



Bewegte  
**SAMMELSPIELE**

der 4. Staffel



# Inhaltsverzeichnis

## Sammelspiele:

Krokodil.....	3
Planetenspiel.....	4
Regenbogenfisch.....	5
Fruchtsalat, Namensalat.....	6
der/die/das-Spiel.....	7
Radio-Spiel.....	8
Klammer-Hüpf-Spiel.....	9
Farbspiel/„Boccia“.....	10
Der Malermeister.....	11
Alle Vögel sind schon da.....	12
Mausefalle.....	13
Katze und Maus.....	14
Teller drehen.....	15
Trülliteller.....	16
Zicke-Zacke-Zobe.....	17
Würfelspiel.....	18
Bodehöckerlis.....	19
Tschipfutschipfu e Isebahn chunt.....	20
s'Schiffli uf em Zürisee.....	21
Bi ba s'Müsli isch da.....	22
Domino.....	23
Memory.....	24

# Krokodil

Von: Leonie Bischof

Beschreibung	Material
<p>Ein Kind ist das Krokodil, es darf unter das Fallschirmtuch.</p> <p>LP erzählt eine Geschichte:“ Vor langer, langer Zeit gab es Krokodil in diesem Teich, aber die Kinder glaubten nicht mehr an diese Geschichte und gingen ganz nahe ans Wasser heran. Sie getrauten sich sogar die Beine ins Wasser zu halten... und plötzlich wachte das Krokodil auf und hatte einen mächtigen Hunger.“</p> <p>Die Kinder sitzen auf dem Boden um das Tuch herum und halten ihre Beine unter das Tuch.</p> <p>Das Krokodil zieht alle Kinder unter das Tuch.</p> <p>Die Kinder unter dem Tuch machen sich ganz klein (Kindsstellung).</p> <p>Wenn alle unter dem Tuch sind wird das Tuch von der LP weggezogen.</p> <p>„Zum Glück kam eine gute Fee und zauberte alle Kinder aus dem Bauch des Krokodils.“ Ein Kind ist die Fee und berührt die Kinder liebevoll mit dem Zauberstab auf deren Rücken.</p> <p>Die befreiten Kinder gehen still an ihren Platz zurück.</p>	<p>Fallschirmtuch</p> <p>Lied ‚Krokodil‘ von Schlieremer Chind</p> <p>Zauberstab</p>

# Planetenspiel

Von: Yvonne Gämperle

Beschreibung	Material
<p>Vers: Knall, knall, Knall, wir fliegen heut ins All zum Planeten der Frösche, Autos... der Countdown läuft: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0 und los</p> <p>Die ganze Klasse oder als Varianten z.B. nur die Mädchen, nur die neuen Kinder, machen die passende Bewegung mit.</p>	

## Regenbogenfisch

Beschreibung	Material
<p>Ein Kind geht vor die Tür und sein Stuhl wird weggestellt.</p> <p>Ein Kind wird als Regenbogenfisch bestimmt.</p> <p>Alle anderen Kinder sind Tiere aus dem Meer.</p> <p>Das Kind kommt wieder rein und sucht/erfragt den Regenbogenfisch.</p> <p>Wenn der Regenbogenfisch gefunden wurde, wechseln alle Kinder den Platz.</p>	Stuhlkreis

## Fruchtsalat

Beschreibung	Material
<p>3 bis 4 Kinder sind je eine Sorte Früchte (Bananen, Äpfel, Birnen), ein Kind wird als Koch bestimmt.</p> <p>Wenn die Äpfel (oder Bananen, oder Birnen) vom Chef aufgerufen werden, müssen alle Apfel-(Bananen-, Birnen-)Kinder den Platz wechseln.</p> <p>Ruft der Koch ‚Fruchtsalat‘, müssen alle Kinder den Platz wechseln.</p> <p>Tipp: Kann zu jedem Thema angepasst werden</p>	Stuhlkreis

## Namensalat

Beschreibung	Material
<p>LP oder ein Kind sagt zwei Namen. Diese zwei Kinder tauschen die Plätze.</p> <p>Wir ‚Namensalat‘ gerufen, müssen alle Kinder durcheinander zurück an ihren Platz.</p>	Stuhlkreis

