

● KOMPETENZGARTEN · KOSTENLOSE MATERIALIEN

Spielesammlung zur Sprachbildung und Sprachförderung

90 Spielideen für Sprache, Bewegung und gemeinsame Kommunikation im Kita-Alltag

UDO ELFERT

Diese Spielesammlung richtet sich an pädagogische Fachkräfte, die Sprache im Kita-Alltag gezielt aufgreifen möchten. Die 90 Spielideen bieten Anlässe für Gespräche, Reime, Bewegung, gemeinsames Handeln und erste Wortschatzimpulse. Wählen Sie ein Spiel passend zum Alter der Kinder, zur Gruppensituation und zu dem sprachlichen Schwerpunkt, den Sie gerade begleiten möchten.

Die Spiele sind nach dem angegebenen Altersbereich geordnet. Vorhandene Angaben zu Alter, Gruppengröße, Material, Vorbereitung, Dauer und Raum können in der Praxis individuell angepasst werden.

● Ab 0 Jahren

13 SPIELIDEEN

SPIELIDEE

>0

Das Mäuschen

Art des Spiels einzel, Kosespiel

Altersbereich >0

Spieldauer 1 Minute

Raum beliebig

Kommt ein Mäuschen, kommt ein Mäuschen,
macht klingelingeling, ist wer im Häuschen?
(traditionell überliefert) Bei der ersten Zeile
wandern Zeige- und Mittelfinger über den
Bauch des Kindes. Während der zweiten
Zeile wird die Nase des Kindes/Babys sanft
geschüttelt. □Udo Elfert 2015 5

SPIELIDEE

>0

Heile, heile, Kätzchen

Art des Spiels einzel, Trostvers

Altersbereich >0

Trostvers: Heile, heile, Kätzchen Kätzchen
hat vier Tätzchen. Vier Tätzchen und 'nen
langen Schwanz: Morgen ist alles wieder
ganz. (traditionell überliefert)

Heile, heile, Segen

Art des Spiels	einzel, Kose-, Trost- und Massagespiel
Altersbereich	>0
Material	ggf. etwas Babyöl
Spieldauer	beliebig
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Körperwahrnehmung, Beziehung/Vertrauen

Der Rücken des Babys/Kindes wird sanft massiert (ggf. mit etwas Babyöl). Die folgenden Reime werden gesprochen, und die entsprechenden Handbewegungen dazu werden gemacht: (Heile, heile, Segen, drei Tage Regen, drei Tage Schnee, nichts tut mehr weh.) Kneten und Zappeln, Trippeln und Trappeln, Kreisen und Reiben, nur das Streicheln soll bleiben. (traditionell überliefert)
 □Udo Elfert 2015 4

Herr Nasemann

Art des Spiels	einzel, Reim- und Kosespiel
Altersbereich	>0
Spieldauer	1 Minute
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Sinneswahrnehmung, Beziehung/Vertrauen, Körperwahrnehmung, Rhythmus

Kommt ein Mann die Treppe rauf, klingelt an der Tür, klopft an: Guten Tag Herr Nasemann! (traditionell überliefert) Bei der ersten Zeile laufen die Finger am Arm des Kindes hoch, bei der zweiten wird sanft am Ohr läppchen gezupft, bei der dritten vorsichtig an die Stirn geklopft und bei der vierten Zeile wird die Nasenspitze des Kindes vorsichtig zwischen Daumen und Zeigefinger genommen.

Herr Pinz und Herr Panz

Art des Spiels	einzel, Kosespiel
Altersbereich	>0
Spieldauer	1 Minute
Raum	beliebig

Herr Pinz und Herr Panz, (Ein Fuß ist Herr Pinz, der andere Herr Panz.) die gingen zum Tanz. Erst machten sie so, (Beine anheben.) dann machten sie so, (Beine überkreuz halten.) und dann strampelten sie so! (Beine strampelnd bewegen, „Radfahren“) (traditionell überliefert) □ Udo Elfert 2015 7

Hoppe, hoppe, Reiter

Art des Spiels	einzel, Knireiterspiel
Altersbereich	ab 0-1
Spieldauer	1 bis wenige Minuten
Raum	beliebig

Das Kind sitzt auf den Knien, sodass es ins Gesicht schauen kann. Der Vers wird gesprochen, und das Kind wird im Takt des Verses auf- und abbewegt. Zwischendurch kann das Kind vom „Pferd fallen gelassen werden“, indem die Beine geöffnet werden (selbstverständlich ohne das Kind loszulassen) oder indem das Kind mit Kopf und Oberkörper nach hinten gekippt und sogleich wieder aufgerichtet wird. (Kinder, die jünger als zwei Jahre sind, sollten am Nacken und nicht an den Armen gehalten werden.) Hoppe, hoppe, Reiter, wenn er fällt dann schreit er. Fällt er in den Graben, fressen ihn die Raben. Fällt er in den grünen Klee, schreit er laut „Oje, oje“. Fällt er in die Hecken, kriegt er einen Schrecken. Fällt er in das Gras, wird der Reiter nass. Fällt er in das Wasser, wird der Reiter nasser. Fällt er auf die Wiese, kriegt er nasse Füße. Fällt er in den Sand, tut ihm weh die Hand. Fällt er auf die Steine, tun ihm weh die Beine. Fällt er in den Sumpf, macht der Reiter plumps! (traditionell überliefert)

Ins Wasser gefallen

Art des Spiels	einzel, Fingerspiel
Altersbereich	>0
Spieldauer	1 Minute
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Rhythmus, Freude an sprachlichen Strukturen

Der ist ins Wasser gefallen, der hat ihn herausgezogen, der hat ihn nach Haus gebracht, der hat ihn ins Bett gelegt, und der kleine Spitzbub hat ihn wieder aufgeweckt (traditionell überliefert) Die genannten Finger werden kurz festgehalten. Begonnen wird mit dem Daumen. □Udo Elfert 2015 2

Komm' mein Bärchen

Art des Spiels	einzel, Kosespiel
Altersbereich	>0
Spieldauer	1 Minute
Raum	beliebig

Das Kind wird (zum Beispiel beim Wickeln) während des folgenden Reimes gestreichelt: Komm', mein Bärchen, ich streichle dir dein Härchen, komm', mein Schneckchen, ich streichle dir die Bäckchen, komm', mein kleiner Hase, ich streichle dir die Nase, komm', mein kleiner Hund, ich streichle deinen Mund. (traditionell überliefert)

Kommt ein Mäuschen bzw. Kommt 'ne Maus

Art des Spiels	einzel, Kosespiel
Altersbereich	>0
Spieldauer	1 Minute
Raum	beliebig

Kommt ein Mäuschen, (Zeige- und Mittelfinger krabbeln die Arme des Kindes hinauf.) baut ein Häuschen, (Hände bilden ein „Dach“.) kommt ein Mückchen, (Zeige- und Mittelfinger krabbeln die Arme des Kindes hinauf.) baut ein Brückchen, (Die Finger beider Hände werden ineinander verschränkt.) kommt ein Floh, (Die Finger „hüpfen“ die Arme des Kindes hinauf.) und der macht so! (traditionell überliefert) (Es wird sehr sanft in die Wangen des Kindes gezwickt.) Variante: Kommt 'ne Maus, baut ein Haus (Finger kreisen auf dem Bauch.) Kommt 'ne Mücke, baut 'ne Brücke (Der Zeigefinger kreist und landet auf der Nase.) Kommt ein Floh, der macht so! (Es wird sanft ins Ohr gezwickt.) Kommt 'ne Grille, die macht: kille, kille, kille. (Es wird am Hals gekitzelt.) (traditionell überliefert)

Pflaumenerte

Art des Spiels	einzel, Fingerspiel
Altersbereich	>0
Spieldauer	1 Minute
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Rhythmus, Freude an Sprache

Das ist der Daumen, der schüttelt die Pflaumen, der liest sie auf, der trägt sie nach Haus, und der kleine Schelm isst sie alle auf! (traditionell überliefert) Der/die pädagogische Fachkraft bzw. Bezugsperson berührt bzw. schüttelt bei jeder neuen Zeile den nächsten Finger. (Angefangen wird beim Daumen, bei der letzten Zeile wird der kleine Finger berührt.) Es gibt zwei Varianten: a. Die eigenen Finger werden berührt. b. Die Finger des Kindes werden berührt.

