

Spielideen-Katalog

Bei dem Spielideen-Katalog handelt sich um Anregungen und Spielideen für Kinder ab einem Jahr. Die Spiele sind nach dem Alter geordnet, können aber variiert und je nach Entwicklungsstand des Kindes angepasst werden. Einige Spiele sind auch zur Förderung von **Motorik**, **Sprache** und **Sinneswahrnehmung** geeignet.

Ab 1 Jahr:

Sandspiele

über unterschiedlichen Untergründen laufen (ohne Schuhe), Befüllen von Sandförmchen etc.

Kneten

Hindernisparcours

mit Kissen, Stühlen, Kartons

Fingerspiel: Es regnet ganz sacht

*Es regnet ganz sacht
und schon eine Nacht.
(Du tippelst mit den Fingerspitzen auf den Tisch)*

*Jetzt regnet es sehr,
gleich regnet es mehr.
(Deine Fingerspitzen klopfen stärker auf den Tisch)*

*Es donnert und blitzt,
(jetzt klopfst Du mit den Fäusten auf den Tisch, Deine Hand malt einen Blitz in die Luft)*

*die/der [Name Deines Kindes einsetzen] gleich flitzt
(Du schlägst Deine Hände zusammen)
hinein in das Haus,
dann schaut sie/er heraus
(Du formst mit Deinen Händen ein Haus und schaust dazwischen hervor)
und sagt: „Oh wie fein!
Nun ist Sonnenschein.“
(Deine Arme formen einen großen Kreis)*

Ketten fädeln

Auf einer langen Schnur oder einem Seil werden *Gegenstände* (leere Toilettenpapierrollen, Rigatoni, große Holzperlen, leere Garnrollen, kleine Kartons) aufgefädelt

Sortierstadion

Kastanien, Tannenzapfen, Korken, Walnüsse werden in eine Schüssel oder ähnliches sortiert

Wie klingt das?

Das Kind sitzt im Hochstuhl. Auf dem Tisch liegen eine Banane, ein Stück Brot, eine Möhre, ein Teller, ein Löffel und ein Becher. Zuerst wird der Teller angeschaut, betastet etc. Der Teller wird auf den Boden fallen gelassen und es wird gehorcht (Wie klingt das? Das war laut). Nun kommen alle anderen *Gegenstände* hintereinander (erst die lauten dann die leisen): Becher (Wie klingt das? Ein bisschen weniger laut), Banane (Wie klingt das? Das war ganz leise) etc.

Fingerspiel: Es krabbelt'ne Krabbe

Es kitzelt am Füßchen,

(Das Kind an den Füßen kitzeln)

es krabbelt an den Knien,

(an den Knien kitzeln)

es krabbelt 'ne Krabbe

wo krabbelt sie hin?

(mit den Fingern den Körper hochkrabbeln)

Zum Mündchen,

(zum Mund)

zum Ohrchen

(zu den Ohren)

und über die Backen,

(über die Backen)

und will dich in die Nasenspitze zwacken.

(Die Nase anstupfen)

Ab 2 Jahren:

„Feuer, Wasser, Blitz und Sturm“

Auf Zuruf wird folgendes getan: Wasser: auf Stühle klettern, Feuer: als Feuerwehr mit Tütü-Tata in die nächste Ecke laufen, Blitz: in der Stellung wie versteinert stehen bleiben, Sturm: unter einen Tisch/Stuhl kriechen

Gefräßiges Großmaul

In einem Tennisball wird ein Schlitz geschnitten und er wird mit Augen verziert. Nun kann das Großmaul Steine und Marmeln essen (in dem das Kind die Gegenstände durch den Schlitz schiebt)

Ringe-Werfen

Es werden mit Wasser gefüllte PET Flaschen in eine Reihe gestellt. Nun wird versucht aus ein- bis zwei Metern Entfernung (je nach Alter) ein Weckgummi auf die Flasche(n) zu werfen.

Gefühlstunde

Zuerst gehen wir, als ob wir sehr, sehr traurig wären. Unsere Schultern hängen runter. Unser Kopf ist nach unten gerichtet. Wir bewegen uns ganz langsam und gebeugt.

(Trauer darstellen: Da die Begriffe für ein 2 Jahre altes Kind recht schwierig sind, sollte die Bezugsperson das Gefühl sehr gut darstellen und dies dem Kind vormachen.)

Nun hüpfen wir vor Freude. Unser Körper ist aufgerichtet, der Kopf geradeaus. (Freude darstellen)

Nun rennen wir hin und her, wir sind aufgeregt. (Aufgeregtes Verhalten darstellen.)

Achtung, nun sind wir sehr vorsichtig und schmeißen auf unserem Weg nichts um. (Vorsichtiges Verhalten darstellen.)

