

Die Welt durch Bewegung erkennen (Bewegungsspiele für mehrsprachige Kinder)

Autoren: Dr. phil. Simanovskaja, Elena (Potsdam, BRD), Dr. päd. Kudrjavceva, Ekaterina (Karlsruhe, BRD), Dr. phil. Hillmann, Simone (Moskau, Russland, www.simonehillmann.net, Blog <http://simi-moskau.bloggospaace.de>)

Partner:

IKaRuS e.V.



www.russisch-fuer-kinder.de



Vorwort Vor 100 Jahren

Russkaja škola za rubežom. Buch 5-6. – Prag: Verlag der vereinigten ländlichen und städtischen Staatsmänner in der Tschechoslowakei, 1923. – S. 91-93

Voluntarismus der Schule der Handlungen

Die Grundlage aller Erscheinungen des Bewusstseins stellt für Lay die Wahrnehmung der Bewegung dar. „Weder Ideen, Gefühle, Wollen oder Handeln ohne das Empfinden der Bewegung und motorischer Prozesse« (Experimentelle Didaktik, S. 87). Lai bezeichnet dies als das "grundlegende pädagogischen Handlungsprinzip". "Nur durch die Vorstellung der Bewegung hat die Seele Macht über die Bewegungen, über jede Aktion. Physiologie und Psychologie der Bewegung sind die Anfänge der Kunst, die Pestalozzi gesucht hat.“ (Exp. Did., S. 100).

Die Handlungen entwickeln sich vom Unbewussten zum Bewussten und Willentlichen wie folgt: I. Unbewusst: a) die unmittelbare Handlung mit inneren Reizen, b) reflektorische Handlungen mit äußeren Reizen. II. Bewusst: a) instinktives Handeln mit einem einzigen Motiv (Vorstellung 4 - Gefühl) und d) willentliche Handlungen mit einer Vielzahl von Motiven (Auswahl) und einer Zielvorstellung (Exp. Did., S. 110). Das Ziel jeder Entwicklung und Bildung ist die willentliche Handlung. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, sich auf allen Stufen der Erziehung nicht nur auf Ideen und Gefühle zu beschränken, sondern das Kind zum Handeln zu bringen. "Zum Handeln wird durch Handeln erzogen."

Die Entwicklung des Wahrnehmungs- und Bewegungsapparates und seiner gesamten Aktivitäten durchläuft 3 Phasen: a) Reiz, b) Verbindung, c) Bewegung. Auf psychologischer Ebene entsprechen ihnen: a) Eindruck, b) Vergleich, c) Äußerung. Lay fordert deshalb, dass jeder Akt des Lernens 3 pädagogische Stufen umfasst: a) Beobachtung, b) Verarbeitung, c) Darstellung. Die wichtigste Aufgabe stellt dabei die allseitige Anwendung des Wissens dar (Exp. Did., S. S. 519 u. ff.: Tatschule, SS. 40 и ff). Die Beobachtung sollte nicht nur durch das Sehen, sondern mit allen Sinnesorganen erfolgen. Die Verarbeitung findet im Gedächtnis statt, durch den Verstand, die Fantasie und das Gefühl. Und schließlich die Anwendung – sie findet körperlich statt, bildlich, mathematisch, sprachlich, musikalisch, dramatisch, technisch und praktisch (Exp. Did., S. 541). Entsprechend erarbeitete Lay den folgenden Lehrplan (Exp. Did., S. 539; Tatschule, S. S. 113, 114).

Alle Rechte vorbehalten. Zitieren und Nachdruck nur mit Genehmigung der Autoren.

IKaRuS– Interkulturelle Kommunikation und russische Sprache e.V.

www.russisch-fuer-kinder.de

(Beobachtender Sachunterricht)

(Darstellender Formunterricht)

Fächer

Eindruck

Beobachtung

Vergleich mit Werten,
wie Verarbeitung

Formen

Ausdruck

Anwendung

Beobachtender Sachunterricht

Darstellender Formunterricht

a) Natur (das Reich der Ursachen und Gründe)

Naturgeschichte

Lehre von der Natur

Geografie

Arbeit

Astronomie

Geschichte der Psychologie

Körperdarstellung als Technik

Modellbau, Experimentieren,

Pflege von Tieren und Pflanzen, manuelle

Mathematische Bildung

Technisches Zeichnen, Geometrie, Arithmetik

Logische Darstellung der Wissenschaft von der
Natur

Rationale Logik

a) Kultur (Reich der Ziele und Werte)

Vaterländische und fremde Geschichte
und Volkskunde

Hygiene

Hauswirtschaft

Staat und Recht

Moral

Kunst

Religion

Weltanschauung

Erziehung

Historische Psychologie

Darstellung durch die Sprache

sprechen, schreiben und lesen sowie die
Deklamation von Poesie und Prosa lernen

künstlerische Darstellung

Zeichnen und Malerei

Räumliche Darstellung

Modellbau, Bildhauerei, Architektur

musikalische Darstellung

Instrumentenspiel

Körperliche Darstellung

dramatische Darstellung, Spiel, Tanz,

Gymnastik

Selbstdarstellung

Führung in der Klassen- und

Lebensgemeinschaft

Logische Darstellung der Kultur

Logik des Gefühls

„Das Ziel der Schule der Handlungen ist nicht das Wissen, sondern die innere und danach nach außen hervortretende Aktivität, d. h. keine Abbilder des Gegebenen, sondern Vorbilder für das Schaffen: Verständnis des Ziels, Leitmotive, der „Standpunkt“ für die Anwendung, die „äußere Aktivität“, das ist das ultimative Ziel“ (Tatschule, S. 126). Allerdings darf man nicht denken, dass die Schule der Handlungen, im Grunde eine willkürliche, die Entwicklung von Intellekt und Gefühl ablehnt. Die von mir dargelegten sechs Leitideen sowie der Lehrplan geben sowohl dem einen wie dem anderen Raum. Die Willkürlichkeit der Schule der Handlungen schließt Intellektualität und Emotionalität nicht aus, sondern ordnet sie nur der Bewegung unter.

Unsere Kinder kommen von frühester Kindheit an mit spezifischen Besonderheiten der modernen Welt in Berührung:

- Multinationale und mehrsprachige Bevölkerung eines Hauses, Gebietes, Stadt
- Die Einschränkung physischer Anstrengung, um ein Ziel zu erreichen (mit dem Auto in den Kindergarten oder in die Schule, mit der Straßenbahn zur Probe, anstelle eines Waldspaziergangs eine Reise durch das Internet)
- Der Abbruch der Wechselbeziehungen zwischen Mensch und Umwelt.

Im Ergebnis leiden die zwei- und mehrsprachigen Kinder unter Bewegungsmangel, dem fehlenden Wissen über Natur und Umwelt (Verhaltensregeln in der Gesellschaft, des Aufenthaltes im Wald, an Wasserfällen usw.), unter ernststen emotionalen und sozialen Defiziten, die sich auch negativ auf die Sprachentwicklung auswirken. Stadtkinder aus sozial schwachen Familien (oft Migranten) sind durch spezielle psychische Probleme charakterisiert, Koordinations- und Wahrnehmungsstörungen, ungenügende Motorik; Kinder zwischen 6 und 14 Jahren haben eine mangelhafte Körperwahrnehmung.

Damit diese Probleme gelöst werden können, erscheint es notwendig, den Erziehern zusammen mit den Kindern entwickelte sportliche Spiele und Übungen vorzuschlagen, die sowohl Elemente der Sprachentwicklung, der Entwicklung des Wortschatzes sowie der Erweiterung des Wissensumfangs über ihre Umwelt enthalten. Sie sollten die Interessen und Bedürfnisse der Kinder berücksichtigen, ebenso den Spielort (Wohnung, Klassenraum, Turnhalle oder ein Platz unter freiem Himmel). Denn so urteilten die alten Römer: „In einem gesunden Körper wohnt ein gesunder Geist.“

Die im Folgenden vorgeschlagenen Spiele wurden unter Berücksichtigung der verschiedenen Altersgruppen der Kinder, ihrer Lebenserfahrung, ihres Wissens und ihrer Wünsche zusammengestellt. Jedes Spiel kann von den Teilnehmern selbständig und mit Veränderungen fortgesetzt werden. Wichtig ist auch, dass die Spiele weder eine spezielle Ausrüstung (teuer und raumgreifend), einen bestimmten Raum noch eine spezielle Vorbereitung durch die Pädagogen benötigen. Sie können in Klassenräumen, zu Hause mit den Eltern, in der Pause durch die Kinder durchgeführt werden.

Zielgruppe

Die Zielgruppe sind zweisprachige Kinder zwischen 3 und 10 Jahren aus russischsprechenden Migrantenfamilien. An den Spielen nehmen auch die Familien und Lehrer dieser Kinder teil, Mutter-Kind-Gruppen usw.

Spielidee

Was haben der Mensch und die Natur gemeinsam, was verbindet ein Kind mit einem Baum der Fluss? Alles wächst und entwickelt sich. Jede Entwicklung bedeutet Bewegung – in Zeit und Raum, bedeutet ein ständiges Zusammentreffen mit der Realität und die Notwendigkeit einer schnellen adäquaten Reaktion, Offenheit gegenüber allem Neuen und die Bereitschaft zum Handeln. Und das muss man seit der frühen Kindheit lernen.

In den Spielen, die den Kindern nicht aufgezwungen, sondern in ihren Tagesablauf eingebunden werden, die die Kinder selbst schaffen und mit ihnen wachsen, lernen wir zunächst die vier Jahreszeiten kennen, dann die vier Elemente. Danach folgen der Wald, das Feld, das Haus, der Garten, zum Schluss beschäftigen wir uns mit den Berufen. Doch

die Grundlage stellen die Kennenlern-Spiele dar. Die Kinder verwandeln sich, mit Musik oder ohne, in Bäume, Vögel, Bäche ... Sie werden ein Teil der lebenden oder nichtlebenden Natur und beschreiben ihre Gefühle und Wahrnehmungen.

Durch die Spiele erkennen sie: wie und wo man sich bewegt, wie man richtig spricht; sie lernen den eigenen Körper kennen und entwickeln Selbstvertrauen.

Gemeinsam mit den Erwachsenen treten sie ein in die noch unbekannte Welt und trainieren, mit den sie umgebenden Dingen und Geschöpfen umzugehen.

Ziele

Das Hauptziel ist die Herausbildung und aktive zielgerichtete Entwicklung der sozialen Kompetenzen und psychomotorischen Fähigkeiten der zweisprachigen Kinder.

Sekundäre Ziele sind die Entwicklung der sprachlichen Kompetenzen, der Motorik, der Wahrnehmung, die Kompensation von emotionalen Defiziten, das Kennenlernen der Umwelt und sich selbst, die Herausbildung einer positiven Körperwahrnehmung.

Das Neue in diesem Buch

Hauptsächlich ergibt sich der innovative Charakter des Buches aus der „Vielschichtigkeit“ der Spiele: vom körperlichen Training über das Erkennen der Umwelt bis zur Sprachentwicklung der bilingualen Kinder.

Zweitens sind die Kinder unbedingt selbst die Spielentwickler. Nur das Spiel kann man als erfolgreiches bezeichnen, welches das Kind ein zweites, drittes ... zehntes Mal selbst begonnen hat, über das es nachgedacht und das es verändert hat, indem es in die täglichen Interessen und Beschäftigungen eingegliedert wurde. Der Pädagoge sollte auf keinen Fall das Kind zum Spielen drängen. Er kann sein Verhalten beobachten, dann sich mit einbringen in die Beschäftigung und danach das Kind für das Spiel gewinnen.

Drittens erfordern die Spiele keine besondere Ausrüstung oder viel Platz. Sie können zu Hause oder im Kindergarten gespielt werden, im Garten oder im Wald. Am Ende eines jeden Kapitels befinden sich Spiele, die auf die Beobachtungsgabe und den schöpferischen Gestaltungswillen der Kinder abzielen.

SPIELT FÜR DIE GESUNDHEIT!

Wir bitten Sie, alle Kommentare, Verbesserungsvorschläge und Photos Ihrer Kinder während des Spielens an die Adresse der Projektautorin Frau Dr. Ekaterina Kudrjavceva zu senden: ekoudrjvtseva@yahoo.de. Danke!

Symbole:

	– Mannschaftsspiel mit Sieger
	– Gruppenspiel mit Sieger
	– Spiel für ein Kind, soll gewinnen
	– kooperatives Spiel ohne Verlierer
	– Gruppenspiel mit Pfand ¹
	– Spiel für ein Kind, ohne Verlierer
	– Spiel zu zweit, ohne Verlierer
	– für die Sprechorgane
	– für die auditive Wahrnehmung (Kind spricht selbst nicht)
	– für die visuelle Wahrnehmung
	– Fingerspiel
	– mit Zeitbeschränkung
	– mit Musik
	– mäßig bewegt
	– sehr lebhaft
	– Sprachspiel
	– unter Verwendung der Einrichtung
	– mit Materialien der Firma „Thera-Band“
	– Typ: Schneeball
	– Typ: verbotene Bewegung, verbotenes Wort
	– Typ: Wie ein ...
	– Typ: Fang den Ball und sag ...
	– spontanes Spiel
	– draußen

Die ersten Übungen: Fingerspiele

Wer von den Eltern kennt nicht das geflügelte Wort „Wir schrieben und schrieben ... Unsere Finger sind ganz müde...“? Und was wäre, wenn wir ein bisschen über den Tellerrand schauen und die Fingerspiele auf die heutigen Bedingungen anwenden: auf die Zwei- und Mehrsprachigkeit der Kinder, ihre Entwicklung in der multikulturellen und erst recht technologischen Welt? Versuchen wir es gemeinsam! Dabei aber die Kinder nicht zum Spielen zwingen, sondern wir bringen uns in ihr alltägliches Leben, in ihr Spiel ein.

Wer geht auf der Erde?

Wie oft hat Ihr Kind einen Frosch, ein Eichhörnchen, ein Pferd gesehen ...? Wenn noch gar nicht, dann ist es Zeit in den Tierpark zu gehen und die Angewohnheiten dieser Tiere zu beobachten. Danach kann man zu Hause ihre Bewegungen wiederholen, indem man eine oder beide Hände benutzt.

