



WILA
Wissenschaftsladen Bonn



Spiele aus aller Welt



GLOBALES LERNEN
IN DER KITA

Mit mehr als
50 Spielen
um die Welt



Alle Kinder in der Welt spielen Spiele. Ein Kinderspiel, ob ein Fang- oder Kreisspiel ist von der Kultur eines Landes geprägt und sein Spielen ermöglicht uns einen Einblick in die jeweilige Kultur. Einige Spiele werden auch weltweit gespielt und kommen uns bekannt vor, was zeigt, dass Kinder dieser Erde an ähnlichen Spielarten große Freude haben. Unter diesem Aspekt wurden über 50 Spiele aus allen Kontinenten zusammen getragen, um Kindern einen spielerischen Zugang zum Globalen Lernen in der Kita zu ermöglichen. Diese Broschüre entstand in der Fortbildungsreihe „Mit Kinderaugen um die Welt – Globales Lernen in der KiTa“ des Wissenschaftsladen Bonn e.V.

Wir wünschen viel Freude mit den Spielen aus aller Welt

Edith Klingsporn

Inhalt



Afrika



Seite 07-18

Asien



Seite 20-30

Australien



Seite 31-36

Europa



Seite 37-48

Nordamerika



Seite 49-54

Südamerika



Seite 55-63

Afrika



Namibia

Lesotho

Südafrika

Sambia

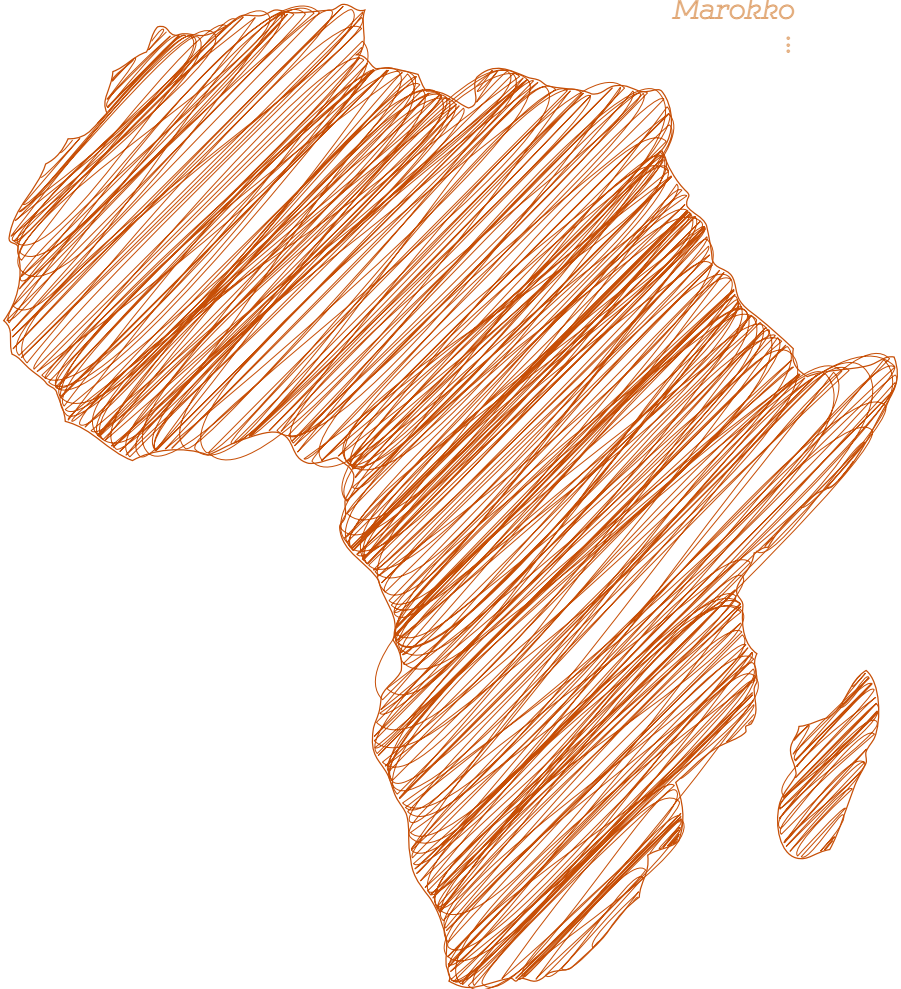
Kongo

Afghanistan

Ägypten

Marokko

⋮



LEOPARD UND KÜKEN

FANGSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Zuerst wird ein 5 x 5 Meter großes Feld mit Stöcken abgesteckt. Ein Kind ist der Leopard, ein anderes das Huhn. Alle anderen Kinder sind die Küken. Die Küken stellen sich hinter dem Huhn auf und fassen einander dabei um den Bauch, sodass sich eine lange Kükenreihe bildet. Die bewegt sich nun wiegend innerhalb des Feldes vorwärts. Der Leopard umschleicht das Feld fauchend und knurrend. Plötzlich greift der Leopard brüllend an. Alle Küken lassen sich sofort auf den Boden fallen. Wer von dem Raubtier im Laufen oder im Stehen erwischt wird, ist als Nächster Leopard.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Vier Stöckchen oder vier Tücher.



