



Großelternfreu(n)de

Ein Nachmittag mit
Großeltern

Schulhofspiele von Früher



Klatschspiele „Einst und jetzt“

Zuerst die Klassiker:

„Bei Müller hat's gebrannt“

Bei Mül - lers hats ge - brannt, brannt brannt,
da bin ich hin ge - rannt, rannt , rannt,
da kam ein Po - li - zist, zist zist,
der schrieb mich auf die List, List, List,
da lief ich schnell nach Haus, Haus, Haus
und die Ge - schicht war aus, aus, aus!

Bei Mül - lers hat's ge - brannt, brannt, brannt,
da bin ich weg - ge - rannt, rannt, rannt,
da kam ein Po - li - zist, zist, zist,
der schrieb mich auf die List, List, List,
die List fiel in den Dreck, Dreck, Dreck,
da war mein Na - me weg, weg, weg,
da lief ich schnell nach Haus, Haus, Haus,
zu mei - nem On - kel Klaus, Klaus, Klaus,
der lag schon längst im Bett, Bett, Bett
mit sei - ner Frau E - li - sa- beth.
E - li -sa - beth die schäm - te sich,
und warf die De - cke ü - ber sich,
im Stoff da war ein Loch, Loch, Loch,
da sah ich sie dann doch, doch, doch!

„Aramsamsam, aramsamsam“

„Aramsamsam, aramsamsam“ - Mit den Handinnenflächen im Takt auf die Oberschenkel klopfen

„gulli gulli gulli gulli“ - Fäuste vor der Brust hintereinander drehen

„ramsamsam“ - Hände wieder auf Oberschenkel klopfen

Das Ganze wiederholen.

„Arabi arabi“ -dabei zwei Mal die Arme weit über den Kopf strecken und langsam runter gehen, bis die Hände den Boden berühren

„gulli gulli gulli gulli“ -Fäuste vor der Brust hintereinander drehen

„ramsamsam“ - Hände auf Oberschenkel klopfen

Klatschen, Patschen

Klatschen, Patschen, Klatschen, Patschen
Klatschen, Patschen, Links
Klatschen, Patschen, Rechts,
Klatschen, Patschen, Links, Rechts,
Klatschen, Patschen, Stopp

Ein Klatschspiel in englischer Sprache für Fortgeschrittene:

Miss Mary Mac, Mac, Mac
All dressed in black, black, black.
With silver buttons, buttons, buttons
All down her back, back, back.
She asked her mother, mother, mother
for fifty cents, cents, cents.
To see the elephants, elephants, elephants
jump over the fence, fence, fence.
They jumped so high, high, high
They reached the sky, sky, sky
They never came back, back, back
Till the 4th of July, July, July.

Wir sagen nonono
wir sagen sisisi
wir sagen no
wir sagen si
wir sagen: em pom pie kolonie koonastik
em pom pie kolonie
akademi
safari
akademi puffpuff!

Warum?

Warum hat der Zottelbär
so viel Angst vorm großen Meer,
großes Meer, Zottelbär,
der Bär, der ist zu dick.

Warum hat das Känguru
noch keine Wanderschuh,
Wanderschuh, Känguru
Das Hüpfen macht ihm Spaß.

Warum hat das Krokodil
so viel Angst vorm großen Nil,
großer Nil, Krokodil,
das Wasser ist zu tief.

Warum fährt die Haselnuss
noch immer keinen Autobus,
Autobus, Haselnuss,
jetzt ist endlich Schluss.

Rums, Klatsch, Donner

Rums, Klatsch, Donner, Blitz,
alle Kinder machen mit.
Rums, Klatsch, Donner hier,
alle Kinder sind ein Tier.
Rum, Klatsch, Donner, da,
alle Kinder schreien Hurra.
Rums, Klatsch, Donner, Kuss,
jetzt ist Schluss!



Beliebte aktuelle Spiele aus dem Kindergarten

Jack saß in der Küche mit Lisa

Jack saß in der Küche mit Tina, Jack saß in der Küche mit Tina, Jack saß in der Küche mit Tina, und sie spielten auf dem alten Banjo.

Sie spielten: flie, flat, fiedeleiho, flie, fla, fiedeleiho, flie, fla, fiedeleiho, und sie spielten auf dem alten Banjo.