Um z. B. einen Frosch darzustellen bildet man eine Faust (Fingerspitzen auf die Handballen), legt die Hände mit den Fingernägeln nach unten auf den Tisch, dann die Finger strecken und vom Tisch abstoßen – „springen“. Und wenn der „Frosch“ quakt, dann war das Spiel erfolgreich!

Für die Darstellung eines Reiher reichen zwei Finger, die gleichmäßig wie auf Stelzen gehend bewegt werden, ohne sie im Gelenk zu beugen. („Es geht der Reiher durch den Weiher, will zum Nilpferd zu Besuch. Warum lädt das Nilpferd denn den Reiher nicht mal ein am Weiher?“ Ganz anders bewegt sich ein Spatz, er springt.

„In einem leeren Haselstrauch
da sitzen drei Spatzen, Bauch an Bauch.

Der Erich rechts und links der Franz

Und mitten drin der freche Hans.“

Christian Morgenstern

Zeigen Sie Ihrem Kind, wie stolz der Rabe einherschreitet oder wie der Pfau seine Schwanzfedern spreizt (den Daumen der rechten Hand in die Faust der linken Hand stecken, die restlichen Finger spreizen sich entweder wie ein Pfauenschwanz oder legen sich auf die Faust): „Der Pfau, der tanzt ja wie verrückt, der ganze Tierpark schaut entzückt!“

¹ Pfänder verlängern das Spiel. Als Pfand kann ein Zungenbrecher gesprochen werden, der für solche Spiele ausgewählt wird.

Einen Hund darzustellen (Zeigefinger und kleiner Finger „stehen“ wie Ohren, Zeigefinger, Ringfinger und Daumen berühren sich an den Fingerspitzen und bilden ein großes „Äugelein“, verkleinert man das Äugelein, erhält man einen „Fuchs“) oder ein „Zicklein“ (Die Ziege lief den Berg hinauf und wackelt mit dem Schwänzchen ...) – das fällt uns überhaupt nicht schwer. Die Kinder können die Bewegungen kopieren, verinnerlichen und mit Klängen erfüllen ...

Und jetzt gehen wir zu den Krabbelspielen über: die „Raupe“ kriecht über den Tisch, indem sie die Handballen, dann die gesamte Hand, dann die Finger auf den Tisch drückt, danach eine Faust bildet, die Finger wieder streckt und weiter geht es! Die „Natter“ (die Handfläche liegt auf der Rippe, nicht auf dem ganzen Bauch) „windet“ und bewegt sich hin zu einer kleinen Schale mit Gebäck: Die Fingerspitzen liegen auf den Handballen, schieben sich über die Handfläche und strecken sich schließlich aus.

Und was ist erst im Wasser los! Legt die Handflächen aneinander und, ohne die Finger loszulassen, lenkt das „Boot“ mal nach links und mal nach rechts. Und es schwimmt ein „Goldfisch“ über den Tisch und durch die Luft. Und jetzt verschränkt die Finger ineinander und spielt „Qualle“ oder „Krebs“: die verschränkten Finger nicht öffnend, hebt nacheinander die Finger und legt sie wieder ab (mittels Kommandos können die Bezeichnungen der Finger erarbeitet werden-welche Finger heben und senken sich zuerst usw.): „Fröschebein und Krebs und Fisch; hurtig, Kinder, kommt zu Tisch.“); für die Qualle sollte man von Zeit zu Zeit die „Kuppel“ öffnen (Finger bleiben verschränkt, nur die Handflächen gehen auseinander).

Lassen Sie Ihrer Fantasie und der Beobachtungsgabe Ihres Kindes freien Lauf! Und vergessen Sie nicht, noch mehr interessante Geschichten über die Bewohner des Waldes, der Felder und Bäche zu erzählen.

Eine Spielvariante stellt das Schattentheater dar, eine längst vergessene alte Belustigung. Mit den Fingern werden eine Hundeschnauze, ein Gänseschnabel ... dargestellt und sie erzählen wundersame Geschichten vor dem Einschlafen.

Spiele in alphabetischer Reihenfolge:

1. Atome und Moleküle



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Reaktionsschnelligkeit

Alter: 9-12

Schlüsselwörter: Physik, Zählen

Material: Scheiben in unterschiedlichen Farben

Die Spieler laufen über das Spielfeld in verschiedenen Richtungen – jetzt sind sie „Atome“. Auf ein Kommando des Pädagogen müssen sich mehrere „Atome“ zu „Molekülen“ zusammenschließen. Wenn das Kommando heißt: „Reaktion Molekül sieben!“, werden „Moleküle“ aus sieben „Atomen“ gebildet, (die Spieler halten sich gegenseitig fest). Ruft der Pädagoge: „Reaktion ist beendet!“, zerfallen die „Moleküle“ wieder in einzelne „Atome“. Wenn ein Molekül aus mehr Atomen als notwendig besteht, werden die Atome, die zusätzlich an das Molekül angedockt haben, bestraft und dürfen nicht mehr mitspielen. Erst auf das Signal: „Reaktion Molekül eins!“ dürfen sie wieder am Spiel teilnehmen.

2. Schmetterlinge



Fähigkeiten: Raumvorstellungsvermögen, Teamgeist, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 4-6

Wir sitzen an einem Ort und träumen, dass wir fliegen können. Stellen wir uns vor, das wir Schmetterlinge sind – wir entfalten unsere Flügel, wedeln mit ihnen (so, dass wir die anderen Schmetterlinge nicht stören und den Staub nicht von ihren Flügeln wischen, sonst können sie nicht mehr fliegen). Und jetzt stehen wir vorsichtig auf und fliegen *nach rechts*, *nach links*, *vorwärts*, *rückwärts* (zum Fenster, zur Tür, zur Tafel). Und wir landen und setzen uns hin.

3. Radrennbahn



Fähigkeiten: Sprache, Denkvermögen

Alter: 8-10

Schlüsselwörter: Physik, Fahrrad

Material: Rad eines Fahrrades mit 2 Griffen in der Mitte

Das Rad mit den zwei Griffen in der Mitte wird dem Kind gegeben. Das Kind hält das Rad sehr fest, der Pädagoge dreht es. Das Rad dreht sich, das Kind schwankt sitzend oder stehend langsam von rechts nach links. Der Widerstand wächst. Währenddessen lesen die anderen das Gedicht „Das Fahrrad“:

Mit dem Fahrrad,
das ich mag,
radle ich
den ganzen Tag.

4. Das Äußere des Menschen (Tieres)



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Konzentration, Denkvermögen

Lasst uns überprüfen, wie gut wir uns selbst kennen. Wo sind unsere Augen (Hände, Nase, Mund ...)? Und haben wir eigentlich Pfoten, einen Schwanz ...? Wer hat denn Pfoten?

Die Kinder laufen im Klassenraum herum, wenn der Pädagoge ein Körperteil nennt, bleiben sie wie eingefroren stehen, berühren das entsprechende Körperteil und zeigen, was man mit ihm machen kann: MUND – öffnen und schließen, kauen usw.; HAND – trägt etwas, wird zur Faust geballt usw.

Doch wenn der Pädagoge den Körperteil eines Tieres nennt (PFOTE, SCHWANZ, SCHNAUZE), sollen die Kinder die Bewegung fortsetzen.

Vergessen Sie nicht die Kinder zu loben, ihnen zu sagen, was sie für bemerkenswerte tolle Haare haben, welche schnellen Beine, saubere Hände ...

5. Wasser – kein Wasser



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Konzentration, Denkvermögen

Alter: 4-8

Schlüsselwörter: Wasser

Wisst ihr, dass das Wasser die Grundlage des Lebens ist? Ohne Wasser kann niemand auf der Erde leben, weder Menschen noch Tiere. Und wo können wir Wasser finden? ... (im Fluss, als Tau, als Regen, im menschlichen Körper ...). Mit dem Wasser sind viele Dinge unserer Umwelt verbunden. Der Teekessel z. B., er wird mit Wasser gefüllt, um Tee zu kochen, oder das Auto, es braucht nicht nur Wasser, sondern auch Benzin. Der Pädagoge nennt Wörter. Wenn das, was genannt wird, Wasser enthält (Quelle, Schnee), sollen die Kinder zwei Hände heben. Wenn ein Wort genannt wird, das in einer Beziehung zum Wasser steht (Gießkanne, Boot, Regenschirm), heben die Kinder eine Hand. Wenn das genannte Wort überhaupt nichts mit dem Wasser zu tun hat, dann bleiben die Hände unten. Wer sich geirrt hat, muss ein Pfand zahlen – einen Zungenbrecher aufsagen. Wenn mehrere Kinder falsch lagen, müssen sie den Zungenbrecher im Chor sprechen, z. B. „Wir Wiener Wäscheweiber wollen weiße Wäsche waschen, wenn wir wüssten, wo warmes Wasser wäre. Warmes Wasser wissen wir, weiße Wäsche waschen wir.“

6. Wasserträger



Fähigkeiten: Koordination, Geschicklichkeit, Rhythmusgefühl, Sprache

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: Haus, Wasserträger, Wasser

Material: Kinderplasteeimer

Wie gelangt das Wasser in unsere Häuser? ... Durch die Wasserleitung. Wir müssen nur den Wasserhahn aufdrehen und schon kommt das Wasser, sowohl warmes als auch kaltes, heraus. Man kann Suppe kochen, Wäsche waschen, duschen ... Doch es gibt auf der Erde solche Gegenden, wo die Menschen das Wasser aus dem Fluss, der Quelle oder

aus dem Brunnen holen. In einigen afrikanischen Ländern z. B. gießt man das Wasser in einen großen Krug, stellt diesen auf den Kopf, hält ihn mit einer Hand und schafft ihn so nach Hause. Kopf und Rücken hält der Wasserträger gerade, damit der Krug nicht herunterfällt. Lasst uns ein Weilchen Wasserträger sein.

Das Kind läuft mit dem Plasteeimer auf dem Kopf und die anderen sprechen das Gedicht:

Ein Wasserträger klein
Geht über Stock und Stein.
Hält gerade seinen Kopf,
wir können trinken aus dem Topf.

Der Wasserträger läuft im Rhythmus des Gedichts, bis es zu Ende ist. Beim letzten Wort nimmt er die Last vom Kopf und übergibt sie dem nächsten Kind. Die Aufgabe ist, den Eimer auf dem Kopf zu behalten. Um die Aufgabe zu erschweren, erhöhen die Kinder das Sprechtempo in jeder neuen Zeile, dabei sprechen sie jedes Wort deutlich aus.

Es hat der gewonnen, der die Last am längsten auf dem Kopf trage kann. Das können auch mehrere Kinder sein. Die, die verloren haben, müssen einen Zungenbrecher aufsagen, z. B. „Drei tropfnasse traurige Trogträger tragen tiefende Tröge treppauf und treppab.“

Vorher kann man den Kindern ein Foto zeigen, auf denen Frauen, die ein Gefäß auf dem Kopf tragen, abgebildet sind.

7. Der Luftballon



Fähigkeiten: Atemtraining, Gesprochenes in Handlung umsetzen, Sprache

Alter: 3-5

Schlüsselwörter: Atmung, Luftballon

Ein Kind wird als Mücke ausgewählt. Die anderen Spieler stellen sich im Kreis auf, fassen sich an den Händen und stellen sich so nah wie es geht nebeneinander und bilden einen noch nicht aufgeblasenen Luftballon. Die Kinder und der Pädagoge sprechen das Gedicht:

Ich blies auf den Luftballon.

Der Ballon beginnt größer zu werden: die Kinder gehen zur Seite, halten sich immer noch an den Händen, der Kreis wird immer größer. Dabei machen die Kinder eine Mundbewegung, als ob sie einen Luftballon aufblasen würden.

Doch mit großer, großer Tücke
stach hinein die kleine Mücke.

Das Mückenkind, das bisher außerhalb Kreises stand, läuft zu einem Kind im Kreis, schlägt es ab und nimmt seinen Platz ein. Das abgeschlagene Kind wird in der nächsten Runde zur Mücke.

Es platzte leider der Ballon.

Die Kinder gehen zum Zentrum des Kreises und zeigen mit dem Mund, wie die Luft aus dem Ballon entweicht.

Ach! Ist nicht schlimm!

Denk ich mir darauf,

Die Kinder blasen den Ballon wieder auf und

Das Spiel wiederholt sich mit einer neuen Mücke. Dabei kann dieses Gedicht verwendet werden:

Eine Katze bläst den Luftballon auf,

Da kommt ein Kätzchen in vollem Lauf.

Macht mit der Pfote kratz!

Und der Luftballon ... platzt!

8. Das Zauberwort



Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit, Konzentration, Aufmerksamkeit

Alter: 4-7

Schlüsselwörter: Höflichkeit, Etikette

Die Kinder stehen in einer Reihe. Der Pädagoge steht ihnen zugewandt und gibt Kommandos. Die Kinder sollen diese nur dann ausführen, wenn vor dem Kommando das Wort „Bitte“ gesagt wird. Fällt das Wort „Bitte“ nicht, muss nicht auf das Kommando reagiert werden. Wer einen Fehler macht, geht einen Schritt nach vorn und macht weiter mit. Am Ende des Spiels sind die am wenigsten aufmerksamen Kinder weiter von den anderen entfernt. Es gewinnen die Kinder, die am aufmerksamsten waren und sich noch in der Ausgangsposition befinden.

9. Pferdestall-Pferderennen-Pferdewagen



Fähigkeiten: Konzentration, Aufmerksamkeit, Rechtschreibung

Alter: 4-10

Material: Plakat mit großgeschriebenen Buchstaben PFER-DE

Mit Sprache spielen macht den meisten Kindern Spaß. Dabei kann man schwierige Lautverbindungen spielerisch trainieren. An der Wand hängt ein Plakat mit großgeschriebenen Silben PFER-DE, die Ergänzungen zu den beiden Anfangssilben werden mit den Kindern besprochen und es werden Bewegungen dazu vereinbart. Der Pädagoge spricht nun PFER-DE-(kleine Pause)WAGEN, die Kinder trampeln z. B. Wer eine falsche Bewegung macht, muss einen Zungenbrecher aufsagen, z. B. Pferde mampfen dampfende Äpfel. Dampfende Pferdeäpfel mampft niemand.