SPIELIDEE

>0

Riesel, raschel

Art des Spiels	einzel, Bewegungsspiel
Altersbereich	>0
Material	Rassel o.ä.
Spieldauer	beliebig
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Motorik, Rhythmus, Sehsinn, Hörsinn

Der Vers wird begleitend zum Spiel mit einer Rassel gesprochen. Bei „plumps“ lässt man die Rassel zu Boden sinken. (Nicht fallen lassen!) Variante: Dem Kind wird ebenfalls eine Rassel angeboten. Riesel, raschel – rumpel, pumpel, ratter, knatter – rumms! Riesel, raschel – rumpel, pumpel, ratter, knatter – plumps! (Text: Elke Schlösser)

SPIELIDEE

>0

Schlaf, Kindchen, schlaf

Art des Spiels	einzel, Schlafreim
Altersbereich	>0
Raum	beliebig

Schlaf, Kindchen, schlaf, dein Vater hüt die Schaf, dein Mutter schüttelts Bäumelein, fällt herab ein Träumelein, schlaf, Kindchen, schlaf. (traditionell überliefert) □Udo Elfert 2015 3

SPIELIDEE

>0

Zunge zeigen

Art des Spiels	einzel
Altersbereich	>0
Spieldauer	1 Minute
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Mundmotorik

Der/die pädagogische Fachkraft bzw. Bezugsperson zeigt ihre Zunge und bewegt diese. Das Kind wird dadurch animiert, die Zungenbewegungen nachzuahmen □Udo Elfert 2015 6

SPIELIDEE

>1

Bimmel, bammel, bommel

Art des Spiels	KG
Altersbereich	>1
Material	kleine Trommel, Tamburin o.ä.
Spieldauer	beliebig
Raum	Gruppenraum, beliebig
Förderschwerpunkt	Rhythmus

Die/der pädagogische Fachkraft schlägt die Trommel im Rhythmus des Verses. Bei Zeile 1-4 krabbeln die Kinder mit allen zehn Fingern auf dem Tisch. Bei Zeile 5 („bis die ganze Erde wackelt“) schlagen die Kinder mit den Handflächen auf die Tischplatte. Bimmel, bammel, bommel, die Katze schlägt die Trommel. Tausend kleine Mäuse kommen aus dem Loch herausgekrabbelt, bis die ganze Erde wackelt. (traditionell überliefert)

SPIELIDEE

>1

Bruder Jakob

Art des Spiels	einzel, KG, GG, Lied
Altersbereich	>1
Spieldauer	1 Minute
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Rhythmus, Motorik, Koordination

Bei „Bim, bam, bom“ klatscht die/der pädagogische Fachkraft in die Hände. Das Kind wird bald mitsingen und/oder mitklatschen. Bruder Jakob, Bruder Jakob, schläfst du noch, schläfst du noch, hörst du nicht die Glocken, hörst du nicht die Glocken? Bim, bam, bom, bim, bam, bom. (traditionell überliefert)

Der Floh

Art des Spiels	einzel, Kosespiel
Altersbereich	>1
Spieldauer	1 Minute
Raum	beliebig

Das Kind wird während des Verses an verschiedenen Körperstellen sanft gezwickt. Bei der letzten Zeile wird dem Kind die Hand geschüttelt. Es war einmal ein Floh, der hüpf herum ganz froh. Und weil er dich so mag, sagt er: „Guten Tag!“ (traditionell überliefert)

Der Frosch ist krank

Art des Spiels	Trostreim
Altersbereich	>1

Denkt euch nur, der Frosch ist krank, liegt nun auf der Gartenbank, quakt nicht mehr, wer weiß wie lang! Ach wie fehlt mir sein Gesang! Denkt euch nur, der Frosch ist krank! Denkt euch nur, der Frosch war krank, lag nur auf der Gartenbank, quakte nicht mehr, wer weiß wie lang! Ach, wie fehlte sein Gesang! Gesund ist er nun, Gott-sei-Dank! Quaak! Quaak! Quaak! □Udo Elfert 2015 10

Eine wunderbare Straße

Art des Spiels	einzel, Massagespiel
Altersbereich	>1
Spieldauer	beliebig
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Körperwahrnehmung, Wortschatz

Das Kind liegt auf dem Rücken. Verschiedene „Fahrzeuge“ rollen über den Körper des Kindes, von den Armen über den Bauch zu den Füßen. Dem Kind wird erzählt, was gerade über seinen Körper rollt. (Auto, Trecker, LKW, Fahrrad, Motorrad, Dreirad, Roller etc.) Variante: Nicht Fahrzeuge rollen sondern verschiedene Tiere gehen über den Körper des Kindes. □Udo Elfert 2015 13

In unserem Häuschen

Art des Spiels	KG, GG
Altersbereich	>1
Spieldauer	1 Minute
Raum	Raum mit Tischen
Förderschwerpunkt	Motorik, Wortschatz, viele andere Bereiche

Die Kinder sitzen an Tischen. Während die Spielleiterin spricht, krabbeln die Kinder mit ihren Fingern über den Tisch. Bei der letzten Zeile verschwinden die Hände hinter dem Rücken. In unserem Häuschen sind ganz viele Mäuschen. Sie trippeln und trappeln, sie zippeln und zappeln, sie huschen und naschen und will man sie haschen – husch, sind sie weg! (traditionell überliefert) □Udo Elfert 2015 9

Krümel angeln

Art des Spiels	KG, Tischspiel
Altersbereich	>1
Material	Teller, leckere Krümel (Schokostreusel, Brause, Haferflocken etc.)
Spieldauer	beliebig
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Mundmotorik

Die Kinder angeln mit der Zunge Krümel von einem Teller.

Mundmassage

Art des Spiels	einzel
Altersbereich	>1
Material	Zahnbürste mit weichen Noppen, Wattestäbchen in Wasser getränkt, Zahnbürste mit Borsten, Zahnpflegefingerring
Spieldauer	einige Minuten
Raum	ruhiger Raum
Förderschwerpunkt	Mundmotorik, Mund-/ Zahnpflege

Zunächst sollte eine Zahnbürste mit Gumminoppen verwendet werden. Beginnen Sie außerhalb des Mundes auf den Wangen und Lippen. Nachdem sich das Kind an die Noppenzahnbürste gewöhnt, erforschen Sie mit dem Kind zusammen vorsichtig den Mundinnenraum: die Zungenspitze, die Zungenränder, den Zungenrücken, dann die Wangeninnenseiten, die Zähne und den (vorderen) Gaumen. Sie können dann vorsichtig den Mundinnenraum massieren und auch andere Massagematerialien (s.o.) versuchen. □Udo Elfert 2015 15 Spiele für Kinder ab 2 Jahre

Ri-Ra-Rutsche

Art des Spiels	einzel, Knireiterspiel
Altersbereich	> 1 (> 0)
Spieldauer	beliebig
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Rhythmus

Das Kind sitzt auf dem Schoß. Beim Sprechen des Verses lässt man das Kind auf- und abwippen. Bei der letzten Zeile rutscht das Kind zwischen den Beinen nach unten. (Nicht loslassen!) Ri-Ra-Rutsche! Wir fahren mit der Kutsche; wir fahren nur ein Stückchen, wir fahren übers Brückchen, doch plötzlich, eins-zwei-drei, die Brücke bricht entzwei. (traditionell überliefert)

Ringel, ringel, reihe

Art des Spiels	KG, Kreis- und Bewegungsspiel
Altersbereich	>1
Spieldauer	1 Minute, beliebig
Raum	beliebig

Die Kinder (laut Text sind es drei Kinder) fassen sich an den Händen und gehen im Kreis. Bei der dritten Zeile gehen sie in die Hocke, bei der vierten rufen alle laut: „Husch, husch, husch!“ Ringel, ringel, reihe, sind der Kinder dreie, sitzen unterm Holunderbusch, rufen alle: Husch, husch, husch! (traditionell überliefert)

Summ, summ, summ

Art des Spiels	einzel, KG, GG, Lied
Altersbereich	> 1-2
Spieldauer	einige Minuten
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Rhythmus, Musik, Motorik, viele andere Ebenen

Das Lied wird (gemeinsam) gesungen, und es wird gemeinsam dazu getanzt: Summ, summ, summ, Bienchen summ herum! Ei, wir tun dir nichts zuleide, flieg nur aus in Wald und Heide! Summ, summ, summ, Bienchen summ herum! Summ, summ, summ, Bienchen summ herum! Such in Blumen, such in Blümchen, hier ein Tröpfchen, hier ein Krümchen! Summ, summ, summ, Bienchen summ herum! Summ, summ, summ, Bienchen summ herum! Kehre heim mit reicher Habe, bau uns manche volle Wabe, Summ, summ, summ, Bienchen summ herum! (traditionell überliefert) □ Udo Elfert 2015 14

Was tun wir denn so gerne?

