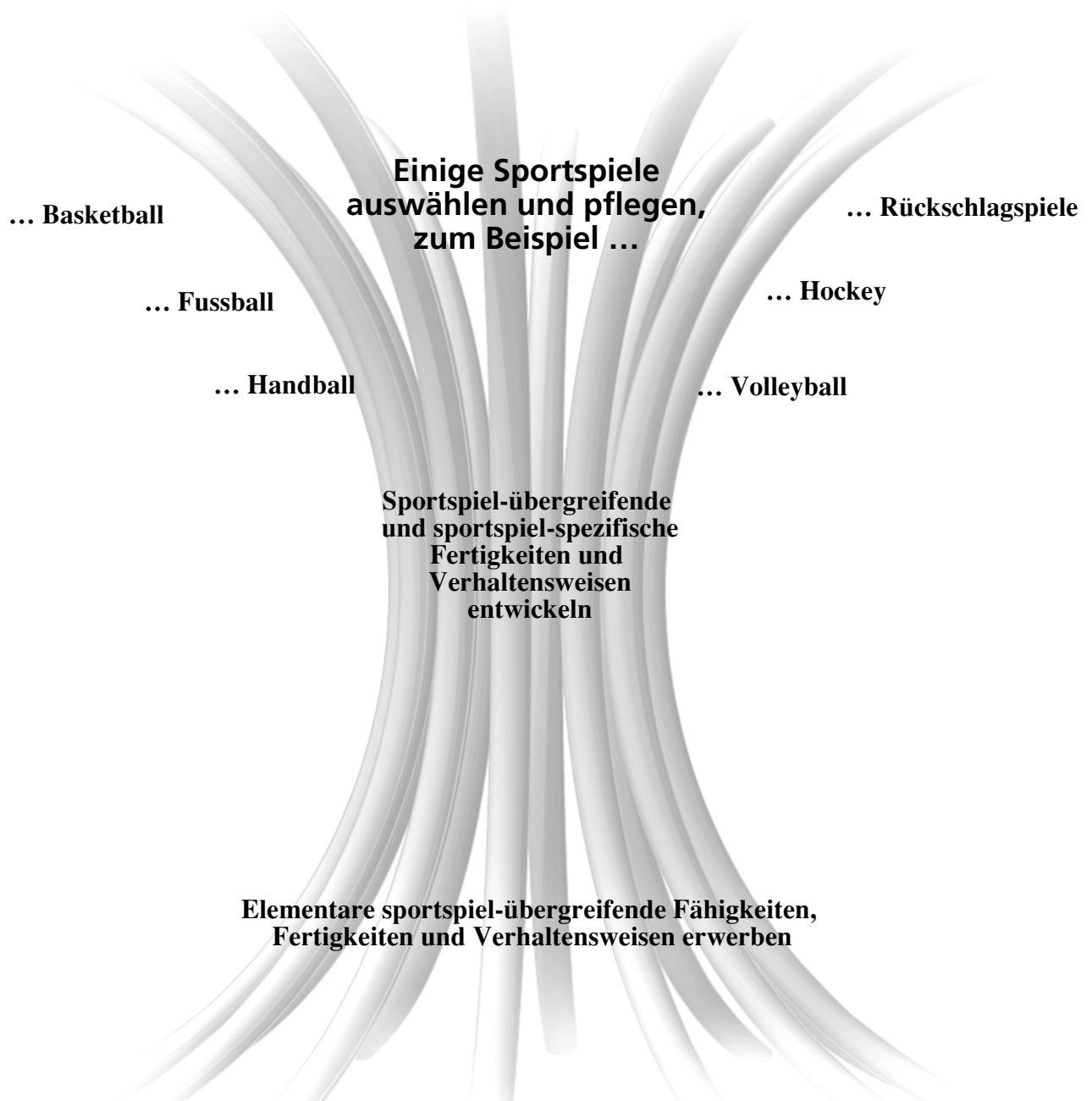
# Spielen

SPORTERZIEHUNG  
EDUCATION PHYSIQUE  
EDUCAZIONE FISICA  
EDUCAZIUN FISICA



## Broschüre 5 auf einen Blick

---



Die Kinder entwickeln ihre individuellen spielspezifischen Fähigkeiten (z.B. Spielverständnis), Fertigkeiten (z.B. Werfen und Fangen) und Verhaltensweisen (z.B. Fairness, Teamfähigkeit) und erleben Spielen als etwas Spannendes, Attraktives und Befriedigendes.

Schwerpunkte in der Vorschule: ➔ Vgl. 3. Umschlagsseite am Schluss dieser Broschüre.

---

## Schwerpunkte in den Stufenbänden 2–6

- Allein, zu zweit und in der (kleinen) Gruppe spielen
- In originellen Spielräumen, mit attraktivem Spielmaterial, in mehrheitlich offenen Spielsituationen Entdeckungen und grundlegende Spielfähigkeiten erwerben
- Spiellandschaften, Lauf-, Neck-, Sing- und Fangspiele erleben



Vorschule

- In offenen Spielsituationen eigene Formen und Spielregeln entwickeln und anwenden
- Regeln gemeinsam aushandeln, akzeptieren und einhalten
- Gemeinsam bekannte Spielformen erweitern oder variieren
- Vielfältige materiale, räumliche und zeitliche Spielerfahrungen sammeln
- Sich in ein Team einordnen und fair mitspielen



1.–4. Schuljahr

- Einfache technische und taktische Elemente sportspiel-übergreifend lernen, vielseitig anwenden und gestalten
- Grundlegende Spielregeln entwickeln
- Einige Sportspiele in einer schulgemässen Form spielen
- Sich in ein Team einordnen und fair spielen



4.–6. Schuljahr

- Spielerische Grundhaltung und faires Verhalten pflegen
- Sportspiel-übergreifende Fertigkeiten üben
- Andere Spiele – auch aus fremden Kulturen – spielen
- Umgang mit Gewalt, Aggression, Fairness, Spielregeln, schwachen Spielerinnen oder schwachen Spielern thematisieren
- 1-2 Sportspiele schwerpunktmässig ausüben



6.–9. Schuljahr

- Einige Team-Sportspiele über längere Zeit intensiv pflegen
- Technische und taktische Fähigkeiten anwenden und gestalten
- Im Interesse der gesamten Spielgruppe fair spielen
- Neue und alte Spiele (wieder) entdecken und gestalten



10.–13. Schuljahr

- Das Sportheft enthält Hinweise und Anregungen zu folgenden Themen: Spielideen für die Freizeit, Spielregeln, Spielmaterial, Jonglieren, Fairness usw.

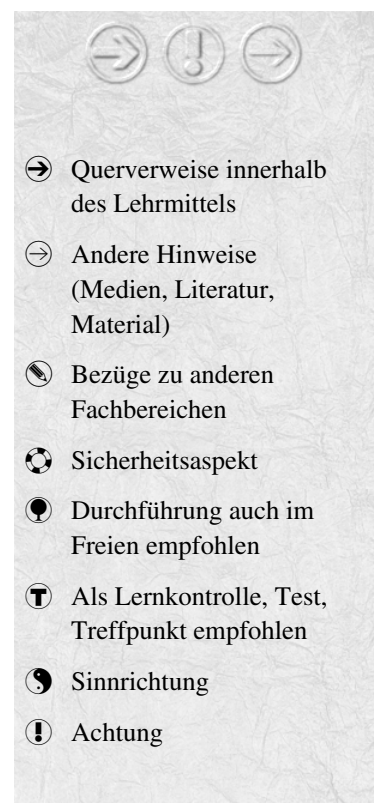


Sportheft

# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b>	1
<b>1 Lauf-, Such- und Fangspiele</b>	
1.1 Spiele einführen – aber wie?	5
1.2 Kreisspiele	7
1.3 Suchen, Fangen, Laufen	9
1.4 Mit verschiedenen Materialien	11
<b>2 Geschicklichkeitsspiele</b>	
2.1 Geschicklichkeit und materiale Erfahrung	12
2.2 Ringspiele	13
2.3 Mit Murmeln	14
2.4 Mit Joghurtbechern	15
<b>3 Ballspiele</b>	
3.1 Ballspielen lernen	16
3.2 Mit Tennisbällen und Reifen	18
3.3 Vom Rollen zum Werfen	19
3.4 Vom Prellen zum Werfen und Fangen	20
3.5 Mit Ball und Schläger	21
<b>4 Beruhigende Spielformen</b>	
4.1 Miteinander geht's besser	23
4.2 Mit Tüchern und Wolldecken	24
4.3 Mein Freund – mein Teddy	25
4.4 Mit dem Sandsäcklein	26
4.5 Zum Abschluss	27

**Literatur / Medien / Adressen**



# Einleitung

## Warum spielen Kinder?

Die Bewegungsspiele werden um ihrer selbst willen ausgeführt. Das Kind will von sich aus spielen und ist deshalb vorwiegend von innen her (intrinsisch) motiviert. Die Kindergärtnerin kann mit attraktiven Spiel- und Lerngelegenheiten diese Spielmotivation wirksam von aussen (extrinsisch) unterstützen.

## Spielend die Welt erfahren

Für die Entwicklung des Kindes ist das Bewegungsspiel in doppelter Hinsicht wertvoll. Einerseits wird durch die Bewegung die *materiale Umwelt* erfahren. Durch Bewegung kann das Kind in eine Beziehung mit der Sachwelt treten. Im Bewegungsspiel lassen sich Lernsituationen, die den Prozess der *materiellen Erfahrung* fördern, organisieren. Andererseits kann das Bewegungsspiel für das Vorschulkind eine Brücke zur *Mitwelt* bilden.

➔ **Materiale Erfahrungen:**  
Vgl. Bro 3/2, S. 3;  
**Spielentwicklung:**  
Vgl. Bro 5/1, S. 2



**Ich**

**Begegnung mit der Sache**

**Materiale  
Umwelt**



**Du**

**Begegnung mit dem Du**

**Materiale und soziale  
Umwelt**



**Wir**

**Begegnung mit dem Wir**

**Materiale und soziale  
Umwelt**

## Bewegungsspiel als Erfahrung der Umkehrung

Im Bewegungsspiel erhält das Kind die Möglichkeit, ausserhalb der Realität in die besondere Sphäre der Spielwelt einzutreten («Tun-als-ob-Spiele»). Das Phänomen der «Umkehrung im Rollenspiel» entlastet das Kind von gesellschaftlichem Druck.

➔ **Spiele spielen – Strukturen anpassen:** Vgl. Bro 5/1, S. 9

Im Bewegungsspiel erfährt das Kind *Rollen* mit viel Macht, ohne aber die volle Verantwortung des Rollenträgers übernehmen zu müssen. Kinder können im Spiel das Machtgefälle zwischen sich und den Erwachsenen zu ihren Gunsten wohltuend verringern. Deshalb übernehmen Kinder mit Vorliebe Rollen von «mächtigen» Erwachsenen wie Polizistinnen, Hexen, Jägern etc.

Das spielende Kind bezieht sich und seine Spielhandlungen auf seine eigene Fantasiewelt und verändert seine soziale und materiale Umwelt, indem es die Spielsituation subjektiv mitprägt. Offene Unterrichtskonzepte helfen mit, dieses subjektiv bedeutsame Lernen zu ermöglichen.

### Selbständig spielen lernen

Auf ähnliche Art und Weise wird die soziale Kontrolle auf dem Spielplatz umgekehrt. Den Kindern wird die Möglichkeit gegeben, die Regeln, die Raumbegrenzungen und z.T. auch die persönlichen Spielhandlungen untereinander abzusprechen. Diese *Selbständigkeit* kann in den Bewegungsspielen übernommen werden. Die dabei entstehende hohe Konfliktrate kann durch einfache (Rahmen-) Spielregeln verringert werden. Damit wird gewährleistet, dass sich das Kind im Vorschulalter gleichberechtigt in der Spielgemeinschaft erfährt. Dies geschieht im Gegensatz zum Alltag, wo Kinder oft erfahren, dass sie hinter den «Grossen» anstehen müssen.

Um den Ausschluss von einzelnen Kindern zu vermeiden, kann die Spielleiterin durch geschickte *Rollenzuteilung* auch sozial schlecht integrierte Kinder in eine dominierende Spielrolle setzen. Dazu eignen sich insbesondere Bewegungsspiele mit Umkehrcharakter, wie z.B. «Jagen – gejagt werden», «Fangen – erlösen». Umgekehrt können bei solchen Spielformen aggressive, Angst auslösende Kinder die Rollen der Erlösenden, Befreienden und Helfenden übernehmen. Diese Umkehrungen sollten zuerst im geleiteten Spiel erfahren und dann schrittweise ins freie Spiel übertragen werden. Der Umkehrcharakter vieler Bewegungsspiele erlaubt es, dass auch Misserfolge leichter überwunden und verarbeitet werden können.

### Vom Spielen mit Gegenständen zum Bewegungs- und Sportspiel

Eine der zentralen Aufgaben der Spielerziehung in der Vorschule ist die Ergänzung der erkundenden (explorativen) Funktionen durch gemeinschaftliche (kooperative) und vergleichende (komparative) Funktionen. Der Bewegungsschatz der Kinder, insbesondere durch das Spielen (play) geprägt, wird dadurch um eine soziale Komponente erweitert. Damit umfasst das Bewegungslernen im Kindergarten nebst den materialen auch soziale Erfahrungen. Das *Nebeneinander - Spielen* wird zu einem *Miteinander - Spielen*. Aus diesem Miteinander kann in einem weiteren Schritt das *Miteinander - Gegeneinander* entwickelt werden, womit das Element des «Wettkampfes» eingeführt wird (game). Diese Entwicklung vom kindlichen Einzelspiel zum sportlichen Teamspiel bedarf einer zeitaufwendigen Einführung. Insbesondere muss der kooperativen Funktion der Bewegung (Miteinander) genügend Beachtung geschenkt werden.

Das Spielen mit Spielobjekten (Bällen, Keulen, Schachteln etc.) ermöglicht materiale Erfahrungen. Diese Erfahrungselemente lassen sich im Bewegungsspiel fördern und organisieren. Die materialen Erfahrungen sind auf das Erkennen der materialen Umwelt ausgerichtet. Daneben umfassen die leiblichen Erfahrungen auch Erlebnisqualitäten wie Freude, Spass, Enttäuschung, Verärgerung und Ermüdung.