LÖWENFALLE

KREISSPIEL



AB 8 KINDER



AB 5 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder bilden einen großen Kreis und gehen ringsum. Zwei Spielerinnen bilden eine „Brücke“ oder eine „Falle“, durch die die anderen ziehen müssen. Alle schreiten im Takt eines Liedes und klatschen dazu rhythmisch in die Hände. Im Sudan singt man: Löwe und Leopard, Löwe und Leopard, zwei nächtliche Jägerinnen, Löwe und Leopard, Löwe und Leopard schlagen ihre Beute. Bei der letzten Silbe klappt die „Falle“ zu und ein Kind ist gefangen und muss kurzzeitig ausscheiden. Die anderen gehen weiter im Kreis und singen ihr Lied im Rhythmus. Nachdem auch das zweite Kind gefangen ist, bilden die beiden eine weitere „Falle“ und so geht es weiter, bis nur noch zwei Spielerinnen übrig sind.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.

WO IST MEIN VIEH?

KLEINGRUPPENSPIEL



2-8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kreis wird in den Sand gezogen und dort werden zehn Steine hineingelegt. Zwei Kinder gehen in die Mitte und schauen sich genau die Steine an.

Das erste Kind sagt zu den anderen: „Ich prüfe mein Vieh.“

Die anderen antworten: „Hast du es dir es angesehen?“

Dann hält es sich die Augen zu und die anderen nehmen sich jeder einen Stein aus seinem Kreis und legen ihn in ihren eigenen.

Der erste Spieler macht die Augen wieder auf und versucht seine Steine, die weggenommen wurden, wieder zu erkennen. Schafft er es, bekommt er sie zurück, sonst hat er sie verloren.

Die nächsten Spieler kommen an die Reihe. Wer die meisten Steine hat, ist Sieger.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Zehn Steine und ein Kreis (Feld).



WER HAT ANGEFANGEN?

KREISSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind wird ausgewählt und entfernt sich für kurze Zeit. Ein anderes Kind wird als Anführerin bestimmt und die Kinder bilden einen Kreis. Das erste Kind darf nun wieder zurückkommen. Das als Anführerin bestimmte Kind beginnt nun mit einer bestimmten Bewegung, die anderen machen es ihr sofort nach. Immer wieder wird die Bewegung geändert (z.B. winken, sich am Bauch kratzen, hüpfen...). Das zu Beginn ausgewählte Kind muss nun versuchen herauszufinden, welches Kind die Anführerin ist und hat dazu drei Chancen zu raten. Anschließend kann es eine neue „Raterin“ wählen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.

DIE SCHLANGE

KREISSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Zwei gleich große Kindergruppen bilden sitzend eine Schlange: Das erste Kind setzt sich auf den Boden, das Nächste ganz dicht hinter das Erste, spreizt dabei die Beine und schlingt seine Arme um den Bauch des Kindes vor sich. Beide Schlangen starten gemeinsam und hoppeln oder rutschen zur Ziellinie. Welche Schlange bringt zuerst ihr letztes Mitglied über die Ziellinie?

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig



SCHATZSUCHE

KLEINGRUPPENSPIEL



2-4 KINDER



AB 3 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Dieses Spiel ist für zwei oder drei kleinere Kinder gedacht. Es wird ein Sandhaufen vorbereitet, in dem kleinere Gegenstände (Schätze) oder Preise versteckt werden, ohne dass die Spieler dies sehen. Die Kinder setzen sich mit gekreuzten Beinen um den Sandhaufen herum und graben den Haufen langsam nach und nach ab; jeder immer nur mit einer Hand, so dass die Spannung steigt. Wer einen Preis als erster findet, hat gewonnen und erhält einen Punkt. Die anderen Spieler dürfen aber auf jeden Fall so lange weitergraben, bis sie auch einen „Schatz“ gefunden haben.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Sandhaufen und ein kleiner Gegenstand, z.B. einen Flaschenkorken.



Kongo

MACH MEINE FÜSSE NACH KLEINGRUPPENSPIEL



6-10 KINDER



AB 5 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Sechs bis zehn Spielerinnen bilden einen Kreis. Ein Kind wird zur Vortänzerin bestimmt und stellt sich in die Kreismitte. Die Vortänzerin beginnt, einen Rhythmus zu klatschen. Alle anderen klatschen mit. Die Vortänzerin stellt sich vor ein Kind im Kreis und macht einige Tanzschritte nach dem Rhythmus. Wenn sie aufhört, versucht das andere Kind die Tanzschritte nachzumachen. Gelingt ihr dies, wird sie zur Vortänzerin. Dann beginnt das Spiel von vorn. So geht es weiter, bis jede einmal Vortänzerin war.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



TORWÄCHTER

GRUPPENSPIEL



AB 10 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder stellen sich zu einem Kreis zusammen. Dabei spreizen sie die Beine und berühren mit ihren Füßen die Füße ihrer Nachbarn. Ein Kind, das zuvor ausgewählt wurde, steht mit dem Ball in der Kreismitte. Es versucht, den Ball zwischen den Füßen eines Mitspielers hindurch zu werfen. Der aber muss schnell seine Beine schließen, um den Ball abzufangen. Misslingt ihm dies, wird er der Werfer in der Mitte.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Ein Ball.



Ägypten

ECKENSPIEL

KREISSPIEL



AB 5 KINDER



AB 5 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein großes Viereck von 4 x 4 Metern wird mit Tüchern in den Ecken als Spielfeld markiert. Ein Kind wird ausgewählt und stellt sich in die Mitte. Die anderen Kinder verteilen sich auf die 4 Ecken. Immer 2 Kinder in den Ecken versuchen nun, miteinander ihren Platz zu tauschen. Dazu geben sie sich gegenseitig heimlich ein Zeichen, indem sie sich beispielsweise zunicken oder zuzwinkern. Dann rennen sie schnell los, um die Plätze zu tauschen. Das Kind in der Mitte aber versucht gleichzeitig, eine der freien Ecken zu besetzen. Gelingt es ihm, muss das Kind ohne Platz in die Mitte.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Vier Tücher.