Art des Spiels	KG, GG, Kreisspiel
Altersbereich	>1
Spieldauer	1 Minute, beliebig
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum, draußen
Förderschwerpunkt	Motorik, Wortschatz, Rhythmus

Die Kinder stehen im Kreis. Sie singen und bewegen sich gemäß des Textes. Der Text kann beliebig erweitert werden. Refrain: Was tun wir denn so gerne hier im Kreis? (2x) 1. Tanzen, tanzen, la, la, la, la, la (2x) Refrain: Was tun wir denn so gerne hier im Kreis? (2x) 2. Klatschen, klatschen, la, la, la, la, la (2x) Refrain: Was tun wir denn so gerne hier im Kreis? (2x) 3. Hüpfen, Hüpfen, la, la, la, la, la (2x) Refrain... Rennen, lachen, winken,... □ Udo Elfert 2015 11

Watte bzw. Schneeflocken pusten

Art des Spiels	einzel, KG, GG
Altersbereich	>1
Material	Watte
Spieldauer	beliebig
Raum	möglichst leerer Raum (erleichtert das Zusammenfegen der „Schneeflocken“)
Förderschwerpunkt	Feinmotorik, Mundmotorik

Zunächst werden aus der Watte viele kleine Flocken herausgezogen. Dann legen die Kinder die Flocken auf die flache Hand und pusten sie in die Höhe. (Besonders schön im Winter; ggf. mit passender „Wintermusik“) □
Udo Elfert 2015 12

Windräder pusten

Art des Spiels	einzel, KG, GG
Altersbereich	>1
Material	Windräder
Spieldauer	beliebig
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Mundmotorik

Die Kinder pusten Windräder. Das trainiert den Mundschluss und die Kontrolle des Ausatemluftstroms.

● Ab 2 Jahren

Angelspiel

Art des Spiels	KG, EG
Altersbereich	> 2-3
Material	Angelspiel und Angeln, Papierbilder/ Memorykarten
Förderschwerpunkt	Wortschatz

Die Erzieherin stellt das Angelspiel auf einen Tisch. Sie bereitet kleine Kärtchen mit Bildern vor, z.B. Schuh, Haus, Ball,... Diese Bildkärtchen werden mit Büroklammern versehen und in das Aquarium gelegt. Nun beginnt das Spiel und die Bildkärtchen werden geangelt und mit Namen (möglichst mit dem bestimmten Artikel) benannt.

Bello, dein Knochen ist weg

Art des Spiels	Kreissspiel
Altersbereich	>2
Material	Decke, Holzklotz
Spieldauer	beliebig
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, Richtungshören, Sprechfreude

Die Kinder sitzen im Kreis, und ein Kind sitzt oder liegt auf dem Fußboden. Das Kind schließt die Augen und bekommt den Baustein neben sich oder auf den Rücken gelegt. Ein Kind aus dem Kreis geht auf leisen Sohlen zum dem „Bello-Kind“ und nimmt den Baustein weg. Es setzt sich wieder in den Kreis. Alle Kinder legen ihre Hände auf den Rücken und rufen: „Bello, Bello, dein Knochen ist weg.“ Das Kind im Kreis krabbelt zu einem Kind und bellt. Hat es den „Knochen“ gefunden, tauschen die beiden Kinder ihre Position.

Bilder ansaugen

Art des Spiels	einzel, KG, Ansaugspiel
Altersbereich	>2
Material	mit Karton verstärkte Bilder von Tieren, Pflanzen, Fahrzeugen etc., Trinkhalme
Spieldauer	einige Minuten, beliebig
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Mundmotorik, Lippenschluss, visuelle Wahrnehmung

Bilder von Tieren, Pflanzen, Fahrzeugen oder Möbeln werden ausgeschnitten, und zur Verstärkung wird Kartonpapier hinten aufgeklebt. Die Umrissse der Bilder werden auf ein Blatt Papier gemalt und ggf. farbig ausgefüllt. Die Kinder saugen die Bilder mit einem Trinkhalm an und legen sie passend auf den richtigen Umriss.

Brauner Bär, wie brummst du?

Art des Spiels	KG, GG, Kreisspiel
Altersbereich	> 2-3
Material	Decke
Spieldauer	beliebig
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum, draußen
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung

Die Kinder sitzen im Kreis; ein Kind wird kurz vor die Tür geschickt. Ein zweites Kind setzt sich unter eine Decke. Das Kind hinter der Tür kommt herein. Es tippt dem „Bären“ auf den Rücken und sagt: „Brauner Bär, wie brummst du?“ Das „Bärenkind“ antwortet und muss an der Stimme erkannt werden.

Brennwortgeschichte, Lauschen und Erkennen eines Wortes in der Geschichte

Art des Spiels	KG, GG, Kreisspiel
Altersbereich	> 2-3
Material	eine Vorlesegeschichte, in der ein bestimmtes Wort häufig vorkommt
Spieldauer	einige Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, auditive Aufmerksamkeit, Textverständnis

Die Geschichte wird vorgelesen; bei einem vorher bestimmten Wort, dürfen die Kinder z.B. hüpfen oder klatschen u.ä.

Da oben

Art des Spiels	KG, GG, Kreisspiel
Altersbereich	>2
Spieldauer	1 Minute
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum, draußen
Förderschwerpunkt	Wortschatz, Bewegung

Die Kinder stehen im Kreis und bewegen sich entsprechen des Verstemtes: Da oben auf dem Berge, (Die Kinder strecken sich.) eins – zwei – drei (Die Kinder zählen mit den Fingern.) da tanzen kleine Zwerge, (Die Kinder tanzen mit ihren Fingern auf dem Kopf.) eins – zwei – drei, (Die Kinder zählen mit den Fingern.) da unten auf der Wiese, (Die Kinder zeigen auf den Boden.) eins – zwei – drei, (Die Kinder zählen mit den Fingern.) da tanzt ein großer Riese, (Die Kinder stampfen mit beiden Beinen auf den Boden.) eins – zwei – drei. (Die Kinder zählen mit den Fingern.) (traditionell überliefert)

Das versteckte Glöckchen

Art des Spiels	KG, GG
Altersbereich	>2
Material	kleines Glöckchen
Spieldauer	einige Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, Richtungshören

Ein Kind verlässt den Raum oder stellt sich für einen Augenblick mit geschlossenen Augen zur Wand. Die anderen Kinder stellen sich hintereinander auf und kreuzen dabei die Hände auf dem Rücken. Einer der Spieler erhält das Glöckchen, das er hinter seinem Rücken versteckt hält. Jetzt wird das Kind dazu gerufen und das Glöckchen ertönt. Das Kind darf raten, wer das Glöckchen hinter seinem Rücken versteckt. Nun ist das nächste Kind an der Reihe.