## der/die/das-Spiel

Beschreibung	Material
Drei Reifen werden als der-, die- oder das-Reifen bezeichnet und im Raum verteilt.	Drei Reifen
Die LP zeigt den Kindern ein Bild (z.B. einen Hasen).	Bilder
Währenddessen tanzen die Kinder im Kreis, bis die Musik abstellt.	Musik
Die LP fragt nun die Kinder: „Heisst es ‚der Hase‘, ‚die Hase‘, oder ‚das Hase‘? Wer weiss das?“	
Die Kinder springen nun in den entsprechenden Reifen.	
Wenn sie im richtigen Reifen stehen, bleiben sie im Spiel. Wenn nicht, müssen sie zurück an ihren Platz.	
Kinder die herausgefallen sind und jetzt am Platz sind, dürfen beim nächsten Bild aufstrecken und eine Antwort geben. War die Antwort richtig, dürfen sie wieder mitmachen.	

## Radio-Spiel

Beschreibung	Material
<p>Ein Kind geht nach draussen.</p> <p>Währenddessen wird ein Kind als ‚Radio‘ bestimmt und unter einem Tuch versteckt.</p> <p>Alle anderen Kinder wechseln ihren Platz.</p> <p>Daraufhin wird das Kind wieder hereingeholt. Es darf nun den ‚Radio‘ einschalten.</p> <p>Der ‚Radio‘ singt, erzählt den Wetterbericht, macht Tiergeräusche o.ä.</p> <p>Das Kind muss nun erraten, wer der ‚Radio‘ ist.</p> <p>Als nächstes darf der ‚Radio‘ rausgehen und dann raten.</p>	Tuch



# Klammer-Hüpf-Spiel

Von: Sonja Galli

Beschreibung	Material
<p>Ein Kind ist der Spielleiter.</p> <p>Zwei Kinder stehen sich gegenüber und schliessen die Augen.</p> <p>Der Spielleiter klemmt jedem Kind eine farbige Klammer auf den Rücken.</p> <p>Auf ‚los‘ öffnen die Kinder die Augen, stützen die Arme ein und beginnen auf einem Bein so zu hüpfen, dass sie hinter den Rücken des anderen Kindes sehen.</p> <p>Wer zuerst die Farbe der Klammer des Gegenspielers rufen kann, hat gewonnen.</p> <p>Variante: Themenbilder auf den Rücken klemmen. Die Kinder dürfen sich bewegen aber nicht berühren.</p>	<p>farbige Wäscheklammern</p> <p>Themenbilder</p>

# Farbspiel/„Boccia“

Von: A. Pesenti

Beschreibung	Material
<p>Ein Kind verteilt die 7 farbigen Halbkugeln an 7 Kinder. Eine Schachtel wird in die Mitte gestellt.</p> <p>Das Kind ruft dann eine Farbe nach der anderen auf: „Gelb darf anfangen...“, „Rot darf jetzt weitermachen...“</p> <p>Das Kind mit der aufgerufenen Farbe versucht dann seine Halbkugel möglichst nahe an die in der Mitte aufgestellte Schachtel zu werfen.</p> <p>Wenn alle Kinder ihre Halbkugel geworfen haben, wird geschaut, welche am nächsten bei der Schachtel liegt. Das Kind, das die am nächsten liegende Halbkugel geworfen hat, hat gewonnen.</p>	<p>7 farbige Halbkugeln aus Holz, Schachtel</p>

## Der Malermeister

Beschreibung	Material
<p><b>Variante 1:</b> Ein Malermeister geht zum Lied im Kreis herum und denkt sich eine Farbe (2. Kiga: Farben).</p> <p>Der Malermeister geht zu einem Kind und fragt nach seiner(seinen) Farbe(n).</p> <p>Wenn das Kind die Farbe(n) richtig erraten hat, darf nun das ratende Kind der Malermeister sein.</p> <p><b>Variante 2:</b> Ein Malermeister geht im Kreis herum.</p> <p><b>Variante 3:</b> Der Malermeister geht im Kreis herum. Er sucht sich vier Kinder aus.</p> <p>Der Malermeister setzt sich auf einen Stuhl und sagt: „ich bi dä Malermeischer und befehle nähmed öpis Rots (blaus,...).“</p> <p>Die Kinder sollen nun so schnell wie möglich etwas Rotes aus dem KG zum Malermeister bringen. Wer am schnellsten ist, hat gewonnen.</p>	<p>Lied: „Malermeister“</p> <p>Farbpalette Pinzel</p>

