

Spiele, die mit „sehen“ zu tun haben

Wer sieht was fehlt?

Mehrere Alltagsgegenstände werden ausgelegt. Die Kinder haben Zeit, diese anzuschauen. Dann drehen sich alle um. Währenddessen werden ein bis zwei Gegenstände entfernt. Wer sieht zuerst, was fehlt?

Wer kann gut beobachten?

Ein Kind geht vor die Tür. Dann wird bestimmt, wer von den anderen Kindern im Stuhlkreis die Dienerin ist. Wenn das Kind wieder hereinkommt stellen alle Kinder pantomimisch eine Arbeit der Dienerin dar (Wäsche aufhängen, kochen, bügeln, ...). Das Kind soll nun herausfinden, wer die Dienerin ist. Das Kind das Dienerin ist, ändert immer dann die Tätigkeit, wenn es sich gerade nicht beobachtet fühlt. Die anderen übernehmen dann immer diese Tätigkeit, bis das Kind herausgefunden hat, wer die Dienerin ist.

Spiele, die mit „weglaufen“ zu tun haben

Weglauf-Verstecken

Ein Kind muss bis 20 zählen während sich die anderen verstecken. Das Kind darf bis zu drei Schritte laufen, um die anderen zu suchen. Wenn es ein Kind sieht, dann ruft es seinen Namen, es ist gefunden. Wenn es niemand mehr sieht, beginnt das Kind an dem Platz an dem es jetzt steht wieder zu zählen, jetzt aber nur bis 19. Die noch nicht gefundenen Kinder müssen nun das Kind alle einmal berühren und sich dann wieder verstecken. Dadurch wird die Zeit zum Verstecken immer kürzer. Die Runde endet, wenn alle gefunden wurden oder bei einer vorher festgelegten Zahl.

Komm-mit, lauf-weg

Die Spieler bilden einen Kreis, wobei ein Freiwilliger außen bleibt. Der Freiwillige läuft nun außen um den Kreis. Irgendwann tippt er ein Kind an und ruft: „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“

Bei „Komm mit!“ muss diese Person ihm nun hinterher laufen.

Bei „Lauf weg!“ muss er in die entgegengesetzte Richtung laufen.

Wer zuerst am freigewordenen Platz ankommt darf stehen bleiben, der andere muss weiterlaufen und die nächste Person antippen.

Verfolgungsjagd

An zwei entgegengesetzten Enden eines Spielfeldes steht jeweils eine Mannschaft. Im Uhrzeigersinn startet der jeweils erste Läufer einer Mannschaft um das ganze Spielfeld. Ist er wieder bei seiner Mannschaft angekommen, darf er den nächsten Läufer abklatschen. Ziel ist es, dass ein Läufer einer Mannschaft irgendwann einen Läufer der anderen Mannschaft einholt und abschlagen kann.