➔ Mit- und selbstbestimmtes Handeln: Vgl. Bro 1/2, S. 12 und Bro 1/1, S. 54

☯ Sinnrichtungen beim Spielen: Vgl. Bro 5/1, S. 4

➔ Die 4 «-einander»: Vgl. Bro 1/1, S. 22;

➔ Die Bedeutungen der Bewegung: Vgl. Bro 1/2, S. 3 f.

➔ Materiale Erfahrungen: Vgl. Bro 1/2, S. 4

---

Materiale Erfahrungen werden in allen Spielsituationen vermittelt. Schwerpunkt­mässig erfolgt diese Förderung allerdings im Spiel nebeneinander. Die Bedeutung der materialen Erfahrung lässt mit der Entwicklung von komplexen Bewegungsspielen nach. Hingegen nimmt das Ausmass an sozialer Erfahrung deutlich zu. Diese Entwicklung der sozialen Erfahrung im Bewegungsspiel soll im Folgenden kurz dargestellt werden.

### **Spiele entwickeln**

In einem ersten Schritt werden durch das *Spielen nebeneinander* mit klar ab­gesprochenen Regeln, Raumaufteilungen und Zeitabsprachen schon bekannte soziale Erfahrungen gefestigt. Auch im Freien kann im Spiel nebeneinander das Kind ungestört mit seinen Spiel­mitteln tummeln und sich bei anderen Spielenden Anregungen und Ideen holen.

➔ Spiele lernen und lehren:  
Vgl. Bro 5/1, S. 7 ff.

Im *Spiel füreinander* wird das Ausrichten auf die Mitspielenden und somit auf die Möglichkeiten und Grenzen notwendig. Das Verhältnis zum Spielobjekt wird ebenso wichtig wie das Verhältnis zu den Mitspielern. In dieser Beziehung lernt das Kind, eigene Bedürfnisse und Wünsche im Interesse der Sache zurückzustecken. In der spielhaften Begegnung mit dem «Du» werden sorgfältig ausgeführte Bewegungsmuster wie Werfen, Rollen und Prellen aufgegriffen. Diese Fähigkeiten und Verhaltensweisen dienen zudem auch als Basis für Bewegungs- und Sportspiele.

Im *Spielen gegeneinander* wird das Element des sportlichen Wett­eifers eingeführt. Dabei kann unterschieden werden zwischen einem blossen Gegeneinander in Einzelwettkämpfen (1:1) und einem Miteinander – Gegeneinander in Teamwettkämpfen (z. B. 3:3). Im blossen Gegeneinander wird das Du als Gegner erfahren, was zu emotionalen Ausbrüchen führen kann. Der Wunsch zu siegen beherrscht unter Umständen die soziale Konkurrenzsituation. Durch häufige Partnerwechsel kann die Kindergärtnerin immer wieder neue Möglichkeiten des Spielens und Siegens eröffnen.

Im *Spiel miteinander – gegeneinander* übernehmen die Vorschulkinder eine Doppelrolle. Die Fähigkeiten der Vorschulkinder werden sowohl als Mitspieler (Partner) wie auch als Gegner gefordert. Diese Situation ist für die meisten Kinder neu. Die Kindergärtnerin versucht mit dem Arrangieren von günstigen Lernfeldern einen Tugendkatalog aufzubauen. Damit werden nicht nur die Spielleistungen der Kinder gefördert, sondern auch – als notwendige Voraussetzung für das Teamspiel – solidarisches Verhalten geübt. Diese Entwicklung vom Nebeneinander über das Miteinander zum Gegeneinander soll als didaktische Leitlinie beim Unterrichten von Bewegungs- und Sportspielen dienen.

---

# 1 Lauf-, Such- und Fangspiele

## 1.1 Spiele einführen – aber wie?

Viele Spieleinführungen erfolgen in der Regel einem sehr ähnlichen Ablauf. An den drei Spielen *Zwerg und Riese*, *Gold in China holen* und *Rot und Blau als Räuberspiel* wird hier exemplarisch aufgezeigt, wie Spiele in der Vorschule stufengerecht eingeführt werden können. Dabei sollten folgende Punkte beachtet werden:

- Den Kindern Zeit geben, eigene Bewegungsspiele auszuprobieren, Spielideen zu suchen und eigene Spielideen zu entwickeln.
- Ein Spiel aus dem anderen wachsen lassen.
- Von einfachen zu schwierigeren Formen.
- Klare organisatorische Anweisungen.
- Die räumlichen Möglichkeiten der Turnhalle oder des zur Verfügung stehenden Raumes spielhaft kennen lernen (Raumwahrnehmung).
- Spannung erzeugen: Werde ich gefangen? Wie kann ich fliehen, mich befreien, einem anderen helfen?
- Spiele in kleine Geschichten einfügen, damit sich die Kinder etwas vorstellen können.
- Bewegungsspiele in verschiedene Spielsituationen übertragen: vom Kindergarten ins Lehrschwimmbecken, in die Turnhalle, ins Freie usw.
- Das Nebeneinander allmählich in ein Füreinander überführen. Selbst bei einfachen Fangformen kann ein Miteinander-Füreinander entwickelt werden!

**Wir lernen ein neues Spiel!**

➔ Spiele lernen und lehren:  
Vgl. Bro 5/1, S. 7–12

**Zwerg und Riese:** Ein Riese fängt mit Riesenschritten die Zwerge. Er darf sich nur bewegen, wenn die Kindergärtnerin «Riesenschritte» auf dem Tamburin klopft. Bei den schnellen Trippelschlägen dürfen die Zwerge überallhin fliehen: auf die Sprossenwand, auf die Gitterleiter, hinter Mattenberge usw. Gefangene Zwerge werden zu Riesen.

- **Erklären:** Den Kindern die Spielidee kurz erklären; Spannung erzeugen: Werde ich gefangen? Wie kann ich fliehen?
- **Spielausführung:** Erklären, dass gefangene Zwerge sich in Riesen (= Fänger) verwandeln.
- **Raum:** Zu Beginn in der halben Halle spielen.
- **Bewegungsart:** Unterschied lange (langsame) und kurze (schnelle) Trippelschritte spüren. Ihr seid alle Riesen: Durchquert die Halle in der Längs-, Breitseite und in der Diagonalen. Macht möglichst wenig Schritte (Riese), möglichst viele kleine Trippelschritte (Zwerge).
- **Rhythmus:** Auf die langen und kurzen Schritte übertragen: Kindergärtnerin als «Oberzwerg» oder «Oberriese» läuft mit der Gruppe und schlägt die beiden Rhythmen auf das Tamburin. Beim Wechsel der Rhythmen kurze Pause.
- **Reagieren:** Beim Beenden des entsprechenden Rhythmus sofort wie tiefgefroren stehen bleiben. Die Rhythmen immer schneller wechseln.
- **Zwerge und Riesen in zwei Gruppen:** Die beiden Gruppen laufen im Wechsel. Sobald der Rhythmus sich ändert, stehen bleiben, keinen Schritt weiter.



➔ Rhythmusschulung

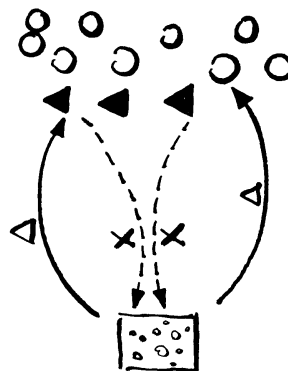
➔ Reagieren lernen

➔ Rollen wechseln



**Gold in China holen:** Auf der gegenüberliegenden Seite ist Gold versteckt. Gelingt es, dieses Gold zu holen, ohne erwischt zu werden?

- *Laufweg:* Pro Lauf einen «Goldball» holen und dabei den richtigen Weg kennen lernen: Jedes Kind hat seinen Reif am einen Ende der Turnhalle. Gegenüber steht ein Behälter gefüllt mit Tennisbällen. Der Hinweg geht in der Mitte zwischen den Markierungen hindurch, der Rückweg auf der linken oder rechten Seite. Wer stiehlt die meisten «Goldbälle»?
- *Einsetzen der Fänger:* Der Goldraub wurde entdeckt, die Polizei wird eingesetzt. Auf dem Rückweg links und rechts steht ein Fänger. Erwischt er den Räuber, so darf er das Gold zu sich nehmen und dieses in ein Depot legen.
- *Ganze Räuberbande spielt gegen die Polizei:* Es gibt nur noch ein Räuberhaus, alles Gold kommt in einen Reifen.



- ⚠ Reifen mit Memory-Kärtchen bezeichnen.
- ➡ Übersicht; Risiko abschätzen.
- ➡ Die Kindergärtnerin spielt mit und begleitet das Spiel.
- ➡ Bremer Stadtmusikanten: Vgl. Bro 2/2, S. 6

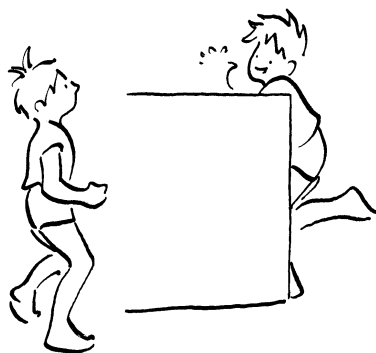
**Rot und Blau als Räuberspiel:**

*Einführung:* Eine kleine Geschichte erzählen, damit sich die Kinder die Spielidee vorstellen können: Die Räuber müssen schnell und schlau sein. Sie üben in einer Waldlichtung, wo sie niemand sieht, folgendes Spiel. Ein alter, erfahrener und schneller Räuber erklärt es seinen jüngeren Freunden:

*Erster Schritt:* Die einen erhalten rote Turnbänder, die anderen blaue. Alle bewegen sich frei im Raum. Hören sie ihre Farbe, dann sitzen sie sofort ab, stehen wieder auf, laufen zu einer Wand... und laufen weiter.



*Zweiter Schritt:* Die Roten setzen sich an eine Längsline der Halle; die Blauen gegenüber. Hören sie ihre Farbe, wechseln sie schnell auf die andere Seite, berühren die Linie und laufen wieder zurück. Die Anfangspositionen (sitzen, liegen usw.) von den Kindern erfinden und ändern lassen.

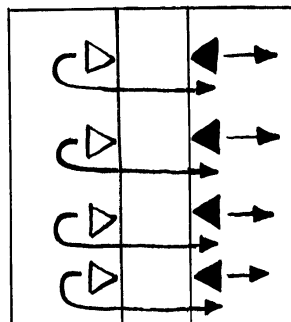


*Dritter Schritt:* Der Raum vor den Breitwänden ist die Deckung für die Räuber. Dort kann sie niemand erwischen. Die Roten stehen an einer Wand, die Blauen gegenüber. Sie lernen ihren Fluchraum kennen.

- ➡ Evtl. mit Matten oder Kästen Versteckmöglichkeiten aufstellen

*Vierter Schritt:* Die Kinder fangen ihr direktes Gegenüber oder können alle Kinder des anderen Teams fangen. Gefangene Räuber kommen in das andere Team.

*Endform:* Alle Roten liegen mit dem Kopf zur Mittellinie, die Blauen gegenüber, Abstand ca. 2 m. Die Kinder stellen sich so auf, dass jeweils ein rotes und ein blaues gegenüber liegen. Wer seine Farbe hört, rennt möglichst schnell über die Linie (= Deckung). Das gegenüberliegende Kind versucht, seinen Partner vor der rettenden Markierung zu fangen.



- ⚠ Sturzraum beachten! Abstand zur Wand mindestens 4 m.

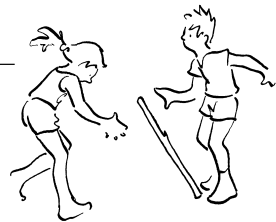
- Die liegende Anfangsposition kann beliebig verändert werden.
- Anfangsposition und Laufart von den Kindern bestimmen lassen.

## 1.2 Kreisspiele

Der Kreis bietet eine gute Möglichkeit, die Stunde zu beginnen, während der Stunde in einer kommunikationsfördernden Organisationsform etwas zu erklären, gemeinsam zu diskutieren oder zu spielen.

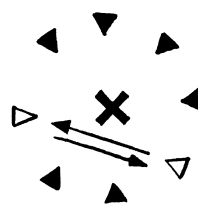
### Wir spielen im Kreis.

**Fallstab:** Eine Gruppe Kinder bildet einen Kreis. Ein Kind steht in der Mitte und hält einen Stab. Es ruft den Namen eines anderen Kindes und lässt gleichzeitig den Stab los. Das aufgerufene Kind versucht den Stab zu erwischen, bevor dieser auf den Boden fällt.



☉ Alle Spiele auch im Freien!

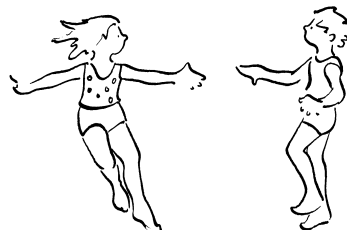
**Plätze tauschen:** Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind befindet sich im Kreis. Die Kindergärtnerin zeigt auf zwei Kinder, die möglichst lautlos und ohne vom Kind in der Mitte berührt zu werden den Platz tauschen. Das Kind in der Mitte versucht entweder auf den leeren Platz zu sitzen oder ein den Platz wechselndes Kind zu berühren. Wer seinen Platz verlassen hat, darf nicht mehr zurückkehren.



☉ Konzentration und nonverbale Kommunikation. Auch geeignet um Namen kennen zu lernen.

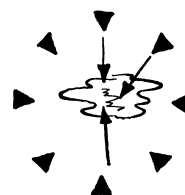
- Die Kindergärtnerin ruft zwei Namen auf. Diese beiden Kinder müssen ihre Plätze wechseln, ohne dass sie vom Kind in der Mitte berührt werden. Bei Berührung Rollenwechsel.
- Bewegungsart variieren.