Ein Finger, ein Daumen bewegt sich

Art des Spiels	KG, GG, Kreisspiel
Altersbereich	>2
Spieldauer	einige Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Rhythmus, Motorik, Hörmerkspanne, Wortschatz

3x: „Ein Finger, ein Daumen bewegt sich.“ [Bewegung jeweils mitmachen] 3x: „Ein Finger, ein Daumen, ein Arm bewegt sich.“ [Bewegungen jeweils mitmachen] 3x: „Ein Finger, ein Daumen, ein Arm, ein Bein bewegt sich.“ [Bewegungen jeweils mitmachen] 3x „Ein Finger, ein Daumen, ein Arm, ein Bein, ein Kopf bewegt sich.“ [Bewegungen jeweils mitmachen] usw.

einfaches Kim-Spiel (Seh-Kim)

Art des Spiels	einzel, KG
Altersbereich	>2
Material	Tuch, einige unterschiedliche Gegenstände
Spieldauer	je nach Gruppengröße, beliebig
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Sehwahrnehmung, Gedächtnis, Wortschatz

Je nach Alter wird eine Anzahl unterschiedlicher Gegenstände auf einen Tisch gelegt. Die Gegenstände werden betrachtet und von der/dem Spielleitung kurz beschrieben. Dann werden die Gegenstände mit dem Tuch abgedeckt, und einer der Gegenstände wird unter dem Tuch in die Hand genommen. Das Tuch wird über die Hand gelegt. Aufgabe des Kindes ist es, herauszufinden, welcher Gegenstand verschwunden ist und diesen zu benennen. Je nach Alter und Entwicklungsstand kann die Anzahl von Gegenständen variiert werden. Die Aufgabenstellung wird schwieriger, wenn mehr als ein Gegenstand entfernt wird.

Erbsen rollen

Art des Spiels	KG, GG, Kreisspiel (Einzel)
Altersbereich	> 2-3 (> 1)
Spieldauer	einige Minuten
Raum	Gruppenraum mit Stuhlkreis
Förderschwerpunkt	Rhythmus, Motorik, Aussprache

Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis und sagen zusammen den Text: „Erbsen rollen über die Straße. Kommt ein Auto, fährt sie platt. – Ach wie schade, jammer jammer schade.“

Bewegung zum Sprechtext: Zeigefinger und Mittelfinger tippen über den Oberschenkel bis zum Knie. Bei dem Wort „platt“ haut man mit den Handflächen auf den Oberschenkel. Bei „jammer jammer schade“ nimmt man die Hände und hält sie an die Wangen. Der Text wird normal gesprochen, danach ganz laut, danach ganz leise, danach ganz schnell, danach ganz langsam,... Als Einzelspiel auch für ganz junge Kinder geeignet, wenn die Erzieherin die Bewegungen macht. □Udo Elfert 2015 34

Federspiel

Art des Spiels	KG, GG
Altersbereich	>2
Material	Federn
Spieldauer	beliebig
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Wortschatz, Mundmotorik, Motorik

Jedes Kind bekommt eine Feder und pustet sie in die Luft, dabei werden Begriffe eingeführt/wiederholt z.B. „Leicht wie eine Feder“, fliegen, schweben, hochwerfen, pusten, leicht, schwer, Schwerkraft usw. □
Udo Elfert 2015 28

Geräusche erkennen

Art des Spiels	KG, GG
Altersbereich	> 2-3
Material	verschiedene Gegenstände zum Erzeugen von Geräuschen
Spieldauer	beliebig
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, Wortschatz

Ein Spieler erzeugt mit verschiedenen Gegenständen (Schlüsselbund, Blechdose, Papier, Holzstücke, mit Erbsen gefüllter Plastikbecher,...) Geräusche hinter einer Trennwand. Die Spieler erraten die Geräusche. Variation: Spieler haben die Augen geschlossen; wer als erster die Lösung findet, darf ein neues Geräusch erzeugen. Hinweis: Es ist leichter, wenn es eine Auswahlmenge von Geräuschen bzw. Gegenständen gibt.

Geräusche raten

Art des Spiels	KG, GG, Kreisspiel
Altersbereich	>2
Material	CD-Player, CD mit Geräuschen, ggf. passende Gegenstände zu den Geräuschen
Spieldauer	mind. 5 Minuten, beliebig
Raum	Gruppenraum mit Stuhlkreis
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, Wortschatz

Hat man passende Gegenstände zu den Geräuschen legt man diese in die Mitte des Stuhlkreises. Anschließend spielt man die einzelnen Geräusche ab; die Kinder benennen die Geräusche und zeigen ggf. auf den Gegenstand.

Geräuschquelle suchen

Art des Spiels	einzel, KG
Altersbereich	>2
Material	Rassel oder ein mit Material (Steinchen, Sonnenblumenkerne, Reis etc.) gefülltes Gefäß
Spieldauer	je nach Gruppengröße, beliebig
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum, draußen (schwieriger durch die „Störgeräusche“)
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, Richtungshören

Einem Kind werden die Augen verbunden. Der/die Spielleitung geht umher und schüttelt die Rassel bzw. das Gefäß. Aufgabe des Kindes ist es, die Geräuschquelle zu finden. Das Kind kann dabei gehen oder auch auf allen Vieren kriechen.

Gewitter

Art des Spiels	EG, (KG, GG)
Altersbereich	>2
Spieldauer	wenige Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Körperwahrnehmung, Motorik, Rhythmus, Wortschatz

Es tröpfelt.....mit zwei Fingern
jeder Hand langsam klopfen Es
regnet.....mit vier Fingern
trommeln Es gießt.....lauter
und schneller trommeln Es
hagelt.....mit den
Fingerknöcheln immer wilder trommeln Es
blitzt.....mit der Zunge
Ssssssss machen Es
donnert.....mit beiden Fäusten
auf den Tisch donnern Alle laufen schnell
Nach Hause.....Hände auf den
Rücken nehmen Und morgen scheint die
Sonne wieder.....das Kind in den Arm
nehmen □Udo Elfert 2015 19

Gummibärchenwaschanlage

Art des Spiels	einzel, KG, GG
Altersbereich	>2
Material	Gummibärchen
Spieldauer	wenige Minuten
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Mundmotorik, Zungenbeweglichkeit

Ein Gummibärchen wird auf einen
Zahnstocher gepikst. Nun wird das
Gummibärchen gewaschen: die Ohren, der
Bauch, der Rücken, die Füße... Wenn das
Gummibärchen ganz „sauber“ ist, darf es
natürlich aufgegessen werden.

Guten Morgen

Art des Spiels	GG, Kreisspiel, Bewegungsspiel
Altersbereich	>2
Spieldauer	1 Minute
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Motorik, Wortschatz, Sprechfreude, „Ich“ und „Du“

Die Kinder stehen oder sitzen im Kreis und bewegen sich entsprechend des Textes: Guten Morgen, guten Morgen, wir nicken uns zu. (Die Kinder nicken.) Guten Morgen, guten Morgen, erst ich und dann du. (Die Kinder zeigen zunächst auf sich, dann auf die anderen Kinder.) Guten Morgen, guten Morgen, wir winken uns zu. (Die Kinder winken.) Guten Morgen, guten Morgen, erst ich und dann du. (Die Kinder zeigen zunächst auf sich, dann auf die anderen Kinder.) Guten Morgen, guten Morgen, wir klatschen/ lächeln/... uns zu. (Die Kinder klatschen/ lächeln...) Guten Morgen, guten Morgen, erst ich und dann du. (Die Kinder zeigen zunächst auf sich, dann auf die anderen Kinder.) □Udo Elfert 2015 24

Halli, Halli, Hallo

Art des Spiels	Begrüßungsspiel
Altersbereich	>2
Material	Glockenspiel
Spieldauer	einige Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Sprechfreude, Kommunikationsverhalten, soz. Kompetenz

Wir sitzen im Kreis. In der Mitte steht das Glockenspiel. Text sprechen alle: "Wir wollen uns begrüßen: Halli halli hallo Wir wollen uns begrüßen. Begrüßen das geht so." Dazu im Rhythmus klatschen Erzieherin benennt ein Kind: "Der.... sagt uns guten Tag." Das Kind geht in die Mitte und spielt einige Töne auf dem Glockenspiel. Alle rufen und klatschen im Rhythmus: "Hallo liebe(r).....! Halli halli hallo" Dann beginnt es von vorne....