Andere Silben mit schwierigen Lautverbindungen am Anfang können sein: SCHNEE-

glöckchen, SCHNEE-sturm, SCHNEE-ball, BLUMEN-strauß, BLUMEN-garten, BLUMEN-beet, KRAUT-salat, KRAUT-suppe, KRAUT-wickel.

10. Die Natter



Fähigkeiten: Sprache, Reaktionsschnelligkeit, Gesprochenes in Handlung umsetzen, Aufmerksamkeit, Gedächtnis, Teamgeist

Alter: 4-8

Schlüsselwörter: Tiere, Natter

Dem Spiel liegt ein kleines Gedicht zugrunde:

Die Schlangen beißen in die Beine,
triffst du sie alleine,
egal an welchem Ort,
dann lauf schnell fort!

Die Kinder bilden zwei Mannschaften, die erste – „Natter“, die zweite – die Kinder. Die Spieler der ersten Mannschaft stehen hintereinander, halten die ausgestreckten Arme an die Hüften des vorderen Kindes. Der Pädagoge und die Kinder beginnen das Gedicht zu sprechen und bewegen sich im Sprechrhythmus. Bei den letzten Wörtern „dann lauf schnell fort!“ rennen die Spieler der zweiten Mannschaft auseinander und die Schlangen versuchen, eins von ihnen abzuschlagen.

Auf ein vorher festgelegtes Signal, z. B. ein Glockenton, das der Pädagoge gibt, hört das Herumrennen auf. Wenn es den „Schlangen“ gelungen ist, einen Spieler der zweiten Mannschaft abzuschlagen, muss dieser in die Schlangen-Mannschaft gehen. Vor dem Spiel legen die Kinder fest, wie viele Spielrunden es geben wird. Es hat die Mannschaft gewonnen, in der nach dem Spielende die meisten Spieler sind.

11. Zwei Winde



Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit, Aufmerksamkeit, Sprache, Atemtraining

Alter: 4-7

Schlüsselwörter: Frühling, Wind

Material: 1m langer Stock (abhängig von der Anzahl der Spieler), Papierstreifen oder Bänder von 40-50 cm Länge

Die Kinder zählen zu Dritt ab und bilden drei Mannschaften – Nordwind, Südwind, Kinder, die den Südwind rufen. Die Papierstreifen oder Bänder werden am Stock befestigt. Die Kinder der ersten beiden Gruppen stehen in gleichmäßigem Abstand vom Stock, den der Pädagoge hält (am besten markiert man den Abstand). Die Kinder der dritten Gruppe rufen den Südwind:

Wind von Süden komm‘ ganz schnell,
mit der Sonne mach es hell.

Verjag die Kälte, lieber Wind,
darüber freut sich jedes Kind.

Beim letzten Wort beginnen die Kinder der ersten beiden Gruppen auf die Streifen zu pusten. Wenn die Streifen in Richtung des Südwindes wehen, hat der Nordwind gewonnen und umgekehrt. Dann tauschen die Gruppen ihre Rollen, deshalb muss mindestens 3x gespielt werden. In der Familie kann man zu Dritt spielen. Zusätzliche Bedingungen können sein: die Kinder in der Rolle des Nordwindes runzeln böse die Augenbrauen, die in der Rolle des Südwindes lächeln, die rufenden Kinder klatschen in die Hände oder tanzen im Rhythmus des Gedichts.

12. Zwei Fröste



Fähigkeiten: Geschicklichkeit, Reaktionsschnelligkeit, Sprache

Alter: 5-10

Schlüsselwörter: Winter, Großväterchen Frost

Wer kommt in Russland zu Silvester zu den Kindern und bringt Geschenke mit? ... Und wie heißt Großväterchen Frost in deinem Land? ... Wann kommt er zu dir zu Besuch mit einem Sack voller Geschenke? Wenn Großväterchen Frost durch Städte und Wälder, über Felder und Wege zieht, wie ist dann das Wetter draußen? ... Kalt, frostig.

An den gegenüberliegenden Seiten eines Spielfeldes in 10 bis 20 Metern Abstand werden zwei Linien gezogen, die das „Haus“ und die „Schule“ markieren. Die zwei „Fröste“ werden gewählt. Alle anderen Kinder stellen sich hinter die Linie „Haus“, in der Mitte zwischen den Linien stehen die „Fröste“, sie wenden sich den Kindern zu: „Ich bin Frost Rotnase.“, der andere sagt: „Ich bin Frost Blaunase.“ Beide zusammen sagen: „Wer von euch geht heute raus – aus dem Haus?“ Alle Kinder antworten: „Die Kälte fürchten wir nicht, zwickt der Frost uns auch ins Gesicht!“ Nach diesen Worten rennen die Kinder aus dem „Haus“ in die „Schule“. Die „Fröste“ fangen sie und lassen sie erstarren. Die anderen bleiben unbeweglich stehen. Die „Fröste“ wenden sich mit den gleichen Worten an die anderen Kinder, die laufen zurück ins „Haus“ und berühren unterwegs die erstarrten Kinder und erlösen sie. Die „Fröste“ versuchen die anderen zu „vereisen“. Nach zwei Runden werden aus den nicht gefangenen Kindern zwei neue „Fröste“ bestimmt und die gefangenen werden erlöst. Das Spiel kann 3-4mal wiederholt werden.

13. Die Hofarbeiter oder Wir schippen Schnee -1



Fähigkeiten: Koordination, Geschicklichkeit, Teamgeist

Alter: 5-10

Schlüsselwörter: Winter, Schnee, Beruf, Hofarbeiter

Material: Schneebälle, kleine Schlitten (2), Eimerchen (4)

Winter – das bedeutet Kälte, Schneefall, zugeschneite Wege. Nirgends kann man entlangfahren oder –laufen ... Wer hilft uns da? ... Womit wird Schnee geschippt? Die Kinder werden in zwei Mannschaften mit unterschiedlicher Spieleranzahl aufgeteilt. Jede Mannschaft erhält einen Eimer mit der gleichen Anzahl an Schneebällen aus Papier und kleine Schlitten. Ein Spieler jeder Mannschaft nimmt nach dem Startsignal drei Schneebälle aus dem Eimer, legt sie auf den Schlitten und zieht sie zum Ziel, wo hinter der Ziellinie, die der Schlitten überfahren muss, ein zweiter Eimer steht. Die Aufgabe besteht darin, die Schneebälle unterwegs nicht zu verlieren und ins Ziel zu bringen. Dort werden sie in den zweiten Eimer gelegt, der Spieler läuft zurück und übergibt den Schlitten dem nächsten. Die heruntergefallenen Schneebälle werden von einem Helfer aufgelesen. Das Spiel ist beendet, wenn ein Signal ertönt. Das Spiel kann mit Musik durchgeführt werden – hört die Musik auf, ist das Spiel vorbei. Die Mannschaft hat gewonnen, die die meisten Schneebälle gesammelt hat. Je kürzer die Leine am Schlitten ist, desto schwieriger ist die Aufgabe zu bewältigen. Wenn keine Schlitten vorhanden sind, kann man Holzblöcke mit einem Strick verwenden. Die Oberfläche sollte nicht viel größer als der Umfang der Schneebälle sein. Hier kann, wie in anderen Staffel- und paarweisen Spielen mit ungleicher Anzahl an Spielern, der Pädagoge mitmachen.

14. Die Hofarbeiter, oder Wir schippen Schnee-2



Fähigkeiten: Geschicklichkeit, Konzentration, Teamgeist

Alter: 5-10

Schlüsselwörter: Winter, Schnee

Material: Watte (Schneebälle aus Papier), lange Holzstöcke, z. B. überlange Bleistifte (2), Eimer (4)

Das ist ein Staffelspiel. Die Spieler jeder Mannschaft stehen hintereinander. Auf das Kommando „Schneefall“ nehmen die ersten Spieler einen Schneeball aus dem Eimer und einen Stock. Das Kind soll nun den Schneeball auf dem Stock von einem Ende des Zimmers zum anderen transportieren, ohne dass der Ball herunterfällt. Wenn er doch herunterfällt, hebt ihn der Spieler wieder auf und geht dann weiter. Am Ziel legt der Spieler den Schneeball in den zweiten, noch leeren Eimer, rennt zu seiner Mannschaft zurück und übergibt den Stock dem nächsten Spieler. Der Ablauf wiederholt sich. Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft alle Schneebälle im zweiten Eimer abgelegt hat.

15. Eiche-Kiefer-Birke



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Sprache, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 4-12

Schlüsselwörter: Pflanzenwelt, Bäume

Für Kinder von 4-6 Jahren: Wie lebt ein Baum? Wir stellen uns um einen Baumstamm und fassen uns an den Händen. Ohne loszulassen zeigt, wie hoch der Baum ist (die Kinder stehen auf Zehenspitzen und heben die Hände nach oben), wie tief seine Wurzeln sind (die Kinder hocken sich hin und nehmen die Hände herunter), wie dick der Baumstamm ist (die Kinder nehmen die Hände in Schulterhöhe und gehen auseinander), wie sehr wir den Baum liebhaben (alle umarmen den Baum).

Danach erzählt der Pädagoge, dass alle Bäume einen bestimmten Namen haben und zu Familien gehören: Pappel, Ahorn, Birke, Weide, Eiche, Tanne, Kiefer und er zeigt den Kindern die Bäume. Spielt man das Spiel ein zweites Mal, kann man das Kind bitten, die

Birke zu finden – das Symbol Russlands, die Eiche – das Symbol Deutschlands, den Ahorn – das Symbol Canadas.

Für Kinder von 7 bis 12 Jahren: Der Lehrer erzählt den Kindern zuerst, dass es Mischwälder gibt, doch es gibt auch welche, in denen vor allem Eichen wachsen – der Eichenwald, Tannen – der Tannenwald, Birken – der Birkenwald.

Die Kinder laufen über das Spielfeld. Der Pädagoge gibt folgende Befehle, die die Kinder paarweise ausführen sollen: Eiche – das Paar fasst sich an und bildet einen Kreis, der zeigt, wie dick der Stamm der Eiche ist. Kiefer – die Kinder stehen auf den Zehenspitzen und strecken sich in die Höhe und zeigen, wie hoch und schlank eine Kiefer sein kann. Birke – die Kinder strecken die Arme in die Höhe und schaukeln mit ihnen gleichmäßig hin und her, wie die Birkenzweige, die im Wind wehen. Die Kinder, die eine falsche Bewegung ausführen, müssen ein Pfand abgeben.

Bewegungsvarianten für andere Bäume: Pappel – die Kinder laufen durch den Raum und stellen den fliegenden Pappelflaum dar. Tanne – die Kinder lassen die Arme wie Tannenzweige schräg vom Körper abstehen.

Variante: Entsprechungen finden: Der Pädagoge sagt: „Die Bäume haben Äste und Zweige, die Menschen ... (Arme und Finger), der Baum hat einen Stamm, der Mensch ... (einen Körper), der Baum hat Wurzeln, der Mensch ... (Füße und Zehen), der Baum hat Blätter, der Mensch ... (Haare), der Baum hat eine Rinde, der Mensch ... (Haut). Oder: „Der Fuchs hat ein Fell, der Mensch ... der Baum ...“.

16. Der Regen



Fähigkeiten: Sprache, Vorstellungskraft, Geschicklichkeit, Reaktionsschnelligkeit

Alter: 5-10

Schlüsselwörter: Herbst, Regen

Material: Eimer (Korb), kleine Bälle

Der Regen tropft auf die die Dächer und fällt auf die Erde. Wer freut sich über den Regen? ... Was machen die Menschen, wenn es regnet? ... Richtig, wir beeilen uns, damit wir nicht nass werden.

Die Kinder setzen sich im Kreis auf einen Teppich, in dessen Mitte Bilder liegen, die etwas aus der Natur zeigen (Bäume, Tiere, Gemüse, Früchte, Pilze, Spielzeug ...). Ein Kind wirft

den Ball hoch und alle anderen müssen, ehe er herunterfällt, ein Bild nehmen. Mit diesen Bildern wird vom Herbst erzählt. Jedes Kind denkt sich zu seinem Bild einen Satz aus und muss das Gesagte vorher wiederholen (kleinere Kinder brauchen die Sätze der anderen nicht wiederholen oder das macht der Pädagoge), so dass sich eine Geschichte ergibt.

17. Häuser sind ...



Fähigkeiten: Sprache, Aufmerksamkeit, Konzentration, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 5-8

Schlüsselwörter: Umwelt, Adjektive, Größen, Bewegungspause

Wo wohnen die Menschen in den Städten und Dörfern? Und welche Häuser stehen da, wo du wohnst?

Der Pädagoge sagt: „Häuser sind ...“ und beginnt aufzuzählen – hoch, niedrig, riesig, klein, winzig, gigantisch usw., immer unter Beachtung des vorhandenen Wortschatzes der Kinder. Die Kinder stellen die Adjektive pantomimisch dar.

Für größere Kinder kann man das Spiel schwieriger gestalten. Der Pädagoge sagt ein Adjektiv, zeigt aber pantomimisch etwas ganz anderes, um die Kinder zu verwirren. Diese sollen es dann richtig zeigen.

Das Spiel kann als Bewegungspause auch in anderen Sprachen benutzt werden.

Variante: Die Kinder machen nicht nur die Bewegungen, sondern sagen auch selbst, wie Häuser, Bäume sein können.

18. Hausarbeiten



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, schauspielerisches Können, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: Hausarbeit, Haus, Umwelt

Hilfst du deiner Mama im Haushalt? Und was machst du? Zeig' mal, wie du arbeitest!

Der Pädagoge nennt verschiedene Tätigkeiten, die Kinder stellen sie pantomimisch dar – fegen den Boden, spülen Geschirr, waschen die Pfanne ab, putzen Fenster, klopfen den Teppich aus, wischen den Boden ...

Ähnlich: Was habt ihr heute gemacht?