**Der Kessel platzt:** Die Kinder bilden einen Kreis. Alle fassen sich an den Händen und hüpfen nach links. In der Mitte steht ein einzelnes Kind. Dieses ruft laut: «Der Kessel platzt!» Jetzt wird die Handfassung gelöst. Jedes Kind sucht sich schnell ein anderes Kind. Es darf aber nicht der Nachbar sein. Da das Kind in der Mitte auch jemanden sucht, bleibt ein Kind übrig. Dieses steht beim nächsten Durchgang in der Mitte.



☉ Schnell reagieren; verschiedene Paarbildungen.

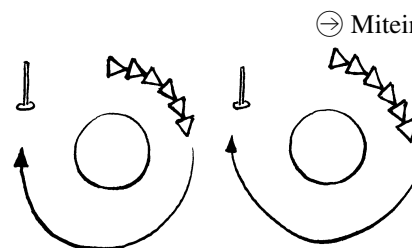
**Achtung Pfütze:** Die Kinder bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. In der Mitte liegt eine Zeitung, die eine «Wasserpfütze» darstellt. Mit Ziehen oder Stossen versuchen die Kinder zu erreichen, dass eines mit dem Fuss in die Pfütze treten muss. Wer «nasse Füße» bekommt, führt eine bestimmte Aufgabe (z.B. in der Halle eine Runde laufen usw.) aus. Danach darf das Kind wieder in seiner Gruppe mitspielen.



⚠ Höchstens 8 Kinder pro Gruppe.

☉ Weitere Kampfspiele: Vgl. Bro 3/2, S. 22

**Ballast abwerfen:** Es werden zwei gleich grosse Kreise markiert. Neben jedem Kreis steht ein Pfosten (Malstab = Bahnstation). Zwei gleich grosse Parteien werden mit Spielbündeln gekennzeichnet. Diese Parteien bilden zwei «Güterzüge». Auf ein Signal des Bahnhofsvorstandes fahren die Züge herum (Start hinter dem Malstab im Uhrzeigersinn). Jedes Mal, wenn ein Güterzug die Station (= Malstab) passiert, darf ein Kind seinen Bündel an den Pfosten hängen (= Ballast abladen); pro Rundgang nur ein Kind. Welcher Zug hat zuerst keine Bündel, bzw. keine «Güter» mehr?



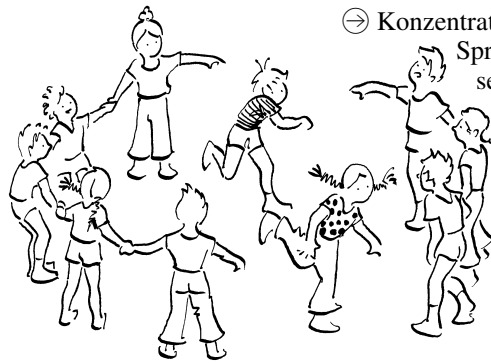
☉ Miteinander – Gegeneinander

⚠ Anspruchsvoll

☉ Weitere Laufspiele: Vgl. Bro 4/2, S. 5 ff.

**Fruchtsalat:** Die Kinder bilden einen Kreis und stehen in einem Reifen. Die Kindergärtnerin teilt jedem Kind eine Frucht (Tiernamen, Pflanzennamen etc.) zu. Sie steht in der Mitte des Kreises und ruft eine Frucht auf. Die betreffenden Kinder müssen ihren Platz wechseln. Ein übriggebliebenes Kind darf seinerseits eine Frucht nennen. Nun müssen diese Kinder den Platz wechseln.

- Die Kinder können sich selbst einen Früchtenamen geben.
- Auf Zuruf «Fruchtsalat» müssen alle Kinder den Platz wechseln.
- Die verschiedenen Sorten können nachher als Gruppenkennzeichen verwendet werden.



⇒ Konzentration, Begriffs- und Sprachschulung. Sich selber identifizieren (Rollen spielen).

**Füchse und Jäger:** Die Jäger umstellen einen Bau (Kreis in der Mitte des Spielfeldes). Die Füchse befinden sich ausserhalb und versuchen, in den Bau zu gelangen. Füchse, die gefangen werden, legen eine bestimmte Strecke zurück oder lösen eine Bewegungsaufgabe, ehe sie es wieder versuchen dürfen.



⇒ Geschicklichkeits- und Mutschulung

**Froschteich:** Im kleinen Innenkreis und ausserhalb des grossen Aussenkreises befindet sich Wasser. Darin tummeln sich die Frösche. Auf dem dazwischen liegenden «Festland» lauern 2–4 Störche. Die Frösche versuchen über das Land in den anderen Teich zu gelangen, aber sie können von den Störchen gefangen werden. Ein gefangener Frosch löst einen Storch ab.

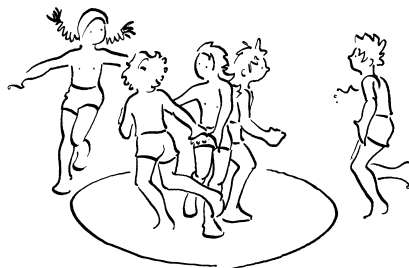
- Der Gefangene bestimmt, wer Storch wird.



⇒ Peripheres Sehen, Mut zum Risiko

**Schafe hüten :** 1–2 Kinder als «Schafhüter» befinden sich ausserhalb des Kreises. Die anderen Kinder (Schafe) sind im Kreis, hüpfen, springen und versuchen, aus dem Kreis auszubrechen. Die Schafhüter versuchen, diese Schafe zu fangen. Gelingt dies einem Schafhüter, dann wird das Schaf zum Hüter und der Hüter zum Schaf (räumliche Organisation wie in Spielform «Froschteich»).

- Das Spiel wird so oft wiederholt, bis alle Schafhüter geworden sind.
- Mit den Kindern weitere Spielregeln entwickeln.



⇒ Aufmerksamkeit und Teamarbeit

● Rolle eines Schafhüters ansprechen.

### 1.3 Suchen, Fangen, Laufen

Lauf-, Such- oder Fangspiele sind besonders für den Kindergarten geeignet, weil sie meist keine speziellen Fertigkeiten voraussetzen wie z.B. Bälle werfen oder fangen. Laufspiele fördern gleichzeitig die Ausdauerfähigkeit.

**Wer sich geschickt verhält, kann nicht erwischt werden.**

**Schlangenfangen:** 4 bis 6 Kinder bilden eine Schlange. Die Kinder halten sich an den Schultern des vorderen. Nun versucht der Schlangenkopf eine andere Schlange zu beißen, indem er das hinterste Kind einer anderen Schlange berührt. Das berührte Kind wechselt zu dieser Schlange. Sobald bei einer Schlange nur noch der Kopf vorhanden ist, beginnt das Spiel neu.

- **Drachenschwanz jagen:** Ein Drache besteht etwa aus 10 - 12 Kindern, die sich an den Hüften halten. Das hinterste Kind hat sich einen Spielbändel in den Hosenbund gesteckt. Nun versucht der Drachenkopf, seinem Drachenende den Spielbändel zu stehlen. Gelingt dies, wird das vorderste Kind zum Bändelträger.



☞ Füreinander-Miteinander; Geschicklichkeit und Wendigkeit

⚠ Den Raum begrenzen.

**Mäuschen in der Ecke:** Mit Verkehrshütchen werden die Ecken des Raumes abgetrennt und die Klasse in vier Gruppen eingeteilt. Drei Gruppen verteilen sich je in einer Ecke. Eine Gruppe der Kinder, die Katzen, stehen in der Mitte. Sie sind mit Spielbändeln gekennzeichnet. Wenn die Katzen sagen: «Mäuschen, komm doch einmal hervor und zeig dich», dann müssen die drei Mäuschengruppen ihre Ecken verlassen und sich eine andere Ecke suchen. Die getupften Mäuse werden zu Katzen und bekommen einen Spielbändel.

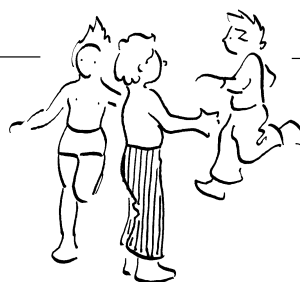
- **Grün - rot - blau - gelb:** Die Ecken des Raumes sind mit verschiedenen Farben gekennzeichnet. Die Kindergärtnerin oder ein Kind befinden sich in der Mitte. Wer in der Mitte ist, hält die Farben abwechselnd in die Höhe. Auf dieses Zeichen hin laufen krabbeln, hüpfen... die Kinder in die betreffende Ecke.



☞ Spannung; Wahrnehmungsschulung

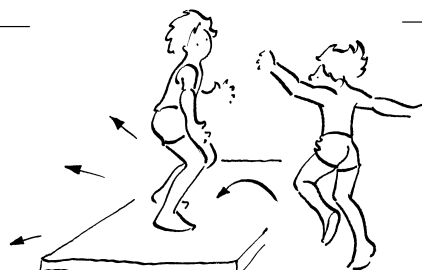
**Versteinern:** Alle rennen frei in der Halle oder in einem begrenzten Spielfeld herum. Sobald die Kindergärtnerin einen Namen eines Kindes aufruft, tupft dieses möglichst alle ab. Die abgetupften Kinder werden durch Berühren versteinert. Wenn die Kindergärtnerin einen neuen Namen ruft, sind alle wieder frei.

- Es werden mehrere Kinder als Fänger aufgerufen.
- Wer fangen möchte, darf sich melden.



⊖ Macht ausüben

**Inselfangen:** 2-3 Kinder sind mit einem Bändel als Fänger gekennzeichnet. Sie versuchen so schnell als möglich ihren Bändel loszuwerden, indem sie ein anderes Kind berühren. Die Kinder können sich vor den Fangenden in Sicherheit bringen, indem sie eine Insel (Matte, Reifen etc.) betreten. Sie dürfen nur so lange auf der Insel bleiben, bis ein anderes Kind die Insel betritt.

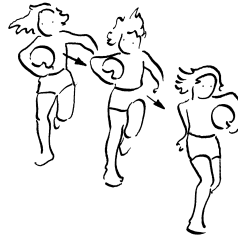


⊕ Sich selber in Sicherheit bringen, Risikoverhalten.

⊖ Mit Reifen auch im Lehrschwimmbecken möglich.

**Tupfballspiel:** Jedes Kind hat einen Ball und versucht, so viele Kinder wie möglich abzutupfen (jedes gegen jedes). Abgetupfte Kinder können sich erlösen, indem sie einen Gegenstand an einem vereinbarten Ort (Sprossenwand, Baum...) berühren.

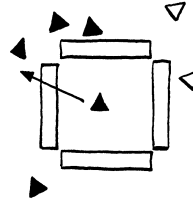
- Die Gangart dorthin kann ebenfalls vorgeschrieben werden.
- Bei grossen Klassen auf 2 Spielfelder aufteilen.



⇒ Angreifen oder fliehen? Anspruchsvoll!

**Hexenhaus:** Zwei bis drei Kinder versuchen, alle anderen Kinder zu fangen. Wer gefangen wurde, muss ins Hexenhaus (4 Matten, Langbänke, vier Bäume etc.). Die Gefangenen können erlöst werden, indem ihre ausgestreckte Hand berührt wird. Gelingt es den Fangenden, alle Kinder ins Hexenhaus zu bringen?

- Verschiedene Gangarten bestimmen.

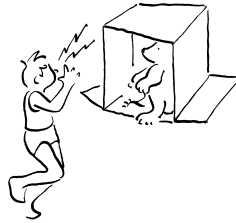


⇒ Risiko; Spannung, erlöst werden.

⚠ Spielfeld begrenzen.

**Fauler Bär:** In der Ecke eines Spielfeldes sitzt in einer abgegrenzten Höhle ein Bär. Die Kinder necken den Bären, bis dieser brüllend aus seiner Höhle hervorkommt. Wenn der Bär ein Kind berühren kann, so wird dieses in einen Bären verzaubert. Die beiden Bären versuchen im nächsten Umgang weitere Kinder einzufangen, bis keine neckenden und flüchtenden Kinder mehr übrigbleiben.

- Die Bären dürfen die Gangart bestimmen.



⇒ Höhle mit verschiedenen Materialien bauen (Matten, Kästen, Kartonschachteln, Tücher ...).

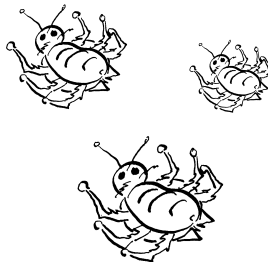
**Rettungsfangen:** Jeweils zwei Kinder haken sich an den Armen ein. Die freie Hand wird in die Hüfte gestützt. Zwei Kinder sind anfänglich allein. Das eine versucht, das andere zu fangen. Das Kind, welches verfolgt wird, kann sich retten, indem es bei einem Paar einhakt und «los» ruft. Jetzt löst sich das dritte Kind und wird zum Verfolgten. Ein gefangenes Kind wird zum Fänger.



⇒ Sehr anspruchsvoll; häufig die Rollen wechseln.

**Käferfangen:** Zwei bis drei Kinder (je nach Klassengrösse) beginnen mit Fangen. Wer gefangen wird, legt sich auf den Rücken und zappelt mit Händen und Füßen wie ein Käfer. Freie Käfer erlösen die auf dem Rücken liegenden, indem sie diesen den Bauch berühren.

- Erlösende legen sich kurz neben einen gefangenen Käfer. Danach ist dieser erlöst und darf weiterspielen.
- Erst wenn der gefangene Käfer von zwei freien Käfern «eingeklemmt» (danebenliegen) wird, ist der Gefangene erlöst.



⇒ Füreinander - Miteinander

⦿ Was passiert mit einem Käfer, der auf dem Rücken liegt?

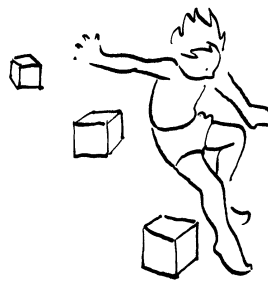
## 1.4 Mit verschiedenen Materialien

Verschiedene Materialien machen Laufspiele attraktiver und fördern auch die geistige Entwicklung der Kinder. Wo immer möglich sollen die Kinder frei spielen (Tummelformen) und eigene Spielformen erfinden können. Dadurch wird auch die materiale Erfahrung gefördert.