Nun sind wir wütend. Wir stampfen auf dem Boden und machen schwere, laute Schritte. (Wut darstellen.)

Jetzt sind wir ängstlich. Wir trippeln. Machen ganz kleine Schritte und blicken auf den Boden. (Ängstliches Verhalten darstellen.)

Und schließlich legen wir uns wie ganz müde Leute schlafen. (Müdigkeit darstellen. Auf den Boden legen und sich schlafend stellen.)

Schuhe wechseln

Das Kind sitzt auf der Garderoben-Bank. Je nach Alter kann es beim Aus- bzw. Anziehen der Schuhe mithelfen und den folgenden Reim (teilweise) mitsprechen.

Hu, hu, hu, das sind schöne Schuh.

(Die Spielleitung „bewundert“ die Schuhe des Kindes.)

Doch die Füße wollen raus,
aus ihrem viel zu engen Haus.

Erst den rechten Schuh ausziehen,
dann den linken ...

(Sie zieht dem Kind den rechten und dann den linken Straßenschuh aus.)

Kannst du mit den Füßen winken?

(Füße werden auf- und abbewegt.)

Hast du die Pantoffeln schon gesehen?

Sie müssen gleich dort drüben stehn. (Nach den Hausschuhen Ausschau halten.)

Und schau, Pantoffeln laufen schnell herbei,
zu deinen Füßen eins, zwei, drei.

(Die Hausschuhe nehmen, „herbeilaufen“ lassen.)

Sie rufen: „Füße einsteigen,

(Das Kind steigt in die Hausschuhe.)

Pantoffeln zumachen!“

(Die Schuhe werden geschlossen.)

Und was dann???

Füße laufen ganz geschwind,
laufen schneller als der Wind.

(Möchte das Kind aufstehen und loslaufen?)

Fingerspiel: Fünf Räuber an einer Hand

*Fünf Räuber kommen aus ihrem Haus
und schütteln sich erst mal kräftig aus.*

(Die fünf Finger einer Hand zeigen und ausschütteln.)

*Der Räuber Paul, das meine ich ehrlich,
der ist klein, dick und gefährlich.*

*(Nacheinander alle Finger beginnend mit dem Daumen zeigen.
Dabei bleiben die jeweils genannten Finger stehen.)*

*Der Räuber Klaus, der ist richtig nett,
er liegt am liebsten in seinem Räuberbett.
(Den Zeigefinger zeigen.)*

*Der Räuber Ede ist dünn und lang,
er versteckt seine Schätze am liebsten im Schrank.
(Den Mittelfinger zeigen.)*

*Die Räuberin Katie ist die einzige Frau,
sie ist ganz flink und sehr, sehr schlau.
(Den Ringfinger zeigen.)*

*Der Räuberjunge Tom ist zwar klein,
doch auf sein Rufen rennen alle schnell wieder in ihr Haus hinein.
(Den kleinen Finger zeigen und alle wieder verschwinden lassen, indem eine Faust geballt wird.)*

Gegensätze ziehen sich an

Die Kinder dürfen zwei unterschiedliche Geschmacksproben (z.B. süße Kekse gegen salzige Brezeln, süßer Zucker gegen saure Zitrone) unmittelbar hintereinander kosten. Selbst wenn sie noch nicht die Begriffe wie „süß“ oder „salzig“ nennen können, so ist hier allein das Geschmackserlebnis von Bedeutung, bzw. die Benennung von Gefühlen, Vorlieben, Abneigungen.

Variation wäre mit warmen Tee gegen kaltem Wasser, hartes Brot gegen weiches Brot, rohe Tomaten gegen gekochten Tomaten möglich.

Tastsäckchen und Watteschaf

Aus Watte werden Kugeln geformt, diese werden und über einen Tisch gepustet. Mit einem Pappteller kann Wind erzeugt werden. Zusammen mit den Kindern wird beobachtet, wie der Wind die Watte aufwirbelt. Die Watte kann dazu genutzt werden das Kind damit im Gesicht zu kitzeln. Die Kinder können sich auf den Boden legen und mit Wattekugeln bedecken lassen. Alte Socken können mit Watte befüllt und als Tast- oder Wurfsäckchen genutzt werden. Zusätzlich kann ein Wolke oder ein Teddy aus Pappe ausgeschnitten und eingekleistert werden. Anschließend können die Kinder die Pappe mit Watte bekleben.

Riesenbesuch im Zwergenland

Heute bekommen die Lauschwerge von den Riesen aus dem Riesenland Besuch. Gemeinsam wollen sie einen Spaziergang im Zwergenland machen. Die Zwerge stehen vor ihren Häusern und warten auf die Riesen. Aus der Ferne hört man schon ihre Schritte.