FANG MICH!

FANGSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind steht vorne und die anderen Kinder bilden hinter ihm eine Linie. Der vordere Spieler dreht sich um und ruft: „Fang mich!“. Dann hüpfert er auf einem Bein davon und die anderen laufen hinter ihm her. Jeder muss ihn abschlagen und er versucht dasselbe bei denen, die ihn erwisch haben. Schafft er es, ist der andere dran und das Spiel beginnt von vorne.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.

ESELSTREIBER

FANGSPIEL



AB 10 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Alle Kinder stellen sich mit gespreizten Beinen in einen Kreis. Zwei Kinder stellen sich in den Kreis. Ein Kind ist Fängerin und das andere Kind ist Esel. Die Fängerin jagt den Esel so lange im Kreis, bis der Esel durch die Beine eines anderen Kindes im Kreis gekrochen ist. Nun wird die Fängerin zum Esel und das Kind, durch dessen Beine jemand gekrochen ist, wird Fängerin.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.

Asien



Korea

China

Philippinen

Thailand

Vietnam

Japan

Indien

Türkei

Syrien

⋮



OHREN ZUHALTEN

KREISSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind beginnt als Spielleiterin und hält sich beide Ohren zu. Das Kind links von ihm hält sich mit der rechten Hand das rechte Ohr zu, das Kind rechts von ihm mit der linken Hand das linke Ohr. Dann nimmt die Spielleiterin beide Hände herunter und zeigt auf eine andere Spielerin im Kreis. Die neue Spielleiterin hält sich wieder beide Ohren zu, das Kind links von ihm hält sich wieder das rechte Ohr mit der rechten Hand zu und das Kind rechts von ihm das linke Ohr mit der linken Hand. Das Ganze muss schnell gehen. Die neue Spielleiterin zeigt dann wieder auf ein anderes Kind usw. Jede Spielerin, die zu langsam ist oder einen Fehler macht, scheidet aus. Wer am längsten im Spiel bleibt, hat gewonnen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



EICHHÖRNCHENSPIEL

KLEINGRUPPENSPIEL



AB 4 KINDER



AB 3 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind wird Spielleiter und die anderen Kinder sind Eichhörnchen, die ihre Nüsse suchen müssen. Dafür werden Nüsse auf dem Boden verteilt. Dabei ist zu beachten, dass es eine Nuss weniger ist als Kinder mitspielen. Die Kinder laufen zwischen den Nüssen umher, bis der Spielleiter ruft: „Eichhörnchen sucht eure Nüsse“ und alle Kinder müssen versuchen, eine Nuss zu ergattern. Wer übrig bleibt, scheidet aus und eine Nuss wird aus dem Spiel genommen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Nüsse (oder auch Steine).



Philippinen

DER GORDISCHE KNOTEN

KREISSPIEL



AB 10 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder stellen sich in einem großen Kreis auf und schließen die Augen. Jetzt müssen sie langsam aufeinander zulaufen und sich an den Händen nehmen. Wenn sie die Augen wieder öffnen, ist der sogenannte gordische Knoten entstanden. Die Kinder müssen sich weiter an den Händen halten und durch Klettern und dem Übersteigen von Mitspielern versuchen, sich aus diesem Knoten zu befreien.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



HASENJAGD

FANGSPIEL



AB 10 KINDER



AB 5 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Vier oder fünf große Kreise werden auf dem Boden gezogen (drei Meter oder drei lange Schritte im Durchmesser). Die „Hasen“ rennen von einem Kreis zum anderen und der Jäger muss versuchen, sie zu fangen. Er darf die Kreise aber nicht betreten, sondern muss sie entweder greifen, wenn sie von einem Kreis zum anderen laufen oder auch im Kreis, ohne die Linie zu überschreiten. In einem Kreis, der vorher bestimmt wird, sind die „Hasen“ in Sicherheit. Dort darf der Jäger nicht hineingreifen. Wer sich fangen lässt, wird selbst Jäger.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.

DER HAHNENKAMPF

KREISSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder bilden einen Kreis und zwei Kinder stehen als „Hähne“ in der Mitte. Die beiden „Hähne“ verschränken die Arme unter den Knien, hüpfen aufeinander zu und versuchen, sich gegenseitig umzustoßen. Das Kind, das umfällt oder die Hände loslässt, hat verloren.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



DRACHENSPIEL

KREISSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind ist die „Drachenfängerin“ und steht einem vielfüßigen Drachen gegenüber. Diesen Drachenkörper bilden 4- 6 Kinder, die sich dicht hintereinander aufstellen und sich mit beiden Armen an dem jeweiligen Kind davor festhalten. Die Drachenfängerin soll nun, um den Drachen zu bezwingen, ein Kind des Drachenkörpers berühren. Deshalb versucht das erste Kind, das den Kopf des Drachens darstellt, der Fängerin geschickt auszuweichen.

Die anderen Kinder natürlich ebenfalls. Gelingt es der Fängerin, ein Kind des Drachenkörpers zu ergreifen, wird das Kind zur neuen Fängerin.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.

