

## Alte Spiele neu gedacht für 2 – 6Jährige

*Uschi Selchow*

### **Blitzballon**

Bei diesem Spiel kommt es auf eine schnelle Reaktion an. Also gut aufgepasst!

Ein Kind wirft den Ballon in die Luft und ruft den Namen eines Mitspielers. Nur das genannte Kind darf den Ballon wieder hoch stupsen oder werfen und dabei den nächsten Mitspielernamen rufen. Der Ballon darf den Boden nicht berühren. Und schon wieder der nächste Name. Wie lange gelingt es der Gruppe, den Ballon in der Luft zu halten?

### **Farbenlaufen**

Die Kinder wählen zunächst einen "Ausrufer". Dieser versammelt die Kinder um sich, wartet einen Augenblick und ruft dann plötzlich den Namen einer Farbe, zum Beispiel "blau". Jetzt müssen alle anderen Spieler so schnell wie möglich loslaufen und irgendeinen blauen Gegenstand (sei es nun eine blau gestrichene Parkbank, ein blaues Klettergerüst oder der blaue Anorak eines Spielkameraden) suchen und ihn berühren. Erst wenn alle Spieler etwas Blaues festhalten sind sie vor dem "Ausrufer" sicher, der in der Zwischenzeit versucht, einen Spieler abzuschlagen, der noch nichts Blaues in der Hand hält oder berührt. Gelingt es dem "Ausrufer" nicht, einen Spieler zu fangen, ist er in der nächsten Runde wieder an der Reihe. Er sollte diesmal aber eine andere Farbe wählen, damit das Spiel nicht langweilig wird. Erwischt er einen, so tauschen sie die Rollen.

### **Eisschollen-Transport**

Bei diesem Spiel braucht man große Decken, Turnmatten oder etwas Ähnliches. Es werden Gruppen gebildet und jede Gruppe erhält zwei Decken.

Ziel des Spieles ist es, eine festgelegte Strecke zurückzulegen. Der Boden darf nicht berührt werden, denn er ist das Wasser, in das keiner hineinfallen will. - Schließlich befinden sich die Kinder am Nordpol, und das Wasser ist eiskalt. - Außerdem gäbe es auch keine "Eisschollen", also die beiden Decken, mit denen jede Gruppe ans Ziel kommt. Nun stellen sich alle Kinder einer Gruppe auf eine Decke. Die zweite Decke wird über die Köpfe der Kinder nach vorne gereicht und wieder hingelegt. Alle springen dann auf die vordere Eisscholle und nehmen die hintere wieder auf. So geht es weiter bis ans Ziel.

### **Inselspringer**

Jedes Kind bekommt zwei Pappdeckel und stellt sich an einer Seite des Raums auf. Dann legt es einen seiner Pappdeckel auf den Boden und muss einen Fuß auf diesen Pappdeckel stellen. Den zweiten Deckel behalten die Kinder in der Hand. Nach dem Startsignal legen die Kinder den zweiten Deckel so weit wie möglich vor sich in Richtung gegenüberliegende Seite. Dabei muss das Standbein allerdings auf dem ersten Pappdeckel stehen bleiben. Danach springen oder treten die Kinder auf den zweiten Deckel. Es genügt, wenn ein Fuß auf dem Deckel steht. Ohne den Fuß von dem am Boden liegenden Deckel zu nehmen wird nun mit einer Hand der erste Deckel aufgehoben und anschließend wieder weit nach vorn gelegt. Auf diese Weise bewegen sich die Spieler auf das Ziel zu. Auch als Wettspiel spielbar.

### **Storch und Frösche**

Bei diesem Fangspiel müssen sich Storch und Frösche "standesgemäß" bewegen. Das heißt: der Storch darf nur auf einem Bein hüpfen und die Frösche gehen in die Hocke und springen so umher. Hat der Storch einen Frosch geschnappt, tauschen die beiden Spieler die Rollen. Da dieses Spiel sehr anstrengend sein kann, hier einige Zusatzregeln zur Erleichterung: der Storch darf ab und zu das Hüpfbein wechseln und die Frösche wählen sich ein Freimall (ein kleiner, auf den Boden gemalter Kreis zum Beispiel), in dem sie sich kurz ausruhen können. Es darf sich allerdings immer nur ein Frosch in diesem Unterschlupf aufhalten. Damit jeder einmal die Gelegenheit dazu hat, zählt der untergeschlüpfte Frosch laut bis fünfzehn und verlässt das Mal danach sofort wieder.

### **Achtung, Eisbären! (Wintervariation von „Steh Bock! Lauf Bock!“)**

Eisbären können ziemlich gefährlich werden, das weiß jeder Inuit- das ist der richtige Name für Eskimos - und verzieht sich schnellstmöglich in sein Iglu. So auch in diesem Spiel, in dem zwei Gruppen die Eisbären bzw. die Inuit darstellen. Die Gruppe der Inuit ist um 1-2 Spieler, das sind die Späher, größer als die der Iglus. Die Iglus stellen sich mit gespreizten Beinen in den Schnee, die Inuit laufen fröhlich umher, bis ein Späher "Achtung, Eisbären!" ruft. Blitzschnell retten sich die Inuit, indem sie durch die gespreizten Beine eines Iglu-Spielers kriechen. Sofort schließt sich das Iglu, so dass für den langsamsten Inuit kein Iglu mehr offen ist. Er ist in der nächsten Runde der neue Späher. Nach ein paar Runden wechseln Inuit und Iglus die Rollen. Bei einem falschen Alarm, z.B. "Achtung, Erdbeereis!" wird die Person zum Späher, die fälschlicherweise in ein Iglu geflüchtet ist.