Dabei werden typische Bewegungen ausgeführt:

- Bei "Jack saß in der Küche mit Tina" wird im Takt der Musik abwechselnd auf die eigenen Oberschenkel und auf die der Nachbarn geschlagen (zuerst eigene, dann die vom rechten Nachbarn, dann eigene, dann die vom linken Nachbarn).
- Bei "und sie spielten auf dem alten Banjo": Banjo/Gitarre-Spiel nachahmen
- "flie": eine Querflöte wird rechts vom Mund gespielt
- "fla": eine Querflöte links vom Mund gespielt
"fiedeleiho": eine Geige wird gespielt

Die Strophen können in verschiedenen Geschwindigkeiten gesungen werden, es kommen Tiere mit hinzu, eine Schnecke, ein Tiger, eine Maus, ein Faultier.....

Hallo, mein Name ist Johannes

Tag, mein Name ist Johannes, ich habe eine Frau und vier Kinder und ich arbeite in einer Knopffabrik. Mein Chef sagt: „Hey Hannes, dreh die Knöpfe mit der rechten Hand—und ich tu`s.

Alle sagen zusammen diesen Spruch, in passendem Rhythmus, auf. Bei der Aufforderung "Na dann dreh den Knopf mal mit der rechten Hand." wird angefangen die rechte Hand zu drehen. Der Spruch wird immer wieder wiederholt und jedes mal kommt ein weiteres Körperteil hinzu (Arme, Beine, Po, Kopf, Zunge, etc.), solange bis die ganze Gruppe

Erbsen rollen über die Straße

Erb - sen rol - len über die Stra - ße, (rhythmisch sprechen und der Zeigefinger und der Mittelfinger ahmen Beine nach und laufen über die „Straße“ = Oberschenkel)

kommt ein Au - to, fährt sie platt! (die Handflächen werden über die Oberschenkel geschoben, bei Platt wird auf die Knie geklatscht)

Das ist scha - de, (Hände rechts und links an die Wange legen)

jammer, jammer schade! (Hände an die linke Wange, die rechte Wange, die rechte Wange, die linke Wange)

Der Text wird mit verschiedenen Stimmen nun gesprochen

(Tiger, Prinzessin, Opa, Roboter, Opa ohne Zähne :), Prinzessin, Hexe.....

Ich saß auf einem Gartenzaun und kaute einen Kaugummi

Ich saß auf meinen Gartenzaun und kaute Kaugummi...

Kaugeräusche

ich spiel mit meinem Jojo

Ajojo Ajojo Ajojo

Da kommt Herbie der kleine Regenwurm (Mit dem Zeigefinger einen kleinen Regenwurm darstellen)

und ich sag Heeeeeerbi was bist du gross geworden und Herbie antwortet ja auch hab ja auch eine Fliege gefressen
schwupp weg is er.

Ich saß auf meinen Gartenzaun und kaute Kaugummi...

Kaugeräusche

ich spiel mit meinem Jojo

Ajojo Ajojo Ajojo

Da kommt Herbie der kleine Regenwurm (wieder das gleiche von vorne)

hat eine Maus gefressen

hat einen Vogel gefressen

..... Immer größer werdendes Tier

hat einen Elefanten / Dinosaurier gefressen

wieder von vorne

Heeeeeerbi was bis du klein geworden und Herbie sagt ich hab ja auch nen Dino / Elefanten

würg, nen Vogel *würg*, ne Maus *würg* und ne Fliege *pssssss*"

Was hör ich da von nebenan

Was hör ich da von nebenan (Hand an das Ohr halten), da ist was los.

Ich laufe an den Zaun heran (Laufbewegung),

der ist so groß (Arme hochstrecken).

Ich will einmal von oben sehn, so, so, so (auf Zehenspitzen stellen).

Vielleicht kann ich dann besser sehn, so, so, so (Hand an die Stirn).

Ich kann nichts sehn, ich kann nichts sehn, da drüben ist was los (verzweifelt mit dem Fuß stampfen).

Was hör ich da von nebenan (Hand an das Ohr halten), da ist was los.

Ich will einmal von unten sehn, so, so, so (in die Hocke gehen).

Vielleicht kann ich dann besser sehn, so, so, so (Hand an die Stirn).

