

## Autofahrt



- **Visuelle Wahrnehmung**
- **Auditive Wahrnehmung**
- **Reaktionsfähigkeit**
- **Selbstkontrolle**



optimal 4, 8,  
12, 16 Kinder  
usw.



CD-Player,  
Musikempfehlung:  
St. Germain, Tourist



Die Spielidee besteht darin, dass eine Gruppe von Kindern als Auto durch die Halle fährt, wobei die Rolle des Fahrers durch Richtungswechsel immer wieder von einem anderen Kind der Vierergruppe übernommen wird. Dazu gehen die Kinder vorne nebeneinander und die anderen beiden hinten nebeneinander stehen. Zur Musik laufen sie im Gleichschritt geradeaus durch den Raum, wobei jeweils das Kind, das vorne links steht (Fahrer), die Bewegung vorgibt (zum Beispiel in die Hände klatschen). Sobald die Gruppe stehen bleibt, kann der Fahrer beispielsweise auf der Stelle eine Vierteldrehung nach rechts machen. Dreht sich der Fahrer nach rechts, machen alle anderen Insassen ebenfalls eine Vierteldrehung nach rechts. Dadurch entsteht ein Fahrerwechsel. Der vorherige Beifahrer wird nun zum neuen Fahrer, da er durch die Drehung jetzt vorne links steht. Der neue Fahrer darf sich eine andere Bewegungsform überlegen, bis eine erneute Drehung und ein damit verbundener Fahrerwechsel stattfinden. Das Spiel kann bis zum Ende des Liedes durchgeführt werden.

## Ball unter die Schnur in Anlehnung an Lange/Sinning (2007)



- **Visuelle Wahrnehmung**
- **Reaktionsfähigkeit**
- **Verbale Selbstanweisung**
- **Sozialverhalten**



ab 4  
Kindern



Zauberschnur und  
Pfosten oder Bank und  
zwei kleine Kasten-  
teile, ein Softball



Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Ziel ist es, den Ball so *unter* einer ca. 50 cm über der Mittellinie gespannten Schnur durchzurollen, dass er im gegnerischen Feld die Hallenrückwand berührt. Gleichzeitig müssen die Spieler durch Fangen oder Hechten verhindern, dass der Ball beim gegnerischen Versuch die eigene Wand berührt. Der Ball darf nur mit den Händen gerollt und nicht mit den Füßen geschossen werden. Er darf jedoch im eigenen Feld zur Verteidigung mit allen Körperteilen gestoppt werden. Innerhalb einer Mannschaft dürfen sich die Kinder den Ball zupassen, indem sie ihn rollen oder werfen. Sobald die Mannschaft mit dem Ball die gegnerische Hallenwand berührt, bekommt sie einen Punkt. Nach einer zuvor festgelegten Zeit ist das Spiel zu Ende und es folgt eine Revanche.



- Je nach Spielfeldgröße können auch mehrere Bälle hinzugenommen werden.
- Es können auch Hütchen oder Kegel als Ziele an der Wand aufgestellt werden, welche die dreifache Punktzahl zählen.

# Bewegtes Galgenmännchen



- **Visuelle Wahrnehmung**
- **Reaktionsfähigkeit**
- **Selbstkontrolle**



beliebig



Tafel/großes Blatt



In diesem Spiel wird das bekannte Spiel *Galgenmännchen* mit Bewegung kombiniert. Ein Kind beginnt und denkt sich ein Wort aus. Pro Buchstabe malt das Kind einen Strich an die Tafel. Die anderen Kinder nennen der Reihe nach einen Buchstaben. Wenn der Buchstabe in dem Wort vorkommt, wird er an der entsprechenden Stelle eingetragen. Kommt der Buchstabe nicht in dem Wort vor, dann wird von dem Kind eine Bewegung vorgegeben (z.B. Hampelmannsprung; Einbeinstand etc.). Diese Bewegung sollen alle Kinder nachmachen. Das Spiel ist beendet, wenn das Wort geraten wurde. Anschließend ist ein anderes Kind an der Reihe.



- **Hilfestellung:** Das Kind schreibt sich das ausgedachte Wort auf einen Zettel und nummeriert die Buchstaben und Striche durch. Dadurch kann es leichter überprüfen, ob der Buchstabe richtig eingetragen wurde.



# Bewegungsparcours & Gesellschaftsspiele



- **Visuelle Wahrnehmung**
- **Selbstkontrolle**



beliebig



verschiedene Geräte  
und Materialien für  
den Parcours



Der Spielgedanke besteht darin, dass die Kinder einzelne Gegenstände (Karten, Puzzleteile), die zu einem Gesellschaftsspiel gehören, einsammeln, über einen Parcours turnen und anschließend die Gegenstände zuordnen oder sortieren. Dazu wird ein Bewegungsparcours (zum Beispiel Langbank, Trampolin, Kästen) aufgebaut. Einzelne Karten, beispielsweise von dem Spiel *Differix*, werden am Parcours entlang verteilt. Die Kinder durchlaufen den Parcours. Jedes Kind sammelt eine Karte von der Bank aus ein. Am Ende des Parcours liegt die Tafel, die zum Spiel *Differix* gehört, und die Karte soll jeweils dem richtigen Bild auf der Tafel zugeordnet werden. Wenn alle Karten auf der Tafel liegen, wird mit den Kindern gemeinsam kontrolliert, ob die Karten richtig zugeordnet wurden. Zur Überprüfung kann eine Folie, die zum Spiel *Differix* gehört, verwendet werden.



- Rechenaufgaben werden auf Kärtchen am Parcours entlang verteilt. Am Ende liegen die Ergebnisse, die die Kinder entsprechend zuordnen sollen.
- Karten mit Wörtern oder Sätzen werden entlang des Parcours verteilt. Pro Durchgang nehmen die Kinder jeweils eine Karte. Aus den eingesammelten Karten sollen Sätze gebildet werden, die am Ende eine Geschichte ergeben.
- Einzelne Puzzleteile werden entlang des Parcours verteilt. Wurden alle Puzzleteile eingesammelt, soll das Puzzle zusammengesetzt werden.
- Einzelne Karten werden mit Büroklammern versehen, die als Magnet dienen. Die Kinder sollen jetzt die Karten aneln. Als Angel dient ein Stock mit einer Schnur, an die ein Magnet gebunden ist.