### **Starker Wellengang**

Auf hoher See ist schon so manches Schiff gekentert. Bei diesem Spiel, erfahren die Kinder, wie sich so ein Schiff bei starkem Wellengang anfühlt.

Material: viele gleichgroße Bälle (oder ausreichend Rollbretter) , 1 Matte, max. 7 Kinder pro Matte

Die Bälle (Rollbretter) werden unter die Matte gelegt. Das Kind auf der Matte ist das 'Schiff'. Es kniet sich auf die Matte - wenn ein Weichboden benutzt wird kann es sich später auch hinstellen. Die anderen Kinder bewegen nun die Matte, indem sie daran rütteln und sie hin- und herschieben. Zuerst ganz leicht, dann wird der Wellengang auch mal stärker.

### **Deckelchaos**

Für dieses Spiel werden zwei Gruppengebildet - jede bekommt die gleiche Anzahl verschiedener Schraubgefäße, Marmeladengläser, Flaschen, Kosmetikdöschen, usw. — allerdings liegen die Deckel dazu alle durcheinander in einem großen Korb!

Bei „Los“ rennt das erste Kind von jeder Gruppe zum Korb, sucht einen Deckel aus, rennt zurück und versucht einen Behälter damit zuzuschrauben. Wenn das klappt rennt das nächste Kind zum Korb und holt wieder einen Deckel. Falls ein Deckel nicht passt, wird er wieder in den Korb gebracht. Die Gruppe, die als erste alle Gefäße richtig zugschraubt hat, ruft gemeinsam „Stopp!“ und hat gewonnen

### **Memory**

Im ganzen Raum wird kreuz und quer eine Hälfte eines Memorys verteilt, die doppelten Karten bleiben bei der Erzieherin. Jedes Kind holt sich bei der Erzieherin eine Karte und läuft solange durch die Halle und schaut unter die dort liegenden Karten, bis es das Paar zusammen hat. Dann darf die nächste Karte geholt werden. Wer hat nach 5 Minuten die meisten Paare?

Variation: In Teams spielen

### **Hüpfende Reihe**

Mehrere Kinder bilden hintereinander stehend (Abstand ca. 1 m) eine Reihe. Zwei Kinder stehen links und rechts vor der Reihe und halten jeweils ein Seilende in der Hand. Sie laufen das Seil auf dem Boden ziehend von vorne nach hinten, die anderen Kinder müssen rechtzeitig hochspringen. Welche Reihe schafft es, nicht am Seil hängen zu bleiben?

### **Das springende Wiesel**

Ein Sandsäckchen wird am Ende des Langseils befestigt. Ein Kind schwingt das Seil, die anderen verteilen sich gleichmäßig um das kreisende Seil und springen über das Seil, wenn es an ihnen vorbei schwingt. Wer hängen bleibt, läuft zur anderen Raumseite und holt sich dort einen Bierdeckel und löst anschließend den schwingenden Mitspieler ab.

Als Wettspiel: Wer am Ende einer bestimmten Zeit die wenigsten Bierdeckel hat, hat gewonnen.

Variation: Die Teilnehmer laufen im Kreis dem schwingenden Seil entgegen und überspringen es im Laufen.

### **Die Wiege**

Das Seil wird in Bodennähe von zwei Kindern von Seite zu Seite geschwungen - das Kind in der Mitte springt mit Zwischensprüngen über das Seil.

### **Die Spielideen stammen aus:**

- SCHNELLE, D. (Hrsg.) (2005): *Alte Spiele - Neu erfunden. Bewegungsspiele für Klein und Groß. Wiebelsheim: Limpert Verlag.*
- zzebra - das Webmagazin für Kinder ([www.labbe.de](http://www.labbe.de))

Kinder sollten mehr spielen, als viele Kinder es heutzutage tun. Denn wenn man genügend spielt, solange man klein ist - dann trägt man Schätze mit sich herum, aus denen man später sein ganzes Leben lang schöpfen kann. Dann weiß man, was es heißt, in sie eine warme, geheime Welt zu haben, die einem Kraft gibt, wenn das Leben schwer ist. Was auch geschieht, was man auch erlebt, man hat diese Welt in seinem Inneren, an die man sich halten kann.

Astrid Lindgren

*Uschi Selchow, Lehrreferentin, Niedersächsischer Turner-Bund e.V., Landesturnschule Melle*  
Postfach 148, 49302 Melle, Tel.: (0 54 22) 9491-15, Fax: (0 54 22) 9491-24, E-Mail: [Uschi.Selchow@NTB-infoline.de](mailto:Uschi.Selchow@NTB-infoline.de)