19. Laute heraushören



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Sprache, Lautunterscheidung, Denkvermögen, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 5-8

Schlüsselwörter: Reim

Die Kinder stehen im Kreis, in der Mitte der Pädagoge. Alle sprechen zusammen das Gedicht:

(1) A,a,a, der Winter der ist da.

Herbst und Sommer sind vergangen, Winter, der hat angefangen.

A,a,a, der Winter der ist da.

(2) E,e,e, nun gibt es Eis und Schnee.

Blumen blüh' n an Fensterscheiben, Flocken froh im Winde treiben.

(3) I,i,i, vergiss die Armen nie.

Womit soll' n sie sich bedecken, wenn sie Frost und Kälte schrecken?

(4) O,o,o, wie sind die Kinder froh.

Sehen jede Nacht im Traume sich schon unterm Weihnachtsbaume.

(5) U,u,u, du lieber Winter Du.

Schenkst uns schöne Weihnachtsgaben, sollst nun unsern Dank auch haben.

Im Anschluss kann man Wörter mit den Vokalen sammeln, z. B. Wir gehen im Zimmer umher und sammeln Wörter, die mit A beginnen, die ein A in der Mitte haben usw.

20. Lebt es oder lebt es nicht?²



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, schauspielerisches Können

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: belebt-unbelebt

Material: Ball

Das Spiel „Lebt es oder lebt es nicht?“ unterstützt den Gebrauch der Fragewörter WER und WAS und in diesem Zusammenhang das Wissen über die belebte und unbelebte Natur. Der Pädagoge wirft einem Kind den Ball zu und fragt z. B. WER?, das Kind muss ein belebtes Objekt (Mädchen, Hund) nennen. Das Spiel kann mit anderen Fragewörtern fortgesetzt werden, z. B. WELCHER?, WAS TUT? Die Antwort erfolgt in der 1.-3. Person Einzahl oder Mehrzahl.

Variante: WO wohnt dieses Tier (dieser Vogel)? Der Pädagoge wirft den Ball und sagt „Wald“, das Kind muss einen Waldbewohner nennen, „Wüste“ – einen Wüstenbewohner, „Haus“ – ein Haustier. Vereinfachung: Es wird in Wild- und Haustiere unterschieden.

21. Das Morgenrot



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Reaktionsschnelligkeit, Sprache

Alter: 6-12

Schlüsselwörter: Umwelt, Morgenrot

Material: Band

Dem Spiel geht ein Gespräch mit den Kindern über den Auf- und Untergang der Sonne voraus.

Die Kinder stehen im Kreis, bilden mit den Armen über dem Kopf einen Kreis, der die Sonne darstellen soll. Eins ist das Morgenrot und geht mit dem Band aus dem Kreis.

² Autor "elena zaitseva" <voklen@mail.ru>

Die Kinder schaukeln im Rhythmus des Gedichts:

Gute Morgen, liebe Sonne,
Gute Morgen, Morgenrot.
Tauchst alles in ein goldenes Licht,
Feld und Wald und den kleine Wicht.

Bei den letzten Wörtern legt das Morgenrot das Band vorsichtig auf die Schultern eines Kindes, das nimmt es schnell, sie laufen entgegengesetzt im Kreis herum, um den freien Platz zu besetzen. Wer es nicht schafft, ist das nächste Morgenrot.

Die Kinder drehen sich nicht um während des Spiels und die Rennenden laufen nicht durch den Kreis.

22. Erde, Wasser, Luft, Feuer



Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit, Aufmerksamkeit

Alter: 5-12

Schlüsselwörter: Umwelt, Tierwelt

Die Spieler stehen im Kreis, in der Mitte der Spielführer. Er wirft den Ball einem Kind zu und sagt dabei entweder „Erde“, „Wasser“, „Luft“ oder „Feuer“. Das Kind muss innerhalb von 5 Sekunden ein Tier aus dem entsprechenden Lebensraum nennen, z. B. „Erde“ – Regenwurm usw. Wenn „Feuer“ erklingt, darf sich niemand mehr bewegen. Wenn das Kind kein Tier oder nur ein falsches nennen konnte, muss es ein Pfand abgeben und das Spiel geht weiter.

23. Der Spiegel



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Koordination, Konzentration, Aufmerksamkeit anderen gegenüber

Alter: 4-10

Schlüsselwörter: Spiegel, Schatten

Was ist das: „Was hängt an der Wand und spricht ohne Zunge?“ Wohin schauen wir morgens, wenn wir uns anziehen oder die Zähne putzen? Genau, in den Spiegel. Und was kann der Spiegel? Er macht uns alles nach.

Die Spieler teilen sich paarweise auf (oder ein Kind steht vor dem anderen). Das erste ist der Mensch, das zweite – sein Spiegelbild. Der „Mensch“ führt vor dem Spiegel verschiedene Bewegungen aus (wäscht sein Gesicht, putzt Zähne, zieht sich ein Hemd an, knöpft es zu, bindet sich die Schuhe zu, macht Gymnastik usw.). Das Spiegelbild macht gleichzeitig alle Bewegungen nach. Achtung – die linke Seite des „Spiegelbildes“ wiederholt die Bewegungen der rechten Seite des „Menschen“ und umgekehrt. Die Paare zeigen ihre Aktivitäten der Reihe nach, die anderen müssen die Bewegungen erraten. Die Bewegungen kann auch der Pädagoge ausführen und die Kinder sind das „Spiegelbild“. Oder ein Kind ist der Spielführer und der Pädagoge wird gemeinsam mit den anderen Kindern zum „Spiegelbild“.

Variante – Schatten: Als Schatten läuft ein Kind hinter einem anderen her und wiederholt alle Bewegungen. Jedes Paar macht andere, aber leicht zu wiederholende Bewegungen.

24. Die Schlange



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Konzentration, Reaktionsschnelligkeit

Alter: 4-7

Schlüsselwörter: Schlange

Die Kinder stehen hintereinander und bilden eine Schlange. Die Schlange windet sich durch den Raum, ohne dass sich Kopf und Schwanz berühren. Die Kinder führen die Kommandos des Pädagogen aus, wie z. B. „Hände zur Seite!“. Wer eine „verbotene“ Bewegung, die vorher festgelegt und zwischendurch geändert wird, macht, muss ans Ende der Schlange. Die aufmerksamen Kinder bleiben so am Kopf der Schlange.

25. Die goldene Brücke



Fähigkeiten: Geschicklichkeit, Reaktionsschnelligkeit, Sprache

Alter: 4-12

Schlüsselwörter: Brücke, Laut r

Vor dem Spiel kann man mit den älteren Kindern Wörter mit der schwierigen Lautverbindung –br- üben: Bretzel, Bratwurst, Brief usw.

Wir woll' n die goldene Brücke bau' n.

Wer hat sie denn zerbrochen?

Der Goldschmied, der Goldschmied
mit seiner jüngsten Tochter.

Zieht alle durch, zieht alle durch,
den letzten wollen wir fangen,
mit Spießen und mit Spangen.

(Noten unter <http://www.st-benno.de/shop/pdf/023131.pdf>)

Das Brückenlied ist ein altes Reigenlied, bei dem sich zwei Kinder bei den Händen nehmen und mit erhobenen Armen eine Brücke formen. Die anderen stehen hintereinander mit den Händen auf den Schultern des Vordermannes und ziehen in einer

Reihe durch die Brücke hindurch, indem sie das Lied singen. Beim letzten Kind nehmen die „Brückenkinder“ die Arme nach unten und fangen es. Es wird gefragt, was es haben will – Apfel der Birne, je nach Antwort stellt es sich hinter das entsprechende „Brückenkind“. Die Reihe der singenden Kinder wird immer kürzer, am Ende stehen alle hinter den „Brückenkindern“ und legen die Hände auf die Schultern des vor ihm stehenden Kindes, so wird die Brücke wieder aufgebaut.

26. Tierpark



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Sprache, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 4-5

Schlüsselwörter: Tiere

Die Menschen gehen, laufen, springen. Und wie bewegen sich die Tiere? Zeigt mir, wie ein Frosch springt (oder ein Hase), wie ein Hund läuft (oder ein Pferd) ... Und wie sprechen sie?

Der Pädagoge oder eins der Kinder nennen verschiedene Tiere (Frosch, Hund, Katze ...), die Spieler sollen zeigen, wie sie sich fortbewegen (kriecht, springt ...) oder sie sollen ein charakteristisches Merkmal vormachen (der Reiher steht auf einem Bein, der Elefant hat einen Rüssel ...). Schließlich sollen die Kinder wie die Tiere „sprechen“.

Achtung-besprechen Sie vorher, in welchem Land sich der Tierpark befindet, der Hund auf Russisch macht gaf-gaf, auf Deutsch wau-wau.

27. Der Brotlaib – 1



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Reaktionsschnelligkeit, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 4-8

Schlüsselwörter: Größen, Brot

Wer mag denn kein Brot? Und welches Brot gibt es? (Rundes, quadratisches, großes, kleines, schwarzes und weißes). In Russland und auch in anderen Ländern heißt man liebe Gäste mit Brot und Salz willkommen. Das Brot musste rund sein und man nannte es einen Laib. Und jetzt backen wir einen Laib Brot!

Alle Kinder stehen angefasst im Kreis und sprechen gemeinsam mit dem Spielführer: „Zum Geburtstag von (Namen des Kindes einsetzen) haben wir ein Brot gebacken. Es war so breit, so schmal, so hoch, so niedrig!“ Die Reihenfolge der Größen ändert sich, sie wird vom Pädagogen vorgegeben. Die Kinder müssen schnell auf die Größen mit den entsprechenden Bewegungen reagieren: der Kreis wird richtig groß gemacht oder ganz klein, die Kinder stellen sich auf die Zehenspitzen oder hocken sich hin.

28. Der Brotlaib – 2



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Reaktionsschnelligkeit, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 4-8

Schlüsselwörter: Größen

Material: elastische Therabänder

Die Kinder erhalten elastische Therabänder, auf denen sie stehen, die Enden halten sie in den Händen. Sie sprechen gemeinsam mit dem Spielführer: „Zum Geburtstag von (Namen des Kindes einsetzen) haben wir ein Brot gebacken. Es war so breit, so schmal, so hoch, so niedrig!“ Die Reihenfolge der Größen ändert sich, sie wird vom Pädagogen vorgegeben. Die Kinder sollen folgende Bewegungen ausführen: Höhe – sie ziehen das Band mit den Händen so hoch wie möglich, Breite – sie ziehen das Band in die Breite,

Schmalheit – sie bringen die geraden Arme vor der Brust zusammen, Tiefe – sie lassen die Hände fallen und erholen sich.

29. Karamba



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Konzentration, Reaktionsschnelligkeit, mündliches Zählen

Alter: 8-12

Schlüsselwörter: Mathematik, Zählen, Zahlen

Vor dem Spiel wird besprochen, welche Zahlen durch 3 teilbar sind und welche die Zahl 3 beinhalten.

Die Kinder sitzen im Kreis. Der Pädagoge erklärt: „Wir werden jetzt der Reihe nach zählen. Anstelle der Zahlen, die durch 3 teilbar sind oder eine 3 in ihrer Bezeichnung haben, sagen wir „Karamba!“. Z. B. 1, 2, Karamba, 4, 5, Karamba, 7, 8, Karamba, 10, 11, Karamba, Karamba, 14 usw.“ Der, der sich irrt, scheidet aus. Die Ziffer 3 kann durch andere ersetzt werden.

30. Farbreaktionsspiel



Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit, Aufmerksamkeit

Alter: 4-12

Schlüsselwörter: Farben

Material: Becher, farbiges Material

Jedes Kind erhält einen kleinen Becher. Alle stehen im Kreis mit dem Gesicht nach außen. In die Ecken des Raumes werden Haufen mit kleinen, bunten Perlen, Steckern oder Bauklötzen oder ähnliches in verschiedenen Farben gelegt. Nun erzählt der Spielleiter eine Geschichte, in der die entsprechenden und auch andere Farben vorkommen, z.B. die Geschichte vom grünen Männchen, das im lila Bademantel in den roten Bus stieg.... Immer wenn eine Farbe genannt wird, müssen alle schnell in eine Ecke laufen und ein Teil der genannten Farbe in ihren Becher geben. Zum Schluss wird verglichen.

Oder

Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?

Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Reaktionsschnelligkeit

Alter: 4-8

Schlüsselwörter: Farben

Ein Kind stellt den Fischer dar, auf der anderen Seite des Raumes gegenüber stehen alle anderen Kinder. Diese rufen: „Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?“

Der Fischer antwortet: „Die grüne (rote, blaue usw.)!“ Die Kinder, die die entsprechende Farbe nicht in ihrer Kleidung haben, dürfen vom Fischer gefangen werden, die anderen können ganz entspannt auf die andere Seite laufen. Wer gefangen wurde, bleibt als Fänger auf der Seite des Fischers. Wer als letzter übrig bleibt, darf neuer Fischer werden.

31. Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Reaktionsschnelligkeit, Zahlen, Grobmotorik

Alter: 5-10

Schlüsselwörter: Zahlen, Fortbewegung

Ein Kind stellt den Fischer dar, auf der anderen Seite des Raumes gegenüber stehen alle anderen Kinder. Diese rufen: „Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Der Fischer antwortet z. B. „20 Meter!“ Die Kinder rufen zurück: „Wie kommen wir da rüber?“ Der Fischer denkt sich nun eine Fortbewegungsart aus und antwortet z. B. „Krabbeln!“ (oder, auf einem Bein hüpfen, rückwärts laufen usw.). Fischer und Kinder versuchen nun, auf die jeweils andere Seite zu krabbeln, der Fischer versucht, Kinder zu fangen. Die, die er gefangen hat, werden zu Fängern und stellen sich mit auf seine Seite. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis das letzte Kind gefangen wurde, das darf der neue Fischer werden.

32. Pfoten, Fühler, Flügel



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Feinmotorik, Sprache

Alter: 3-5

Schlüsselwörter: Umwelt

Weiß Ihr Kind, dass ein Mensch Hände und Füße hat, die Tiere aber Pfoten, die Vögel Flügel? Und wie heißt das alles auf Russisch und in anderen Sprachen? Das überprüfen wir jetzt. Seht eine Spinne an und versucht, ihre Bewegungen nachzumachen (und erklären Sie dem Kind, dass es sich vor einer Spinne nicht zu fürchten braucht): die Finger gespreizt, ein wenig gekrümmt und sie bewegen sich. So kann man als „Spinne“ an der Wand hoch- und herunter-, nach links und nach rechts krabbeln.