HÜHNERJAGD

FANGSPIEL



AB 10 KINDER



AB 3 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind wird Adler und ist somit Fänger. Alle anderen Kinder sind Hühner, die wild umher rennen. Wird ein Huhn vom Adler berührt, muss es sich hinsetzen. Alle Kinder können im vorbeilaufen dieses Huhn befreien, indem sie „Lauf!“ rufen und es dabei berühren. Wenn der Adler es schafft, dass zwei „Hühner“ hocken, dann kann er auswählen, wer von den beiden Hühnern der Fänger wird.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



STEINBILDER LEGEN

KLEINGRUPPENSPIEL



AB 4 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Mit beliebigen Steinen werden gemeinsame Figuren gelegt oder ein Kind legt eine Figur und die anderen Kinder müssen diese erraten.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Steine und Untergrund (Sand, Pappe oder Stoff).

FÜNF STEINE

KLEINGRUPPENSPIEL



2-5 KINDER



AB 6 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Vor jedem Kind liegen fünf kleine runde Steine auf dem Boden. Das Kind wirft einen der fünf Steine hoch und versucht, einen der anderen vier Steine vom Boden aufzuheben, bevor der geworfene Stein wieder aufgefangen wird. Je mehr Steine aufgesammelt werden, desto schwerer wird das Spiel. Gewechselt wird immer dann, wenn der Spieler seinen Wurfstein nicht auffängt.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Fünf kleine und runde Steine pro Spieler.



STEINE-MIKADO

KLEINGRUPPENSPIEL



2-6 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Bei diesem Spiel werden zunächst viele Steine aufeinander geschichtet. Das erste Kind versucht, so viele Steine wie möglich abzuheben, ohne dass sich ein anderer Stein bewegt oder herunterfällt. Dann ist nämlich das nächste Kind an der Reihe.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Viele Steine.

HERUMWIRBELN

GRUPPENSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind nimmt den Ball und alle Kinder stellen sich im Kreis um es herum. Der Ball wird vom Kind in die Luft geworfen und bevor es ihn wieder fängt, muss es sich einmal um die eigene Achse drehen (herumwirbeln). Fängt es den Ball, darf es das noch einmal versuchen. Wenn es ihn nicht fängt, kann es ein anderes Kind dafür aussuchen.

Es können auch Punkte für das Fangen gezählt werden.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Ein Ball.

Australien



⋮



Australien

GANS UND FUCHS

FANGSPIEL



AB 10 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind (der Auswähler) geht um den Kreis und tippt beliebigen Kindern auf den Rücken und sagt: „Gans, Gans, ...“ Wenn das Kind aber sagt: „Fuchs“, müssen alle Gänse losrennen und sich auf einen der leeren Platz retten. Der Auswähler übernimmt den Platz des Fuches. Das Kind, das keinen Platz bekommen hat, wird dann der Auswähler.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



SCHLANGEN FANGEN

FANGSPIEL



AB 6 KINDERN



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder bilden eine Schlange. Dafür stellen sie sich in einer Reihe hintereinander auf und halten einander an den Schultern fest. Das vorderste Kind ist der Kopf, das letzte Kind der Schwanz der Schlange. Nun versucht das erste Kind, den Schwanz der Schlange zu fangen. Es zieht seine Mitspieler hinter sich her, während das letzte Kind versucht, dies zu verhindern und möglichst lange davon zu kommen.

Sobald es dem Schlangenkopf gelungen ist, den Schlangenschwanz zu fangen, wechselt das letzte Kind an den Anfang und das Spiel kann von neuem beginnen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.

STEINEFANGEN

KLEINGRUPPENSPIEL



2-6 KINDER



AB 5 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind wirft einen Stein in die Höhe und klatscht während des Fluges einmal in die Hände. Beim übernächsten Wurf in die Höhe wird versucht, zweimal zu klatschen. Beim nächsten Wurf wird dreimal geklatscht und so weiter. Die Höhe des Steinfluges wird immer mehr gesteigert.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Ein Stein pro Kind.



RINGTAUZIEHEN

KLEINGRUPPENSPIEL



2 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Zwei Kinder setzen sich gegenüber und berühren sich mit den Fußsohlen. Das Seil wird an beiden Enden so zusammengeknotet, dass ein Ring entsteht, der sich zwischen den beiden Kindern spannt. Beide haben das Ringseil in den Händen. Dieses halten sie fest und müssen nun versuchen, die Gegenseite zu sich zu ziehen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Ein kurzes Seil.

Australien

WO IST DAS PFERDCHEN?

FANGSPIEL



AB 10 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Es wird ein größeres Spielfeld abgesteckt. In der Mitte des Spielfeldes befindet sich ein kleiner Kreis, aus dem die Fängerinnen ihre Jagd starten. Drei Pferdefängerinnen stellen sich hier auf. Im äußeren Teil traben die Pferde (maximal 10 Kinder), die alle mit den Tüchern im Hosenbund ausgestattet sind. Auf ein Startzeichen hin beginnt die Jagd. Wer sein Schwänzchen verliert, gilt als gefangen. Dazu müssen die Pferdefängerinnen das Tuch abreißen. Das Spiel endet nach zwei Minuten. Wer nicht gefangen wurde, hat das Spiel gewonnen. Im neuen Spiel werden die Fängerinnen zu Läuferinnen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Stöcke oder Tücher für die Markierung des Spielfeldes.

