

WIR SPIELEN

Die Bärenhöhle

In einer Ecke des Raumes (oder draußen) wird eine Bärenhöhle markiert. Dort hinein muss ein Spieler, der zum Bär bestimmt ist. Die anderen Mitspieler versuchen nun mit allen Tricks, ihn aus der Höhle zu locken. Sie wollen ihm den Honig wegnehmen (ein aus mehreren Taschentüchern zusammen geknoteter "Plumpsack"), den er geschickt verteidigen muss.

Kommen ihm die Spieler zu nahe, springt er mit einem großen Satz aus der Höhle und darf dann nur mit einem Bein weiterhüpfen. Mit dem "Plumpsack" wirft er nach dem Angreifer. Hat er ihn getroffen, muss dieser in der Höhle Platz nehmen. Hat der Bär jedoch aus Versehen einmal beide Beine auf den Boden gebracht, muss er zurück in den Bau.

Großwildjagd auf dem Tisch

Man braucht dazu einen stabilen Plastikbecher und für jeden Spieler einen kleinen Stein und einen etwa fünfzig Zentimeter langen Zwirnfaden oder Schnur. Auf jeden Stein wird mit Filzstift der Name eines Tieres aus dem Dschungel geschrieben und anschließend mit einem Faden umbunden. Ist alles fertig, setzen sich die Spieler um den Tisch, legen die Steine in der Mitte des Tisches zusammen, halten die Schnurenden in der Hand. Nun kann die Großwildjagd beginnen. Der Großwildjäger hält einen Plastikbecher in der Hand und ruft "Heia Safari!". Blitzschnell versucht er mit dem Becher eines der Tiere zu fangen. Doch der "Besitzer" des Tieres zieht es schnell von Tisch. Ist jedoch der Becher über ein Tier gestülpt, ist es gefangen und kommt in einen Behälter. Wer nach zwei bis drei Minuten nicht gefangen ist, tauscht seine Rolle mit dem Jäger.

Spiegelmalerei

Wir befestigen an der Wand oder Tür ein DIN A-3 weißes Blatt Tonpapier. Ein Kind bekommt einen Kosmetikspiegel (mit Stiel) in die Hand gedrückt. Es muss sich nun mit dem Rücken zur Schreibfläche aufstellen und mit der linken oder rechten Hand über die Schulter oder am Körper vorbei greifend ein Haus zu zeichnen versuchen. Das Ergebnis seiner Bemühungen darf es nur im Spiegel kontrollieren. Schwieriger wird dieses Spiel, wenn ein Tier, ein Gesicht o. ä. als Aufgabe gestellt wurde.

Bonbon-Fußball

Wir brauchen eine Tüte Bonbons und einen langen Tisch. Jeder Spieler hat einen Kochlöffel von zu Hause mitgebracht, dessen Stiel als "Schussbein" dienen soll. An beiden Tischenden werden die Tore gekennzeichnet. Die Spielregeln werden mit dem Schiedsrichter (Spielleiter) besprochen und festgelegt. Der Fußball ist ein eingewickelter Bonbon. Und los geht's. Wer ein Tor schießt, gewinnt den "süßen" Fußball.

Lustiger Zipfelmützentanz

Die Kinder stellen sich durcheinander auf. Der Kleinste, der Größte oder der Lustigste stülpt sich die Zipfelmütze über. Jetzt setzt die Musik ein, alle bewegen sich fröhlich und durcheinander. Der Mützenträger muss nun so schnell wie möglich

seine Zipfelmütze einem anderen aufsetzen, denn wenn die Musik stoppt, muss derjenige ausscheiden, der gerade die Mütze auf dem Kopf trägt. Wer sich bis zuletzt im Kreise dreht, ist Sieger.

Fingerspiele für die Kleinen

Das ist der Daumen,
der schüttelt die Pflaumen,
der liest sie auf,
der bringt sie nach Haus,
und der Kleine isst sie alle, alle auf.

Daumen
Zeigefinger
Mittelfinger
Ringfinger
der kleine Finger

Der ist ins Wasser gefallen,
der hat ihn herausgezogen,
der hat ihn ins Bett gelegt,
der hat ihn warm zugedeckt,
und der kleine Schelm da,
hat ihn wieder aufgeweckt.

Daumen
Zeigefinger
Mittelfinger
Ringfinger
der kleine Finger