Ein Schmetterling ist wie eine fliegende Blume. Nehmt die Handflächen an den Unterseiten zusammen, wedelt mit den Fingern in der Luft, ohne die Hände auseinander zu nehmen. Der Schmetterling kann sich auf rote, blaue, gelbe, schwarze und andere Gegenstände setzen (so wiederholen die Kinder die Farben) oder auf die Nase der Mutter, auf das Ohr ... (Benennung der Körperteile), auf das Kleid, den Rock (Bekleidung).

Und wie säubern die Vögel mit ihrem Schnabel ihre Federn? Die Finger der einen Hand, die Federn, werden zusammengenommen oder gespreizt, mit der anderen Hand machen wir sie sauber, indem wir an den Fingern entlangfahren, wenn sie gespreizt sind. Dafür können auch die Hände von Mama und Papa verwendet werden.

33. Wir bauen einen Schneemann



Fähigkeiten: Konzentration, Geschicklichkeit, Teamgeist

Alter: 5-10

Schlüsselwörter: Winter, Schneemann

Material: Luftballons mit Helium (Bälle)

Die Kinder werden gefragt: „Was kann man im Winter machen?“ Genau ... und man kann einen großen Schneemann bauen. Lasst es uns gemeinsam versuchen. Wir brauchen drei Mannschaften und drei gleichgroße Luftballons, gefüllt mit Helium.

Jede Mannschaft erhält einen großen, mittleren und kleinen Luftballon. Diese müssen so über den Boden bewegt werden, dass sie auch am Boden bleiben. Wer am längsten seinen Ballon am Boden halten kann, hat gewonnen.

Einfacher wird es, wenn Luftballons ohne Helium oder nur Bälle verwendet werden.

Damit das Spiel interessanter wird, kann man es durch Zählen oder Musik zeitlich begrenzen.

34. Der Wald



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Raumorientierung, Gleichgewicht, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 4-7

Schlüsselwörter: Winter, Bäume, Bewegungspause

Im Winter schläft der Wald, doch die Bäume schlafen nicht wie die Menschen, sondern sie schlafen im Stehen. Sie stehen ruhig, im Wind schaukeln sie ein wenig nach links, nach rechts, nach links, nach rechts. Die Kinder stellen sich mit leicht geöffneten Füßen hin, Arme zur Seite. So schaukeln auch sie ein bisschen. Und jetzt stellen wir die Füße zusammen, die Arme bleiben zur Seite ausgestreckt. Wir schaukeln. Kann als Bewegungspause eingesetzt werden.

35. Der Plumpsack geht um



Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit, Sprache, Aufmerksamkeit

Alter: 4-8

Schlüsselwörter: Kreisspiel

Material: kleines Säckchen

Dem Spiel liegt ein Kinderreim zugrunde:

„Der Plumpsack geht um,

Dreht Euch nicht um,

wer sich umdreht oder lacht,

kriegt den Buckel vollgemacht..."

Die Kinder setzen sich in einen Kreis auf den Boden, mit dem Gesicht zur Kreismitte. Ein Kind bekommt nun einen Plumpsack in die Hand, das ist am besten ein Taschentuch oder ein kleines Säckchen. Nun geht es um den Kreis herum und versucht unauffällig das Taschentuch hinter dem Rücken eines anderen Kindes fallen zu lassen. Hat es das Taschentuch fallen gelassen, geht es einfach weiter im Kreis. Bemerkt das sitzende Kind das Taschentuch hinter seinem Rücken, springt es auf, nimmt das Taschentuch und versucht das andere Kind zu fangen. Dieses Kind läuft nun ganz schnell auf den freien Platz im Kreis und setzt sich hin. Dann muss das andere Kind mit dem Plumpsack herum gehen. Bemerkt ein Kind den Plumpsack hinter seinem Rücken nicht, und das Kind, das den Plumpsack hat fallen lassen, wieder zu dem Kind kommt, klopft diesem Kind auf den Rücken und muss sich in Kreis setzen, bis einem anderen Kind, dass gleiche passiert, erst dann wird der Platz im Kreis getauscht.

36. Menschen-Dinge-Tiere



Das ist ein didaktisches bzw. reines Sprachspiel, um den gelernten Wortschatz zu wiederholen. Die Kinder stehen nebeneinander im Kreis und werfen sich einen Ball zu. Das Kind, das den Ball gefangen hat, soll ein Wort passend zu einem vom Pädagogen vorgegebenen Bereich nennen: Lebensmittel, Farben, Haustiere usw. oder ein Wort, das mit einem bestimmten Buchstaben, einer bestimmten Silbe beginnt.

37. Meister, gib uns Arbeit auf



Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit, Sprache, schauspielerisches Können, Aufmerksamkeit, Vorstellungsvermögen

Alter: 5-10

Schlüsselwörter: Berufe

Die Kinder stellen sich in einer Reihe auf. In etwa 10 bis 20 m Entfernung steht auf der anderen Seite der Meister. Die Kinder gehen auf ihn zu bis auf einen oder zwei Schritte Abstand, und es beginnt das Wechselgespräch: Gruppe: "Meister, Meister, gib uns Arbeit auf!"

Meister: „Welches Handwerk soll es denn sein?"

Darauf deutet die Gruppe einen vorher verabredeten Beruf oder eine Tätigkeit pantomimisch an, die der Meister erraten muss.

Nennt er den richtigen Beruf oder die vereinbarte Tätigkeit, so laufen alle zurück und der Meister versucht, sie durch einen Schlag zu fangen. Die Gefangenen müssen dann dem Meister bei der nächsten Tour fangen helfen. Wer zuletzt gefangen wird, muss die Rolle des Meisters beim nächsten Spiel übernehmen.

38. Der Schriftsetzer



Fähigkeiten: Sprache, Rechtschreibung

Alter: 5-7, für Kinder, die die Buchstaben kennen und lesen können

Schlüsselwörter: Berufe, Schriftsetzer, Korrektor

Material: große Buchstaben, Glöckchen

Ein Kind ist der Schriftsetzer, als Korrektor fungieren entweder ein leistungsstarker Schüler oder der Pädagoge. Unter den anderen Spielern werden Buchstaben (oder Silben) verteilt. Der Schriftsetzer nennt ein Wort (mehrere Wörter, einen einfachen Satz), auf sein Signal hin stellen sich die Buchstaben (Silben) so in einer Reihe auf, dass ein Wort gebildet wird. Der Korrektor kontrolliert das Wort. Wenn ein Fehler gemacht wurde, wird er vom Korrektor korrigiert – das Buchstaben- (Silben-)kind wird an den richtigen Platz gestellt. Nach dem Signal laufen die Buchstaben (Silben) auseinander und erwarten das nächste Wort des Schriftsetzers.

39. Die ungehorsamen Buchstaben



Fähigkeiten: Sprache, Konzentration, auditives Gedächtnis

Alter: 5-12

Schlüsselwörter: Zungenbrecher

In jeder Sprache gibt es „ungehorsame“ Buchstaben, die schwer auszusprechen sind. In der deutschen Sprache sind das z. B. S, Sch, R, Ch, G, K, F, die Zischlaute usw. Diese müssen mit mehrsprachigen Kindern besonders trainiert werden. Mit viel Spaß wiederholen sie Zungenbrecher mit schwierigen Lauten, stehen dabei auf einem Bein, dann auf dem anderen. Wer auf beiden Füßen zu stehen kommt, ohne den Spruch zu Ende gesprochen zu haben, muss den Zungenbrecher allein wiederholen.

Beispiele: Fischers Fritze fischte frische Fische, frische Fische fischte Fischers Fritze.

Zwei zischende Schlangen zischten zwischen zwitschernden Vögeln.

Blase blubbernd in Seifenbrühe, bilde bunte Seifenblasen!

Kleine Kinder können keine Kirschkerne kauen.

40. Spiegelbild im Bach



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, schauspielerisches Können, Vorstellungsvermögen

Alter: 5-7

Schlüsselwörter: Frühling, Wasser

Im Frühling gibt es viel ...? Genau, Wasser! Der Schnee taut und es gibt mehr und mehr Wasser. Und im Wasser kann man sich spiegeln. Das Spiegelbild wiederholt alles, was du ihm zeigst.

Die Kinder stehen an einer Linie, dem Bach. Mit einem Abzählvers wählen sie den ersten Spieler. „Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, Kasper hat so laut gelacht, das im Haus der Balken kracht. Das Haus fällt ein, und du musst sein!

Er steht mit dem Gesicht den Kindern zugewandt und macht eine Bewegung, klatscht z. B. in die Hände, springt auf einem Bein, dreht den Kopf, hebt die Arme usw. Danach geht er an seinen Platz und an seine Stelle tritt der nächste Spieler. Er wiederholt die Bewegungen seines Vorgängers und fügt eine eigene an. Der dritte Spieler wiederholt die Bewegungen der beiden Vorgänger und fügt wiederum seine eigene dazu, usw.

41. Husch, husch, husch, die Eisenbahn



Fähigkeiten: Teamgeist, Sprache

Alter: 4-8

Schlüsselwörter: Eisenbahn

Material: Stühle

Wisst ihr, warum der Zug so schnell über die Gleise fährt? Weil alle Waggonen einander helfen.

Die Kinder stehen hintereinander und fassen sich an der Taille. Die Lokomotive (erstes Kind) tutet und beginnt sich zu bewegen. Ohne loszulassen überwinden sie zusammen einige Hindernisse (Stühle). Dazu singen sie:

„Husch, husch, husch, die Eisenbahn,
wer will mit nach Rostock fahr' n.
Rostock ist ne schöne Stadt,
die so viele Kinder hat.“

Der Name der Stadt wird in den folgenden Strophen durch weitere ersetzt. Die Kinder können auch selbst andere Städte nennen.

42. Das Spinnennetz



Fähigkeiten: Geschicklichkeit, Teamgeist, Sprache,

Alter: 5-8

Schlüsselwörter: Herbst, Insekten, Spinnennetz, Laut sp

Material: Wollknäuel

Was sieht man im Herbst auf den Bäumen und im Gras? Ja, Spinnennetze.

Die Kinder sitzen im Kreis. Der erste Spieler hat ein Wollknäuel in der Hand, nennt seinen Namen und wirft die Wolle zu einem beliebigen Mitspieler, hält dabei aber den Anfang der Wolle fest. Jeder Teilnehmer nennt seinen Namen, hält dieses Wollstück fest, so dass es irgendwann ein Spinnennetz ergibt. Nun stehen sie vorsichtig auf und gehen im Kreis und halten das Spinnennetz gespannt. Dabei sprechen sie:

Ein Elefant, ja, der balancierte auf einem dünnen Spinnennetz.

Da rief er froh: "Hurra, es hält! Ich hole meine Freunde jetzt!"

43. Der Bäcker



Fähigkeiten: Koordination, Rhythmusgefühl, Fähigkeit, Wort in Handlung umzusetzen

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: Berufe, Bäcker, Brot, Diminutiv des Substantivs

Wer weiß, woher das Brot auf unseren Tisch kommt? Wächst es auf dem Baum? Wie wird es gebacken? (Korn-Mehl-Brot). Und wie heißt der, der das Brot bäckt? Und was bäckt der Bäcker noch? (Brötchen, Plätzchen, Torten). Wollt ihr als Bäcker arbeiten?

Die Kinder imitieren die Bewegungen im Rhythmus des Reimes des Bäckers, indem sie aus dem Teig Brötchen kneten (bilden mit den Händen ein Boot und verdrehen die Handflächen), die Hände entfernen sich dabei allmählich vom Körper und nähern sich wieder an, die Arme werden gestreckt und wieder gebeugt.

Sälzchen

Schmälzchen

Butterchen

Brötchen

Törtchen

Futterchen.

Das Spiel kann man mehrere Male wiederholen.

44. Zugvögel



Fähigkeiten: Raumorientierung

Alter: 5-8

Schlüsselwörter: Vögel, Jahreszeiten, Monate, Himmelsrichtungen

Nennt alle Vögel, die ihr kennt ... Und wisst ihr, was einige Vögel machen, wenn der Herbst kommt? Sie fliegen vor der Kälte weg in den Süden, nach Afrika, wo es warm ist. Im Frühling kehren sie zurück in den Norden, Westen, Osten. Lasst uns mit ihnen fliegen! Die Kinder sind die Zugvögel. Auf dem Fußboden werden die Himmelsrichtungen markiert. Die Kinder wissen nun schon, warum und wohin die Vögel im Herbst und Frühling fliegen. Im Sommer und Winter bleiben sie an Ort und Stelle.

Der Pädagoge nennt verschiedene Himmelsrichtungen (oder schwieriger – die Monate). Die Kinder sollen sich entsprechend bewegen, vom Süden in den Norden laufen, den Westen, den Osten, oder von Norden, Westen, Osten nach Süden oder sie bleiben auf ihren Plätzen. Wer sich falsch bewegt, muss ein Pfand abgeben.

45. Flussüberquerung



Fähigkeiten: Geschicklichkeit

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: Frühling

Material: selbstklebende Teppich- oder Tapetenreste ohne glatte Oberfläche

Im Frühling taut der Schnee, viele Pfützen bilden sich, die Bäche werden breiter und tiefer. Um von einem Ufer zum anderen zu gelangen, muss man von Hügel zu Hügel, von Stein zu Stein springen. Wir werden jetzt auch von einem Zimmer ins andere „übersetzen“. Auf dem Boden liegen Papier- oder Teppichreste. Die Kinder gehen von einem Rest zum anderen, ohne sie zu verschieben oder daneben zu treten. Auf manchen Resten hat nur ein Fuß oder nur eine Zehenspitze Platz. Gut aufpassen! Wer danebentritt, muss einen Pfand bezahlen.

46. In einer Reihe



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Vergleichen

Alter: 4-7

Schlüsselwörter: Kennenlernen, ABC, Farbstufen, mehr-weniger, Namen

Habt ihr viele Freunde? Wie heißen sie? Und wie heißen deine Freunde hier in der Gruppe? Kennst du die Namen deiner Freunde?

