

DIE SPIELEKARTEI: *Bewegung und Rhythmus*

Charmaine Liebertz

Die Spielekartei



BURCKHARDT HAUS-LAETARE

Bewegung







Fallen lernen	Über-schüssige Energie abbauen	Sauer-stoff tanken	Ins Gleich-gewicht kommen	Raum und Lage erfahren	Aggres-sionen abbauen	Gedächtnis stärken	Sich auf Menschen zubewegen
---------------	--------------------------------	--------------------	---------------------------	------------------------	-----------------------	--------------------	-----------------------------

Die Bewegungskette

Alle Kinder stehen im Kreis. Nun führt das erste Kind eine Bewegung vor, z. B. Kopfnicken. Das nächste wiederholt dieses Kopfnicken und zeigt eine neue Bewegung, z. B. Arme in die Luft strecken. Jedes Kind ahmt alle vorangegangenen Bewegungen nach und fügt eine neue hinzu. So entsteht eine lustige Bewegungskette. Wer eine Bewegung vergisst, scheidet aus.



 Alter	3 bis 9 Jahre
 Zeit	5 bis 10 Minuten
 Sozialform	Gruppenspiel
 Material	-

Je öfter die Kinder die
Bewegungskette spielen, umso
besser behalten sie die Rei-
henfolge der gezeigten Bewe-
gungen. Durch Themenvorgabe
können Sie die Fantasie der
Kinder anregen und gewünschte
Bewegungsabläufe hervorrufen,
z. B. die „Bewegte Tierkette“:
Der Elefant stampft, der Vogel
steht auf einem Bein,
der Frosch hüpf ...

TipP!







Bewegung



Fallen lernen	Über-schüssige Energie abbauen	Sauer-stoff tanken	Ins Gleich-gewicht kommen	Raum und Lage erfahren	Aggres-sionen abbauen	Gedächtnis stärken	Sich auf Menschen zubewegen
---------------	--------------------------------	--------------------	---------------------------	------------------------	-----------------------	--------------------	-----------------------------

Hexe, Hexe, was kochst du heute?

Ein Kind wird zur Hexe auserkoren, die sich ans Ende des mindestens 20 Meter langen Spielfeldes stellt. Ihr gegenüber am anderen Ende des Spielfeldes stehen alle Mitspieler nebeneinander auf einer Startlinie (evtl. mit Kreide gezogen). Sie rufen bei jedem Schritt, den sie in Richtung Hexe gehen, je ein Wort des folgenden Spruches: »Hexe, Hexe, kochst du heute grüne Echse?« Ruft die Hexe »Ja!«, dann bleiben alle Mitspieler regungslos auf der Stelle stehen und antworten »Hhmm, wie lecker!« ➡

 Alter	3 bis 10 Jahre
 Zeit	10 bis 15 Minuten
 Sozialform	Gruppenspiel
 Material	-

Dieses Spiel erfordert eine große Spielfläche und eignet sich besonders für Sporthallen oder für Ausflüge auf große Waldlichtungen oder Wiesen.

Tip!



Ruft die Hexe jedoch »Nein, ich koche Zitteraal!«, dann laufen alle zitternd und zähneklappernd zur Startlinie zurück, während die Hexe versucht, die Flüchtenden zu fangen. Wen die Hexe erwischt, der spielt in der nächsten Runde ihre Rolle.