Ich kann nichts sehn, ich kann nichts sehn, da drüben ist was los.

Was hör ich da von nebenan (Hand an das Ohr halten), da ist was los.

Ich will einmal von der Seite sehn, so, so, so-

Vielleicht kann ich dann besser sehn, so, so, so (Hand an die Stirn).

Ich kann nichts sehn, ich kann nichts sehn, da drüben ist was los.

Was hör ich da von nebenan (Hand an das Ohr halten), da ist was los.

Ich will einmal durchs Astloch sehen, so, so so.

Vielleicht kann ich dann besser sehn, so, so, so (Hand an die Stirn).

Jetzt kann ich sehn, jetzt kann ich sehn - doch jetzt ist nichts mehr los.

Jetzt kann ich sehn, jetzt kann ich sehn - doch jetzt ist nichts mehr los.

Einfache Ballspiele für den Schulhof

Kirschenessen

Anzahl der Spieler

Ab 2 (mehr Spaß macht's in größerer Runde)

Spielregeln

Bei zwei Spielern stehen sich die Kinder gegenüber, bei mehreren bilden sie einen Kreis. Die Kinder werfen sich reihum oder auch wahllos - je nach Absprache - einen Ball zu. Wer ihn erstmals fallen lässt, hat „Kirschen gegessen“. Bei seinem zweiten Fehler hat er „Wasser getrunken“.

Beim dritten Fehler hat er „Bauchweh bekommen“.

Beim vierten Fehler ist der „Doktor gekommen“.

Beim fünften Fehler wird der Patient „ins Krankenhaus gebracht“.

Beim sechsten Fehler scheidet er als Mitspieler aus. Bei den Mädchen hieß dieses Spiel auch „Verliebt, verlobt, verheiratet“. Beim ersten Fehler war man verliebt, beim zweiten verlobt, beim dritten verheiratet, beim vierten geschieden und damit raus.

Halli; Hallo

Material: ein Ball

Spielanleitung: Die Mitspieler stellen sich in einer Reihe auf.

Ein Spieler steht ihnen im Abstand von ca. 2 Metern gegenüber. Er hält einen Ball. Diesen wirft er nun einem Spieler aus der Reihe zu und ruft dabei den Anfangsbuchstaben eines Begriffs, den die Spieler erraten sollen z.B. „Ein Tier mit L.“ Der Spieler fängt den Ball und wirft ihn wieder zurück. Dabei rät er z.B. „Leopard“. Hat er den richtigen Begriff geraten, wirft der Rätselsteller den Ball über sich hoch in die Luft und ruft: „Halli-Hallo“.

Dabei läuft er schnell weg.

Der Spieler, der den Begriff gefunden hat, versucht sogleich den Ball zu fangen. Schafft er dies, ruft er: „Stopp“.

Der Spieler muss nun stehen bleiben und mit seinen Armen einen Ring vor seinem Körper bilden. Der andere Spieler geht jetzt so viele Schritte, wie die Anzahl der Silben des erratenen Wortes (Le-o-pard = 3 Schritte) vorwärts. Er versucht nun den Ball durch den „Armring“ des Mitspielers zu werfen. Gelingt dies, darf sich dieser Spieler einen neuen Begriff überlegen und das Spiel startet erneut.

Hat der Spieler das Rätsel nicht gelöst und den Begriff nicht erraten, so können es alle Mitspieler versuchen, wenn sie an der Reihe sind.

Errät es keiner, wird der zweite Buchstabe des Wortes preisgegeben.

Die Spielrunde endet erst, wenn der Begriff gefunden wurde.

Variante: statt Tiernamen können auch Automarken, Blumennamen, Vornamen oder ähnliches als Begriffsrätsel gestellt werden.



Weiter geht es mit dem Ball.....

Stehball

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Einer ist Werfer. Er steht in der Mitte des Kreises und wirft den Ball gerade hoch in die Luft. Sofort rennen alle Mitspieler möglichst schnell davon. Hat der Werfer den Ball gefangen, ruft er „Steht!“. Alle müssen sofort stehen bleiben. Nun versucht der Werfer, denjenigen, der am nächsten steht, abzuwerfen. Dabei darf das Kind nicht ausweichen. Wird das Kind getroffen, ist es beim nächsten Spiel Werfer. Wird es nicht getroffen, beginnt das Spiel von vorn.