Die Teilnehmer stellen sich in 10, 15 oder 20 Sekunden nach bestimmten Kriterien auf:

- In alphabetischer Reihenfolge;
- Nach der Haarfarbe ordnen (links die Brünetten, rechts die Blondinen), nach der Augenfarbe;
- Der Größe nach (links die Kleinen, rechts die Großen).

47. Mach es nach



Fähigkeiten: Konzentration, Aufmerksamkeit, visuelles Gedächtnis, Hilfsbereitschaft,
Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 5-10

Schlüsselwörter: Verben

Die Kinder stehen in einer Reihe. Mit einem Abzählreim wählen sie den ersten Spieler:

Eine kleine Mickey Maus

zog sich mal die Hose aus -

zog sie wieder an

und du bist dran!

Er steht den Kindern zugewandt und macht bestimmte Bewegungen, z. B. klatscht in die Hände, springt auf einem Bein, dreht den Kopf, hebt die Arme und benennt die Bewegungen jeweils „ich klatsche, springe ...“. Danach nimmt er seinen Platz wieder ein und das nächste Kind ist dran. Es wiederholt die Bewegung des ersten Kindes, macht eine eigene und nennt beide (ich klatsche und springe). Das dritte Kind wiederholt zwei Bewegungen und fügt seine an, benennt drei (ich klatsche, springe und drehe den Kopf). Wenn ein Kind einen Fehler macht oder nicht weiter weiß, darf das nächste ihm helfen, sie machen die Bewegungen dann zusammen.

48. Fang den Schneeball und sag ein Wort



Fähigkeiten: Koordination, Geschicklichkeit, Teamgeist

Alter: 5-10

Schlüsselwörter: Winter, Schnee

Material: Wattebälle, Eimerchen

Im Winter kann man Festungen aus Schnee bauen oder eine Schneeballschlacht machen. In Russland vergnügen sich damit nicht nur die Kinder, sondern auch die Erwachsenen, z. B. in der Butterwoche. Wir spielen auch mit Schneebällen, aber wir werfen sie nicht, sondern fangen sie.

Der Pädagoge hält einen Sack mit den „Schneebällen“ (Bällchen aus Watte oder einem anderen leichten Material) in der Hand. Die Kinder haben kleine Eimerchen. Der Pädagoge sagt: „Schneesturm“ und wirft Ball um Ball. Die Kinder sollen die Bälle mit ihren Eimern – nicht mit den Händen – fangen. Der Fänger soll dabei ein „Winterwort“ sagen. Die Wörter dürfen sich nicht wiederholen.

Variante: Auf die Bälle können Buchstaben geschrieben werden und die Kinder sollen aus den gefangenen Schneebällen Wörter zusammensetzen. Wichtig ist hier der Teamgeist – , die anderen um Buchstaben bitten, den anderen Buchstaben anbieten und das Wort gemeinsam zusammensetzen.

49. Zeig den Beruf



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, schauspielerisches Können, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 5-8

Schlüsselwörter: Berufe, Sport

Schauen wir einmal, wie gut ihr Berufe kennt! Zeigt mir, was macht ein ... Der Spielführer nennt Berufe, die Kinder nennen und zeigen charakteristische Bewegungen dazu: Chauffeur – lenkt, Fischer – angelt, rudert, Bauarbeiter – mauert mit Ziegeln, Holzfäller – fällt einen Baum usw.

Man kann auch Sportarten nennen und zeigen, was die Sportler tun: der Fußballer – schießt den Ball mit dem Fuß, der Schwimmer – schwimmt.

50. Der Schneider



Fähigkeiten: Koordination, Rhythmusgefühl, Teamgeist, Sprache

Alter: 4-7

Schlüsselwörter: Berufe, Schneider, Bekleidung

Was hast du an? Und du? Wer näht unsere Kleidung? Und welches Handwerkszeug braucht man dazu? Lasst uns zusammen als Schneider arbeiten!

Die Spielen stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Vorher wurden Nadel, Faden und Knoten ausgewählt mit einem Abzählvers:

Eins, zwei, drei,
wir alle sind dabei,
vier, fünf, sechs,
die Birne ist ein Gewächs,
sieben, acht, neun,
du musst sein!

Die Kinder bewegen sich rhythmisch im Kreis entgegen dem Uhrzeigersinn, die nach oben gestreckten Arme bilden Tore. Dabei sprechen sie in unterschiedlichem Tempo: „Knoten nach dem Faden, Faden nach der Nadel, und Nadel durch das Tor“. Die drei laufen entweder in den Kreis oder aus dem Kreis heraus, versuchen, einer hinter dem anderen zu bleiben, sich jedoch nicht zu berühren. Wenn der Faden oder Knoten abreißen lassen (bleiben zurück oder laufen falsch hinein oder hinaus), haben sie verloren. Die Rollen werden getauscht und das Spiel geht weiter.

Schwierigere Variante: Nadel, Faden und Knoten bewegen sich zum Spruch „Der Knoten rennt hinter dem Faden her, der Faden zieht sich langsam durch die Nadel, und die Nadel beeilt sich durch das Tor zu kommen“.

Indem man das Wort „Rock“ im nachfolgenden Reim durch andere Kleidungsstücke ersetzt, kann man den Wortschatz zum Thema „Bekleidung“ erarbeiten.

Säcke flicken, Säcke flicken, haben keine Nadel.

Schneider, Schneider, hopp hopp hopp, näh mir einen guten Rock!

51. Morgengymnastik



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Sprache, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 5-7

Schlüsselwörter: Koseform des Substantivs

Material: Bänder von Thera-Band

Am Morgen wachen wir auf, doch wir stehen nicht gleich auf, erst recken und strecken wir uns. Zeigt, wie ihr das macht! Wir strecken uns nach links und nach rechts, nach oben.

Und wie erwachen die Vögel? Und die Hasen? Und wenn wir müde sind, schlafen wir wieder ein.

Die Kinder stehen mit beiden Füßen auf den Bändern, halten die Enden in der Hand. Auf das Kommando des Pädagoge führen die Kinder folgende Bewegungen aus: „Dehnen“ – die Hände ziehen das Band ach oben, „links“ – Hände mit dem Band nach links, „rechts“ - Hände mit dem Band nach rechts, „zusammen“ – die Hände mit dem Band werden vor der Brust zusammengekommen, „Täubchen“ – die Arme werden wie Flügel zur Seite gestreckt, „Träumerle“ – die Arme hängen herab und erholen sich.

52. Die Post



Fähigkeiten: Gedächtnis, Aufmerksamkeit, Konzentration, Gewandtheit, Sprache

Alter: 5-12

Schlüsselwörter: Geografie, Städte, Präposition, Dativ

Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis, in der Mitte der Spielführer. Jeder Mitspieler wählt für sich einen Städtenamen aus: Berlin, Moskau, Dresden usw. Die Namen dürfen sich nicht wiederholen. Der Spielführer sagt laut: „Ich schicke einen Brief von Berlin nach Moskau.“ Die Spieler mit den entsprechenden Städtenamen müssen nun die Plätze tauschen, der Spielführer versucht, sich auf einen der freien Plätze zu setzen. Wer keinen Platz abbekommen hat, ist nun der Spielführer. Besetzt der Spielführer einen Platz, muss er seinen Städtenamen bekanntgeben. Die Kombinationen sollten sich nicht wiederholen, damit alle Kinder die Chance zur Bewegung erhalten.

53. Der Stickrahmen



Fähigkeiten: Feinmotorik (Hände), Konzentration, Sprache

Alter: 6-10

Schlüsselwörter: ABC

Material: Rahmen „Thera-Band“



Für dieses Fingerspiel benötigen wir den Rahmen der Firma Thera-Band, auf der einen Seite des Netzes befinden sich die kyrillischen, auf der anderen die deutschen Buchstaben.

Erste Aufgabe: das Alphabet mit den Fingern durchlaufen, indem man sich mit den Fingern von Loch zu Loch, d. h. von Buchstabe zu Buchstabe bewegt.

Zweite Aufgabe: mit den Fingern ein Wort bilden und halten.

54. Die Blume



Fähigkeiten: Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: Pflanzenwelt, Frühling, Blumen

Welche Pflanzen wachsen im Frühling eher als alle anderen? Genau, das Gras, die Schneeglöckchen ... Und wie erwachen sie? Zeigt, wie das Gras wächst und wie die Schneeglöckchen durch den Schnee stoßen. (Jedes Kind zeigt, wie es diesen Prozess versteht.)

Nun spielen die Kinder pantomimisch eine erwachende Blume, der Pädagoge macht die Bewegungen vor: Wir sitzen zusammengerollt in der Hocke, ganz langsam beginnen wir uns zu strecken, den Kopf zu heben, aufzurollen, den Oberkörper aufzurichten. Wir stellen uns auf die Zehenspitzen, recken die Arme nach oben, legen die Handflächen leicht geöffnet, wie eine Blume, aneinander.

Variante: Die Kinder legen sich in Form einer Blume mit den Füßen zur Mitte auf den Boden in einen Kreis, nehmen sich an den Händen oder fassen einen Gymnastikreifen. Auf das Kommando „Knospe“ beugen sich die Kinder in der Taille in Richtung Kreismitte, die Hände oder Reifen bilden eine Knospe. Auf das Kommando „die Blume entfaltet sich“ legen sich die Kinder langsam auf den Boden.

55. Das Bächlein



Fähigkeiten: Teamgeist

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: Frühling, Wasser, Name

Material: Glöckchen

Wie fließt das Wasser? Tropfen für Tropfen sammeln sich alle Tropfen unterwegs, an allen Hindernissen vorbei. Wir machen jetzt eine kleine Pause, ruhen uns aus, und danach kommt der erste Tropfen (der Pädagoge nennt einen Namen), um uns alle zu holen und zur nächsten Stunde zu gehen. Der Tropfen berührt ein Kind, das fasst es an und gemeinsam laufen sie solange weiter, bis sie alle Tropfen in ein Bächlein gesammelt haben. Und vergesst nicht, den Namen desjenigen zu nennen, den ihr mitnehmen möchtet.

Das erste Kind kann ein Glöckchen bekommen, damit die Kinder es hören und ihm entgegenkommen.

56. Die Fischer



Fähigkeiten: Geschicklichkeit, Sprache

Alter: 4-7

Schlüsselwörter: Berufe, Fische

Material: Kescher, verschiedene Gegenstände

Wo leben die Fische? Was machen sie? Was ist das für ein Fisch? Wie kommt er zu uns auf den Tisch? Wer fängt ihn? Wer kennt deutsche (russische, französische) Märchen vom Fisch?

Jedes Kind hat einen Kescher mit einem langen Stiel, mit dem es die Dinge, die auf dem Fußboden liegen, an der Decke oder den Wänden hängen, „angeln“ soll. Der den größten Fang gemacht hat, ist der Sieger. So kann man auch das Zimmer aufräumen.

57. Flugzeug-Hubschrauber-Krähe



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: Umwelt

Lexik: Was kann fliegen?

Die Kinder laufen durch den Raum. Auf das Kommando „Krähe“ beginnen sie mit den Armen zu rudern, als wären es Flügel (sie können auch krähen). „Flugzeug“ – die Arme sind zur Seite gestreckt wie die Flügel eines Flugzeugs. „Hubschrauber“ – die Kinder drehen die Arme wie Windmühlenflügel. Wer eine falsche Bewegung macht, muss ein Pfand abgeben.

58. Die Ernte



Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: Sommer, Herbst, Ernte

Wissen wir, was an welchem Ort wächst? Wissen wir, wo Beeren oder Nüsse gesammelt und Früchte geerntet werden? Das trainieren wir jetzt im

Die Kinder bewegen sich zu leiser Musik frei im Raum. Der Erzieher klatscht in die Hände (alternativ ein Knipsen des Fotoapparates-wir machen eine Aufnahme), die Kinder bleiben stehen und hören die Aufgabe: Wir sammeln Pilze! (Erdbeeren, Stachelbeeren, Äpfel, Nüsse, Heidelbeeren ...). Die Kinder erstarren für einige Sekunden für die „Aufnahme“: schauen wir, ob alle richtig ernten? Wer etwas Falsches darstellt, muss einen Pfand abgeben.

59. Es schneit



Fähigkeiten: Teamgeist, Atemtraining

Alter: 3-10

Schlüsselwörter: Winter, Schnee

Material: Watte (Papierschnipsel)

Wenn im Winter große, flauschige, weiche ... (was?) Schneeflocken vom Himmel fallen, dann heißt es in Deutschland „es schneit“ oder „es fällt Schnee“.

Lasst uns mit den Schneeflocken spielen. Man darf sie nur nicht in die Hand nehmen, sie tauen sonst gleich.

Jedes Kind erhält eine Schneeflocke – ein Wattestückchen oder Papierschnipsel. Die Kinder sollen ihre Schneeflocke durch Blasen so lange wie möglich in der Luft halten. Das Spiel dauert so lange, wie die Musik spielt.

60. Schneefall



Fähigkeiten: Koordination, Geschicklichkeit, Teamgeist

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: Winter, Schnee, Laut sch

Material: Laken

Was fällt im Winter vom Himmel: Wasser, Watte oder weißer, kalter Schnee? Natürlich Schnee. Er bedeckt die Häuser, Wälder, Felder. Alles wird weiß – die Menschen und die Autos. Und wir erleben, wie es schneit.

Vier der größten Kinder (oder 2 Erwachsene) fassen ein Laken an den Ecken und spannen es. Sie bewegen sich mit dem Laken durch den Raum:

Es schneit, es schneit, es ist wieder soweit!

Schlitten, Schneemann, Schneeballschlacht,
seht das Kind an, wie es lacht!

Nach dem letzten Wort versuchen sie, mit dem Laken die anderen Kinder zu fangen, indem sie das Laken nach unten ziehen. Wer gefangen wurde, muss unter dem Laken bleiben, sich dort bewegen und das Gedicht aufsagen.

Um die Zischlaute zu trainieren, eignen sich solche Zungenbrecher:

Zwischen zwei Zwetschgenzweigen sitzen zwei zwitschernde Schwalben.