Hörmemory

Art des Spiels	Paarspiel
Altersbereich	> 2-3
Material	Filmdöschen (oder andere kleine, verschließbare Gefäße – zum Beispiel von probiotischen Joghurts), die mit unterschiedlichen Materialien gefüllt sind; für jedes Material 2 Gefäße
Spieldauer	einige Minuten oder länger
Raum	beliebig; ruhiger Raum
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, Wortschatz

Gespielt wird wie beim herkömmlichen Memory. Zur „Kontrolle“ ob ein richtiges Paar gefunden wurde, können unter die Filmdöschen Bilder des „Füllmaterials“ geklebt werden, oder die Döschen werden aufgemacht und es wird nachgeschaut.

Katzenspiel

Art des Spiels	KG, GG, Tischspiel
Altersbereich	>2
Material	Untertassen, Strohhalme, Milch, Zucker, Kekse, Fruchtgummischnüre/Schnecke
Spieldauer	beliebig
Raum	Raum mit Tischen und Stühlen
Förderschwerpunkt	Mundmotorik

Die Kinder werden in Katzen verzaubert, sitzen am Tisch und haben die Untertassen vor sich stehen. Die Hände bleiben unter dem Tisch. Sie versuchen nur mit der Zunge oder mit dem Mund erst den Zucker, dann die Kekskrümme und zum Schluss Milch abzulecken (es kann variiert werden, was die Zutaten betrifft). Viel Spaß haben die Kinder bei den Gummischnecken/Schnüren

Kleidungsstücke verstecken – was fehlt?

Art des Spiels	KG, GG im Kreis
Altersbereich	> 2-3
Material	verschiedene Kleidungsstücke
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Wortschatz, (visuelle) Aufmerksamkeit

Verschiedene Kleidungsstücke werden aus einer Kiste geholt, benannt und in den Kreis gelegt. Dann geht ein Kind vor die Tür bzw. schließt die Augen. Ein anderes Kind versteckt ein Kleidungsstück. Das fehlende Teil muss erraten werden. □ Udo Elfert 2015 32

Körpergeräusche

Art des Spiels	GG, Kreisspiel
Altersbereich	> 2
Spieldauer	beliebig
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, Körperwahrnehmung, Motorik

Alle Kinder haben die Augen geschlossen. Ein Kind macht ein Körpergeräusch vor. Die anderen dürfen raten, wie das Kind das Geräusch gemacht hat und versuchen es nachzumachen, z.B. Stampfen, Klatschen, mit der Zunge schnalzen, Lippen sprengen, Hände reiben, auf den Brustkorb klopfen, schmatzen usw.

Krabbelsack oder „Dinge erraten“

Art des Spiels	KG, GG, Tastspiel
Altersbereich	>2
Material	Baumwollsack o.ä., unterschiedliche Gegenstände
Spieldauer	einige Minuten, beliebig
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Tastwahrnehmung, Wortschatz

In einen Baumwollsack werden unterschiedliche Gegenstände (Ball, Puppe, Teddy, Bauklotz etc.) gelegt. Variante 1: Ein Kind greift in den Sack, tastet einen Gegenstand, errät den Gegenstand und benennt ihn. Variante 2: Von der/dem Spielleitung wird ein Gegenstand benannt, welchen ein Kind ertastet und aus dem Sack holt. Variante 3: Ein Kind greift in den Sack, ertastet einen Gegenstand und beschreibt ihn. Die anderen Kinder raten, um welchen Gegenstand es sich handelt. □Udo Elfert 2015 16

Kribbel-Krabbel

Art des Spiels	einzel, Kosespiel, Massagespiel
Altersbereich	>2
Spieldauer	einige Minuten, beliebig
Raum	ruhiger Raum
Förderschwerpunkt	Wahrnehmung, Körperschema, Wortschatz

Das Kind sitzt bequem auf einem Stuhl oder liegt auf einem Teppich oder einer Matratze. Das Kind wird passend zum Vers gekitzelt. Kribbel-Krabbel-Krücken, ich kitzle dich am Rücken. Kribbel-Krabbel-Krauch, ich kitzle dich am Bauch. Kribbel-Krabbel-Kropf, ich kitzle dich am Kopf. Kribbel-Krabbel-Krein, ich kitzle dich am Bein.... (Fuß, Hand, Arm, usw.) (nach Maria Monschein, verändert) □Udo Elfert 2015 20

Lakritztauziehen

Art des Spiels	KG, GG
Altersbereich	>2
Material	Lakritz- bzw. Weingummischnecken, Lakritz- bzw. Weingummischnüre
Spieldauer	einige Minuten
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Mundmotorik, Lippenschluss

Zwei Kinder nehmen jeweils ein Ende der Lakritzschnur in den Mund und ziehen daran. Es ist wichtig, darauf zu achten, dass die Schnur mit den Lippen und nicht mit den Zähnen festgehalten wird. Das Spiel ist beendet (oder beginnt von vorne), wenn die Schnur reißt oder ein Kind loslässt.

Lippen ablecken

Art des Spiels	einzel, KG
Altersbereich	>2
Material	Honig, Marmelade, Joghurt o.ä.
Spieldauer	einige Minuten
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Mund- und Lippenmotorik, Wortschatz

Ober- und/oder Oberlippe oder eine Stelle rund um die Lippen wird mit einem Lebensmittel bestrichen. Das Kind darf das Lebensmittel ablecken. Zusätzlich kann das Kind das betreffende Lebensmittel auch benennen und ggf. beschreiben. Nachher: Zahnpflege! □Udo Elfert 2015 21

Oben – unten

Art des Spiels	KG, GG
Altersbereich	>2
Spieldauer	ca. 1 Minute
Förderschwerpunkt	Adjektive, Adverbien, Wortschatz, Motorik

Oben – unten, hinten – vorne, meine Rose, die hat Dornen. Schräg und gerade, dick und dünn, wo geht denn die Reise hin? Mal ist's dunkel, mal ist's hell, mal geht's langsam, mal geht's schnell. Links und rechts und mittendrin, wisst ihr, dass ich... bin? Der Text wird mit deutlicher Gestik und Mimik begleitet.

Oben am Himmel, unten auf der Erde

Art des Spiels	KG, GG, Kreisspiel
Altersbereich	> 2-3
Material	ggf. Bildkarten mit Tieren
Spieldauer	beliebig Gruppenraum, Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Wortschatz, Rhythmus, Motorik

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind darf sich ein Tier/Lieblingstier aussuchen. Liedtext: „Oben am Himmel, unten auf der Erde, überall ist Sonnenschein. Wenn der/die [Name des Kindes] nicht ein Kindlein wäre, möchte es gerne ein [Name des ausgesuchten Tieres] sein.“ Das Kind macht danach eine entsprechende Bewegung des Tieres (z.B. Der Hase hüpfte, der Elefant stampft...) oder ein Tiergeräusch. □ Udo Elfert 2015 35

Obstsalat herstellen

Art des Spiels	einzel, KG
Altersbereich	>2
Material	verschiedene Früchte und ggf. Messer (Variante: Bilder von Früchten, Fruchtnachbildungen)
Spieldauer	So lange, wie es braucht, einen Obstsalat herzustellen
Raum	Küche, Gruppenraum
Förderschwerpunkt	alle linguistischen Ebenen, Verwendung der Personalpronomina „ich“ und „du“

Es wird mit dem Kind / den Kindern ein Obstsalat gemacht. Jede Handlung wird kommentiert, z.B. „Ich nehme... Was nimmst du? – Ah, du nimmst... Dann nehme ich jetzt...“

Ohne Hände essen

Art des Spiels	KG, GG
Altersbereich	>2
Material	Fruchstückchen, Salzstangen, Knabbergebäck, Rosinen o.ä.
Spieldauer	einige Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Mundmotorik, Lippenschluss, Koordination

Die Lebensmittelstückchen werden auf eine Untertasse oder einen Teller gelegt. Die Kinder nehmen die Lebensmittelstückchen in den Mund, ohne die Hände zu benutzen und essen sie.