Klatschball

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. In der Mitte steht ein Kind mit dem Ball. Er wirft einem Mitspieler im Kreis den Ball zu. Dieser Mitspieler muss einmal in die Hände klatschen, bevor er den Ball fängt. Wer das Klatschen vergisst oder den Ball fallen lässt, muss sich hinsetzen. Wenn ein Spieler klatscht, ohne dass ihm der Ball zugeworfen wurde, muss er sich auch setzen. Gewonnen hat der Spieler, der als letztes im Kreis steht. Er löst den Spieler in der Mitte ab und beginnt neu.

Rollball

Zwei Kinder stehen in einem Abstand von etwa fünf Metern gegenüber und rollen sich den Ball zu. Der in der Mitte stehende Spieler muss versuchen, rechtzeitig über den heranrollenden Ball zu hüpfen. Jeder Spieler muss einmal in die Mitte.

RETTUNGSBALL

Dauer: ca. 5 - 10 Minuten

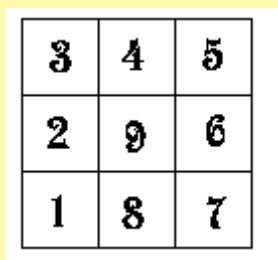
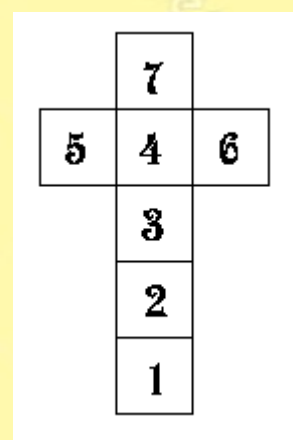
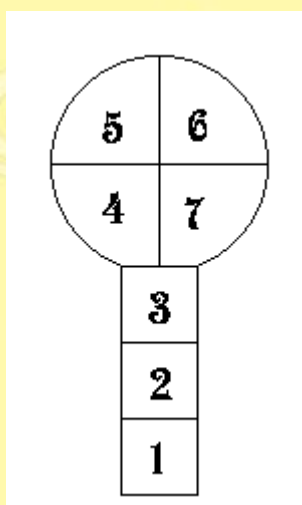
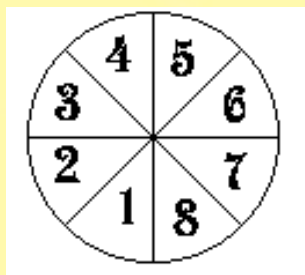
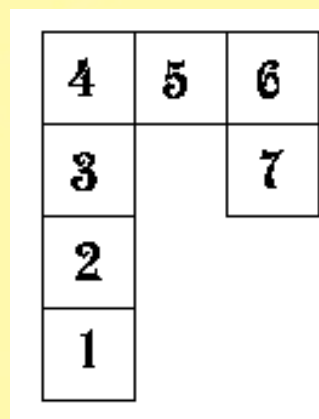
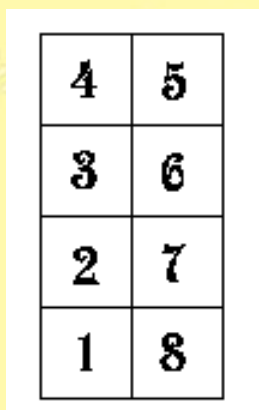
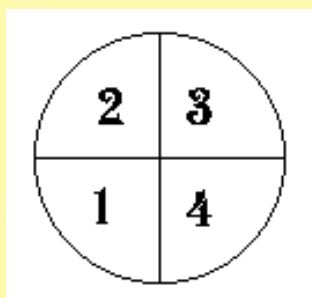
Material: Bälle, Parteibänder

Spielbeschreibung:

Rettungsball wird auf einem begrenzten, nicht allzu großen Feld gespielt. Zwei Fänger*innen, die mit einem Band gekennzeichnet sind, müssen ihre Mitschüler*innen fangen. Geschieht das, so tauscht die gefangene Person mit der bzw. dem Fänger*in die Rollen und das Band wird übergeben. Die anderen Spieler*innen werfen sich die Bälle zu. Wer einen Ball hat, kann nicht gefangen werden. Wichtig ist nun Teamgeist, denn nur durch das geschickte Zuwerfen der Bälle können sich die Schüler*innen gegenseitig retten. Somit ist das Ziel nicht, sich selbst zu schützen, indem man den Ball nicht abgibt, sondern möglichst lange zu verhindern, dass einer der Mitspieler*innen gefangen wird.