Europa



Russland

Polen

Tschechien

England

Dänemark

Deutschland

Schweiz

Italien

Frankreich

Spanien

⋮



DIE KATZE UND DIE KÜKEN

FANGSPIEL



AB 8 KINDER



AB 3 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind ist die „Katze“, ein anderes Kind ist das „Huhn“ und die anderen Kinder sind die „Küken“.

Die Küken stehen hinter dem Huhn und das Huhn schützt sie mit seinen „Flügeln“ (ausgebreiteten Armen) vor der Katze. Die Katze will alle Küken fangen. Wenn die Katze ein Küken fängt, steht das gefangene Küken hinter ihr auf seiner Seite. Aber wenn das Huhn die Nase der Katze berührt, hat die Katze verloren und alle gefangenen Küken sind wieder frei.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



TURMSPIEL

PAARSPIEL



2 KINDER



AB 3 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Stöcke sollten alle die gleiche Länge haben. Die Spieler legen die Stöcke abwechselnd im Zweierverbund zu einem Turm.

Ziel ist es, gemeinsam einen hohen Turm zu bauen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Viele Stöcke in gleicher Länge.

STAMPF-KARTOFFEL

KLEINGRUPPENSPIEL



2-8 KINDER



AB 2 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Alle Kinder stehen um einen Tisch und stellen zunächst ihre Faust mit dem Daumen nach oben auf die Tischplatte. Die zweite Faust wird um den Daumen geschlossen und dies soll ein Stampfholz sein. Danach legen sie die Fäuste vertikal übereinander, so dass eine lange Stampfholz-Reihe entsteht. Nun stampfen sie rhythmisch und singen: „Stampf-Kartoffel, Stampf-Kartoffel, eine Hand muss weg“. Die unterste Faust wird nun gelöst und oben auf den obersten Daumen aufgesetzt. Dann singen die Kinder erneut. „Stampf-Kartoffel, Stampf-Kartoffel, eine Hand muss weg“. Das Spiel geht so lange, bis das Stampfholz auseinanderfällt.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



HINDERNISWETTLAUF

GRUPPENSPIEL



8-10 KINDER



AB 5 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Mit den verschiedenen Gegenständen bauen die Kinder einen Parcours auf. Sie bilden zwei Gruppen und ernennen in den jeweiligen Gruppen zwei Läufer und zwei Lotsen. Ein Kind ist der Schiedsrichter. Die zwei Läufer bekommen die Augen verbunden und stellen sich hintereinander an der Startlinie auf. Der Hintermann hält seinen Vordermann an den Schultern fest. Die zwei Lotsen müssen nun versuchen, die blinden Läufer durch Zurufe durch den Parcours zu führen. Danach ist die andere Gruppe dran. Die Gruppe mit den schnellsten Läufern hat gewonnen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Viele verschiedene Gegenstände. Z.B. Stühle, Tücher, Stöcke...

HERR UND FRAU WOLF

FANGSPIEL



AB 8 KINDER



AB 3 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind ist Mr. oder Mrs. Wolf. Die anderen Kinder rufen: „What’s the time, Mr./Mrs. Wolf?“ Mr./Mrs. Wolf antwortet: „3 o’clock!“ oder „4 o’clock!“ usw. Die anderen Kinder fragen immer weiter, bis Mr./Mrs. Wolf dann sagt: „It’s lunchtime!“. Dann müssen alle Kinder wegrennen und Mr./Mrs. Wolf versucht, die anderen zu fangen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



WIE BIST DU ÜBERS MEER GEKOMMEN?

FANGSPIEL



AB 8 KINDER



AB 3 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Es werden zwei gegenüberliegende Linien in einem Abstand von fünf Meter gezogen. Das soll das eine Ufer sein. Ein Kind wird als Fischerin ausgewählt und sie stellt sich hinter eine Linie. Die anderen Kinder stellen sich hinter die die andere Linie. Die Kinder rufen nun im Chor zur Fischerin hinüber: „Fischerin, wie bist du übers Meer gekommen?“ Daraufhin zeigt die Fischerin, eine Geste, z.B. hüpfte sie auf einem Bein oder sie springt rückwärts. Nun müssen die Kinder dies nachmachen und versuchen dabei, das andere Ufer zu erreichen. Die Fischerin aber bewegt sich in gleicher Weise und versucht, ein Kind zu fangen. Gelingt es der Fischerin, ein Kind zu fangen, dann wird das gefangene Kind zur neuen Fischerin. Die Fischerin muss sich immer wieder etwas Neues einfallen lassen, um das Meer zu überqueren.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.

DIE HEXE SCHLÄFT

GRUPPENSPIEL



AB 10 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind ist die Hexe und steht mit geschlossenen Augen in der Mitte. Ein anderes Kind nähert sich leise der Hexe. Wenn die Hexe ein Geräusch hört und mit dem Finger in die richtige Richtung zeigt, muss das Kind wieder zurück auf die Anfangsposition. Schafft ein Kind aus dem Kreise es aber, die Hexe zu berühren, tauschen die beiden die Plätze oder ein anderes Kind darf es versuchen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



EMMENTALER GRUPPENSPIEL



AB 10 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen auf. Die eine Gruppe ist der Käse, das heißt, die Kinder bauen sich zu einem Gebilde mit vielen großen und kleinen Zwischenräumen zusammen. Denkt dabei an die vielen Löcher in einem Käse-Emmentaler. Die andere Gruppe sind die Mäuse, die nun versuchen, durch den Käse zu klettern, ob drunter, drüber oder hindurch.