Pantoffel-Memory

Art des Spiels	GG, Kreisspiel
Altersbereich	>2
Material	1 Hausschuh pro Kind, 1 Decke
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Grammatik, Wortschatz

Jedes Kind legt einen Hausschuh unter die Decke. Nun darf immer ein Kind einen Hausschuh unter der Decke hervorholen und dem passenden Kind zuordnen. Sprachl. Begleitung: „Wessen Schuh ist das?“ Antwort: „Das ist....'s Hausschuh.“ usw. □Udo Elfert 2015 31

Papierschnipsel transportieren

Art des Spiels	einzel, KG, GG, Tischspiel
Altersbereich	>2
Material	pro Kind 1 Trinkhalm, 2 Untertassen und Papierschnipsel (ca. 4 cm Durchmesser)
Spieldauer	einige Minuten
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Mundmotorik

Die Kinder sitzen am Tisch. Jedes Kind erhält einen Trinkhalm, und vor jedem Kind stehen zwei Untertassen. Auf einer der Untertassen liegen Papierschnipsel. Die Kinder transportieren die Papierschnipsel von einer Untertasse zur anderen, indem sie die Papierschnipsel mit dem Trinkhalm ansaugen. □Udo Elfert 2015 26

Piep-piep-piep

Art des Spiels	KG, GG, Spruch zum Essen / Tischspruch
Altersbereich	>2
Spieldauer	1 Minute
Raum	Dort, wo gegessen wird.

Piep, piep, piep, guten Appetit! Jeder esse, was er kann, nur nicht seinen Nebenmann. Und, das wisst ihr ganz genau, auch nicht seine Nebenfrau. Piep, piep, piep, wir haben uns alle lieb. (traditionell überliefert)

Pustefußball

Art des Spiels	KG
Altersbereich	> 2-3
Material	Trinkhalme, Watte, Bauklötze/ Holzbausteine
Spieldauer	beliebig
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Mundmotorik

Auf einem Tisch sind mit den Bauklötzen/ Holzbausteinen zwei „Tore“ aufgebaut. Die Kinder versuchen, Wattebäusche mit Hilfe des Strohhalms in die „Tore“ zu pusten. (Varianten: Zwei oder mehr Kinder können zusammen spielen und die Wattebäusche gemeinsam in das „Tor“ pusten) □ Udo Elfert 2015 27

Rot und Grün

Art des Spiels	KG, GG
Altersbereich	>2
Material	für jedes Kind ein Musikinstrument
Spieldauer	einige Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Wortschatz (Adjektive), Rhythmus

Jedes Kind bekommt ein Instrument. Sprechen Sie den Vers mehrmals und setzen Sie immer andere Farben ein. Die Kinder, die die genannte Farbe an der Kleidung haben, dürfen allein auf ihrem Instrument spielen. Statt der Farben können Sie bei älteren Kindern auch andere Merkmale einsetzen: „....und wer hier blonde Haare hat“ oder „....wer hier gerne Nudeln isst“ Text sprechen Text begleiten Wir spielen, wir spielen Alle spielen auf ihren Instrumenten Und tanzen hier im Kreis einmal im Kreis drehen Und wer von uns was Grünes hat, suchend umschauen der spielt jetzt einmal leis. Alle Kinder mit grüner Kleidung spielen auf ihren Instrumenten □Udo Elfert 2015 29

Schau mal, was mein Teddy kann

Art des Spiels	EG, KG
Altersbereich	>2
Material	Für jedes Kind ein Instrument, das sich mit einer Hand spielen lässt (z.B. Rassel), einen Teddybären
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, Rhythmus, Motorik, Wortschatz

Spiele Sie dieses Spiel im Stehen. Sie selbst dirigieren die Kinder mit dem Teddy, indem Sie je nach Text dessen Arme, Beine und schließlich den ganzen Körper bewegen. Vielleicht kann der Teddy dabei auch noch ein Instrument halten. Die Kinder vollziehen die Bewegungen mit ihrem Instrument nach. Am Schluss hüpfen sie. Wer kann dabei noch Musik machen? „Schau mal, was mein Teddy kann: Er wackelt mit den Armen: Instrument in Kopfhöhe spielen Er wackelt mit den Beinen, Instrument in Bodenhöhe spielen dann wieder mit den Armen Instrument in Kopfhöhe halten und wieder mit den Beinen, Instrument in Bodenhöhe spielen dann mit dem ganzen Körper. Instrument vor dem Körper spielen Das macht dem Teddy Spaß. Hüpfen“

Seifenblasen

Art des Spiels	einzel, KG, GG
Altersbereich	>2
Material	Seifenblasen
Spieldauer	beliebig
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum, draußen
Förderschwerpunkt	Mundmotorik (Feinabstimmung des Ausatemluftstroms, Spitzen der Lippen)

Die Kinder produzieren Seifenblasen.

Stille Post

Art des Spiels	KG, max. 10 Kinder
Altersbereich	>2
Spieldauer	bis 30 Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, phonologische Bewusstheit

Die Kinder sitzen in einem Kreis. Dem ersten Kind wird ein kurzer Satz ins Ohr gesagt. Die Kinder flüstern sich nacheinander den Satz ins Ohr. Das letzte Kind sagt den Satz, den es verstanden hat, laut.

Tiere: Elefant

Art des Spiels	KG
Altersbereich	> 2-3
Material	Elefant als Kuscheltier, Elefanten aus Plastik/ Holz, Bilderbuch, Äpfel, Nüsse Strohhalme, Becher, Wasser
Spieldauer	30-45 Minuten
Raum	Turnhalle, Bewegungsraum, Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Sprachbildung/ Wortschatzerweiterung, Wortbedeutung, Körpererleben u. Materialerfahrung

Die Kinder sitzen im Kreis. Gespräch über das Tier Elefant (Eigenschaften/ Merkmale eines Elefanten) Explorieren der gestellten Materialien (z. B: Wie funktioniert der Rüssel?) Durchführung des Bewegungsweges: Die Kinder laufen wie ein Elefant durch die aufgebauten Elemente und machen dabei die Geräusche eines Elefanten nach. Essen & Trinkstation Trinkstation= Die Kinder trinken Wasser durch einen Strohalm. (Rüssel vom Elefanten) Essensstation= Die Kinder essen Apfelstücke und Erdnüsse. Weitere Spielvorschläge / Variationen: -Planung auch auf andere Tiere leicht übertragbar -Tierfamilien suchen (Mama, Papa, Baby) -Stempel mit Tiermotiven -Einen Zoobesuch -Fantasiespiel: In Tiere verzaubern -Tiermasken basteln -

Was gehört nicht dazu?

Art des Spiels	einzel, KG
Altersbereich	>2
Material	unterschiedliche Bilder, die zusammenpassen
Spieldauer	einige Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Kombination, Kategorienbildung, Wortschatz

Eine Anzahl Bilder (je nach gewünschter Schwierigkeit mehr oder weniger Bilder) wird in eine Reihe gelegt. Einer der abgebildeten Gegenstände passt nicht zu den anderen. Welcher Gegenstand passt nicht dazu und warum nicht?

SPIELIDEE

>2

Was müssen das für Bäume sein

Art des Spiels	einzel, KG, GG, Lied
Altersbereich	>2
Spieldauer	1 Minute oder länger
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum, draußen
Förderschwerpunkt	Motorik, Wortschatz

Was müssen das für Bäume sein, wo die großen (Die Kinder strecken sich.) Elefanten spazieren gehen, ohne sich zu stoßen Rechts sind Bäumen, links sind Bäume (Nach rechts zeigen – nach links zeigen.) und dazwischen Zwischenräume, (Mit den Händen einen Zwischenraum andeuten.) wo die großen (Die Kinder strecken sich.) Elefanten spazieren gehen, ohne sich zu stoßen. (Volkslied)

SPIELIDEE

>2

Wassertransport

Art des Spiels	einzel, KG, (GG)
Altersbereich	>2
Material	1 Trinkhalm pro Kind, 2 große Schüsseln
Spieldauer	einige Minuten
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum, draußen
Förderschwerpunkt	Mundmotorik, Motorik

Auf einem Tisch stehen zwei große Schüsseln, wovon eine mit Wasser gefüllt ist. Die Kinder saugen mit dem Trinkhalm das Wasser aus der einen Schüssel und transportieren es zur anderen Schüssel. □
Udo Elfert 2015 30

Wattepusten

Art des Spiels	KG oder einzeln
Altersbereich	>2
Material	Watte, eventuell Strohhalme, Pappröhren, verschiedene Behälter
Spieldauer	5 Minuten, beliebig
Raum	Gruppenraum mit Tisch oder Ecke
Förderschwerpunkt	Mundmotorik, Lenken des Anblasdrucks

Ein kleines Stück Watte wird (ggf. mit einem Strohalm) durch die Pappröhren in verschiedene Behälter gepustet. □Udo Elfert 2015 23

Wer hat den Keks aus der Keksdose geklaut?