**Wir spielen mit Bauklötzen, Zeichnungsblättern, Konfetti, Rhythmtüchern usw.**

**Bauklötze** liegen am Boden. Die Kinder bewegen sich möglichst vielseitig um und über die Bauklötze.

- Auf die Bauklötze sitzen, Füße auf dem Boden, Füße vom Boden abheben, Füße in die Höhe strecken. Diese drei Positionen im Wechsel.
- Bauklötze zu zweit auf verschiedene Arten tragen: möglichst einfach, möglichst kompliziert ...
- Bauklötze längs in eine Reihe legen, darauf balancieren, darüberspringen, auf allen vieren gehen usw.
- Steigerung mit Doppelreihe von Bauklötzen.



➔ Bewegungen variieren: Vgl. Bro 1/1, S. 50; Bewegungsbaustelle: Vgl. Bro 3/2, S. 3 ff.

**Bewegte Maler:** Blätter tragen, ablegen, ankleben. Die Kinder bewegen sich in verschiedenen Gangarten um und über die Blätter.

- Blätter mit einem Körperteil berühren.
- Mit einem trockenen Pinsel Wände, Böden, Blätter und Kinder bemalen.
- Vor das Blatt sitzen, den Pinsel zwischen die Zehen klemmen und «trocken» zeichnen.
- Bei jedem Blatt steht ein geschlossener Becher, mit wenig wässriger Farbe gefüllt. Die Kinder bewegen sich zwischen den Blättern, halten an und malen kurz auf das Blatt.
- Bei jedem neuen Blatt eine andere Stellung einnehmen (Hocke, Grätsche, Bauchlage).



➔ Festes Papier verwenden (Zeichnungspapier oder dünnen Karton, wenn möglich A3-Format).

**Stoffresten-Spiele:** Jedes Kind hat einen Stoffstreifen: aufwerfen, fangen, auf sich tragen, ablegen, eine Runde laufen, wieder aufnehmen usw.

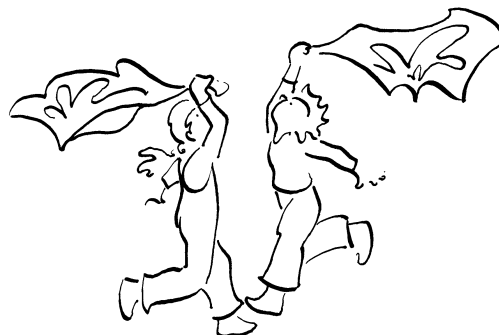
- Ein Kind legt den Stoffstreifen auf ein Turngerät oder versteckt ihn. Das andere holt bzw. sucht ihn.
- Feuerwerk: Viele Stoffstreifen werden gleichzeitig in die Luft oder einander zugeworfen.
- Statuen: Die einen stehen als Statuen, die anderen bewerfen sie mit Streifen, bis alle zur Verfügung stehenden Streifen an den Kinder-Statuen hängen.



➔ Stoffresten aus dem Kindergarten verwenden.

**Rhythmtücher:** Jedes Kind hält ein Tuch an einem Ende fest und bewegt sich frei in der Halle: Hand wechseln, Tuch in der Luft, am Boden, im Stehen, im Sitzen oder Liegen schwingen.

- Zwei Kinder stehen sich gegenüber und halten gegenseitig das Tuch in den Händen (Arme hängen lassen). Durch Bewegungen der Arme werden die Arme ausgeschüttelt, hin und hergezogen etc.
- Ausführung stehend, laufend vw., rw., sw. ...
- Die Hälfte der Kinder kauert und spannt die Tücher. Die anderen Kinder übersteigen sie.
- Stellung der Tücher (Hindernisse) und Art der Überquerungen variieren.



## 2 Geschicklichkeitsspiele

### 2.1 Geschicklichkeit und materiale Erfahrung

Beim Spielen und Bewegen mit verschiedensten Gegenständen sammeln die Kinder viele materiale Erfahrungen, welche für ihre motorische und geistige Entwicklung wichtig sind.

- Als Spiel- und Bewegungsmaterial bieten sich verschiedenste Gegenstände aus dem Kindergarten an. Aber auch «kindergartenfremde» Gegenstände aus der Industrie und dem Gewerbe eignen sich oft als Bewegungsmaterial, insbesondere Materialien, die sich nach einem Bewegungsimpuls selbst bewegen (Kartonrollen, Kugeln, Reifen etc.) oder einen hohen Aufforderungscharakter zur Bewegung haben. Die Bewegung mit, zwischen, über oder auf diesen Gegenständen ermöglicht eine intensive Verarbeitung der Sinneseindrücke.
- Die Auseinandersetzung der Kinder mit dem Material erfolgt in den meisten Fällen noch nebeneinander. Trotzdem kann auch bei diesen Spielen das Füreinander/Miteinander allmählich eingeführt und gefördert werden.
- Eine thematische Aufarbeitung kann den Bezug zu «fremdem» Material erleichtern.

**Nicht wegwerfen!**

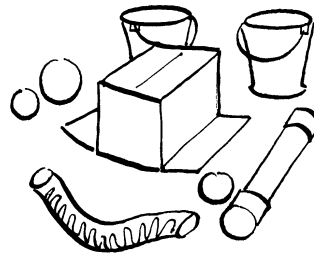
**Wir können damit noch spielen!**

➔ Materiale Erfahrungen: Vgl. Bro 1/2, S. 4 und Bro 3/2, S. 3 ff.

**Spulenspiele:** Holz-, Karton oder Plastikspulen regen zu vielfältigen Bewegungsformen an.

- Ein- und zweihändig schwingen, hochheben oder zwischen den Beinen schwingen.
- Zu zweit, Rücken an Rücken: Spule in der Hochhalte und zwischen den Beinen durch übergeben.
- Verfolgungsjagd: Alle Kinder stehen im Kreis. Die eine Spule wird als «Räuber» von einem Kind zum anderen weitergegeben, die andere (Polizist) versucht den Räuber einzuholen.
- Die Kinder rollen die Spulen, stellen diese auf und rollen selber wie eine Spule.
- Spulen einander zurollen und aufnehmen.
- Holzspulen, Kartonrollen, Stäbe, Schlaghölzer und weiteres längliches Rollmaterial kombinieren...
- Die Kinder mit möglichst viel Material ausprobieren lassen und ihre Ideen aufnehmen.

➔ Materiale Erfahrung

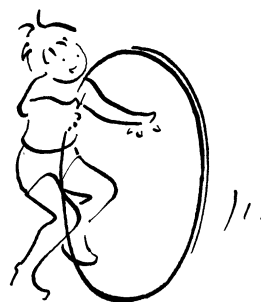


⚠ Reaktions- und Geschicklichkeitsübung den Fähigkeiten der Kinder anpassen.

**Reifenspiele:** Die Kinder spielen mit ihrem eigenen Reifen und nehmen Ideen anderer Kinder auf.

- Die Reifen liegen auf dem Boden. Die Kinder springen und hüpfen zwischen den Reifen, in die Reifenmitte, über die Reifen usw.
- Hüpfen wie ein Ball, immer schneller und weniger hoch, bis man stillsteht.
- Der rollende Reifen: Den Reifen rollen lassen ohne diesen ganz loszulassen.
- Den Reifen loslassen, nachlaufen und fangen.
- Ein Kind rollt den Reifen, das andere fängt ihn s.
- Ein Kind rollt den Reifen, das andere versucht einen Tennisball durch diesen zu werfen, das dritte fängt den Ball wieder auf und spielt ihn zurück.
- Verschiedene Reifenmuster auf dem Boden auslegen und in die Reifen springen.
- Ein Kind springt einen Weg oder ein Bewegungsmuster vor, das andere macht nach.

➔ Weitere Übungen mit dem Reifen: Bro 5/2, S. 13, 17, 18



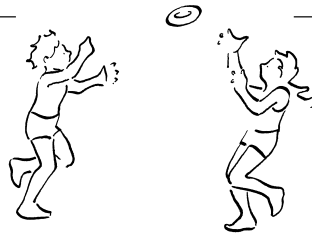
## 2.2 Ringspiele

Die Kinder lernen Wurfspiele aus anderen Kulturen (Eskimos, Indianer) kennen. Als Gerät sind z.B. Wurfringe, Tennisringe oder selbst hergestellte Weidenringe geeignet.

**Wie Indianer werfen wir Ringe in ein Mal oder versuchen sie zu fangen.**

**Ringe werfen:** Kinder werfen einander einen Wurfring hin und zurück:

- Zuerst auf 3-4 m Distanz geradeaus.
- Später über 5-10 m leicht schweben lassen.
- So werfen, dass der Fänger den Ring möglichst gut fangen kann.
- Auf Ziele werfen, z.B. auf ein Stuhlbein (Stuhl umgekehrt hingestellt)



⊙ Materiale Erfahrung durch Erproben, Erkunden.

**Fangarm:** Zuerst wird der Wurfring mit der Hand gefangen. Später kann der Fänger dem Ring so entgegengehen, dass er den Arm durch den fliegenden Ring stecken kann.

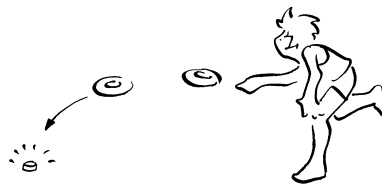
- Gelingt es, den Ring dem unbeweglich stehenden Fänger über den gestreckten Arm zu werfen?



⚠ Fänger dürfen sich nicht gegenseitig gefährden.

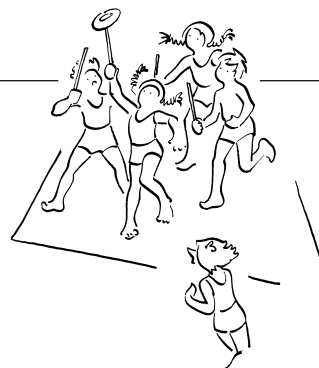
**Preiswerfen:** Wenn die Indianer dieses Spiel spielen, legt jeder von ihnen einen kleinen Preis (Nuss, schöner Stein usw.) auf eine Linie. Nach einer ausgezählten Reihenfolge darf jedes Kind von einer 2-3 m entfernten Linie aus den Ring nach den Preisen werfen. Wer mit einem Ring einen Gegenstand einschliesst, hat ihn gewonnen. Wenn der letzte Preis erobert ist, wird neu gesetzt.

- In verschiedenen Abständen Reifen legen und als pädagogischen Wettkampf inszenieren. Die Kinder entscheiden selbst, in welchen Reifen sie werfen.



⊙ Abstand zwischen den Preisen genug gross.

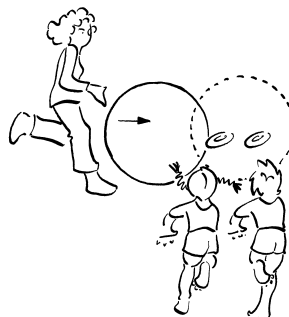
**Ring-Hornussen:** Bei diesem Spiel teilen sich die Indianer in zwei Teams auf. Das eine stellt sich auf einer quadratischen Fläche verteilt auf. Alle Spielenden dieses Teams sind mit einem dünnen Stab (50 bis 100 cm lang) ausgerüstet. Das andere Team stellt sich hinter einer Linie auf. Ein Kind nach dem anderen wirft den Ring hoch ins Feld. Das Ziel des anderen Teams ist es, den Ring mit dem Stab zu fangen. Wenn der Ring im Feld landet, bekommen die Werfenden einen Punkt, sonst die Fänger.



⊙ Sehr anspruchsvoll! Als Wurfringe eignen sich auch alte Velopneus.

**Reifen befördern:** Die Kindergärtnerin rollt einen Reifen einer Linie entlang. Weiter vorne warten die Kinder auf das vorbeiziehende Objekt und werfen rechtzeitig einen Ball, Stab, Stock ... hindurch.

- Wer trifft, darf den nächsten Reifen rollen.
- Die Kinder befördern einen Ring/Reifen, der über einen Fuss gelegt worden ist, auf einem Bein hüpfend durch die Halle oder durch einen Parcours.
- Wer kann einen Ring/Reifen ohne Hilfe der Hände von einem Fuss zum Fuss eines anderen übergeben?



⊙ Timing schulen. Mit einem Ball ist es am einfachsten.



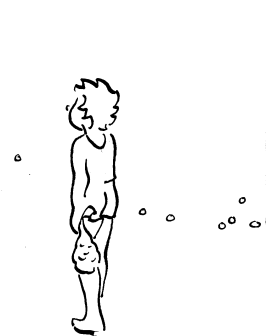
## 2.3 Spiele mit Murmeln

Die Kinder lernen ein traditionelles, faszinierendes Spielobjekt kennen, das an vielen Orten in Vergessenheit geraten ist. Der Einstieg mit grösseren Materialien (Tennisbälle, Squashbälle, Kugeln) erleichtert den Zugang.

Was und wie kann man mit Murmeln spielen?

**Murmeln rollen:** Optimal für die folgenden Spiele ist eine Gruppengrösse von vier bis fünf Kindern. Jedes Kind erhält eine bestimmte Anzahl (z.B. 12) Murmeln. Von einer Linie aus werfen oder rollen die nebeneinander stehenden Kinder gleichzeitig eine Murmel gegen die Wand. Wem die am nächsten an der Wand liegende Murmel gehört, darf auch alle andern zu sich nehmen. Dann geht es in die nächste Runde.

- Auf der Linie: Die Kinder stehen nebeneinander und rollen/werfen in jeder Runde eine Murmel zu einer Linie (Kreidestrich, Linie in der Halle). Wessen Kugel bleibt am nächsten bei der Linie (darauf, vorne oder hintendran) liegen?
- An die Grenze: Es wird gegen eine Abgrenzung (Wand, Bordsteinkante, Kreidestrich) gespielt. Gewonnen hat das Kind, dessen Murmel am nächsten an der Grenze liegen bleibt. Murmeln hingegen, welche die Grenze berührt haben oder darüber hinausgerollt sind, zählen nicht und gehören dem Gewinner. Alle Kinder müssen gleichzeitig werfen bzw. rollen, da für das letzte Kind das Risiko sonst am einfachsten abzuschätzen wäre.



⊙ Der Besitzstand an Murmeln kann unter den Kindern nach einer bestimmten Anzahl Runden wieder ausgeglichen werden.