„Zwei zischende Schlangen zischten zwischen zwitschernden Vögeln“.

Fischers Fritze fischte frische Fische, frische Fische fischte Fischers Fritze.

61. Schneeflocken, Wind und Frost



Fähigkeiten: Konzentration, Aufmerksamkeit, Sprache

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: Winter, Schnee

Die Schneeflocken-Kinder stehen sich paarweise gegenüber und klatschen im Rhythmus zuerst in die eigenen, dann in die Hände des Partners, dann wieder in die eigenen und sprechen:

ABC, die Katze lief in Schnee.

Und als sie wieder raus kam,
da hat' sie weiße Stiefel an,

ABC, die Katze lief in Schnee.

Danach sprechen sie „Dsinn, dsinn.“, und, solange noch kein Signal ertönt, drehen sich paarweise im Kreis herum. Beim Signal „Wind“ fliegen die Schneeflocken in alle Richtungen davon und hüpfen auf der Stelle. Beim Signal „Frost“ stellen sich alle in einen Kreis und fassen sich an den Händen. Beim Signal „Tauwetter“ hocken sich alle Schneeflocken hin. Der Spielführer versucht die Kinder zu verwirren, indem er auch falsche Signale wie „Schneesturm“, „Regen“ oder „Gewitter“ gibt.

62. Die Sonne



Fähigkeiten: Geschicklichkeit, Teamgeist

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: Frühling, Sonne

Material: Bänder von 30-40 cm Länge, Ring mit 0,5-1,5 m Durchmesser

Der Frühling kommt nicht, so lange wir die Sonne nicht aufgeweckt haben. Jedes Kind hat ein langes Band in der Hand, der Pädagoge einen Reifen. Die Kinder werfen ein Ende ihres Bandes (Sonnenstrahl) über den Reifen, das andere Ende halten sie fest. Sie gehen ein wenig nach außen, der Reifen bleibt in der Mitte. Die Kinder sprechen im Rhythmus:

Liebe, liebe Sonne,

kommt ein bisschen runter, (Reifen nach unten)

lass den Regen oben,

dann wollen wir dich loben.

Einer schließt den Himmel auf,

kommt die liebe Sonne raus. (Reifen nach oben)

Auch andere Varianten sind denkbar:

Das „Sonnenlied“ kann mit Gesten begleitet werden, die sich die Kinder selbst ausdenken.

Schön ist die Sonne, hell und klar ihr Schein,

keiner will ohne Sonne sein,

eine dicke Wolke

hat sie zugedeckt, doch sie sagt:

„Hier bin ich, ich hab mich nur versteckt.“

Ein Fingerspiel ist das nächste Gedicht von der Sonne:

Das ist die Sonne, (Daumen wackeln)

warm und rund, oh welche Wonne.

Das ist der Mond, (der Zeigefinger)

der am Himmel droben wohnt.

Diese Finger Sterne sind (die anderen 3 Finger)

Vater, Mutter, Sternenkind.

Seht, wie sie alle funkeln,
im Hellen und im Dunkeln.
Am Tag die Sonne ganz allein
wir mögen ihren warmen Schein.
Am Abend Mond und Sterne,
die sind unsere Laterne." (alle Finger)

63. Der Tausendfüßler



Fähigkeiten: Koordination, Rhythmusgefühl, Teamgeist, Sprache

Alter: 5-8

Schlüsselwörter: Tierwelt, Insekten, Tausendfüßler, Sommer

Was wir nicht alles im Sommer für Insekten im Gras finden, auf den Bäumen, in der Luft!
Und alle sind verschieden! Wie läuft ein Tausendfüßler?

Wir stehen hintereinander, fassen uns um die Hüften und beginnen langsam los zu laufen,
wie ein Tausendfüßler. (Die Kinder sollen selbst verstehen, dass ein Tausendfüßler mit
den Beinen läuft.) Die Kinder laufen im Rhythmus des Gedichts:

Tausendfüßler zog sich Holzschuh an
und ging mit uns zum Tanze dann.

Das fand er so wunderschön.

Er konnte auf Tausend Beinchen gehen.

Dazu kann man einen Witz erzählen: Der Tausendfüßler kommt zu spät zur Tanzstunde.

Da sagt die Maus: "Wieso bist du eigentlich immer zu spät?" Der antwortet: „Nun ja,
irgendjemand hat ein Schild an die Tür gehängt: "Füße gründlich abputzen!"

64. Wir gehen heute auf Löwenjagd



Fähigkeiten: Sprache, Reaktionsschnelligkeit, Gesprochenes in Handlung umsetzen, Aufmerksamkeit, Rhythmusgefühl, Gedächtnis

Alter: 4-10

Schlüsselwörter: Tiere, Löwe

Tripp Trapp, Tripp Trapp
gehen wir heute auf Löwenjagd?
Ja, wir gehen auf Löwenjagd
Tripp Trapp, Tripp Trapp

Halt was ist das? Ein Löwe?

Neeiiin!

Was ist das denn?

Das ist das Gras! (und man reibt die Hände gegeneinander, damit es ein raschelndes Geräusch gibt)

Tripp Trapp, Tripp Trapp
gehen wir heute auf Löwenjagd?
Ja, wir gehen auf Löwenjagd
Tripp Trapp, Tripp Trapp

Halt was ist das? Ein Löwe?

Neeiiin!

Was ist das denn?

Das ist der Sumpf (man macht quischquatsch)

Tripp Trapp, Tripp Trapp
gehen wir heute auf Löwenjagd?
Ja, wir gehen auf Löwenjagd
Tripp Trapp, Tripp Trapp

Halt was ist das? Ein Löwe?

Neeiin!

Was ist das denn?

Ein großer See (man macht Schwimmbewegungen und sagt "schwimm, schwimm" ?)

Tripp Trapp, Tripp Trapp

gehen wir heute auf Löwenjagd?

Ja, wir gehen auf Löwenjagd

Tripp Trapp, Tripp Trapp

Halt was ist das? Ein Löwe?

Neeiin!

Was ist das denn?

Das ist ein hoher Berg (man mach Kletterbewegungen und sagt "kletter, kletter")

Tripp Trapp, Tripp Trapp

gehen wir heute auf Löwenjagd?

Ja, wir gehen auf Löwenjagd

Tripp Trapp, Tripp Trapp

Halt was ist das? Ein Löwe?

Neeiin!

Was ist das denn?

Das ist eine dunkle Höhle.

und da gehen wir jetzt mal rein. Aber gaaanz leise. Man fängt an zu flüstern.

Oh, es ist ganz dunkel hier. Ich sehe was. Ein Ohr, ein Auge, einen Mund - das ist der Löwe. Schnell weg.

Den Berg runter, durch den See, den Sumpf, das Gras. Dabei jeweils das Geräusch machen.

In unser Haus. Die Tür zu, dann ist Ruh. Wir schließen die Tür ab, ins Bett, die Decke über den Kopf. Und hier kommt kein Löwe rein!

Alle Kinder wiederholen das Gedicht zeilenweise nach dem Pädagogen.

65. Länder kennen



Fähigkeiten: Raumorientierung, Aufmerksamkeit

Alter: 6-10

Schlüsselwörter: Geografie, Himmelsrichtungen, Reise, Zungenbrecher

Reist ihr gerne in andere Länder und Städte? Wo wart ihr mit euren Eltern im Sommer? Wie seid ihr dorthin gekommen? Lasst uns gemeinsam auf die Reise gehen!

Die Kinder sind die Reisenden. Auf dem Fußboden sind (russisch und deutsch) die Himmelsrichtungen markiert. Der Pädagoge nennt Länder oder Kontinente, die Kinder sollen sich zu der Himmelsrichtung begeben, in der das Land oder der Kontinent liegen.³ Der Ausgangspunkt ist das Land, in dem die Kinder leben. Sie sollen die Aufgabe schnell ausführen, solange der Pädagoge rückwärts von 1 bis 5 zählt, z. B. (Je älter die Kinder sind, desto weniger Zeit bekommen sie zur Verfügung.) Wenn eine Bewegung falsch ausgeführt wird, muss ein Pfand bezahlt werden. Vorher muss mit den Kindern über Himmelsrichtungen und die geografische Karte gesprochen werden.

66. Abzählvers



Dem Spiel liegt ein kleines Gedicht zugrunde:

Frau Möwe lud zum Tee

sich acht Möwen ein.

Sag schnell, mein liebes Kind,

wie viele Tassen müssen es sein?

Die Kinder stehen in einer Reihe, eins ist der Spielführer, der spricht den Vers. Das Kind, auf das er beim letzten Wort zeigt, muss schnell antworten. Ist es richtig, tauschen die anderen Kinder die Plätze. Der Spielführer spricht das Gedicht erneut, setzt aber eine andere Zahl ein. Wenn ein Spieler eine falsche Antwort gibt, wird er zum Spielführer.

³ Die Kinder assoziieren oft russisch „vostok“ mit deutsch „Westen“. Ihnen kann man eine Eselsbrücke vorschlagen: sowohl im russischen „vostok“ als auch im deutschen „Osten“ gibt es ein O.

67. Essbares-Nichtessbares



Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: essbar-nichtessbar, kalt-heiß, weich-hart

Material: Ball

Erzählt mal, was räumen eure Eltern in den Kühlschrank und was in den Küchenschrank?
Was darf man essen und was nicht?

Der Pädagoge wirft den Kindern den Ball zu und nennt essbare und nichtessbare Dinge. Bei essbaren Dingen fängt das Kind den Ball, behält ihn und sagt: „essbar“, bei nichtessbaren wirft es den Ball zurück und sagt: „nichtessbar“. Wenn das Kind falsch reagiert, muss es einen Zungenbrecher aufsagen.

Varianten: kalt-heiß, weich-hart

Umgekehrte Variante: Der Pädagoge sagt „essbar“ oder „nichtessbar“ und die Kinder nennen ein entsprechendes Wort.

68. DREI-DREIZEHN-DREISSIG



Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit, Aufmerksamkeit, Konzentration

Alter: 5-10

Schlüsselwörter: Zahlen, Bewegungspause

Die Teilnehmer sprechen vorher ab, welcher Zahl welche Bewegung zugeordnet wird. Die Kinder stehen, die Arme zur Seite ausgestreckt, in einer Reihe. Der Pädagoge gibt die Signale: DREI – Arme nach oben heben, DREIzehn – Hände an die Hüften, DREIßig - Arme nach vorn usw. Man kann auch andere Bewegungen verwenden. Die Kinder sollen schnell auf die Zahlen reagieren und die Bewegungen ausführen. Das Spiel kann als Bewegungspause verwendet werden.

69. Onkel Hans



Fähigkeiten: Team, Sprache, Aufmerksamkeit, schauspielerische Fähigkeiten

Alter: 5-10

Schlüsselwörter: Familie

Die Kinder bilden einen Kreis, fassen sich an. In der Mitte steht der Spielführer. Die Kinder laufen im Kreis und sprechen:

Onkel Hans hat sieben Kinder,
sieben kleine Buben.

Sie spielen nicht, sie essen nicht,
sie gucken dir nur ins Gesicht.

Und machen alle so:

Bei den letzten Wörtern machen alle die Bewegungen der sieben Söhne und erstarren.

Wer als letzter erstarbt, ist das nächste Spielführer.

In der nächsten Runde gehen die Kinder in die entgegengesetzte Richtung.

70. Die Ernte



Fähigkeiten: Geschicklichkeit, Teamgeist

Alter: 4-10

Schlüsselwörter: Herbst, Ernte

Material: Eimer (Korb), kleine Bälle

In der deutschen Sprache gibt es eine alte Bauernweisheit „Die Küken werden im Herbst gezählt.“ Das bedeutet, dass es erst viel Arbeit kostet, ehe ein Ergebnis sichtbar wird.

Im Herbst wird in vielen Ländern geerntet. Was ernten die Bauern im Herbst bei euch?

Lasst uns ihnen helfen! Wir müssen uns beeilen, um die Ernte bis zum Regen einzubringen.

Ein Kind nimmt den Eimer (Korb), die anderen haben die Bälle. Diese müssen in den Eimer geworfen werden. Der Eimer hilft entweder und hält still oder er stört und läuft weg. Als Hintergrund kann das Lied „Spannenlanger Hansel, nudeldicke Dirn“ gespielt werden.

71. Die Wetterfahne



Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit, Aufmerksamkeit, Denken, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 7-12

Schlüsselwörter: Geografie, Himmelsrichtungen

Ein Spielführer wird gewählt, die anderen bilden vier gleichstarke Mannschaften, die „Norden“, „Süden“, „Westen“ und „Osten“ heißen. Die Spieler stehen jeweils in einer Reihe, entsprechend ihrer Himmelsrichtung mit dem Gesicht zur Mitte und bilden ein Viereck. Der Spielführer steht in der Mitte und gibt das Kommando: „Es weht der Nordwind.“ – alle Kinder drehen dem „Norden“ den Rücken zu und wedeln mit den Händen nach „Süden“. Die nächsten Kommandos gibt der Spielführer schnell hintereinander. Die Kinder erhalten für jeden Fehler Strafpunkte. Die Mannschaft mit den wenigsten Strafpunkten hat gewonnen.

72. Obst und Gemüse



Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit, Aufmerksamkeit, Konzentration

Alter: 4-7

Schlüsselwörter: Obst, Gemüse, Bewegungspause

Wart ihr mit Mama einkaufen? Was habt ihr eingekauft? Habt ihr Äpfel und Bananen, Apfelsinen und Mandarinen, Kartoffeln und Tomaten gekauft? Wer weiß, wo sie wachsen? Was wächst in der Erde, und was am Baum?

Der Pädagoge nennt durcheinander Obst und Gemüse. Wird ein Obst genannt, sollen die Kinder mit den Armen nach oben hochspringen und in die Hände klatschen. Fällt ein Gemüsename, hocken sie sich hin.

Für das Spiel können auch andere Kombinationen verwendet werden: Haustiere-wilde Tiere, Vögel-Fische. Natürlich müssen die Kinder das Wissen darüber vorher erwerben. Dann könnte man so beginnen: Wart ihr schon einmal auf dem Dorf? Welche Tiere leben gemeinsam mit den Menschen, welche im Wald? Oder: Wer lebt im Aquarium, wer im Käfig?

