

Hüpf-Schnecke

Anzahl der Spieler: 2 bis unbegrenzt

Spielregeln:

Es wird ein Spielfeld in Form einer Schnecke auf den Boden gezeichnet und in einzelne Kästchen unterteilt. Diese sollten so groß sein, dass man bequem hinein hüpfen kann.

Nun versuchen die Mitspieler nacheinander auf einem Bein vor und zurück durch alle Kästchen zu hüpfen, ohne dabei eine Linie zu berühren. Wer es schafft, darf danach ein beliebiges Kästchen sperren.

Alle anderen Hüpfen müssen dann dieses Kästchen überspringen, nur der, der es gesperrt hat, darf sich bei seinen folgenden Sprüngen darauf ausruhen. Gut ist, wenn jedes Kind „sein“ Kästchen mit einer anderen Farbe sperrt, so dass man immer weiß, welches wem „gehört“.

Auf diese Weise wird es immer schwieriger, die Schnecke fehlerfrei zu schaffen. Wer als Letzter ganz durchkommt, ist Sieger dieses Kinderspieles.

Triff ins Feld

Anzahl der Spieler: 2 Mannschaften mit je mindestens 2 Spielern

Spielregeln:

Mit Kreide wird ein etwa 25 x 50 Zentimeter großes Rechteck auf den Boden gezeichnet und durch eine Mittellinie halbiert. In eine Hälfte wird ein Stein gelegt.

Nun sucht sich auch jeder Spieler einen mittelgroßen Stein und versucht, damit aus etwa 3 Metern Entfernung in das Kästchen mit dem Stein zu treffen.

Gelingt es ihm, bekommt seine Mannschaft dafür 3 Punkte. Landet der Stein im anderen Feld, gibt es einen Punkt. Bleibt der geworfene Stein außerhalb der beiden Felder liegen, gibt es keinen Punkt.

Die Spieler der beiden Mannschaften sind abwechselnd an der Reihe. Das Team, das am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Ochs am Berg

Anzahl der Spieler: Mindestens 3 bis unbegrenzt

Spielregeln:

Ein Spieler ist der Ochse und steht mit dem Rücken zu den anderen, die sich weiter von ihm entfernt in einer Reihe nebeneinander aufstellen.

Nun ruft der Ochse: „Ochs am langen, langen, langen ... Berg!“ Das Wort „langen“ kann er so oft sagen, wie er möchte.

Sobald der Ruf beginnt, dürfen die anderen Spieler losgehen oder auch loslaufen – bis sie das Wort „Berg!“ hören. Bei diesem Wort dreht sich der Ochse blitzschnell um und schickt jeden, den er sich noch bewegt, zurück auf seine Startposition.

Wer als Erster den Ochsen erreicht, hat gewonnen und wird der nächste Ochse.

Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser": Fangspiel

Für dieses Fangspiel, das auch unter dem Namen "Herr Fischer, Herr Fischer" bekannt ist, steht ein Kind mit einer Distanz von einigen Metern einer unbegrenzten Menge anderer Kinder gegenüber. Es ist der Fischer, der sinnbildlich durch einen Fluss von seinen Mitspielern getrennt ist. Die anderen Kinder fragen ihn: "**Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser**", weil sie zu ihm herüberkommen wollen. Es wählt seine beliebige Antwort, beispielsweise "**100 Meter tief**", "ozeantief" oder "gar nicht so tief". "**Wie sollen wir darüber kommen?**" lautet die nächste Frage an den Fischer. Daraufhin kann es die Art und Weise der Fortbewegung bestimmen. Mögliche Antworten sind: "**Krabbelnd**", "kriechend", "auf einem Bein hüpfend", "mit verschlossenen Augen gehend" – die Möglichkeiten sind praktisch unbegrenzt.