⊙ Auch verschieden grosse Murmeln verwenden.



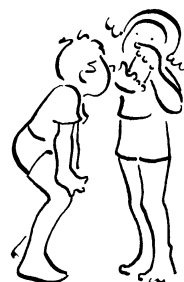
**Murmeln-Boccia:** Im Zentrum eines Kreises von 5 m Durchmesser liegt ein Stein. Die Kinder versuchen, je 3 Murmeln pro Runde möglichst nahe zur Mitte zu werfen bzw. zu rollen.

- Jeder gegen jeden: Die Kinder rollen oder werfen je eine Murmel in ein markiertes Feld. Jetzt bestimmen sie eine Reihenfolge, nach der eines nach dem anderen mit einer weiteren Kugel versucht, eine oder mehrere andere Murmeln zu treffen und dadurch zu gewinnen. Wer getroffen hat, darf es gleich noch einmal versuchen. Das Spiel läuft reihum immer weiter.



**Schüttelraten:** Jedes Kind ist mit einem Becher und 12 Steinchen (Murmeln) ausgerüstet. Zwei und zwei Kinder stehen sich gegenüber. Im Wechsel gibt ein Kind 1-4 Steine in den Becher und schüttelt ihn. Das andere Kind horcht hin und rät, wieviele Steine im Becher sind. Hat es richtig geraten, bekommt es die Steine. Hat es danebengeraten, muss es die Differenz dem Partner geben.

- Häufig die Spielpaare wechseln.
- An Stelle des Murmeln-Tausches können auch vor dem Spiel Bewegungsaufgaben gegenseitig vereinbart werden. Beispiel: Wenn ich richtig rate, dann musst *du* eine Runde laufen; wenn ich falsch geraten habe, dann muss *ich* laufen.



## 2.4 Mit Joghurtbechern

Was sonst als Wegwerfmaterial gilt, wird für uns zum Spielmittel. Joghurtbecher eignen sich auch für feine Bewegungsformen. Beim freien Spiel können zuerst eigene kleine Kunststücke ausprobiert und geübt werden.

**Wir versuchen mit dem Joghurtbecher verschiedenen Kunststücken.**

**Wirbel:** Im Becher drin liegt ein Korkzapfen oder ein Tischtennisball. Ein Kind wirft den Joghurtbecher mit einer wirbelnden Drehbewegung in die Luft und fängt ihn wieder auf. Das Kunststück besteht darin, den Becher so zu werfen und zu fangen, dass das andere Objekt drinbleibt.

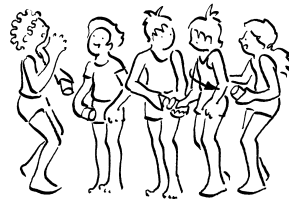
- Hin und her: Jedes Kind hat einen Joghurtbecher mit einem Tischtennisball darin in der einen und einen leeren Becher in der anderen Hand. Gelingt es, den Ball aus einem Becher hochzuwerfen und ihn im anderen wieder aufzufangen?



🕒 Warum bleibt der Ball im Becher? Ein kleines Experiment mit Erdanziehung und Zentrifugalkraft.

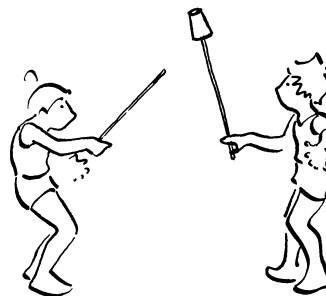
⚠️ Trick: Dem Ball vor dem Aufhängen entgegengehen und mit dem Becher «abfedern» bzw. aufhängen.

**Kiptransport:** Die Kinder stehen in gleich langen Reihen mit einem Abstand von ca. 10 Metern zwischen den Reihen. So schnell es geht, wird in jeder Reihe eine Murmel (Stein, Nuss) von Becher zu Becher weitergekippt. Das letzte Kind eilt um ein Hindernis herum, und die Murmel wandert von Becher zu Becher wieder zurück. Wer schafft es am schnellsten?



👉 5–8 Kinder pro Team; zuerst langsam üben, und erst dann als Stafette.

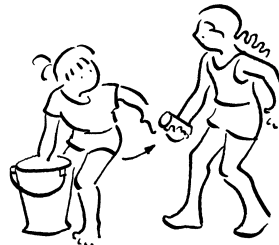
**Überholen:** Die Kinder stehen im Kreis und halten einen Stab (Lineal, Stecken). Auf 2 nummerieren und mit 2 verschiedenen Farben (Bändern) kennzeichnen. Ein Kind mit der Nummer 1 bekommt einen Becher an den Stab gehängt. Einen weiteren Becher bekommt gegenüber ein Kind des anderen Teams (Nummer 2). Auf ein Signal geben alle Kinder des gleichen Teams ihren Joghurtbecher von Stab zu Stab einem gleichfarbigen Kind weiter. Gelingt es einem Team, mit ihrem Becher die anderen zu überholen?



⚠️ Fairness: Die anderen nicht absichtlich in ihrer Aktion behindern.

**Feuerwehr:** Die Kinder halten je einen Becher in der Hand und sind in zwei Teams aufgereiht. Das erste Kind schöpft aus dem Eimer Wasser und leert es in den Becher des nächsten Kindes usw. bis zum letzten Kind in der Reihe, welches in ein Messgefäß schüttet.

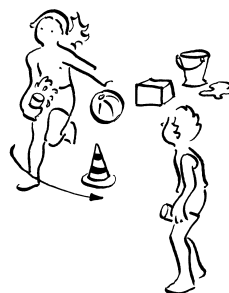
- Welche Reihe kann in einer bestimmten Zeit mehr Wasser transportieren?
- Welches Team bringt sein Gefäß zuerst zum Überlaufen?



🕒 Im Freien! Der Abstand zwischen den Kindern einer Reihe kann von Spiel zu Spiel neu bestimmt werden (1-10 m).

**Wasserträger:** In Form eines Gruppenwettkampfes versuchen die Kinder, mit Joghurtbechern einen Eimer mit Wasser zu füllen.

- Hindernislauf zwischen Eimer und Wasserstelle.
- Joghurtbecher mit kleinen Löchern versehen.
- Joghurtbecher mit beiden Händen fassen.
- Verschiedene Gangarten vorgeben.
- Die Verlierer oder die Sieger dürfen die Spielregeln für den nächsten Durchgang bestimmen.



🕒 Im Freien oder im Schwimmbad.

👉 Selbständig spielen lernen: Vgl. Bro 5/2, S. 3

## 3 Ballspiele

### 3.1 Ballspielen lernen

Beim Spielen mit Bällen wird versucht, die soziale Entwicklung vom *Nebeneinander* über das *Miteinander-Füreinander* zum *Miteinander-Gegeneinander* zu fördern. Miteinander Spielen kann als wesentlicher Aspekt des Spiels (game) bezeichnet werden. Vorschulkinder haben noch Mühe, die verschiedenen «-einander» zu spielen. Die Förderung des Miteinanders gilt deshalb auch als Beitrag zum sozialen Lernen. Nebst dem sozialen Lernen sammeln die Vorschulkinder beim Spielen mit verschiedenen Bällen Bewegungserfahrungen, wie Rollen, Pellen, Schlagen, Fangen und Werfen.

Damit die Vorschulkinder nicht überfordert werden, sollten kleine Lernschritte gewählt werden. Mit dem folgenden Aufbau in 6 Lernschritten wird exemplarisch gezeigt, wie aus Spielformen des *Nebeneinanders* (freies Spielen) allmählich ein Spiel des *Miteinanders* entwickelt werden kann. Diese Spielentwicklung kann sich über eine längere Zeit erstrecken.

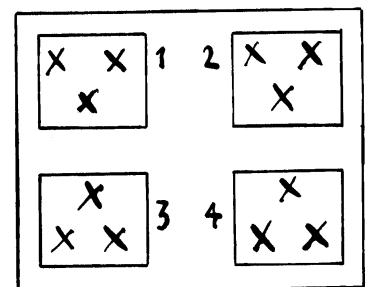
#### 1 Ballschule: *Nebeneinander-Miteinander*

Dem freien Spielen, das auch in fortgeschrittenen Phasen immer wieder ermöglicht werden sollte, folgt allmählich ein strukturiertes, geleitetes Spielen. Dazu werden Kleingruppen gebildet. Die Konzentration auf den Ball wird durch die soziale Komponente der Mitspielenden ergänzt. In diesen Kleingruppen können die Grundfähigkeiten des Ballspiels wie Rollen, Werfen, Fangen, Pellen, Schlagen oder Kicken geübt werden.

**Beispiel:** 2–3 Kinder bilden eine Gruppe. Ihnen wird ein kleines Spielfeld zugeteilt. Jedes versucht für sich, seinen Ball zu werfen und wieder zu fangen, ihn zu rollen oder zu prellen (eigene Variationen zur Ballbehandlung suchen lassen). Anschliessend werden die gleichen Formen wiederholt, wobei in jeder Gruppe je ein Kind eine Übung vorzeigen darf.

- Ballschule an der Wand.
- Zehnerspiel: Nacheinander werden 10 verschiedene Wurf-/Fangformen mit steigendem Schwierigkeitsgrad ausgeführt. Beispiel: 10-mal Werfen, beidhändig Fangen (= leicht) ...; 5-mal Werfen, 1-mal Klatschen und mit der besseren Hand einhändig fangen (= schwieriger) usw.

➔ Vom Nebeneinander zum Miteinander-Füreinander:  
Bro 5/2, S. 4.

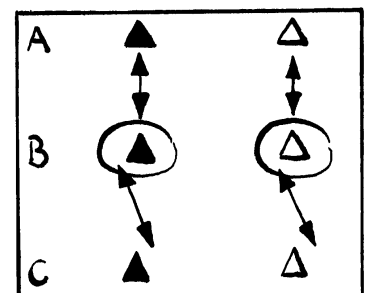


#### 2 Zuspielen und Fangen: *Miteinander-Füreinander*

Das Nebeneinander-Miteinander wird nun erschwert: Die Mitspielenden müssen angespielt werden. Auch technisch erfolgt eine Steigerung, indem der Standort eines Fängers festgesetzt wird. Jetzt müssen die Würfe präziser werden und die Geschicklichkeit der Fänger wird gefordert.

**Beispiel:** Pro Gruppe spielen 3 Kinder. Das mittlere Kind steht in einem Reifen und muss angespielt werden. Mit den gleichen Formen wie oben versuchen die Kinder sich den Ball zuzuwerfen, -rollen, -prellen. Bei genauem Zuspiel kann das Kind im Reifen den Ball fangen und wieder zurückspielen.

- Häufig die Rollen wechseln.
- Distanzen selber wählen lassen.

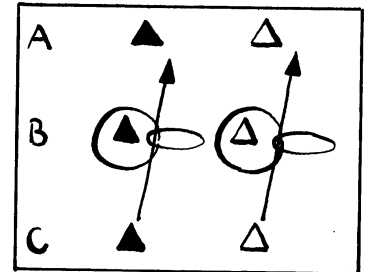


**3 Treffball: Miteinander-Füreinander**

Die Anforderungen an die Spielfertigkeiten der Kinder werden nochmals erhöht: Jetzt muss ein Objekt getroffen werden. In diesem Schritt wird genaues Werfen oder Pellen gefordert. Gleichzeitig wird auch das Miteinander-Füreinander unterstützt, weil immer zwei Kinder zum Erfolg beitragen müssen.

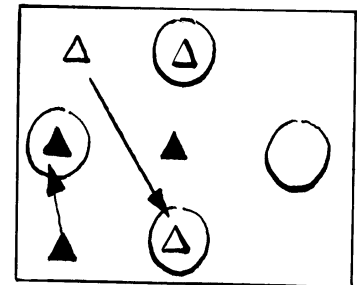
**Beispiele:** Der gleiche Übungsbetrieb wie oben, ergänzt mit zwei Reifen.

- Durch den Reifen treffen, der vom Kind im Reifen (B) gehalten wird.
- Prellpass durch den Reifen.
- Jeder Treffer zählt einen Punkt. Die Gruppenpunkte z.B. mit Bündeln an der Sprossenwand festhalten lassen (pro Punkt eine Sprosse höher hängen).

**4 Reifenball: Miteinander-Nebeneinander**

In diesem Schritt werden die Spielgruppen auf einem Spielfeld gemischt, ohne jedoch gegeneinander zu spielen. Damit wird das periphere Sehen gefördert und die Kinder lernen zwischen eigenen und fremden Spielern zu unterscheiden. Diese Vorform des Königballs eignet sich besonders, um verschiedene Spielformen (werfen, prellen, rollen etc.) im Spiel anzuwenden.

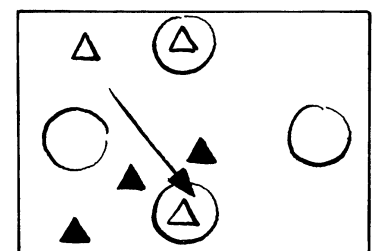
**Beispiel:** Zwei 3er-Teams spielen unabhängig voneinander auf einem Spielfeld, in dem 4 Reifen auf dem Boden verteilt sind. Wenn ein Kind in einem Reifen steht und angespielt wird, so kann ein Punkt gezählt werden. Dazwischen darf der Ball geprellt, gerollt oder einem mitspielenden Kind zugespielt werden, das nicht in einem Reifen steht. Allerdings darf der Ball nicht wieder dem gleichen Kind zurückgespielt werden, das zugespielt hat (Rückpassregel). Wenn die Kinder das Spiel verstehen und spielen können, kann es auch als Wettspiel zwischen den beiden Teams gestaltet werden: Wer erzielt in einer festgelegten Zeit mehr Punkte?

**5 Reifen-Eierlegen: Miteinander-Gegeneinander**

In einem letzten Schritt spielen die beiden Teams gegeneinander, d.h. sie können sich gegenseitig am Punkterfolg hindern. Diese Endform fordert von den Kindern eine hohe Bereitschaft zur Gruppentätigkeit und ein gut entwickeltes peripheres Sehen.

**Beispiel:** Die angreifenden Kinder versuchen, den Ball möglichst oft in einen leeren Reifen zu legen. Die verteidigenden können dies verhindern, indem sie sich in die Reifen stellen. In einem besetzten Reif kann kein Punkt erzielt werden. Wenn die verteidigenden Kinder den Ball schnappen können, werden sie zu Angreifern.