Anschließend werden die Gruppen getauscht.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.

APFEL, BIRNE, KIRSCHKE

GRUPPENSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Jedem Kind wird ein Obstname zugeordnet, zum Beispiel Apfel oder Birne. Zwei der Kinder schwingen nun das Seil, welches so lang sein muss, dass die Kinder hindurch springen können.

Diejenigen, die das Seil schwingen, rufen die Obstnamen und das Kind, dessen Obstname gerufen wurde, muss in das Seil springen. Es können gleichzeitig mehrere Obstnamen gerufen werden, sodass immer mehr Kinder in dem Seil mitspringen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Ein Seil.



DER MAGISCHE STOCK

KREISSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder sitzen in einem Kreis und ein Stock wechselt der Reihe nach von Hand zu Hand. Man kann dazu ein Lied singen oder Musik laufen lassen. Ist das Lied zu Ende oder wird die Musik abgestellt, kann dasjenige Kind in die Mitte des Kreises gehen, das gerade zu dem Zeitpunkt den Stock in der Hand hatte. Nun darf es mit dem Stock etwas darstellen, z.B. einen Straßenkehrer, einen Ski-Fahrer oder einen Zauberer. Die anderen Mitspieler müssen die Figur erraten und der Stock wandert zurück in den Kreis.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Ein Stock und evtl. Musik.

KRONKORKENRENNEN

KLEINGRUPPENSPIEL



4 KINDER



AB 5 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Es wird eine kurvenreiche Rennbahn auf den Boden mit START und ZIEL gezeichnet. An einigen Stellen sollte die Bahn sehr schmal sein, an anderen recht breit. Der „Kronkorkenrenner“ eines jeden Kindes wird mit dem Finger vorwärts geschnipst und darf nicht über die Seitenlinien fallen, sonst muss das Kind wieder von vorn beginnen. Jedes Kind kann nur einmal in einer Runde „schnipsen“. Wird ein Kronkorken von einem anderen Kind aus der Bahn geschnipst, muss dieses von vorn beginnen.

Eine Zeitbegrenzung sollte gegeben werden. Wer zuerst am Ziel ist, hat gewonnen. Aber immer muss erst die Runde beendet werden, damit das Kind, das begonnen hat, nicht im Vorteil ist.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Kronkorken (farblich unterschiedlich angemalt), farbige Kreidestifte.

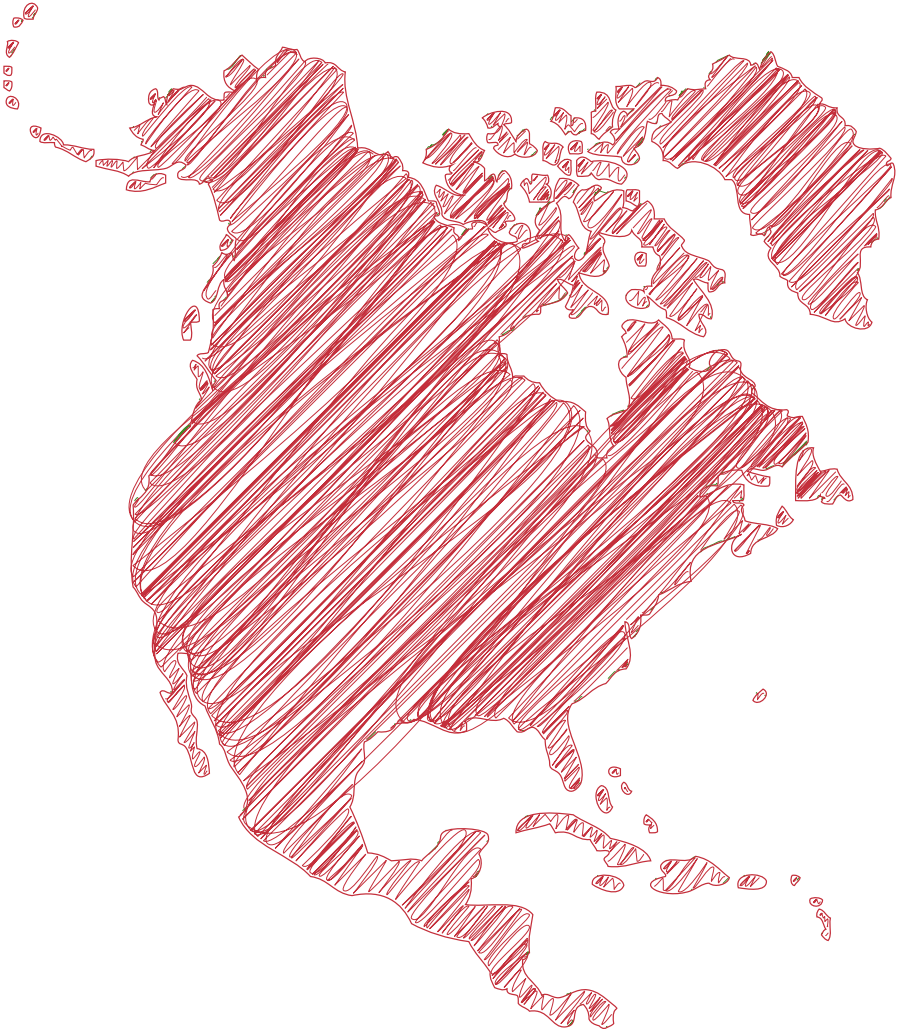
Nordamerika



Kanada

USA

⋮



DER BÄR WILL SCHLAFEN

FANGSPIEL



AB 10 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Stuhl wird in die Mitte des Kreises gestellt und ein Kind wird zum Bären ausgewählt. Der müde Bär nimmt auf dem Stuhl Platz und „schläft“. Die anderen Kinder stehen außer Reichweite um den Bären herum und müssen nun versuchen, an den Bären heranzukommen, ohne dass der Bär aufwacht und sie erwischt. Wenn der Bär geschickt ist, wartet er erst mal ab, bis die Kinder immer mutiger oder unvorsichtiger werden. Dann schnappt der Bär schnell zu und greift sich eines der Kinder. Jetzt ist der Bär „frei“ und darf zu den anderen Kindern. Das gefangene Kind nimmt nun den Platz des Bären ein.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Stuhl oder Hocker.



