

## Tier-Bewegungsspiele

### Die Katze hoch am Baum

#### Material

Stuhl

#### Ablauf

Die Kinder bilden einen großen Kreis um einen Stuhl (Baum). Der Spielleiter bestimmt ein Kind, das die Katze spielen und auf den Baum klettern darf. Diese ruft dann: „*Miau, miau, ich sitze hoch am Baum und komme nicht hinunter, hab Angst, ich falle runter!*“ Alle anderen fragen: „*Wie hoch ist denn der Baum?*“ Die Katze wählt eine Zahl und sagt zB: „*Vier Meter!*“ Die Gruppe antwortet: „*Wer soll dich denn befrei'n, sag, wer soll es sein?*“ Die Katze denkt sich etwas aus und sagt zB: „*Wer am höchsten springen kann!*“ Alle Kinder beginnen sodann zu springen. Ruft die Katze: „*Halt!*“, bleiben alle stehen und sie sucht sich jemanden aus, der ihr vom Baum runterhelfen darf. Nun wird der Helfer zur Katze und das Spiel beginnt von vorne.

#### Mögliche Anweisungen der Katze

- Wer am schönsten singen kann.
- Wer am besten auf einem Bein hüpfen kann.
- Wer am schnellsten laufen kann.
- Wer am besten schleichen kann.

### Grizzly-Alarm

#### Material

Reifen, Musik

#### Ablauf

In Kanada leben viele Grizzlybären, die auch gefährlich werden können ...  
Die Pädagogin bzw. der Pädagoge legt Reifen im Bewegungsraum aus (Anzahl der Reifen = Spieleranzahl minus 1). Die Kinder laufen zur Musik durch den Raum. Stoppt die Musik, ruft der Spielleiter: „*Grizzly-Alarm!*“ Schnell suchen sich die Kinder einen freien Reifen und stellen sich hinein. Sie sind somit in Sicherheit. Das Kind, das keinen Reifen erwisch hat, wird nun vom Grizzlybären (am Beginn des Spieles die Pädagogin bzw. der Pädagoge) durch den Raum gejagt und gefangen. Nun verwandelt sich das gefangene Kind in den Grizzlybären. Der Spielleiter entfernt einen Reifen und das Spiel beginnt von vorne. Wieder konnte sich ein Kind nicht in Sicherheit bringen und wird gefangen. Es spielt den nächsten Grizzlybären. Der abgelöste Bär scheidet aus und setzt sich zur Seite usw. Der Spieler, der als Letztes übrig bleibt, hat gewonnen.

## Die Zauberkiste

### Material

Bunte Schachtel oder viereckige Blechdose, Zauberstab

### Ablauf

Zu Beginn des Spieles zeigt die Pädagogin bzw. der Pädagoge die Kiste und fragt, was das sein könnte. Dann bittet sie bzw. er die Kinder um Hilfe, um aus der gewöhnlichen Kiste eine Zauberkiste zu machen. Dazu müssen alle die Augen schließen, sich konzentrieren und gemeinsam einen Zauberspruch (zB: „Hokus Pokus Fidibus!“) sprechen. Ist dies erledigt, so wird ausprobiert, ob der Zauberspruch funktioniert hat.

Das Spiel beginnt: Die Pädagogin bzw. der Pädagoge schwenkt den Zauberstab oberhalb der Zauberkiste und sagt: „Aus meiner Zauberkiste hoppeln viele Hasen!“ Nun verwandeln sich alle Kinder in Hasen und führen die passenden Bewegungen dazu aus. Mit dem Spruch „Eins, zwei, drei! Dieser Zauber ist vorbei!“ verwandeln sich alle wieder zurück. Dann beginnt das Spiel von vorne und kann beliebig oft mit verschiedenen Tieren wiederholt werden.

ZB: Aus meiner Zauberkiste ...

... galoppieren viele Pferde!

... schleichen viele Katzen!

... hüpfen viele Frösche!

... stampfen viele Elefanten!

... krabbeln viele Käfer!

... kriechen viele Schnecken!

... trippeln viele Mäuse!

... fliegen viele Vögel!

... laufen viele Kindergartenkinder! (Abschluss)

### Bildungsziele

- Bewegungsdrang stillen
- Förderung der Reaktionsfähigkeit
- Ausdauerschulung mit intervallartiger Belastung