Die **Schritte werden immer lauter** und bereits nach kurzer Zeit sind sie da. Nach einer freundlichen Begrüßung geht es auch schon los.

Mit **kleinen, leisen Schritten** gehen die Zwerge voran und **mit großen lauten Schritten** gehen die Riesen hinterher. An einem Waldsee bleiben alle stehen und schauen den Enten zu. Doch dann geht es weiter. **Mit kleinen, leisen Schritten gehen die Zwerge voran und mit großen, lauten Schritten gehen die Riesen hinterher.** Nach einer kurzen Zeit bleiben sie an einer Weide stehen und schauen den Kühen zu. Doch dann geht es weiter. **Mit kleinen, leisen Schritten gehen die Zwerge voran und mit großen, lauten Schritten gehen die Riesen hinterher.** Als es dunkel wird, machen sie sich auf den Heimweg.

Mit **kleinen, leisen Schritten** gehen die Zwerge voran und **mit großen, lauten Schritten** gehen die Riesen hinterher. Die Riesen verabschieden sich und gehen durch den Wald nach Hause. In der Ferne **werden ihre Schritte immer leiser.** Die Zwerge gehen **mit leisen Schritten** in ihr Haus zurück und legen sich schlafen.

Die Kinder stellen die Schritte mit einer Trommel oder mit ihren Füßen je nach Lautstärke nach.

Ameisen laufen: Fingerspiel

Ameisen laufen hin und her,

(mit den Fingern über den eigenen Körper laufen)

Ameisen fällt das gar nicht schwer.

Ameisen laufen auf und ab,

Ameisen, die sind niemals schlapp.

Ameisen laufen rundherum,

Ameisen fallen müde um

(Hände auf die Oberschenkel legen)

Ab 3 Jahren:

Krabbelmonster

Alle Mitkrabbler gehen in einer Reihe in Krabbelstellung und umfassen jeweils die Knöchel des Vordermanns. Nun macht sich das Krabbelmonster vorsichtig auf den Weg durch die ganzen Raum: Sein „Kopf“ gibt die Richtung vor - und alle müssen hinterher.

Was bin ich?

Das Rate-Team stellt reihum Fragen, die der Ratemeister nur mit 'Ja' oder 'Nein' beantworten darf. Welcher Beruf, Filmschauspieler oder Mensch aus dem eigenen Bekanntenkreis ist gemeint? Wird der Begriff erraten, hat das Team gewonnen, nach dem zehnten Nein der Ratemeister. Abwandlung: Tiere-Raten.

Rollenspiele

Oftmals kommen Puppen und Kuscheltiere zum Einsatz. Vater-Mutter-Kind, Arztbesuch, Kochen, Zirkus, Kaufmannsladen oder Tierfamilie wirken sich positiv auf die Sprachentwicklung aus. Da werden Geschichten erfunden, Worte erprobt, der Sprachschatz wird erweitert und Grammatik angewandt.

Kuscheltiertiersuche

Ein Mitspieler versteckt 5 Kuscheltiere im Raum. Die anderen gehen raus und zählen bis 20 (oder so weit sie können). Danach kommen sie wieder rein und müssen suchen. Tipps wie 'heiß' und 'kalt' sind erlaubt. Derjenige, der am meisten Kuscheltiere gefunden hat, hat gewonnen.

Schnitzeljagd

Ein „Verstecker“ legt Botschaften in Form kleiner Papierschnipsel an verborgenen Stellen der Wohnung aus. Die erste Nachricht verweist auf das Versteck der zweiten - und so weiter. Am Ende findet das gemeinsame Suchteam den Schatz.

Ab 4 Jahren:

Balance im Labyrinth

Springseil oder ähnliches wird als Labyrinth auf den Boden gelegt, auf diesem Seil wird balanciert. Möglich wäre auch rückwärtslaufen.

„Kinkerlitzchen mit dem Luftballon“

Ein Luftballon wird mit verschiedenen Körperteilen hochgespielt, der Ballon darf dabei nicht auf den Boden fallen. Während der Ballon in der Luft ist, versuchen die Kinder sich hinzusetzen/hinzulegen und wieder aufzustehen. Variationen: Es wird eine bestimmte Reihenfolge der Körperteile vorgegeben, Übungen mit zwei oder mehr Luftballons

Einfrieren

Die Kinder bewegen sich zur Musik durch den Raum. Bei Musikstopp „frieren sie sich ein“, d. h. sie verharren in einer bestimmten Position und bewegen sich weiter, wenn die Musik wieder einsetzt.

Kletten

Zwei Kinder stehen einander gegenüber. Es wird ein Körperteil benannt, diesen sollen die Kinder „aneinanderkleben“ und sich durch den Raum bewegen. Variation: Eine Hindernisbahn gemeinsam zurücklegen.