- Anzahl Reifen variieren, aber mindestens einen Reifen mehr auslegen als Spielende in einer Gruppe sind!



➡ Ball zurollen, -prellen, -werfen: Vgl. Bro 5/2, S. 19 f.

**6 Auswerten:**

Nach dem Spielen werden die individuellen Erfahrungen ausgetauscht und gemeinsam diskutiert.

**Anregungen zum Spielgespräch:**

- Die Spielregeln diskutieren, ändern oder ergänzen.
- Den Wortschatz erweitern (Rollen, Werfen, Pellen, Fangen).
- Resultate festhalten (Spielbündel an der Sprossenwand aufhängen, Punkte kleben, Zahlen kennen lernen).
- Spielvarianten der Kinder aufgreifen und ausprobieren.



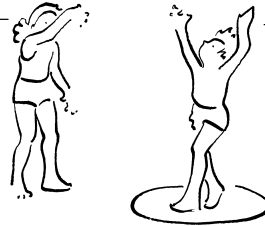
## 3.2 Mit Tennisbällen und Reifen

Tennisbälle sind wegen ihrer Grösse und ihrem Gewicht besonders geeignet, um erste individuelle Ballfertigkeiten zu erwerben. Der Fantasie der Kinder sollten in dieser Lernphase möglichst wenig Grenzen gesetzt werden.

**Wir zeigen einander Kunststücke vor und versuchen andere nachzumachen.**

**Freies Spielen:** Die Kinder erhalten je einen Ball und einen Reifen. Sie wiederholen bekannte Bewegungsmuster, vertiefen diese, lassen Neues daraus entstehen.

- Formen einzelner Kinder aufnehmen und vorzeigen lassen. Alle versuchen dies nachzumachen.
- Zu zweit: A darf etwas vorzeigen; B versucht zu kopieren. A kontrolliert, korrigiert. Wechsel.



⇒ Kindergärtnerin nimmt Formen auf und regt zur Weiterentwicklung an.

⇒ Schwächeren Kindern Gymnastik- oder Schaumstoffbälle verteilen.

**Reifen-Ballspiele:** Reifen bilden geeignete Zielobjekte und ermöglichen viele Spiel- und Übungsformen.

- Einen Tennisball in den Reifen fallen lassen, fangen, anschliessend selber in den Reifen springen, Kauerstellung und wieder aufstehen.
- Den Tennisball aus verschiedenen Körperstellungen, -lagen in den Reifen werfen: Bauchlage, kniend, Kauerstellung, stehend, zwischen den Beinen durch.
- Den Ball zwischen den gegrätschten Beinen eines anderen Kindes hindurch in einen Reifen werfen.
- Den Tennisball mit Wucht in einen Reifen prellen. Immer härter werfen, damit der Ball hoch fliegt.
- Den Tennisball zwischen den Reifen rollen, ohne diese zu berühren (mit Händen, Füßen, Kopf, Ellbogen etc.).
- Zielrollen: Den Tennisball in die Reifen rollen; Distanz allmählich vergrössern, auch aus verschiedenen Körperstellungen.

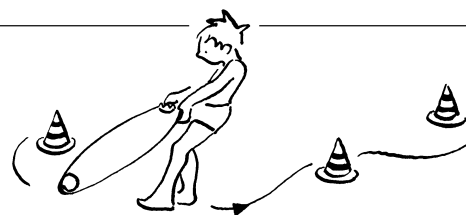


⇒ Möglichst viele Ideen der Kinder aufnehmen.

⇒ Als Reifenersatz dienen auch Velopneus.

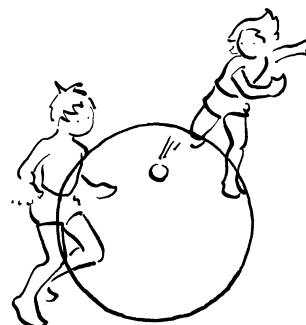
**Bälle rollen:** Jedes Kind hat einen Reifen und einen Ball. Der Ball wird in den liegenden Reifen gelegt.

- Tennisball mit dem Reifen in Bewegung setzen: Mit dem Reifen den Tennisball ziehen, stossen, mit ihm Kurven fahren, stoppen usw.
- In dieser Form den Ball durch einen Parcours rollen.
- A und B tauschen die Bälle aus und berühren den Ball dabei nur mit den Reifen.



**Reifen treffen:** Gelingt es, den rollenden Reifen zu treffen?

- Ein Kind rollt den Reifen, das andere versucht, den Tennisball durch den rollenden Reifen zu werfen.
- Das Kind welches den Reifen rollt, versucht den Tennisball zu erwischen, das andere den Reifen.
- Vier bis fünf Kinder sitzen in etwa gleichem Abstand um einen Reifen und versuchen, ihren Ball in den Reifen zu rollen, welcher in der Mitte liegt. Wieviele Bälle erreichen das Ziel?
- Gleiches Spiel gemeinsam mit der Kindergärtnerin.
- Ohne Reifen sich den Ball gegenseitig zurollen, ohne dass die Bälle in der Mitte zusammenstossen.
- Mit und ohne Kommando.



### 3.3 Vom Rollen zum Werfen

Aus dem elementaren Bewegungsmuster *Rollen* wird allmählich das *Werfen* entwickelt. In vielen Spielformen und mit verschiedenen Bällen können beide Arten erworben, angewendet und vielseitig variiert werden.

**Wir spielen mit verschiedenen Bällen.**

**Den Ball rollen, fangen:** Die Kinder probieren zuerst allein. Dann folgen einige organisierte Formen:

- Den Ball mit Händen, Füßen, Kopf etc. in Bewegung setzen.
- Ball wegrollen, nachlaufen, einfangen.
- Den Ball von einer Hand in die andere legen. Auch mit leichtem Werfen und Fangen versuchen.
- Den Ball mit der linken und der rechten Hand rollen.
- Durch verschiedene Öffnungen (Tore) rollen: Maststäbe, Stangen, Beine eines Bocks etc.
- Ball um Hindernisse herum rollen (Parcours).
- Zwei Kinder rollen ihre Bälle nebeneinander, auf ein Zeichen übernehmen sie den anderen Ball.
- Den Ball auch mit den Füßen rollen.
- In beiden Hallenhälften stehen gleichviele Kinder mit je einem Ball. Auf ein Kommando rollen beide Teams ihre Bälle auf die Gegenseite. Ziel ist es, die eigene Hallenhälfte möglichst frei von Bällen zu halten. Wer hat auf ein Signal weniger Bälle im Feld?



⇒ Der Ball kann angetrieben werden, indem die Handfläche über ihn wegstreift, wie wenn man ihn streicheln wollte (Skizze nebenan) oder indem sich die Handwölbung dem Ball anpasst und den Ball ständig führt (Bild unten).



**Ballfangen:** Alle Kinder dürfen sich nur fortbewegen, indem sie ihren Ball rollen. Ein bis zwei Kinder dürfen fangen, indem sie einem anderen Kind den Ball an die Füße oder Beine rollen. Wer getroffen wird, muss fangen. Wer fängt, hat einen besonderen Ball (andere Farbe, Grösse als die Bälle der Fliehenden).

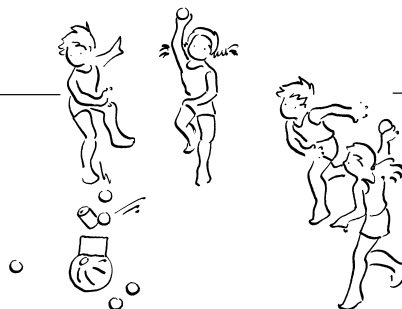
- Wer fängt, wird und bleibt Fänger; d.h. die Zahl der Fangenden nimmt ständig zu.
- 2–3 Fangende haben einen Ball, die anderen keinen (mit oder ohne Rollenwechsel, wenn jemand gefangen wird).



⇒ Sehr anspruchsvoll! Peripheres Sehen.

**Ziele treffen:** Die Kinder stehen im Kreis. In der Mitte sind genügend Bauklötze, Schuhschachteln und Kegel aufgestellt. Jedes Kind hat einen Ball und versucht die verschiedenen Objekte zu treffen. Wenn alles umgekippt ist, wird es gemeinsam wieder aufgebaut.

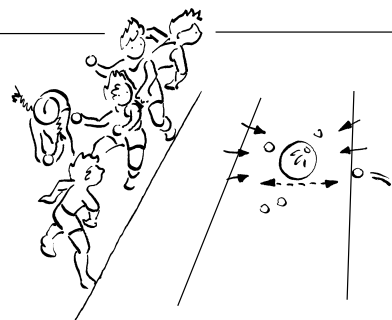
- Distanzen vergrössern.
- Nur Werfen, nur Rollen.
- Werfen oder Rollen, was geht besser?



⇒ Miteinander

**Rollmops:** Die Kinder werden in zwei gleichgrosse Gruppen aufgeteilt. Es wird versucht, einen etwas grösseren und schwereren Ball (Basket-, Medizinball) mit kleineren Bällen (Gymnastik- oder Tennisbälle) auf die gegnerische Seite zu rollen (Linie festsetzen).

- Bälle nur rollen oder Bälle rollen und werfen.
- Auch in Kreisform möglich.
- Teams müssen in ihrer Hallenhälfte bleiben.



! Spielregeln vereinbaren!

! Vorsicht beim Einsammeln der Bälle.

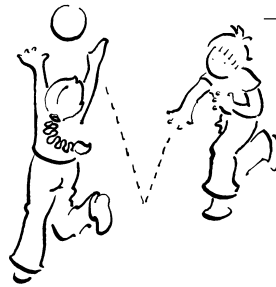
### 3.4 Vom Pellen zum Werfen und Fangen

Der Ball eignet sich ganz besonders, um materiale Erfahrungen zu sammeln. Deshalb sollten die Bälle insbesondere beim Pellen immer wieder variiert werden. Pellen stellt eine elementare Form der Ballbehandlung dar.

**Welchen Ball kann ich am besten werfen, pellen und fangen?**

**Prellspiele:** Den Ball vor sich auf den Boden werfen, hochspringen lassen und wieder fangen. Verschiedene Techniken erproben und erkunden lassen.

- Ein Kind prellt, das andere fängt den Ball auf.
- Zu zweit mit zwei Bällen: Beide prellen gleichzeitig und fangen den Ball des anderen.
- Versch. Bälle: Soft-, Volley-, Gymnastikball etc.
- Bälle kombinieren, wie z.B. mit dem Tennisball den Medizinball treffen.
- Prellformen an die Wand (Ballschulen, Zehnerspiel).



⚠ Viel Raum geben, damit sich die Kinder nicht gegenseitig behindern.

➔ Ballschule, Zehnerspiel:  
Vgl. Bro 5/2, S. 16

**Hallo:** Die Kinder stehen im Halbkreis um einen Werfer. Dieser prellt den Ball kräftig auf den Boden und ruft dabei den Namen eines anderen Kindes. Der Werfer rennt darauf, wie alle anderen, weg. Wer aufgerufen wird, versucht den Ball zu fangen und ruft dabei laut: «Hallo!» Jetzt müssen die anderen sofort stehen bleiben. Die Aufgerufene versucht nun den Ball einem Mitspieler zuzuwerfen. Dieser wird Werfer, falls er den präzise zugeworfenen Ball fangen kann. Anderfalls prellt die Aufgerufene den Ball.

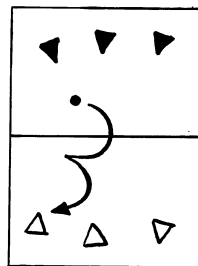
- Die Aufgerufene darf drei Schritte machen, bis sie den Ball einem Mitspieler zuwirft.



➔ Gymnastikball eignet sich gut.

**Prellball:** Zwei Teams stehen sich in je einer Hallenhälfte gegenüber. Ein Kind wirft den Ball so, dass er in der eigenen Spielhälfte 1-mal den Boden berührt und anschließend in die andere Hallenhälfte springt. Der Ball darf dort 2-mal den Boden berühren, bevor er von einem Kind des gegnerischen Teams gefangen werden muss. Zusatzregeln:

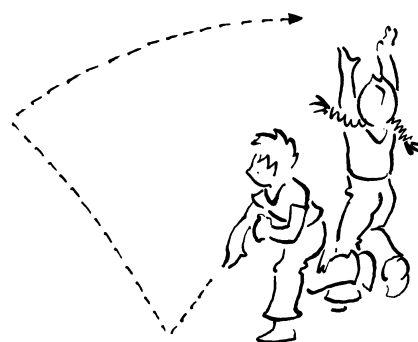
- 1 Der Ball darf nur einmal den Boden berühren.
- 2 Wer den Ball gefangen hat, darf ihn wieder prellen.
- 3 Der Ball muss von der Stelle geprellt werden, wo er gefangen wurde.
- 4 Eine Zusatzlinie (Klebeband) darf beim Pellen nicht übertreten werden.



➔ An Stelle der Mittellinie können Turnbänke oder tiefe Kästen als Hindernisse aufgestellt werden.

**Pelota:** Der Ball wird so an die Wand geworfen, dass er via Boden wieder zurückspringt. Das gleiche Kind versucht den Ball wieder zu fangen.

- Als Partnerübung.
- Distanzen so variieren, dass man den Ball an der Abwurfstelle wieder fangen kann.
- So werfen, dass der Ball direkt gefangen werden kann (ohne Bodenkontakt).
- Zuerst auf den Boden werfen, von wo der Ball an die Wand und von dort wieder zurückspringt.
- Den Ball so fest werfen, dass man diesem nachlaufen muss.



⚠ Nicht zu kleine Bälle verwenden.

➔ Anspruchsvolle Form!

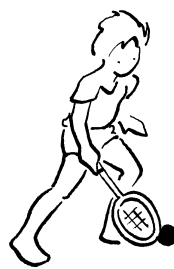
### 3.5 Mit Ball und Schläger

Verschiedene Bälle (Schaumstoffbälle, Tischtennisbälle, Ballone, aufblasbare Bälle...) und verschiedene Schläger (Plastikschläger, Tischtennisschläger, GOBA-Schläger, kleine Tennisschläger ...) stehen bereit und eröffnen den Kindern viele neue Bewegungserfahrungen.