## Alle Vögel sind schon da

Beschreibung	Material
<p>Ein Ornithologe wird bestimmt.</p> <p>Es wird das Lied „Alle Vögel sind schon da“ gesungen. Dazu schwirren alle Kinder mit je zwei Chiffontüchern als Flügel durch den KG.</p> <p>Wenn das Lied fertig ist, gehen die Kinder zurück an ihren Platz und stellen sich auf den Stuhl (Baum).</p> <p>Nun überlegt jedes Kind im Stillen, welcher Vogel er sein möchte.</p> <p>Der Ornithologe zählt langsam alle Vögel auf, die er kennt (nach Bedarf hilft die LP).</p> <p>Wird der Vogel genannt, den sich ein Kind ausgedacht hat, hüpfet es vom Stuhl und setzt sich hin.</p> <p>Am Schluss sagen die noch oben stehenden Kinder, welche Vögel sie waren.</p>	Chiffontücher

## Mausefalle

Beschreibung	Material
<p>Sechs Reifen werden durch aneinanderlehnen zu einer Mausefalle zusammengebaut. Nach jedem Durchgang wird ein Reif entfernt. Dadurch werden die Löcher zwar grösser, die Mausefalle aber instabiler.</p> <p>Eine Katze wählt sich drei Mäuse aus, die nacheinander durch die Mausefalle klettern.</p> <p>Fällt die Mausefalle dabei nicht zusammen, wird die arme Katze singend von der ganzen Klasse getröstet: „Tirlitänzli Chatzeschwänzli dämöl ischs nöd grate, Chätzli du muesch hüt ist Bett ohni Müslibrate.“ Die Katze geht währenddessen auf allen Vieren im Kreis herum und wird von allen Kindern über den Rücken gestreichelt.</p>	6 Reifen

# Katze und Maus

Beschreibung	Material
<p><b>Variante 1:</b> Ein Tisch stellt ein Mauseloch dar.</p> <p>Oben auf dem Tisch sitzt/liegt eine Katze (oder 2).</p> <p>Vier Kinder sind Mäuse und gehen ins Mauseloch rein und wieder raus.</p> <p>Wird eine Maus dabei von einer Katze erwischt (mit der Hand berührt), geht das Kind an den Platz zurück und das nächste Kind darf eine Maus sein.</p> <p><b>Variante 2:</b> Eine Katze sitzt/liegt oben auf dem Tisch, zwei Mäuse sitzen im Mauseloch (unter dem Tisch).</p> <p>Die Katze sagt: „Muus, Muus, Muus – chum doch us dim Müslihuus.“</p> <p>Die Mäuse kommen daraufhin blitzschnell aus dem Mauseloch.</p> <p>Ziel der Katze ist es, beide Mäuse zu fangen. Ziel der Mäuse ist es, 3x nicht gefangen zu werden.</p> <p><b>Variante 3:</b> Tiere variieren:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Auf dem Tisch sind zum Beispiel Pinguine, Bären, etc</li><li>• Unter dem Tisch sind zum Beispiel Fische, Hasen, etc.</li></ul>	Tisch

## Teller drehen

Beschreibung	Material
<p>Ein Kind ist der Mond, ein Kind ist die Sonne.</p> <p>Die LP lässt den Teller drehen. Zeigt sich, dass die Sonne (der Mond) oben ist, rennt das Sonnenkind (Mondkind) los und versucht den Teller zu erwischen, bevor er am Boden liegen bleibt.</p> <p>Erwischt das Kind den Teller rechtzeitig, wird ein anderes Kind zum Sonnenkind (Mondkind).</p> <p><b>Variante 1:</b> Ein Kind macht die Augen zu während ein anderes Kind den Teller dreht.</p> <p>Liegt der Teller am Boden, sitzt das eine Kind drauf und das andere darf raten, ob die Sonne oder der Mond oben liegt.</p> <p><b>Variante 2:</b> Für jede Seite des Tellers wird ein Geräusch, eine Bewegung (z.B. stampfen, klatschen) o.ä. bestimmt.</p> <p>Die LP lässt den Teller drehen. Alle Kinder machen das vereinbarte Geräusch, die Bewegung sobald sie erkennen, welche Seite des Tellers oben zu liegen kommt.</p>	Sonne/Mond-Teller