Eisschollenspiel

Die Kinder stehen auf einer Eisscholle (Teppichfliese, Zeitung), die in der Sonne schmilzt, d.h. sie wird immer kleiner. Die Kinder sollen von einer Scholle zur nächsten springen, so dass sie schließlich im Einbeinstand landen müssen.

Ich packe in meinen Koffer

Einer fängt an: „*Ich packe in meinen Koffer ... einen Pullover!*“ Nun ist der nächste Mitspieler an der Reihe. Dieser wiederholt, was sein Vorredner einpackt und fügt sein eigenes Reiseutensil hinzu. Der Kofferinhalt wächst auf diese Weise so lange stetig an, bis jemand einen Fehler macht.

Zwillinge

Zwei Kinder fixieren einen Luftballon oder Softball mit verschiedenen Körperteilen und versuchen, sich gemeinsam in verschiedene Richtungen zu bewegen, ohne dass der Ball/Ballon herunterfällt.

Zahlen malen

Ein Kind zeichnet einem anderen Kind mit dem Finger verschiedene Zahlen/Formen auf den Rücken, die es dann erraten muss.

Roboterspiel

Ein Kind ist ein Roboter, das andere Kind steht hinter ihm und gibt durch Antippen der Schultern die Richtung an, in der sich der Roboter bewegen soll. Antippen zwischen den Schulterblättern = Start; Antippen auf den Kopf = Stopp

Gegenstände sortieren

In der Kreismitte liegen verschiedene Gegenstände, ein Kind soll mit verbundenen Augen alle Löffel oder alle Becher herausfinden

Taktiler Telefon

Die Kinder sitzen in einer Reihe hintereinander. Die Erzieherin/der Erzieher zeigt dem letzten Kind auf einem Blatt ein Zeichen/Bild. Das Kind „malt“ dieses Bild auf den Rücken des vor ihm sitzenden Kindes. Das vorderste Kind malt das Wahrgenommene auf ein Blatt Papier.

Blindgänger

Die Kinder stehen nebeneinander an einer Seite des Raumes. Im Abstand von fünf bis zehn Metern liegt parallel zu ihnen ein Seil. Nachdem die Kinder gesehen haben, wo das Seil liegt, werden ihnen die Augen verbunden und auf ein Kommando gehen sie los. Wenn sie glauben, am Seil angekommen zu sein, bleiben sie stehen.

Ab 5 Jahren:

Alles anders machen

Ein Kind ist der "Vorturner", die anderen müssen kräftig aufpassen. Weil sie nämlich nichts nachmachen dürfen, sondern genau das Gegenteil tun müssen. Also: Reißt der "Vorturner" die Arme hoch, müssen die anderen ihre Arme zum Boden strecken, lacht er, müssen die anderen schluchzen. Wer etwas falsch macht, scheidet aus.

Wald-Mikado

Die Spieler suchen möglichst grade Äste und eine halbwegs glatte Oberfläche. Die Äste werden auf der glatten Oberfläche angeordnet. Nun können die Kinder anfangen, Mikado zu spielen.

"Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm"

Alle haken sich unter, singen und versuchen, sich im Takt in Bewegung zu halten. Der berühmte Vers geht so: „Und 1* und 2* und 3* und 4* und 5* und 6* und 7* und 8*, ein Hut*, ein Stock*, ein Re* - gen - schirm*, und vorwärts, rückwärts, seitwärts, ran...“ Das allererste „Und“ gibt den Auftakt, um den rechten Fuß vorzuschwingen, ebenso gilt das bei jeder Stelle mit dem Sternchen (*). Bei „vorwärts, rückwärts, seitwärts, ran“ wird von allen Mitspieler entsprechend mit dem rechten Fuß in der Luft getippt.

Quellen:

- <https://www.lillydoo.com/de/magazin/foerderung-der-motorik>
- <https://www.elternwissen.com/erziehung-entwicklung/wahrnehmung-foerdern/art/tipp/motorik-foerdern.html>
- <https://www.backwinkel.de/blog/bewegungsspiele/>
- <https://www.herder.de/kk/praxisimpulse/spiele/>
- https://www.hochsauerlandsport.de/fileadmin/co_system/hochsauerlandkreis/media/Downloads/Material_UEL-C/Ausbildung/Wahrnehmung-und_Bewegungsfoerderung_in_der_Kita.pdf
- <https://www.familie.de/kleinkind/spielen-lifestyle/27-tolle-spielideen-fuer-kinder/>
- <https://www.hallo-eltern.de/kind/spiele-foerderung-sprachentwicklung/>
- <https://www.familie.de/kleinkind/kinderspiele/bewegungsspiele/>