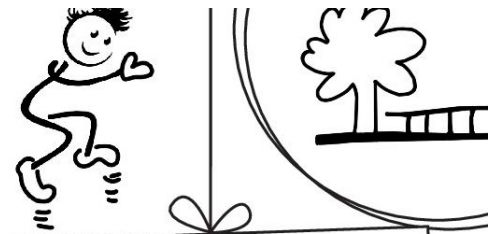


Hinkelkästchen oder (heutzutage) Handyhüpfen



Hinkelkästchen aufmalen oder die Handytatstatur :) und los geht es! Der erste Spieler fängt an und stellt sich vor das Feld, da wo die 1 ist. Nun wirft er mit dem Kieselstein in das erste Feld. Bleibt der Stein tatsächlich im ersten Feld liegen, hüpfet der Spieler das ganze Feld ab, außer das Feld wo der Stein liegt - also in dem Fall die 1. Genau geht es so: Man spricht sich vorher ab, ob man mit einem Bein oder mit beiden Beinen hüpfen will. Hüpfet man mit einem Bein, hüpfet man über die 1 drüber in Feld zwei, dann in Feld 3, dann in Feld 4. Danach werden die Beine geöffnet: Der linke Fuß landet in Feld 5, der rechte in Feld 6. Danach wieder nur auf einem Bein in Feld 7. Auf Feld sieben wird auch gedreht, d.h. man muss nun auf einem Bein eine Drehung hüpfen. Dann werden die Beine wieder geöffnet, und zurück auf einem Bein, bis ins Feld 2. Dort muss man sich nun auf einem Bein bücken, dass man den Kieselstein aufheben kann. Hat man den Stein, hüpfet man über das verbotene Feld raus. Man darf im Spiel das jeweilige Feld nicht verlassen oder übertreten oder mit dem anderen Bein auf dem Boden aufkommen. Passiert das, ist der nächste Spieler dran. Hat man aber alles gut geschafft, geht man in die nächste Runde und wirft den Stein auf Feld 2. Nun hüpfet man wieder alle Felder ab, außer

Gummitwist



Ziele:

Bei diesem Spiel sind Geschicklichkeit und Körperbeherrschung gefragt.

Grundidee:












Das Spiel ist ideal für drei Spieler. Natürlich können auch mehrere Kinder mitspielen, allerdings geht es der Reihe nach und die Spieler müssen sich ein wenig in Geduld üben.

Als Erstes werden zwei Spieler ausgewählt, die das Gummi auseinanderziehen und mit den Füßen hineinsteigen. Wichtig ist, dass sie sich dabei gegenüberstehen und das Gummi spannen, indem sie sich rückwärts voneinander entfernen. Das Gummiband sollte nicht mehr auf dem Boden hängen, aber auch nicht so stark gespannt werden, dass es beim Springen nicht mehr nachgeben kann.












Bevor das Spiel beginnt, sollte die Reihenfolge der Mitspieler bestimmt werden. Das Kind, das mit dem Springen beginnt, bestimmt auch die Choreografie. Diese muss fehlerfrei vom nächsten Spieler übernommen werden. Macht der Springer einen Fehler, ist das nächste Kind an der Reihe.

Varianten:





- Waren alle Kinder einmal an der Reihe, kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, indem das Gummi höher gesetzt wird und zwar von den Füßen zur Wade und nach und nach immer ein Stückchen höher.
- Der Schwierigkeitsgrad kann zudem gesteigert werden, indem die Spieler, die das Gummitwist auseinanderhalten, die Beine enger zusammenstellen. Dadurch wird die Fläche zwischen den Gummis kleiner und es ist schwieriger hineinzuspringen, ohne auf das Gummiband zu treten. Besonders schwer wird es, wenn die Spieler nur noch je einen Fuß ins Gummitwist stellen.