Art des Spiels	KG, GG
Altersbereich	> 2-3
Spieldauer	einige Minuten, beliebig
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Rhythmus, Sprechfreude, Pragmatik (Dialog)

Die Kinder sitzen im Kreis sprechen den Text und schlagen rhythmisch auf die Oberschenkel (oder abwechselnd auf die Oberschenkel und in die Handflächen). Das Spiel beginnt immer wieder von vorne, mit einem andern Kind. Den Abschluss bildet dann die Tatsache, dass die Maus den Keks aus der Keksdose geklaut hat. Alle: Wer hat den Keks aus der Keksdose geklaut? (Name eines Kindes z.B: Eva) Alle (bzw. Erzieherin): Eva hat den Keks aus der Keksdose geklaut! Eva: Wer ich? Alle (bzw. Erzieherin): Ja, du! Eva: Ich?! Niemals! Alle (bzw. Erzieherin): Ja, wer hat denn dann den Keks aus der Keksdose geklaut? (bzw. „Wer dann?“) Eva: Celina hat den Keks aus der Keksdose geklaut! Celina: Wer, ich?...

Würmer tasten

Art des Spiels	einzel, KG
Altersbereich	>2
Material	Knetmasse
Spieldauer	einige Minuten
Raum	beliebig
Förderschwerpunkt	Tastwahrnehmung, Wortschatz

Aus Knetmasse werden unterschiedlich dicke und unterschiedlich lange „Würmer“ geformt. Die „Würmer“ verkriechen sich in die Erde, d.h., sie werden mit einem Tuch zugedeckt. Aufgabe des Kindes ist es, den längsten, kürzesten, dicksten oder dünnsten „Wurm“ zu ertasten. □Udo Elfert 2015 22

Den Kindergarten kennenlernen

Art des Spiels	KG
Altersbereich	> 2,5-3
Material	Stift, Klebefolie, verschiedene Gegenstände aus allen Räumen der Kita / des Kindergartens
Spieldauer	einige Minuten oder länger
Raum	gesamte Kita / gesamter Kindergarten
Förderschwerpunkt	Kennenlernen, Vertrauen/ Beziehung

Wir möchten den Kindergarten kennenlernen. Auf dem Boden liegen typische Gegenstände für die Küche, Büro, Gruppe, Waschraum, Turnhalle (also z.B. Tasse, Besteck, Büromaterial, Lego, Stifte, Zahnpasta, Bälle usw.) Die Kinder benennen und erraten, wohin die Sachen hingehören und legen sie neben den vorbereiteten Klebestreifen mit den Namen der Räumlichkeiten. Zum Schluss kleben wir gemeinsam die Namen der Räume an die Türen und sortieren die Gegenstände aus. □Udo Elfert 2015 36 Spiele für Kinder ab 3 Jahre

Fühl mal!

Art des Spiels	KG 4-6
Altersbereich	>3
Material	Ein Stoffbeutel oder Kopfkissenbezug, 12 Realgegenstände des täglichen Bedarfs
Spieldauer	ca. 20 Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Kommunikationsbereitschaft und Sprechfreude

Spielvariante 1: Die Kinder sitzen an einem Tisch. Auf dem Tisch liegt der Stoffbeutel, gefüllt mit den Gegenständen. Die Kinder werden aufgefordert, bestimmte Gegenstände zu ertasten und dann herauszuholen. „Hol mir bitte das Auto heraus“ Spielvariante 2: Die Kinder sitzen an einem Tisch. Auf dem Tisch liegt der Stoffbeutel, gefüllt mit den Gegenständen. Die Kinder werden aufgefordert, die richtigen Gegenstände anhand der Beschreibung zu ertasten und herauszuholen. „Findest du etwas, was man zum Essen gebrauchen kann?“ □Udo Elfert 2015 37

Ich sehe was, was du nicht siehst

Art des Spiels	KG
Altersbereich	>3
Material	Bilderbuch oder ca. 20 Einzelbilder
Spieldauer	ca. 20 Minuten, beliebig
Raum	Gruppenraum, draußen
Förderschwerpunkt	Wortschatz (Adjektive), Grammatik

Die Kinder sitzen an einem Tisch. In der Mitte des Tisches liegt ein Bilderbuch (aufgeklappt) oder Einzelkarten. Die Gegenstände auf den Bildern werden umschrieben und müssen von den anderen Kindern erraten werden.
Variante 1: Der Spieler sucht sich einen Gegenstand im Raum / draußen aus Variante 2: Das Spiel lässt sich auch mit Anlauten spielen: „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das fängt mit [b] (lautieren) an.“ □Udo Elfert 2015 38

Klangkette

Art des Spiels	KG im Kreis
Altersbereich	> 3-4
Material	Orff-Instrumente
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, Hörmerkspanne, Gedächtnis

Verschiedene Instrumente werden ausprobiert. Anschließend legt man sie in den Kreis. Die Kinder setzen sich so, dass sie die Instrumente nicht sehen können. Ein Kind steht auf, sucht sich ein Instrument aus und bringt es zum Klingen. Das nächste Kind steht auf und soll das Instrument des ersten Kindes sowie ein zweites Instrument zum Klingen bringen usw. – die Klangkette wird immer länger.

Kofferpacken

Art des Spiels	KG
Altersbereich	>3
Material	Bildkarten mit alltäglichen Dingen (oder Bildkarten zu bestimmten Themenbereichen)
Spieldauer	ca. 10 Minuten
Raum	Gruppenraum oder separater Raum
Förderschwerpunkt	Hörmerkspanne, Aussprache, Wortschatz

Der Spielleiter beginnt mit dem Satz: „Ich packe in meinen Koffer (z.B.) ein Buch.“ Der nächste packt ein weiteres (beliebiges) Teil in den Koffer und wiederholt dabei immer die schon im Koffer vorhandenen Dinge. □Udo Elfert 2015 40

Namengeflüster

Art des Spiels	KG, GG
Altersbereich	>3
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Motorik, Hörwahrnehmung

Alle Kinder liegen auf dem Rücken auf dem Boden und schließen ihre Augen. Die Spielleitung flüstert einen Namen. Das genannte Kind dreht sich auf den Bauch. Das Spiel dauert so lange, bis alle Kinder auf dem Bauch liegen. Variation: auf den Rücken legen, in die Hocke setzen usw. □Udo Elfert 2015 41

Nest suchen

Art des Spiels	GG, Kreisspiel
Altersbereich	>3
Spieldauer	beliebig
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, Richtungshören, Sprechfreude

Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Ein Kind geht als Vogeljunges in die Mitte und schließt die Augen. Es ist aus dem Nest gefallen. Ein Kind im Kreis spielt die Vogelmama und ruft mit der Vogelstimme. Das Vogeljunges muss nun mit geschlossenen Augen zur Vogelmama finden. Findet es zurück ins Nest, darf die Vogelmama in die Kreismitte und wird zum Vogeljunges. Ein anderes Kind spielt die Vogelmama.

Obstsalat

Art des Spiels	KG, max. 10 Kinder
Altersbereich	>3
Material	Bilder von Obstsorten, Spielobst aus dem Kaufladen
Spieldauer	ca. 30 Minuten
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Wortschatz, Grammatik, Hörmerkspanne

Die Kinder sitzen an einem Tisch. In der Mitte des Tisches liegen Obstsorten oder die Bilder. Das Spiel ist eine Abwandlung von dem Spiel: „Koffer packen“ Das erste Kind sagt: „Ich esse gerne Birnen.“ Da zweite Kind sagt: „..... isst gerne Birnen und ich esse gerne Äpfel.“ Und so weiter bis jemand den Faden verliert oder sich nicht mehr erinnern kann.