**Wir probieren «Kunststücke» mit Ball und Schläger**

**Ballstrasse:** Mit Hütchen, Kreide o.Ä. sind verschiedene Wege vorgegeben. Die Kinder rollen ihren eigenen Ball mit ihrem Schläger und versuchen, einen eigenen oder vorgegebenen Weg zu «gehen», ohne den Ball mit den Händen zu berühren.

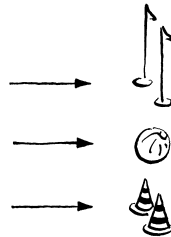
- Den Schläger mit beiden Händen halten.
- Den Schläger nur mit der rechten, nur mit der linken Hand halten.
- Den Schläger mit einem anderen Kind tauschen und die gleiche Aufgabe lösen.
- Den Ball mit einem anderen Kind tauschen.



⊙ Bei allen Formen oft Bälle und Schläger gegenseitig austauschen. Von Anfang an beidseitig spielen: den Griff mit beiden Händen links *und* rechts *und* beidhändig halten).

**Minigolf:** An der Längsseite der Halle / des Platzes sind «Ziele» markiert (Malstäbe, Hütchen ...). Die Kinder versuchen, aus einer selbst gewählten Distanz mit ihrem Ball ein Ziel zu treffen.

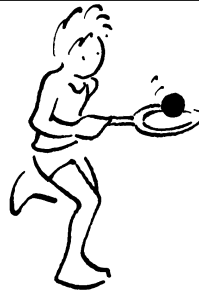
- Zwei Kinder einigen sich auf ihre Distanz sowie auf ihre Trefftechnik (Werfen, Rollen, Pellen) und versuchen das Ziel zu treffen.
- Beidhändig, links, rechts.
- Möglichst grosse, aber auch ganz kleine Abstände.



⊙ Die Kinder zeichnen ihre Mini-golfanlage selber.

**Hühnerei-Ball:** Stellt euch vor, der Ball wäre ein Hühnerei. Wenn es auf den Boden fällt, dann ...! Gelingt es, dieses «Ei» auf dem Schläger zu tragen?

- Wer kann ein «Ei» im Laden (Ecke der Halle) kaufen und dieses nach Hause (andere Ecke der Halle/des Platzes) bringen, ohne dass es auf den Boden fällt?
- Gelingt es auch, wenn der Schläger mit der anderen Hand, mit beiden Händen gehalten wird?
- Wie geht es besonders gut?



⊙ Ballgefühl

**Sprungball:** In einer Hand ist der Ball, in der anderen der Schläger. Gelingt es, den Ball auf den Boden fallen zu lassen und mit dem Schläger wieder aufzufangen, ohne dass er ein zweites Mal auf den Boden fällt?

- Der Ball darf beliebig oft springen, bevor er «gefangen» wird.
- Der Ball darf nur 2-mal, nur noch 1-mal springen.
- Gelingt es auch, den Ball nach dem Auffangen wieder hochzuspielen, ohne dass er die Hände berührt?



⊙ Die Kinder sollen den Schläger so in die Hand nehmen, wie es für sie günstig ist (z.B. im Kurzgriff).

**Hüpfball:** Gelingt es, den Ball auf dem Schläger hüpfen zu lassen, ohne dass er auf den Boden fällt?

- Gelingt es, den Ball senkrecht hochzuspielen?
- Gelingt es, den Ball an eine Wand zu spielen?
- Wer hat eine Idee, wie man den Ball auch noch schlagen kann?
- Gelingt es 2 Kindern, hin- und herzuspielen?



⊙ Offene Bewegungsaufgaben stellen und zur Kreativität anregen.



## 4 Beruhigende Spielformen

---

### In der Gruppe spielen lernen

Bewegungsspiele in der Gruppe sind für viele Kinder in der Vorschule noch neu und ungewohnt. Sie kennen vielleicht das Spielen zu dritt oder zu viert nebeneinander, aber integriert in einem Klassenverband gemeinsam etwas zu «erarbeiten», bereitet vielen noch Mühe. Die Gruppenfähigkeit der Kinder zu erreichen ist deshalb eine vorrangige Zielsetzung der Vorschule (⇒ Vgl. dazu FIRMIN, F.: *Bewegung als Zugang zur Welt*. Zürich, 1989, S. 44). In der Vorschule sollten deshalb Fähigkeiten erarbeitet und gefördert werden, die zur Solidarität und Kommunikationsbereitschaft der Kinder beitragen. Folgende Voraussetzungen für befriedigende zwischenmenschliche Beziehungen können im Bewegungsspiel erlebt und gestaltet werden:

- Miteinander reden können.
- Eigene Möglichkeiten der Gruppe oder dem Team dienlich machen.
- Sich in der Gruppe solidarisch verhalten, ohne die Autonomie der Person aufzugeben.
- Zur sozialen Integration anderer Kinder beitragen.
- Konflikte angemessen lösen können.

Mit speziell inszenierten Gruppenspielen können diese sozialen Verhaltensweisen gefördert werden. Das Bewegungsspiel eignet sich besonders gut, weil mit der Bewegung sowohl eine bewegte, als auch eine taktile *Begegnung* arrangiert werden kann. Die folgende Sammlung von kooperativen Spielen zeigt auf, wie die Kooperationsfähigkeit der Kinder gefördert werden kann. Die Spielformen werden akzentuiert in *Miteinander-Füreinander* und *Miteinander-Gegeneinander*. Viele Spielformen dieser Broschüre 5 können mit leichten Variationen auch als kooperative Spiele inszeniert werden.

⇒ Ballspiele:  
Vgl. Bro 5/2, S. 16 ff.

### Spiele können auch beruhigen

Obwohl das Spiel, insbesondere das Bewegungsspiel, anregend und belebend wirkt, können spezielle Spielformen auch zur Beruhigung beitragen. Dabei werden vor allem Gegenstände verwendet, die durch ihr materiales Verhalten beruhigend wirken.

⇒ Meditieren und Entspannen lernen: Vgl. Bro 2/5, S. 12 ff.

Beruhigende Spiele können eingesetzt werden, um eine im Spiel oder im Bewegungsunterricht aufgekommene Hektik wieder abzubauen. Die gleichen Spiele können aber auch am Ende einer Bewegungslektion die Kinder wieder auf andere Unterrichtsformen vorbereiten. Auch die Übung der Stille ist – unter einem ganzheitlichen Gesichtspunkt – eine durchaus wertvolle Übung der Sinne. Ein entspanntes Lernklima kann auch als Kontrapunkt zu lauten und intensiven Spiel- und Bewegungssequenzen der Vorschulkinder gesetzt werden. Diese Stille dient sowohl den Kindern als auch der Kindergärtnerin als Ausgleich zur Hektik des Berufs- beziehungsweise des Kinderalltags.

Auch bei den beruhigenden Spielen ist es sinnvoll, wenn die Spiele in ein thematisches Ganzes eingebettet werden, um den Kindern den Zugang zur «sanften Bewegung» und zum Material zu erleichtern.

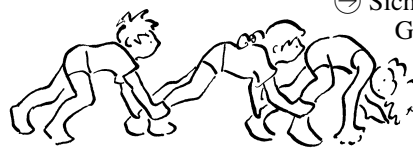
---

## 4.1 Miteinander geht's besser

Kooperative Spiele können bewusst als soziales Lernen inszeniert werden. Kooperative Sequenzen sollen regelmässig mit Sequenzen des Gegeneinanders gewechselt werden.

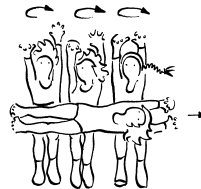
Wenn alle helfen,  
schaffen wir es!

**Lebewesen - Puzzle:** Alle arbeiten zusammen, um aus verschiedenen Körperteilen ein neu erfundenes Lebewesen zu kreieren. Jedes Kind wird zu einem Körperteil des neuen Lebewesens. Die Kinder versuchen gemeinsam, ein ganzes Lebewesen zu bilden. Das Lebewesen versucht sich zu bewegen.



⇒ Sich in den Dienst eines Ganzen stellen. Gruppengrösse langsam steigern.

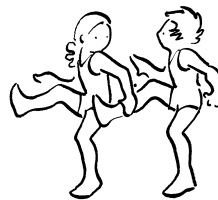
**Baumstamm rollen:** Die ganze Klasse ausser drei bis vier Kindern legt sich auf den Boden. Ein Kind darf nun auf diesen «Teppich» liegen. Es wird weitertransportiert, indem sich die anderen Kinder ganz langsam um die Längsachse rollen. Die Kindergärtnerin betreut die rollenden Baumstämme.



⇒ Miteinander-Füreinander

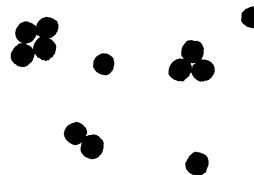
**Tatzelwurm:** Eine Kolonne besteht aus 3-4 Kindern. Jedes hält sein linkes Bein nach vorn. Das vordere Kind fasst dieses Bein. So versuchen alle, eine Strecke zu hüpfen.

- Zuerst nur zu zweit üben.
- Auch mit dem anderen Bein.
- Bein auch nach hinten geben



⇒ Miteinander-Füreinander

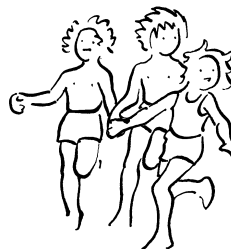
**Klebriges Popcorn:** Die Kinder «poppen», springen oder hüpfen durch die Halle wie einzelne Popkörner, die nach andern klebrigen Popkörnern suchen. Treffen sich zwei, kleben sie zusammen und poppen gemeinsam umher, kleben mit anderen Popkörnern zusammen, bis sie schliesslich zu einem riesigen Popkornball werden.



⇒ Miteinander-Füreinander

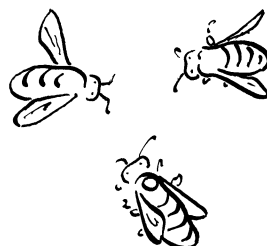
**Tintenfisch:** Beliebige viele Kinder bewegen sich im Raum. Eines beginnt mit Fangen. Hat es jemanden erwischt, so geben sich beide die Hände und fangen zu zweit weiter. Ein drittes gefangenes Kind hält sich nun mit einer Hand dort, wo sich die beiden anderen Fänger die Hand geben. Auch alle anderen Kinder, die gefangen werden, schliessen sich an den Tentakeln des Tintenfisches an. Das letzte Kind, das übrig bleibt, beginnt wieder von vorne.

- 2 Kinder beginnen mit Fangen (2 Tintenfische!).



⇒ Miteinander-Gegeneinander

**Alle Bienen fliegen:** Die Kinder bilden Paare und wählen eine Bienenkönigin. Die Königin gibt verschiedene Anweisungen, z.B.: «Haltet euch an den Händen fest! Hakt euch ein!» usw. Auf den Ruf: «Alle Bienen fliegen!» laufen die Bienenpaare auseinander und suchen sich einen neuen Bienen-Partner. Die Königin versucht, eine allein fliegende Biene zu berühren. Gelingt dies, bilden beide ein neues Paar. Neue Königin wird die Biene, die keine Partnerin gefunden hat.



⇒ Miteinander-Gegeneinander

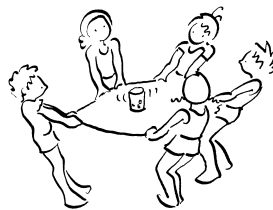
## 4.2 Mit Tüchern und Woldecken

Woldecken eignen sich besonders, um die Kooperationsbereitschaft der Kinder zu fördern. Mit Hilfe einer Woldecke können z.B. mehrere Kinder ein anderes tragen, was im direkten und übertragenen Sinn zu Erlebnissen des Getragenseins führt.

Ich kann fliegen, weil die anderen mich tragen.

**Glasbalance:** 6 bis 12 Kinder stehen um ein grosses Tuch oder eine Woldecke herum. Mitten darauf steht ein Glas, das mit Steinchen (Murmeln, Nüssen) gefüllt ist. Alle heben die Decke langsam an und zwar so, dass das Glas stehen bleibt.

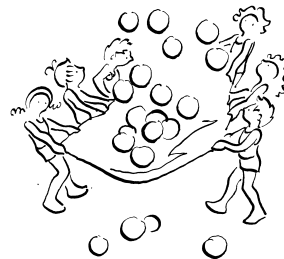
- Später bis auf Kopfhöhe heben.
- Den gleichen Versuch mit einem leeren Glas.
- Gelingt es mit einem mit Wasser gefüllten Glas?



⚠ Trotz aller Spannung – gute Nerven sind gefragt!

**Popcorn:** Das grosse, ausgebreitete Tuch (Woldecke, Fallschirm) ist mit 10-20 Ballonen oder Softbällen gefüllt. Ein Teil der Kinder steht ausserhalb. Alle übrigen Kinder fassen das Tuch und beginnen es zu schütteln. Ziel ist es, die Gegenstände einerseits hoch fliegen zu lassen und sie andererseits doch nicht zu verlieren. Was neben das Tuch fliegt, werfen die aussenstehenden Kinder in das Tuch zurück.

- Die eine Hälfte der Kinder steht ausserhalb und die andere Hälfte am Tuch. Die Kinder am Tuch wollen es so rasch als möglich leerschütteln. Die anderen versuchen, dies zu verhindern, indem sie immer wieder auffüllen. Rollenwechsel.



🔄 Zusammenarbeit und Konkurrenz erleben.

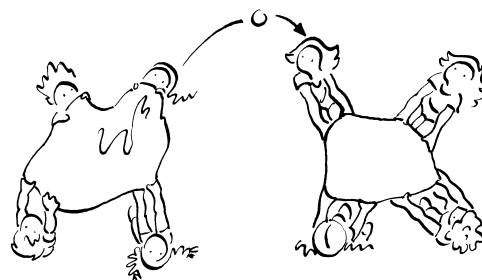
**Mistral:** Während eine Hälfte der Kinder in der Mitte am Boden liegt (z.B. auf dem Rücken), halten die anderen Kinder darüber ein grosse Tuch gespannt, das sie sachte und hie und da stürmischer auf- und abbewegen. Am schönsten ist es mit einem sanften Säuseln.