73. Die Reiher



Fähigkeiten: Koordination, Gleichgewicht

Alter: 5-7

Schlüsselwörter: Tiere

Material: Stabilitätstrainer der Firma Thera-Band oder Papier

Der Pädagoge zeigt den Kindern Bilder von Reiher und erzählt über ihre Angewohnheiten.

Das Zimmer wird zum Moor, die Kinder sind die Reiher. Auf das Kommando „wir gehen spazieren“ beginnen sie zu gehen, heben die im Knie gebeugten Beine hoch in die Luft. Die Arme werden gerade und geschlossen nach oben gestreckt – das ist der Schnabel. Von Zeit zu Zeit beugen sie sich in der Hüfte nach vorn und berühren mit dem Schnabel den Boden – sie fressen. Auf das Kommando „wie schlafen“ laufen die Kinder auf die „Hügel“ (das können die Stabilitätstrainer oder Papierstückchen, nicht größer als für einen Fuß, sein). Die Kinder sollen so lange wie möglich auf einem Bein stehen. Die Arme bleiben in der Position „Schnabel“.

74. Die Reiher und Boxer



Fähigkeiten: Koordination, Gleichgewicht, Konzentration, Aufmerksamkeit, Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 5-6

Schlüsselwörter: Umwelt

Die Kinder heben die Arme gerade über den Kopf, verschränken die Finger und laufen durch den Raum, indem sie immer wieder in der Hüfte nach vorn abknicken – das ist die Bewegung für das Kommando „Reiher“. Die Arme mit zu Fäusten geballten Händen zur Seite nehmen und in die Luft boxen beim Laufen – diese Bewegung wird ausgeführt zum Kommando „Boxer“. Die Kommandos gibt der Spielführer und die Kinder bewegen sich entsprechend.

75. Mensch oder Tier?



Fähigkeiten: Koordination, Aufmerksamkeit

Alter: 4-6

Schlüsselwörter: Mensch, Tier, Körperteile

Erste Variante:

Die Kinder gehen in kleinem Abstand voneinander langsam im Kreis, der Pädagoge nennt durcheinander Körperteile von Menschen oder Tieren. Wenn er einen Körperteil eines Menschen nennt, sollen die Kinder es an sich selbst zeigen, bei Körperteilen von Tieren laufen sie weiter im Kreis.

Zweite Variante:



Zwei Mannschaften werden gebildet, die Spieler stehen in einer Reihe, die andere Mannschaft gegenüber. Der Pädagoge nennt durcheinander Körperteile von Menschen und Tieren. Eine Mannschaft zeigt nur die menschlichen Körperteile, die andere nur die der Tiere. Wer sich irrt, geht in die andere Mannschaft. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle

Körperteile genannt wurden. Die Mannschaft hat gewonnen, in der am Ende die meisten Spieler sind. (Beispiele für Körperteile: Pfoten, Schnabel, Stachel, Schwanz, Horn, Schuppen, Hufe, Fell, Stoßzähne, Rüssel, Federn, Flügel, Flossen; Nase, Kopf, Mund, Lippen, Wimpern, Stirn, Brust, Beine, Arme, Finger, Hals, Ohren, Augen, Augenbrauen, Wangen, Zunge, Schnurrbart, Bart).

Ältere Kinder kennen auch folgende Körperteile: Unterschenkel, Handgelenk, Knöchel.

76. Was habt ihr heute gemacht?



Fähigkeiten: Vorstellungsvermögen, schauspielerische Fähigkeiten, Sprache, Aufmerksamkeit dem anderen gegenüber, Kommunikation

Alter: 4-12

Schlüsselwörter: Berufe, Haus, Umwelt

Ihr wisst sicher, dass es in Fabriken und Unternehmen, in landwirtschaftlichen Betrieben Besitzer und Angestellte gibt. Der Eigentümer kontrolliert die Arbeiter und schimpft mit den Faulen. Manchmal fährt der Besitzer weg und wenn er wiederkommt, erzählen und zeigen ihm die Arbeiter, was sie getan haben.

Ein Besitzer wird ausgewählt. Er verlässt kurz das Zimmer. Die anderen sind die Arbeiter, sie besprechen, was sie darstellen wollen. Der Besitzer kommt zurück und fragt die Arbeiter: „Was habt ihr heute gemacht?“ Die Arbeiter antworten: „Wir werden zeigen, was wir taten, und er muss es erraten.“ Sie stellen verschiedene Tätigkeiten dar) schwimmen, fegen, graben, auf Instrumenten spielen usw.). Wenn der Besitzer alles erraten hat, wird ein anderer gewählt. Wenn nicht, muss er nochmal den Raum verlassen und die Arbeiter denken sich andere Tätigkeiten aus.

Man kann auch vereinbaren, dass die Tätigkeiten nur aus einem Bereich stammen – Hausarbeit, Arbeit auf der Baustelle, im Krankenhaus, in der Schule usw. Jedes Kind stellt eine Tätigkeit dar. Oder sie spielen paarweise und stellen unterschiedliche Rollen dar (Käufer-Verkäufer, Arzt-Patient, Schaffner-Passagier, Musiker-Zuhörer).

77. Was frisst der Hase?



Fähigkeiten: Denken, Gewandtheit, Teamgeist

Alter: 4-7

Schlüsselwörter: Lebensmittel

Material: Bilder mit verschiedenen Gegenständen, Lebensmitteln

Was wir essen, weiß jeder. Z. Bsp., was habt ihr heute gefrühstückt? Und nun schauen wir, was Tiere und Vögel fressen!

Im Raum werden überall an den Wänden, auf dem Boden ...Bilder mit verschiedenen Gegenständen (Lebensmittel, Kleidung, Haushaltsgegenstände, Lebewesen usw., am besten laminiert, sie kann man unter www.russisch-fuer-kinder.de finden und gemeinsam mit den Kindern herstellen und ihnen gleichzeitig erklären, was auf den Bildern zu sehen ist) aufgehängt, ausgelegt

Es werden zwei Mannschaften gebildet, die die Bilder zu einem bestimmten Platz bringen müssen. Der Pädagoge erklärt die Spielregeln: nach dem Kommando „Was frisst ... der Hase?“ (Motte, Elefant, Wolf – die Auswahl hängt vom Alter und dem Wortschatz der Kinder ab) soll jede Mannschaft so viel wie möglich Karten mit den entsprechenden Abbildungen sammeln. Die Kinder müssen dabei springen, kriechen und verschiedene Hindernisse überwinden, z. B. kann eine Karte in einem Krabbeltunnel versteckt sein. Die Karte wird an den entsprechenden Ort gebracht und das Kind kontrolliert, ob es das Bild schon gibt oder noch nicht. Jedes Bild wird nur ein Mal genommen. Die Kinder können sich gegenseitig kontrollieren, aber das sollte schweigend geschehen, nur mit Hilfe von Gesten. Das Spiel läuft mit Musik, beginnt und endet die Musik, beginnt und endet auch das Spiel. Danach dürfen die Kinder sprechen und sie sollen über ihre Bilder erzählen. Für jedes richtige Bild erhält die Mannschaft einen Punkt. Das Spiel kann auch mit einzelnen Kindern gespielt werden.

78. Die Zauberhandschuhe



Fähigkeiten: Gesprochenes in Handlung umsetzen

Alter: 4-7

Schlüsselwörter: Haus

Material: Handschuhe

Wer möchte einmal ein Zauberer sein? Natürlich alle! Wir ziehen uns Zauberhandschuhe an, die wie ein Magnet von verschiedenen Gegenständen oder Menschen angezogen werden, die der Pädagoge benennt: „Der Tisch wird von den Handschuhen angezogen (der Kopf, Mascha, der grüne Ball usw.).“ So kann man gemeinsam mit den Kindern das Zimmer aufräumen, indem man die entsprechenden Dinge und den Platz, wo es hingelegt werden soll, nennt.

79. Tannenzapfen-Eicheln-Nüsse



Fähigkeiten: Reaktionsschnelligkeit, Aufmerksamkeit

Alter: 4-10

Schlüsselwörter: Herbst, Herbstfrüchte, Bäume

Dieses Spiel passt zum Thema Herbst, Herbstfrüchte oder Bäume. Vor dem Spiel wird geklärt, an welchen Bäumen Tannenzapfen wachsen und welche Form sie haben, wo Eicheln du wo Nüsse, welche von ihnen man essen kann und welche nicht.

Die Kinder bilden Dreiergruppen, einer ist der Spielführer. Jede Dreiergruppe fasst sich an und bildet einen Kreis. Jeweils ein Spieler in der Gruppe ist der Tannenzapfen, die Eichel und die Nuss. Es sollten mindestens zwei Kreise gebildet werden können, also müssen es mindestens sieben Teilnehmer sein.

Der Spielführer befindet sich außerhalb der Kreise und gibt das Signal „Nüsse!, „Eicheln“ oder „Tannenzapfen“. Alle Spieler mit diesen Namen tauschen dann die Plätze, der Spielführer versucht, einen freien Platz zu erhaschen und übernimmt die entsprechende Funktion. Der, der übrig bleibt, wird der nächste Spielführer.

80. Das bin ich!



Fähigkeiten: Selbstwahrnehmung visualisieren

Alter: 6-10

Schlüsselwörter: Stein, Schere, Papier

„Stein, Schere, Papier“ kennt wohl jeder Vertreter der älteren Generation. Das Spiel hilft, die unbelebte Welt zu erkennen, eine Welt, in der alles gebraucht wird, in der alles seine Anwendung findet. Aber wo ist der Platz des Menschen? Des Kindes? Und wir dachten – was passiert, wenn wir das Spiel fortsetzen? Mit dem Kind reden – was kann man mit einem Stein machen, mit einer Schere oder mit Papier? Was gefällt ihm besser: die Faust oder die geöffnete Hand? Und dann spielen wir in einer neuen Variante: wir sagen „Stein, Schere, Papier“, zeigen die Faust, Zeige- und Mittelfinger sowie die Handfläche und enden mit: „Das sind sie, und das bin ich!“ – das Kind zeigt das, was es mit ihm selbst verbindet.

Die Eltern, die das Spiel schon gespielt haben, schlugen vor, auch Mama und Papa darstellen zu lassen, das wird helfen, das Verhältnis des Kindes zu seinen Nächsten zu ergründen.

81. Zehn kleine Fledermäuse



Fähigkeiten: Sprache, Reaktionsschnelligkeit, Gesprochenes in Handlung umsetzen, Aufmerksamkeit, Rhythmusgefühl, Gedächtnis, Mengenvorstellung

Alter: 4-7

Schlüsselwörter: Fledermaus, Tiere, zählen, Ordnungszahlen, Menge

Zehn kleine Fledermäuse

Zehn kleine Fledermäuse flogen um die Scheun'.
Der einen wurde schwindelig, da waren' s nur noch neun.

Neun kleine Fledermäuse flatterten durch die Nacht.
Die eine flog zu Dracula, da waren' s nur noch acht.

Acht kleine Fledermäuse wollten Kegel schieben.
Die eine hat verschlafen und da waren' s nur noch sieben.

Sieben kleine Fledermäuse ärgerten die Hex'.
Die Hexe, die hat zugegrabscht, da waren' s nur noch sechs.

Sechs kleine Fledermäuse flogen in die Sümpf.
Die eine hatte Angst davor, da waren' s nur noch fünf.

Fünf kleine Fledermäuse spielten mal Klavier.
Die eine flog vor Schreck weit weg da waren' s nur noch vier.

Vier kleine Fledermäuse kochten Käferbrei.
Die eine wollte Himbeereis, da waren' s nur noch drei.

Drei kleine Fledermäuse kloppten sich, auwei.
Da kam die Polizei gerannt, da waren' s nur noch zwei.

Zwei kleine Fledermäuse hingen an 'ner Leine.
Die eine blieb, die andere flog, und das war dann nur noch eine.

Eine kleine Fledermaus, die tanzte Ramba Zamba.
Da kamen die andern neun dazu und tanzten durcheinander.

Und wer sie jetzt noch zählen will, der muss genau hinsehn'.
Sie flattern kreuz und quer herum, doch sind es wieder zehn.

Dem Spiel liegt das Lied „Zehn kleine Fledermäuse“ zugrunde.

Die Kinder stehen im Kreis, auf dem Boden liegen Karten mit den Abbildungen von 1 bis 10 Fledermäusen. Außerhalb des Kreises befinden sich Kärtchen mit den entsprechenden Ziffern. Die Kinder gehen zum Rhythmus des Liedes im Kreis– nach der ersten Strophe bestimmt der Pädagoge ein Kind, das die Ziffer 1 und die entsprechende Menge Fledermäuse nehmen darf. Dann gehen die Kinder weiter im Kreis, nach der zweiten Strophe ist das nächste Kind an der Reihe usw. Wer einen Fehler macht, muss ein Pfand abgeben.

82. Ei-Küken-Hahn



Fähigkeiten: Sprache, Gesprochenes in Handlung umzusetzen, Aufmerksamkeit

Alter: 4-7

Schlüsselwörter: Haustiere, Tiere

Material: Handschuhe

Wie gelangen die Küken auf die Welt? (Der Pädagoge kann zuerst mit den Kindern über Tiereltern und Tierkinder sprechen und die entsprechenden Bezeichnungen sammeln.) Genau, das Huhn legt ein Ei, aus dem schlüpft ein Küken, das wächst und wird entweder ein Huhn oder ein Hahn. Können Hühner fliegen? Nein.

Lasst uns zeigen, wie aus dem Ei ein Hahn oder ein Huhn wird.

„Ei“ – die Kinder laufen in der Hocke durch den Raum.

„Huhn“ – Die Kinder rennen durch die Klasse, die ausgestreckten Arme klatschen als Flügel an die Seiten des Körpers.

„Hahn“ – Die Kinder klettern auf den Stuhl und krähen „Kikeriki“.

Die Kommandos können sich beliebig abwechseln. Das Spiel kann auch mit anderen Tieren gespielt werden, z. B. die Verwandlung des Schmetterlings „Ei – Raupe-Kokon-Schmetterling“.