# Trülliteller

Von: Anna Voigt

Beschreibung	Material
<p>Ein Kind geht zu einem anderen und fragt: „Marienkäfer oder Schmetterling?“ Dabei zeigt es dem Kind die beiden Seiten des Tellers.</p> <p>Das andere Kind entscheidet sich dann.</p> <p>Die anderen Kinder dürfen natürlich auch mitraten. Wer denkt, dass der Schmetterling oben sein wird, stellt sich mit ausgestreckten Armen und gegrätschten Beinen vor seinen Stuhl. Wer denkt, dass der Marienkäfer oben sein wird bleibt auf dem Stuhl sitzen und macht mit den Fingern die Fühler.</p> <p>Das erste Kind dreht nun den Teller in der Mitte.</p> <p>Hat das zweite Kind richtig geraten, darf es nun den Teller drehen.</p>	<p>Teller aus Holz (z.B. Küchenbrett) mit verschiedenen Motiven auf beiden Seiten</p>



## Zige-Zage-Zobe

Beschreibung	Material
<p>Ein Kind nimmt einen farbigen Stein (farbige Steine) und versteckt ihn in einer Hand.</p> <p>Das Kind hält nun beide Hände übereinander und fragt ein anderes Kind:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• „Zige zage zobe, isch de Stei une oder obe?“ oder</li><li>• „Zige zage zobe, weli Farb isch obe? Weli Farb isch unde, häsches usegfunde?“</li></ul> <p>Varianten:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Steine an mehrere Kinder verteilen, damit mehrere aktiv sind.</li><li>• Mit allen Kindern spielen: wer denkt blau ist oben steht auf den Stuhl, wer denkt blau ist unten, sitzt auf den Boden.</li><li>• Farben variieren, an Stelle von Farben versch. Formen verwenden.</li><li>• Wenn das Kind richtig geraten hat, rennt es davon und das andere Kind versucht es zu fangen.</li></ul>	Farbige Steine, versch. Formen

# Würfelspiel

Beschreibung	Material
<p><b>Variante 1:</b> Ein Kind würfelt im Kreis, bleibt stehen und sagt dazu: „Würfel, Würfel zeig mir an, wie viele Schritte ich machen kann.“</p> <p>Das Kind macht nun so viele Schritte auf den Würfel zu.</p> <p>-&gt; Die Idee ist, dass das Kind lernt die Distanz einzuschätzen und die Anzahl Schritte der Distanz angepasst ist.</p> <p><b>Variante 2:</b> Ein Kind würfelt und sagt dazu: „Würfel, Würfel zeig mir an, wie viel Mal ich hüpfen kann.“</p> <p>Das Kind hüpfert nun so viele Male über den Würfel.</p> <p><b>Variante 3:</b> Ein Kind würfelt und sagt: „Ich bin äh grosse Stumpe und dörf gard ... mal gumpe.“</p> <p>Das Kind darf jetzt ... mal gumpe.</p> <p><b>Zusätzliche Variation:</b> Alle Kinder dürfen die Schritte machen, hüpfen oder gumpe.</p>	Schaumstoffwürfel

# Bodehöckerlis

Von: Nathalie Wyss

Beschreibung	Material
<p>Die LP schlägt auf dem Tamburin Rhythmen.</p> <p>Die Kinder tanzen und hüpfen währenddessen im Kreis.</p> <p>Wenn die LP mit dem Schlagen stoppt, müssen sich die Kinder so schnell wie möglich auf den Boden setzen.</p> <p>Das Kind das als Letztes abgesessen ist, muss zurück auf seinen Stuhl sitzen.</p> <p>Der Letzte der noch nicht auf seinen Stuhl zurück musste, gewinnt.</p> <p>Falls am Schluss mehrere Kinder immer (3x) gleichzeitig absitzen, haben alle diese Kinder gewonnen.</p> <p><b>Varianten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Vorgeben wie absitzen: Schneidersitz, auf Knien, auf Füdli mit langgestreckten Beinen, etc.</li><li>• An Stelle von absitzen z.B. ruhig stehen bleiben (auf einem Bein, Grätsche, etc.), abliegen (auf Bauch, Rücken), in die Hocke gehen, zwei Kinder zusammenstehen (Rücken aneinander, Hände halten), etc.</li><li>• Vorgeben wie während dem Tamburinspiel bewegen: Hampelmann, beidbeinig hüpfen, auf einem Bein hüpfen, versch. Tiere nachmachen, etc.</li><li>• Wenn mehrere Kinder ausgeschieden sind, dürfen alle wieder mitmachen („alli wieder iistige“).</li><li>• Statt zum Tamburin zu aktuellen Songs.</li></ul>	Tamburin