Peter Füße Füße wie alt bist du? (Dem Alter entsprechend So alt bin ich Raus
Alexander auseinander wieder zu hin- und herspringen)

Schnee- witt- chen und die 1 2 3 4 5

6 7 Zwerge Raus

Fadenspiele

Hierzu benötigt man eine etwa 2 Meter lange Schnur.

Anfang

man wickelt die Kordel einmal um jedes Handgelenk, wobei die langen Schnüre parallel bleiben müssen man steckt den Mittelfinger der einen Hand unter die Schnur, die vor der Handfläche der anderen verläuft, und zieht die Hände auseinander. mit der anderen Hand verfährt man gegengleich (anders als im Bild, wo der linke Zeigefinger anstelle des Mittelfingers gezeigt wird)

Matratze auch Karo As genannt.

Man steckt Daumen und Zeigefinger beider Hände von außen durch die sich kreuzenden Schnüre (wobei der Daumen auf der einen und der Zeigefinger auf der anderen Seite sein muss) nun zieht man die gekreuzten Schnüre nach außen, unter den parallelen Schnüren vorbei wieder nach oben, wobei diese mit abgehoben werden, und zieht die Hände auseinander. jetzt sollte man ein doppeltes, eingerahmtes X sehen

Straße

Auch Spiegel oder Bahnschienen oder zwei Kerzen genannt. Mit Daumen und Zeigefinger in die beiden X greifen. (es sind ja zwei X die ein eingerahmtes X ergeben)- Die gegriffenen Fäden nach außen ziehen und von unten durch die parallelen Fäden führen. Das ergibt 4 parallele Fäden.

Wiege

Auch Badewanne oder Katzenwiege genannt. Im Grunde ist dies die umgedrehte Anfangsfigur. Im englischen Sprachraum wird das Abnehmspiel vermutlich nach dieser Figur Cat's Cradle genannt. Die mittleren Fäden mit den kleinen Fingern überkreuzt greifen, und nach außen ziehen. Dann Daumen und Zeigefinger durch das entstandene Dreieck tauchen und die parallelen Fäden von unten aufgreifen. Dabei die Fäden an den kleinen Fingern nicht fallen lassen.

Katzenauge

Das Katzenauge wird wie die Straße gebildet. Mit Daumen und Zeigefinger von oben in die beiden X greifen. Die gegriffenen Fäden nach außen ziehen und um die äußeren Fäden von unten wieder in das Mittelloch führen.

Schwein auf der Leiter

Auch „der schlafende Bär“ (Der Bär streckt alle viere von sich.) oder Krebs genannt.

Krone/Hosenträger[Je nachdem, wie man das Schwein auf der Leiter abnimmt, kommt man zur Krone oder zu den Hosenträgern.

Auf You tube können Sie die Anleitungen auch sehen. :)

Vielleicht kennen Sie ja auch noch Anleitungen !

Murmelspiele

Material:

pro Mitspieler eine Glasmurmel
evtl. Straßenkreide zur Markierung des Spielfeldes

Spielanleitung:

Markiert euch ein Spielfeld mit Kreide oder ähnlichem oder spielt das Spiel auf einem glatten Teppich, der als Spielfeld dient.

Markiert in Abstand von etwa 2 Metern eine Linie (die Wurflinie).

Bestimmt, wer das Spiel beginnen darf.

Dieser Spieler nimmt seine Murmel und rollt sie von der Wurflinie aus in den markierten Bereich des Spielfeldes.

Danach kommen die anderen Mitspieler an die Reihe. Sie versuchen jetzt einer nach dem anderen ihre so Murmel ins Spielfeld zu rollen, dass sie die Murmel des Startspielers trifft.

Gelingt einem Spieler dies, darf er die getroffene Murmel behalten.

Gelingt keinem der Treffer, bekommt das „Startkind“ alle anderen Murmeln.

Nun beginnt das Spiel von neuem, jedoch mit einem anderen Kind, das die „Zielmurmeln“ wirft.

Wer hat am Ende die meisten Murmeln?

Murmelkuhle

Material:

etwa 10 Glasmurmeln pro Mitspieler
evtl. Straßenkreide

Spielanleitung:

Bort mit eurer Ferse eine Mulde (als Loch) in den Boden oder malt einen kleinen Kreis (ein Loch) mit Straßenkreide auf.