BOGENSTECHEN

KLEINGRUPPENSPIEL



6-10 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Es werden für jedes Kind insgesamt drei Weidenzweige mit beiden Enden so in den Boden gesteckt, dass sie einen halbkreisförmigen Bogen bilden. In rund 30 m Entfernung starten zwei Kinder mit jeweils einem langen Stock in der Hand. Sie müssen während des Laufens alle Bögen aus dem Boden ziehen.

Wer zuerst am Ziel ist, hat gewonnen. Jedes Kind kann z.B. für einen anderen Indianerstamm starten und sich entsprechend kennzeichnen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Ca. 60 cm lange Weidenzweige oder Stöcke.

VERSTECKEN UND FANGEN

GRUPPENSPIEL



AB 2 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Bei dieser klassischen Variante von „Verstecken“ hält sich ein Kind die Augen zu und zählt bis zu einer verabredeten Zahl. In der Zeit suchen sich die anderen Mitspielerinnen ein Versteck. Hat das erste Kind fertig gezählt, macht es sich auf die Suche nach seinen Mitspielerinnen.

Sobald ein Kind gefunden wurde, muss es aus seinem Versteck kommen und wegrennen. Die Sucherin muss nun noch das Kind fangen. Wenn das Kind gefangen worden ist, muss (oder kann) es bei der Suche der anderen Kinder mithelfen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



STEHL DEN SCHINKEN

KLEINGRUPPENSPIEL



AB 2 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder bilden zwei gleich große Gruppen. Die beiden Gruppen stellen sich in zwei Reihen im Abstand von sechs bis neun Metern einander gegenüber. Die Kinder bekommen Zahlen zugeordnet. Es sollten sich die Kinder mit der gleichen Nummer gegenüber stehen. In die Mitte der beiden Reihen wird die Schinkenkeule hingelegt. Nun werden die Zahlen aufgerufen und die gegnerischen Kinder mit der gleichen Zahl laufen zur Keule um die Wette. Wer zuerst den Schinken wegschnappt, erhält einen Punkt. Das kann so lange gespielt werden, bis alle Zahlen einmal genannt wurden oder auch beliebig länger. Sieger ist die Kindergruppe mit den meisten Punkten.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Leere Plastikflasche als Schinkenkeule.

BLAU UND ROT

GRUPPENSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind wird Farbansager und die anderen Kinder teilen sich in eine blaue und eine rote Gruppe auf. Beide Gruppen stellen sich einander gegenüber in je einer Reihe auf. Zwischen den Gruppen sollten etwa zwei bis drei Meter Platz sein. Nun drehen alle Kinder sich um und stehen mit dem Rücken zueinander. Der Farbansager stellt sich etwas abseits der Gruppe auf. Dann ruft er entweder „blau!“ oder „rot!“. Die genannte Farbe der Gruppe ist somit die Fängergruppe und ihre Mitglieder drehen sich so schnell wie möglich um, um zu versuchen, möglichst viele der anderen von der davonlaufenden Gruppe zu fangen. Alle gefangenen Kinder gehören dann zur gegnerischen Mannschaft und das Spiel beginnt von neuem.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.

Südamerika



Peru

Brasilien

Kuba

Argentinien

Bolivien

Chile

:



HILF MIR!

FANGSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind hält zunächst seine Hand auf und alle anderen legen einen Zeigefinger hinein. Dann schnappt die Hand plötzlich zu. Wer nicht schnell genug seinen Finger zurückziehen kann, ist gefangen. Bleiben mehrere in der Hand gefangen, wird wiederholt, bis nur noch ein Kind übrig ist.

Erst dann beginnt das eigentliche Spiel. Das übrig gebliebene Kind ist Fängerin. Sie jagt hinter den anderen her und versucht, sie mit der Hand zu erwischen. Ist eine Mitspielerin in Gefahr, schreit sie: „Hilf mir!“. Sie kann von den Mitspielerinnen gerettet werden, indem jemand ihre Hand ergreift – dann kann die Fängerin nichts mehr ausrichten. Alle Kinder, die abgeschlagen worden sind, müssen beim Fangen helfen, bis niemand mehr übrig ist.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



LACH NICHT!

KREISSPIEL



AB 10 KINDER



AB 5 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Alle Kinder stehen im Kreis. Ein Kind geht herum und sagt ernst, ohne Grimassen und ohne zu lachen, zu jedem Kind: „Lach nicht!“. Wer lacht oder sich verspricht, scheidet aus oder gibt ein Pfand ab. Wenn das Kind die Runde im Kreis beendet hat, kommt das nächste Kind an die Reihe.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.