➞ Dazu meditative Musik ab Kassette, z. B. Panflöten-Klänge.

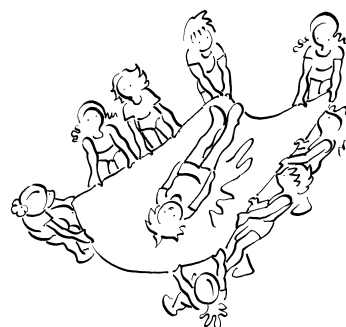
**Eierwerfen:** Je vier Kinder halten eine Decke an den Ecken. Die nächste Gruppe steht nur wenige Meter davon entfernt. Die Kinder bilden so eine Reihe von Gruppen, die mit sanftem Katapultieren einen Tennisball vorwärtsbewegen.

- Falls genügend Gruppen mitspielen, kann statt einer Reihe auch ein Kreis gebildet werden.
- Auch mit einem mit Wasser gefüllten Ballon.



**Wie auf einer Wolke:** 10-12 Kinder stehen um eine Woldecke herum, deren Rand etwas eingerollt ist. Diagonal darauf liegt ein Kind auf dem Rücken. Die Umstehenden heben die Decke zu leiser Musik langsam an, so dass sie mit hängenden Armen aufrecht stehen können. Dann schwingen sie die Decke leicht kreisend oder pendelnd hin und her; je ruhiger, desto angenehmer für das Kind, welches auf der «Wolke» liegt.

- Nach einer sanften Landung der Wolke darf sich das nächste Kind verwöhnen lassen. Anschliessend sanft wieder auf den Boden gleiten lassen.



⚠ Sorgfältig miteinander umgehen.

### 4.3 Mein Freund – mein Teddy

Mit der Lieblingspuppe, dem Plüschtier oder dem Teddybären bringen die Kinder etwas Persönliches und sehr Privates in den Unterricht mit. Diese Situation begünstigt respektvolles Verhalten. Zudem werden verschiedene Sinnesorgane herausgefordert.

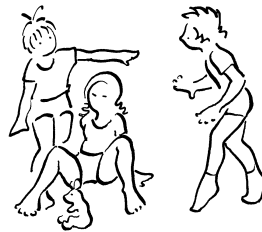
**So einen Teddy wie meinen gibt's nur einmal!**

**Fingerspitzengefühl:** Immer 3-4 Kinder stellen ihren Teddy, ihr Plüschtier oder ihre Puppe vor (u.a. Name, Äusseres, Besonderes). Dann schliessen die Kinder im Kreis sitzend die Augen. Eine Puppe wandert von Kind zu Kind. Sie tasten die Figur ab und raten, wem sie gehört. Dann folgt der nächste Teddy.



➔ Die einzelnen Kinder flüstern ihre Vermutung der Kindergärtnerin zu.

**Räuber und Wächter:** Für dieses Spiel eignet sich besser ein «neutraler» Teddy (kein Lieblingstier). Ein Kind sitzt mit geschlossenen Augen am Boden und hat einen Teddy vor sich hingelegt. Ein paar andere Kinder schleichen sich heran und wollen den Teddy rauben. Wenn die Wächterin eine Räuberin sich nähern hört, zeigt sie auf diese. Die Ertappte erstarrt an Ort und Stelle oder muss 10 grosse Schritte zurückgehen.



⚠ Die Fussbekleidung ist der Bodenbeschaffenheit anzupassen, so dass beide Seiten ihre Chance haben.

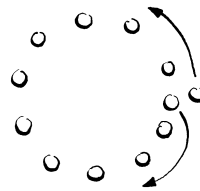
**Guckloch:** Die Kinder sitzen vor einem aufgespannten Tuch oder einem grossen Papierbogen. Durch eine kleine Öffnung ist ein Teil einer Puppe zu sehen.

- Wer findet heraus, wem sie gehört?
- Wer es herausfindet, darf eine neue Puppe auswählen.



➔ Auf kleinste Besonderheiten achten lernen.

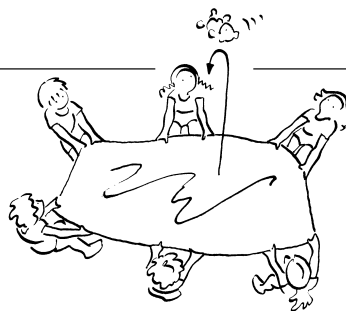
**Mein Teddy!** Die Kinder stehen im Kreis und haben ihren Teddy vor sich auf den Boden gesetzt. Ein Kind geht rundherum und tippt einem der stehenden Kinder auf den Rücken und fragt: «Vater/Mutter, willst du mir deinen Teddy verkaufen?» Antwort: «Nein, nicht für 100'000 Franken.» Jetzt sausen beide in verschiedener Richtung rundum los. Wer zuerst in die Lücke zurückgekehrt ist, nimmt den Platz ein. Das andere Kind geht weiter.



⚠ Rechtsverkehr abmachen und in Kreisläufen üben.

**Pelele:** Wie bei der Feuerwehr stehen 6-8 Kinder um eine Decke. Darauf sitzt ein Teddy.

- Die Kinder heben den Teddy sorgfältig an und senken ihn wieder auf den Boden.
- Den Teddy mit Sorgfalt 1-2 m in die Höhe werfen und in der Mitte der Decke wieder auffangen.
- Wenn genügend Praxis, den Teddy einen Salto springen lassen.

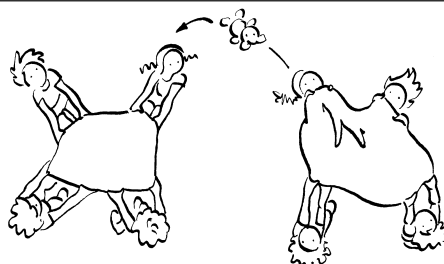


⊙ Dieses Spiel spielen Kinder in Südamerika mit lebensgrossen Puppen. Es heisst dort «Pelele».

⚠ Jeder Teddy darf einmal auf das Tuch!

**Zirkusartist:** 2 Gruppen stehen je mit einer ausgebreiteten Decke nebeneinander. Die erste Gruppe hebt die Decke an, auf der ein Teddy liegt, und schleudert den «Artisten» zur 2. Gruppe hinüber, die ihn achtsam auffängt und wieder zurückspielt.

- Bei genügender Erfahrung den Abstand zwischen den Gruppen etwas vergrössern.



➔ Sicheres Auffangen kommt vor spektakulären Würfeln.

## 4.4 Mit dem Sandsäcklein

Wir spielen mit dem Sandsäcklein.

Sandsäcklein lassen aufgrund ihres Gewichts keine Hektik aufkommen. Spiele mit Sandsäcklein wirken deshalb eher beruhigend und können als Stundenabschluss oder Stundenbeginn eingesetzt werden. Das Gewicht muss den Kindern angemessen gewählt werden.

**Kopf-Träger:** Mit dem Sandkissen auf dem Kopf auf einen Stuhl steigen, über Latten balancieren, auf eine Leiter steigen usw.

- Im Sitz: Sandkissen unter den angezogenen Beinen von der linken Hand in die rechte übergeben.
- Im Katzenbuckel einige Sekunden verharren.
- Versteinertes Sandsäcklein: Alle haben ein Sandsäcklein o.Ä. auf dem Kopf und bewegen sich. Fällt einem Kind das Säcklein vom Kopf, so ist es «versteinert». Es kann erlöst werden, indem das Säcklein von einem anderen Kind aufgehoben wird.



⇒ Langsam und mit kontrollierter Atmung!

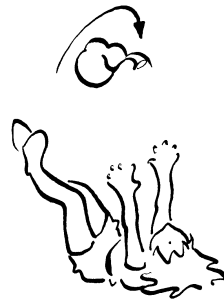
**Sandsäcklein-Wurf:** Die Sandsäcklein eignen sich auch für verschiedene Wurf- und Stossarten.

- Sich gegenseitig die Sandsäcklein zuwerfen.
- Zielwürfe in Gymnastikring, Papierkorb etc.
- Stossen beidhändig von der Brust weg, stossen links und rechts wie richtige Kugelstösser.



**Sandsäcklein-Tummelformen:** Das weiche Sandsäcklein lädt zu verschiedensten Konzentrationsübungen, Bewegungsformen und Kunststücken ein. Der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt.

- Sich den Sandsack in Bauchlage gegenseitig zuschieben, mit den Füßen zustossen.
- Den Sandsack auf dem Kopf, im Nacken, auf der Schulter oder auf dem Fuss tragen.
- Vorangehende Übung, aber mit anderen Gangarten.
- Den Sandsack in die Luft werfen und wieder fangen.
- In Rückenlage mit den Füßen den Sandsack hochschleudern und mit den Händen fangen.
- Vorangehende Übung, aber zu zweit.



**Lasten tragen – Lasten abschütteln:** Je zwei Kindern stehen mehrere verschieden schwere Sandsäcklein zur Verfügung. Eines bewegt sich auf den Knien. Das andere legt sorgfältig verschieden schwere Sandsäcklein auf alle möglichen Auflageflächen. Das kniende Kind versucht, solange wie möglich die Sandsäcklein mitzutragen ohne diese zu verlieren.

- Die Sandsäcklein werden durch langsames Anspannen bestimmter Muskeln sofort abgeschüttelt.



**Sandsäckleinspiel:** Alle Kinder haben Sandsäcklein und versuchen andere damit zu «beladen». Sobald ein Sandsäcklein platziert werden kann, versucht das belegte Kind, das Sandsäcklein langsam den Körper hinunterrutschen zu lassen. Wenn das Sandsäcklein den Boden berührt, kann das Kind wieder versuchen, anderen Kindern ein Säcklein aufzusetzen.



## 4.5 Zum Abschluss

Einige Spiele eignen sich besonders nach einer hektischen und intensiven Bewegungsstunde. Die Kinder beruhigen sich und können ihre Aufmerksamkeit wieder auf andere Dinge (Kindergarten, Heimweg) lenken.

**Wir beruhigen uns und bereiten uns auf etwas anderes vor.**

**Luftballons in der Schwebelage halten:** Die Kinder versuchen die Ballons selbst aufzublasen und diese mit einem Körperteil so anzustossen, dass sie in der Luft schweben und nie auf den Boden fallen.

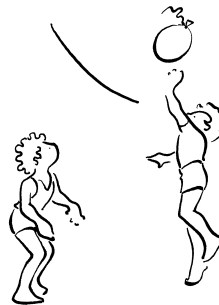
- Später können drei Kinder mehrere Ballons gleichzeitig in der Luft halten.
- Möglichst viele Körperteile, Lagen und Körperstellungen ausprobieren.



⊙ Die Ballons sollten vor dem Aufblasen durch die Kinder bereits ein- bis zweimal mit Luft gedehnt werden.

**Ballon über die Schnur:** Zwei Kinder versuchen mit einem Ballon «Ball über die Schnur» zu spielen. Da sich die Ballons sehr langsam senken, haben die Kinder genügend Zeit, sich auf veränderte Situationen einzustellen.

- Mit der Zeit darf der Ballon nur noch mit dem Kopf, der linken Hand, dem Fuss usw. berührt werden.
- Auch 2 gegen 2 oder sogar 3 gegen 3 spielen. Dann muss allerdings das Spielfeld vergrößert werden, damit sich die Kinder nicht gegenseitig behindern.



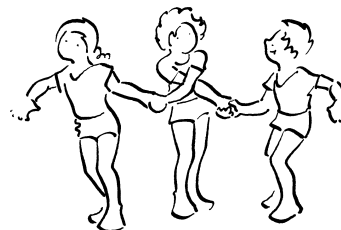
**Seifenblasen:** Mehrere Kinder stellen sich auf Stühle (im Garten klettern sie auf Klettergerüste usw.) und blasen Seifenblasen auf die anderen Kinder herab.

- Mit Kartonröhren bis 2 cm Durchmesser lassen sich mit einem Abwaschmittel und ein wenig Glycerin Riesenseifenblasen herstellen.
- Die Kinder am Boden haben die Aufgabe, die Seifenblasen zu erwischen.
- Die Kinder versuchen die Seifenblasen durch intensives Blasen in der Luft schweben zu lassen.



**Gordischer Knoten:** Vier bis sechs Kinder stehen eng zusammen. Jedes gibt seine Hände einem anderen Kind, aber nicht beide Hände dem gleichen. Wenn keine Hände mehr frei sind, versucht die Gruppe vorsichtig und langsam – mit Drehen, Übersteigen und unten durch Klettern – den Knoten zu lösen, ohne jedoch auch nur einmal die Hände loszulassen.

- Gelingt es auch in einer grösseren Gruppe?



**Zublinzeln im Kreis:** Die Kinder und die Kindergärtnerin sitzen im Schneidersitz im Kreis. Die Kindergärtnerin blinzelt einem Kind unauffällig zu. Sobald das Kind dieses Blinzeln erwidert hat, darf es aufstehen und ruhig den Raum verlassen. Das Spiel geht so lange, bis alle Kinder in der Garderobe sind.

- Beim nächsten Mal darf ein Kind die Rolle des Zublinzeln übernehmen.



⊙ Ruhiger Abschluss und kein Gedränge beim Verlassen des Raumes.

---

## Verwendete und weiterführende Literatur /Medien

---

- BUCHER, W. (Hrsg.): 741 Spiel- und Übungsformen «Bewegtes Lernen» für Vorschule und Unterstufe. Schorndorf 2000.
- FIRMIN, F.: Bewegung als Zugang zur Welt. Zürich 1989.
- FLURI, H.: 1012 Spiele und Übungsformen in der Freizeit. Schorndorf 1993<sup>6</sup>.
- IRMISCHER, T. / FISCHER, K.: Psychomotorik in der Entwicklung. Schorndorf 1989.
- SCHERLER, K.: Sensomotorische Entwicklung und materiale Erfahrung. Schorndorf 1975.
- ZIMMER, R. / CICURS, H. (Red.): Kinder brauchen Bewegung. Aachen 1992.
- ZIMMER, R. / CICURS, H.: Psychomotorik. Schorndorf 1993.