Alle Mitspieler stellen sich ca. fünf bis sieben Schritte vom „Loch“ entfernt auf.

Reihum versucht nun jeder mit drei seiner Murmeln das Loch zu treffen.

Derjenige, der die meisten Kugeln ins Loch getroffen hat bzw. die am dichtesten am Loch liegen, darf anfangen weiter zu spielen.

Er soll versuchen mit gekrümmtem Zeigefinger eine der nah am Loch gelegenen Murmeln ins Loch zu schießen.

Trifft er, darf er mit der nächsten Kugel fortfahren. Schießt er daneben, kommt der nächste Spieler dran.

Wer schafft es als erster alle drei Murmeln einzulochen?

Weiter geht es mit der Murrel.....

Torbogen

In eine Kartonschachtel werden verschieden breite Torbögen geschnitten und mit einer Punktezahl versehen. Je kleiner der Bogen, desto höher die Punktezahl. Wer erreicht mit zehn Versuchen die höchste Summe?

Dippsen

Jeder Spieler versucht, von einer 3 m entfernten Linie eine Murrel in die Mulde zu werfen. Wessen Murrel in die Mulde gerollt ist, der darf „dippsen“, d.h. durch Schnippen mit dem Zeigefinger oder einfaches Schubsen alle Murreln, die ihr Ziel nicht erreichten, in jeweils einem Versuch in die Mulde zu bugsieren. Klappt das nicht, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wer die letzte Murrel in die Mulde gedippt hat, darf alle darin behalten

Andotzen

Ein Murrelduell: Der erste Spieler kullert seine Murrel von der Grundlinie aus beliebig weit fort. Der zweite Spieler muss nun mit seiner Murrel die des Vorgängers „andotzen“, also treffen. Wenn ihm das gelingt, darf er beide Murreln einstreichen und beginnt die nächste Runde. Geht es daneben, holt sich der erste Spieler seine Murrel zurück und versucht jetzt seinerseits, die Murrel des Gegners zu schlagen. einstecken.

Abpraller

Gut einen Fuß weit von einer Wand entfernt gräbt man eine etwa faustgroße Kuhle. Die Murreln müssen so gegen die Wand geworfen werden, dass sie nach dem Abprallen in die Kuhle rollen. Gespielt wird nach den Regeln von Andotzen.

Zielmurreln:

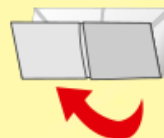
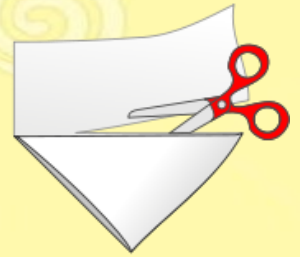
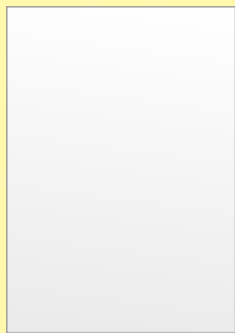
Legen Sie eine große Murrel an eine bestimmte Stelle im Raum. Alle Mitspieler bekommen 3 Murreln. Das Ziel besteht darin, die eigene Murrel möglichst nah an die Zielmurrel heranzurollen. Die Murreln der anderen Kinder können dabei auch aus dem Weg gekegelt werden. Beim Spielen rollt jedes Kind zunächst eine Murrel, bevor das nächste Kind an der Reihe ist.

Wandmurreln

Ein Kind wirft eine große Murrel gegen eine Wand oder einen Bordstein, sodass diese zurückprallt. Jedes Kind hat 3 eigene Murreln, mit denen es versuchen muss, dem Ziel so nahe wie möglich zu kommen.

Es geht also nicht nur darum, die Entfernung zum Ziel gut einschätzen zu können, sondern auch den Rückstoß zu beachten.

Faltanleitung „Himmel und Hölle“



Jetzt in die einzelnen Ecken Aufgaben , Rätsel schreiben und die oberen Seiten mit den Zahlen 1—8 versehen, los geht es.

Liebe Großeltern- Wie habt Ihr das Spiel früher gespielt?