# Tschipfutschipfe e Isebahn chunt

Von: Nathalie Wyss

Beschreibung	Material
<p>Ein Kind ist der Kondukteur.</p> <p>Die Kinder singen das Lied, während der Kondukteur im Kreis herum läuft.</p> <p>Wenn das Lied fertig ist, fragt der Kondukteur ein Kind wohin es will (Land).</p> <p>Das Kind hängt nun am Kondukteur an und der Zug fährt weiter.</p> <p>Wieder wird das Lied gesungen und beim nächsten Durchgang wird ein weiteres Kind mit auf die Reise genommen.</p> <p>Der kondukteur versucht sich für jedes zugestiegene Kind das Land zu merken.</p> <p>Wenn fünf Kinder im Zug mit fahren, muss der Kondukteur versuchen die Länder aufzuzählen.</p> <p>Die Kinder dürfen wieder absitzen und das Spiel beginnt von neuem.</p> <p><b>Varianten:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Farbige Billette verteilen. Der Kondukteur muss sich die Farben der zugestiegenen Kinder merken.</li><li>• Spiel Themenbezogen spielen (z.B. Afrikas Tiere, etc.)</li><li>• Der Kondukteur hält einen Reifen. Die Kinder die zusteigen schlüpfen ebenfalls in den Reifen.</li></ul>	<p>Hut Tasche mit Billetts Eisenbahnpfeife</p>

## s'Schiffli uf em Zürisee

Beschreibung	Material
<p>Ein Kind nimmt zwei Fahnen und ein zweites Kind mit auf die Schiffahrt auf den Zürisee.            Das erste Kind bildet den Bug des Schiffs und ist der Kapitän. Er geht voraus im Kreis herum.            Das zweite Kind hält den Vordermann an den Schultern und geht mit.</p> <p>Die ganze Klasse singt: „s'Schiffli uf em Zürisee, häts denn für mich keis Plätzli meh? Türe uf ich stige ii, es wällelet, jupee!“</p> <p>Auf „Türe uf“ berührt der Kapitän ein weiteres Kind im Kreis. Die Kinder bilden nun ein Schiff (sitzen sich im Grätschsitz gegenüber) und sitzen auf den Boden. Das dritte Kind steigt als Passagier ein.</p> <p>Der Passagier hält sich die Augen zu. Der Kapitän spricht das Versli: „Welli Fahne hät das Schiff? Ä Züri- oder Schwiizerfahne?            Dabei hält er die eine Fahne hoch. Der Passagier darf raten.</p> <p>Hat der Passagier richtig geraten, darf er im Schiff bleiben, das Lied wird nochmals gesungen und das Schiff schaukelt hin und her.</p> <p>Hat der Passagier falsch geraten, endet die Bootsfahrt hier.</p>	<p>2 versch. Fahnen (z.B. Züri-fahne, Schwiizerfahne)</p>

## Bi ba s'Müsli isch da

Beschreibung	Material
<p>Ein Kind versteckt hinter dem Rücken eine kleine Figur (z.B. Müsli) in einer Hand und geht dabei im Kreis herum.</p> <p>Das Kind sagt nun das Versli auf: „Bi ba s'Müsli isch da, wo sölls go wohne, une oder obe?“ Und hält beide Hände übereinander nach vorne.</p> <p>Alle Kinder die denken das Müsli sei unten, sitzen auf den Boden, alle Kinder die denken das Müsli sei oben, stehen auf den Stuhl.</p> <p>Das Kind gibt nun das Müsli an jemanden weiter, der richtig geraten hat.</p>	Kleine Figur

## Domino

Beschreibung	Material
<p>Die Klasse denkt sich zusammen für jedes Bild eine Bewegung aus. Die Bewegungen müssen nichts mit dem Bild zu tun haben.</p> <p>Nun werden die Bilder in verschiedenen Reihenfolgen gezeigt. Zu jedem Bild das gezeigt wird, machen die Kinder die vereinbarte Bewegung.</p> <p>Variante: Man kann sich auch zu Zahlen, etc. Bewegungen ausdenken.</p>	Versch. Bilder

# Memory

Beschreibung	Material
Es wird Memory gespielt.  Hat ein Kind zwei passende Karten gefunden, darf es so lange auf dem Trampolin hüpfen, bis ein anderes Kind ein Kartenpaar gefunden hat.	Memory  Trampolin