DER BLUMENGARTEN

KREISSPIEL



AB 8 KINDER



AB 4 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder sitzen im Kreis. Der Erzieher gibt jedem den Namen einer Blume. Danach sagt er: „Ich war im Garten, sah viele Blumen, nur die Rose fehlte. Welche Blume hat gefehlt?“ Die Rose muss schnell antworten: „Die Rose war dort, das Veilchen hat gefehlt!“ Worauf dann das Veilchen schnell antworten muss: „Das Veilchen war dort, ich hab es gesehen, aber die Nelke fehlte!“ usw. Wer zu antworten vergisst, sich verspricht oder eine Blume nennt, die nicht im Kreis vorhanden ist, soll ein Pfand abgeben.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



DER KORB

KREISSPIEL



AB 10 KINDER



AB 3 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Die Kinder sitzen in einem Kreis. Jedes Kind wählt den Namen einer Frucht, z.B. das erste Kind ist die Apfelsine, das andere die Birne, das dritte die Ananas usw. Ein Kind tritt als Käufer in den Kreis und wird gefragt, was es zu kaufen wünscht. Das Kind muss antworten: „Ich komme gerade vom Markt und habe [z.B.] Äpfel und Birnen gekauft!“ Die Spielerinnen, die die Namen dieser Früchte tragen, müssen schnell den Platz miteinander wechseln, und während das geschieht, ist die Käuferin bemüht, einen der Plätze zu erwischen. Das übrigbleibende Kind wird zur neuen Käuferin. Bei älteren Kindern können die Namen der Früchte auch doppelt vorhanden sein.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



Argentinien

FLEDERMAUS

KREISSPIEL



AB 4 KINDER



AB 3 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind ist die Fledermaus und ihm werden die Augen verbunden. Es stellt sich in die Mitte des Kinderkreises. Die Kinder rufen: „Fledermaus!“ und die Fledermaus antwortet den Kindern: „Beute!“. Mit Hilfe ihres Gehöres versucht die Fledermaus, ihre Beute zu fangen. Die Beute darf jeweils nur drei Schritte gehen. Wer gefangen wird, wird Fledermaus.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



KÖNIG DER STEINE

KLEINGRUPPENSPIEL



2-6 KINDER



AB 2 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Jedes Kind hat viele Steine und diese werden zu einem Berg aufgeschichtet. Wenn ein Stein wieder herunterfällt, ist das nächste Kind an der Reihe. Der letzte Spieler, der es schafft, einen Stein aufzulegen, ist König der Steine.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Mehrere Steine.

FLAMINGO FANGEN

KREISSPIEL



AB 4 KINDER



AB 5 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Ein Kind ist die Fängerin und die anderen Kinder sind die Flamingos. Die Flamingos stehen auf dem rechten Bein und ziehen das Knie des linken Beines in Richtung Nase. Nun wird der rechte Arm unter den hochgezogenen Oberschenkel hindurch gesteckt und die Hand fasst die Nase an. Wer in dieser Position verharrt, darf nicht gefangen werden. Wer umkippt, muss wegrennen oder möglichst schnell wieder die alte Position einnehmen, um nicht gefangen zu werden.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Keine Utensilien nötig.



MURMELSPIEL

KLEINGRUPPENSPIEL



AB 3 KINDER



AB 5 JAHREN

SO WIRD GESPIELT:

Zunächst basteln die Kinder aus einem Schuhkarton ein Torhaus mit drei Toren auf einer Seite. Ein Kind wird zum Besitzer bestimmt und bekommt einen Beutel mit Murmeln. Alle anderen Kinder bekommen fünf Murmeln und setzen sich zwei Meter von dem Torhaus entfernt hin.

Nacheinander versuchen sie, eine Murmel durch eines der Tore zu rollen. Geht ein Wurf daneben, so bekommt der Besitzer die Murmel. Rollt die Murmel aber in den Karton, so gibt der Besitzer dem Spieler die Anzahl Murmeln, die auf dem Tor steht, durch das die Murmel gerollt ist. Hat ein Spieler keine Murmeln mehr, scheidet er aus.

Wer die meisten Murmeln sammelt, hat gewonnen.

DAS WIRD BENÖTIGT:

Murmeln und aus einem Schuhkarton selbstgebasteltes Torhaus.



Impressum



WILA
Wissenschaftsladen Bonn

Der Wissenschaftsladen Bonn e. V. ist ein anerkannter Bildungsträger. Mit Bildungsprojekten für Kinder, Jugendliche und Pädagogen sowie mit Lehrgängen und Publikationen engagiert sich der Wissenschaftsladen Bonn dafür, dass neue Erkenntnisse kritisch geprüft und praxisnah vermittelt werden. In der Fortbildungsreihe Mit Kinderaugen um die Welt – Globales Lernen in der KiTa werden über 90 Erzieher/innen aus Kindertagesstätten weitergebildet.

HERAUSGEBER

Wissenschaftsladen Bonn e.V.
Reuterstr. 157 | 53113 Bonn
www.wilabonn.de

ANSPRECHPARTNERIN

Edith Klingsporn
Tel. (02 28) 201 61-58
edith.klingsporn@wilabonn.de

TEXT

Edith Klingsporn und Eva Schäfers

LAYOUT UND GESTALTUNG

Katharina Klingsporn – Pixelheit
www.pixelheit.de

DRUCK

Brandt GmbH, Bonn

Mit finanzieller Unterstützung der BMZ



Mit freundlicher Unterstützung durch die:



Der Herausgeber ist für den Inhalt allein verantwortlich