Daraufhin machen sich die Kinder auf den Weg. Während sie im gewünschten Laufstil zu der gegenüberliegenden Seite eilen, kommt der Fischer ihnen entgegen. Er versucht dabei, möglichst viele Kinder anzutippen, die ihm in der nächsten Runde dabei helfen müssen, weitere Kinder anzutippen. Dabei darf sich das Kind aber nur vor- und seitwärts bewegen, niemals rückwärts. Zudem muss es den gleichen, von ihm aufgestellten Fortbewegungsregeln folgen. Mit jeder Runde wächst das Team um den Fischer, bis zuletzt nur noch ein "Überlebender" vorhanden ist. Dieser wird schließlich der nächste Fischer.

Klassisches Verstecken und Fangen

Bei der 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 Mitspieler ein Versteck. Hat das andere Kind heruntergezählt, **macht es sich auf die Suche nach seinen Mitspielern**. Sobald ein Kind gefunden wurde, muss es aus seinem Versteck kommen. Es kann dann bei der Suche der anderen Kinder mithelfen.

Die Variation „Fangen“ ist wohl eines der **bekanntesten Laufspiele im Kindergarten**. Hier bestimmen die Mitspieler ein Spielfeld. Der Fänger versucht möglichst schnell ein anderes Kind abzuschlagen, während diese vor ihm wegrennen. Gelingt ihm dies, wechseln sie die Rollen und das gefangene Kind wird selber zum Fänger.

Verstecken mit Freischlagen

Bei dieser Variante von „Verstecken“ geht es nicht nur darum, die versteckten Kinder zu finden, sondern auch darum, vor ihnen am so genannten „**Freimal**“ zu sein. Diese Variante findet sich auch unter den häufigsten Bewegungsspielen im Kindergarten. Aufgrund des hohen Spaßfaktors ist „Verstecken mit Freischlagen“ auch eines der beliebtesten Kindergarten-Spiele für draußen.

Das Kind, welches bestimmt wurde die anderen zu suchen, stellt sich mit geschlossenen Augen an das Freimal. Nun zählt es bis zu einer vereinbarten Zahl oder sagt einen **Versteckreim** auf. Währenddessen versuchen die anderen Kinder ein möglichst gutes Versteck zu finden. Hat das Kind fertig gezählt, beginnt es die anderen zu suchen.

Sobald es ein Kind entdeckt hat, **laufen beide um die Wette zum Freimal**. Ist das Kind, das sich versteckt hat, zuerst angekommen, kann es sich freischlagen. Ist das Kind, welches die anderen sucht, zuerst da, wird das andere Kind abgeschlagen und gilt als gefunden.

Jedoch können die versteckten Kinder auch schon vor dem Entdeckt-werden versuchen sich frei zu schlagen. Dafür müssen sie möglichst schnell und möglichst unentdeckt zum Freimal kommen, während das suchende Kind unterwegs ist oder nicht aufpasst.

Seilspringen

Spielerzahl: 3 Mitspieler

Alter: ab 5 Jahren

Material: Hüpfseil

So geht's: Ein unterschätzter Klassiker unter den Bewegungsspielen ist das Hüpfseil. Damit lassen sich ganz unterschiedliche Spiele spielen. Das Grundprinzip ist aber meist das gleiche. Zwei Kinder schwingen das Seil, ein drittes springt immer wieder darüber. Dazu wird gemeinsam ein Spruch aufgesagt.

Vielleicht kennst du noch ein paar aus deiner Kindheit? Zum Beispiel "Wie viel Kinder willst du kriegen?" oder "Teddybär, Teddybär". Um deinem Gedächtnis ein bisschen auf die Sprünge zu helfen:

Teddybär, Teddybär, dreh dich um,
Teddybär, Teddybär, mach dich krumm,
Teddybär, Teddybär, zeig deinen Schuh,
Teddybär, Teddybär, wie alt bist du?

Waldkönig

Spielerzahl: ab 2 Mitspieler

Alter: ab 5 Jahren

Material: -

So geht's: Jeder Mitspieler sucht sich drei Tannenzapfen zum Werfen. Jetzt suchen alle gemeinsam ein Ziel aus, das abgeworfen werden muss. Das kann zum Beispiel ein Baumstumpf sein. Jetzt versuchen die Mitspieler abwechselnd das Ziel zu treffen. Wer am meisten Treffer landet, der ist Waldkönig.