Timpe Tampe Zaubermann

Art des Spiels	KG, GG, Kreisspiel
Altersbereich	>3
Material	„Zauberstab“ oder ähnliches
Spieldauer	ca. 10 Minuten, beliebig
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Aussprache, Wortschatz, Hörmerkspanne

Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis auf ihren Stühlen. Ein Kind wird ausgesucht und darf der Zauberer sein. Der Zauberer darf sich mit seinem Zauberstab auf seinen Stuhl stellen. Alle singen: „Timpe Tampe Zaubermann. Weißt du wie ich zaubern kann? Timpe Tampe Zaubermann. Hör gut zu!“ Dann sagt das Kind auf dem Stuhl (der Zauberer): „Hatschi, Kille- kille-Klatschi, Bum. Bim Bam-Basi, rum-pum-pum.“ Darauf folgt: „Ich verwandle euch in Mäuse,“ oder eine andere Tierart. Alle Kinder dürfen aufstehen und Mäuse sein. Wenn der Zauberer ruft „Rum-pum-pum,“ setzen sich alle wieder hin und ein anderes Kind ist der Zauberer.

Welches Tier ist das?

Art des Spiels	KG
Altersbereich	>3
Material	Ca. 10 gut bekannte Spieltiere, immer mindestens ein Tier mehr als Kinder da sind
Spieldauer	ca. 30 Minuten
Raum	Gruppen- oder Bewegungsraum
Förderschwerpunkt	Kommunikationsbereitschaft und Sprechfreude

Spielvariante 1: Mit den Kindern wird ein Kreis gebildet und die Spieltiere werden in die Mitte gelegt. Jeweils ein Kind darf in die Mitte gehen und eins der Tiere pantomimisch darstellen. Spielvariante 2: Mit den Kindern wird ein Kreis gebildet und die Spieltiere werden in die Mitte gelegt. Mit diesen Tieren kann nun ein Ratespiel gemacht werden. Die Tiere werden beschrieben, ohne dass der Name des Tieres genannt wird.

● Ab 4 Jahren

Buchstaben erkennen

Art des Spiels	KG
Altersbereich	> 4-5, Vorschulkinder
Material	große Buchstaben
Spieldauer	einige Minuten
Raum	Gruppenraum, größerer Raum
Förderschwerpunkt	Emergent Literacy

Aufgaben für die Kinder werden genannt: z.B. „Setzt euch auf den Buchstaben, mit dem euer Name beginnt.“ „Setzt euch auf einen Buchstaben, der nur aus geraden Linien besteht.“ „Stellt euch auf einen Buchstaben, der euch am besten gefällt.“ [Die Buchstaben sind von der Erzieherin als „Laute“ zu benennen und nicht mit dem Buchstabennamen.]

Hex, Hex, was kochst du da? (Hexe, Hexe, was kochst du heute?)

Art des Spiels	GG, KG
Altersbereich	>4
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum, draußen
Förderschwerpunkt	phonologische Bewusstheit, Silbieren, Motorik, Wortschatz

Ein Bewegungsspiel, bei dem ein Kind die Hexe darstellt und in einem ca. 4 m großem Abstand vor einer Gruppe steht. Die Kinder fragen nun die Hexe: „Hex, Hex was kochst du da?“. Die Hexe antwortet z. B.: „Gemüsesuppe“. Die Kinder wiederholen nun das Wort Gemüsesuppe in Form von Silben klatschen: Ge-mü-se-sup-pe und gehen dabei auf die Hexe zu. Nun fragen die Kinder wieder: „Hex, Hex was kochst du da?“ und die Hexe antwortet wieder, bis die Kinder vor der Hexe stehen. Irgendwann antwortet die Hexe auf die Frage, was sie da kocht: „Kinder!!!“ Sie läuft hinter den Kindern her und fängt sich eins. Das gefangene Kind wird nun zur Hexe.

Ich bin Klaus, die Fledermaus

Art des Spiels	KG, Kreisspiel
Altersbereich	> 4-5
Material	Fledermäuse aus Pappe in verschiedenen Farben
Spieldauer	beliebig
Raum	Gruppenraum oder Stuhlkreis
Förderschwerpunkt	Wortschatz (Farbadjektive), alle anderen linguistischen Ebenen, Sprechfreude

Ich gebe den Kindern eine Fledermaus aus Pappe in die Hand. Dann beginne ich das Spiel, indem ich sage: „Ich bin Klaus, die Fledermaus. Ich bin vergnügt und lebensfroh. Ich kann meine Farbe ändern einfach so. Ich bin [z.B.] gelb wie die Sonne“ Danach ist das (nächste) Kind an der Reihe. Man kann die Fledermäuse tauschen oder nach dem Spruch in eine Kiste legen und sich eine neue Farbe aussuchen.

Ich schenk' dir eine Leberwurst

Art des Spiels	Kreisspiel
Altersbereich	>4
Spieldauer	beliebig
Raum	Gruppenraum
Förderschwerpunkt	Hörwahrnehmung, Wortschatz, Grammatik, Aussprache

Die Kinder sitzen im Kreis. Das erste Kind dreht sich zu seinem Nachbarn und sagt: „Ich schenk' dir eine Leberwurst. Was schenkst du mir?“ In die entgegengesetzte Richtung wird ebenfalls gesagt: „Ich schenk' dir eine Leberwurst. Was schenkst du mir?“ Wenn sich die Wort treffen, wird „geantwortet“: „Ich schenke dir eine Blutwurst. Was schenkst du mir?“ □ Udo Elfert 2015 44

Mengenspiel

Art des Spiels	KG, GG
Altersbereich	>4
Material	Schälchen/ Kästchen, Korken, Bierdeckel, Stifte, Steine usw.
Spieldauer	beliebig
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum/ Turnhalle
Förderschwerpunkt	Mengen, Zahlen, Wortschatz

In der Turnhalle liegen die Materialien verteilt. Die Kinder bekommen die Aufgabe z.B. 2 Steine, 3 Legos, 5 Korken zur mir zu bringen und in die richtigen Schälchen legen (es liegt schon ein Teil drin).

Silben-Klatschen, Silbenmemory

Art des Spiels	KG
Altersbereich	> 4, Vorschulkinder
Material	Verschiedene Memorykarten mit Gegenständen, deren Namen unterschiedlich viele Silben enthalten. 4 Pappkärtchen mit je 1, 2, 3, 4 aufgemalten Punkten.
Spieldauer	einige Minuten
Raum	ruhiger Raum
Förderschwerpunkt	phonologische Bewusstheit, Zählen

Die Memorykarten liegen verdeckt auf dem Tisch. Die Pappkärtchen mit den Punkten liegen daneben. Die Kinder decken reihum eine Karte um, benennen sie und klatschen das Wort, versuchen die Silben zu zählen und der passenden Punktekarte zuzuordnen. □
Udo Elfert 2015 43

Wenn meine Tante aus Amerika wiederkommt

Art des Spiels	GG, Bewegungsspiel
Altersbereich	>4
Spieldauer	beliebig
Raum	Gruppenraum, Bewegungsraum/ Turnhalle
Förderschwerpunkt	Wortschatz, Motorik

Die Kinder stehen in der Turnhalle - ich spreche vor: „Wenn meine Tante aus Amerika wiederkommt“ „springen wir“. Danach darf/ kann jedes Kind einmal nach vorne, wiederholt den Satz und überlegt sich eine andere Bewegungsart (hüpfen, drehen, rollen, schleichen usw.). □Udo Elfert 2015 42

● Ab 5 Jahren

1 SPIELIDEE

Reimmemory

Art des Spiels	KG, einzel
Altersbereich	>5
Material	Memorykarten im Reimpaaren
Spieldauer	ca. 20 Minuten
Raum	Gruppenraum, Tisch oder Teppich
Förderschwerpunkt	phonologische Bewusstheit, Reimen, Wortschatz

Gespielt wird wie normales Memory. Das Kind dreht die Karte um, z.B. „Maus“. Die „Partnerkarte“ ist dann „Haus“. □Udo Elfert
2015 47