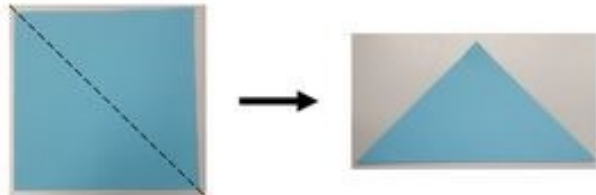
Anleitung Fangbecher

Du brauchst:

- quadratisches Papier
Größe 20cm x 20cm
- Schnur
- Holzkugel

Anleitung:

1. Du nimmst dein quadratisches Papier und faltest es diagonal in der Mitte, sodass ein Dreieck entsteht!



2. Jetzt legst du dein Dreieck so hin, dass die Spitze nach oben zeigt, wie auf dem oberen rechten Bild! Du legst die Ecke auf den Mittelpunkt der gegenüberliegenden Seite!



3. Das Gleiche machst du mit der anderen Ecke!



4. Jetzt faltest du die obere Ecke nach unten! Und auf der anderen Seite machst du dasselbe!



und



5. Make von unten ein Loch in das Papier! Fädele jetzt die Holzkugel auf die Schnur und mache hinter der Kugel einen Knoten, sodass die Kugel nicht mehr herunter rutschen kann!



und



Spiele ohne Materialien

Ich sehe was, was Du nicht siehst

Alle Mitspieler sitzen zusammen (evtl. in einem Kreis).

Ein Spieler beginnt und sagt: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist grün (nur Farbenbeispiel).“

Die anderen raten nun, was um sie herum grün ist z.B. der Stift, das Kissen, die Mineralwasserflasche, die Blätter der Pflanze,...

Wer das richtige Ding erraten hat, ist als nächster an der Reihe.

Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser

Anzahl der Spieler

Mindestens 4 (aber je mehr, desto lustiger!)

Spielregeln

Vor Spielbeginn werden im Abstand von etwa vier bis fünf Metern zwei Linien markiert. Jede Linie ist ein Ufer, der Bereich dazwischen das Wasser. An einem Ufer, also hinter einer der Linien, steht der Fischer, am anderen Ufer stehen die Mitspieler. Sie rufen: „Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?“ Der Fischer nennt irgendeine Tiefe, er antwortet zum Beispiel: „10 Meter!“ Darauf fragen die Kinder: „Wie kommen wir hinüber?“ Jetzt darf sich der Fischer ausdenken, wie die Kinder ans andere Ufer kommen sollen. Er ruft zum Beispiel: „Auf einem Bein hüpfend“ oder „Rückwärts laufend“. Nun setzen sich die Kinder in der befohlenen Gangart in Bewegung. Während sie versuchen, über das Wasser zu kommen, versucht der Fischer, so viele wie möglich zu fangen. Er bewegt sich dabei genauso wie die anderen, also auf einem Bein, rückwärts, mit geschlossenen Augen oder dergleichen. Wer gefangen wurde, hilft dem Fischer in der nächsten Runde beim Fangen. Wer als Letzter übrig bleibt, hat gewonnen.

Versteinern

Anzahl der Spieler

Mindestens 5 (wenn's mehr sind, umso besser)

Spielregeln

Zunächst einigen sich die Spieler auf ein Spielfeld, zum Beispiel die ganze Rasenfläche im Garten, nur die Einfahrt oder Ähnliches. Dann wird ein Spieler zum Fänger bestimmt. Auf „Los“ geht's los und der Fänger versucht, die anderen zu fangen, das heißt: zu berühren. Wen er berührt, der „versteinert“. Der „Versteinerte“ muss sofort mit gegrätschten Beinen stehen bleiben. Der Versteinerte kann aber „erlöst“ werden, das heißt er darf wieder weiterlaufen, wenn ein anderer Spieler zwischen seinen Beinen hindurch kriecht, ohne dabei natürlich selbst vom Fänger erwischt zu werden. Wenn es dem Fänger gelungen ist, alle zu versteinern, wird ein neuer Fänger bestimmt.

Liebe Großeltern!

Bitte notieren Sie hier Ihre Lieblingsspiele für Ihre/n Enkel/in
„Auf dem Schulhof!“



Erzählen Sie Ihrer Enkelin/ Ihrem Enkel von Ihren Schulerfahrungen