

SAMMLUNG VON SPIELAKTIVITÄTEN

**EIN PRAKTISCHER RATGEBER FÜR
ERZIEHER*INNEN SOWIE FACHKRÄFTE, DIE DIE
ENTWICKLUNG VON KINDERN UNTERSTÜTZEN.**

PLANEN SIE, MIT KINDERN ZU SPIELEN?

Bevor Sie beginnen, überlegen Sie sich Ihr Ziel. Möchten Sie die individuelle Entwicklung des Kindes fördern oder liegt Ihr Fokus auf Gruppenprozessen? Überlegen Sie dann, ob die Kinder momentan mehr Bewegung und Aktivität benötigen oder eher Ruhe und Konzentration. Sobald das Ziel klar ist, wählen Sie ein passendes Spiel aus der Sammlung und viel Spaß beim Spielen!



WARAUM IST SPIELEN WICHTIG?

Im Spiel drücken Kinder ihre Gedanken, Gefühle und Erfahrungen aus, ordnen ihre innere Welt und verarbeiten alltägliche Ereignisse. Gleichzeitig ist Spielen eine sichere, freudvolle und natürliche Möglichkeit, neue Fähigkeiten zu erlernen, Beziehungen zu üben und sich selbst sowie die Welt um sich herum zu entdecken.

DIESE SAMMLUNG BEINHÄLTET

- Anregende Spiele
- Spiele zur Förderung von Aufmerksamkeit und Bewegung
- Beruhigende Spiele
- Sensomotorische Spiele
- Gruppenspiele
- Spiele zum Kennenlernen
- Kooperative Spiele
- Spiele zur Förderung des Denkvermögens
- Spiele zum Gedächtnistraining
- Spiele zur Förderung von Aufmerksamkeit und Impulskontrolle
- Kreative Rollenspiele
- Die emotionalen Grundbedürfnisse von Kindern im Spiel



ANREGENDE SPIELE

DIESE SPIELE SIND IDEAL, WENN KINDER SICH BEWEGEN, IHRE AUFMERKSAMKEIT NEU FOKUSSIEREN ODER SICH KÖRPERLICH BETÄTIGEN MÜSSEN.

Spiele mit Stühlen

Ziel: Aufmerksamkeit, Reaktionsgeschwindigkeit, Bewegung.

Benötigtes Material: Stühle.

Stuhltanz

Beschreibung: Die Stühle werden im Kreis aufgestellt, sodass immer ein Stuhl weniger da ist als Spieler. Die Kinder bewegen sich im Kreis, während die Musik spielt. Sobald die Musik stoppt, muss sich jedes Kind schnell auf einen Stuhl setzen. Wer keinen Stuhl findet, scheidet aus. Es wird jeweils ein Stuhl aus dem Kreis entfernt, sodass immer noch ein Stuhl weniger da ist als Kinder mitspielen.

Zombie

Beschreibung: Stühle sind zufällig im Raum verteilt, und die Spieler setzen sich darauf. Ein Stuhl ist leer. Ein Spieler ist der Zombie, der sich langsam auf den leeren Stuhl zubewegt. Die Kinder müssen schnell die Plätze tauschen, damit der Zombie sich nicht auf den leeren Stuhl setzen kann. Sobald ein Spieler aufgestanden ist, muss er sich einen neuen Stuhl suchen und darf sich nicht wieder auf denselben setzen.

Fang- und Verfolgungsspiele

Ziel: Aufmerksamkeit, Reaktionsgeschwindigkeit, Bewegung

Fang den Schwanz

Beschreibung: Die Spieler tragen Schals oder Bänder als „Schwänze“ im Hosenbund, die die anderen zu stehlen versuchen. Wer seinen Schwanz verliert, scheidet aus. Gewinner ist, wer die meisten Schwänze gesammelt hat.

Wäscheklammern fangen

Beschreibung: Befestigt Wäscheklammern an der Kleidung der Kinder. Ziel des Spiels ist es, die eigenen Klammern zu verteidigen und gleichzeitig zu versuchen, anderen die Klammern wegzunehmen.

Aufmerksamkeits- und Bewegungsspiele

Ziel: Aufmerksamkeit, Reaktionsgeschwindigkeit, Selbstregulationsfähigkeiten

Feuer-Wasser-Erde

Beschreibung: Der Spielleiter sagt verschiedene Wörter, und die Spieler führen die Bewegung aus, die dem jeweiligen Wort entspricht.

Zum Beispiel:

Feuer – stell dich auf einen Stuhl

Wasser – geh in die Hocke

Erde – friere ein

Wer einen Fehler macht, scheidet aus.



BERUHIGENDE SPIELE

DIESE SPIELE EIGNEN SICH, WENN KINDER ZUR RUHE KOMMEN SOLLEN ODER UNTERSTÜTZUNG BEIM ÜBERGANG ZU EINER NEUEN AKTIVITÄT BENÖTIGEN.



Angeleitete Entspannungsspiele

Ziel: Regulierung des Aktivitätsniveaus, Selbstkontrolle, Beruhigung.



Stiller Elefant

Beschreibung: Fragen Sie die Kinder, wie sich eine große Elefantenherde bewegen könnte. Zeigen Sie ihnen, wie sich die ganze Gruppe ruhig, aber mit schweren, stampfenden Schritten fortbewegen kann. Fragen Sie nun, wie sich eine stille Elefantenherde bewegen könnte. Machen Sie die Bewegung gegebenenfalls vor. Sobald die Kinder diese Bewegung verstanden haben, können Sie die Augen schließen und die Kinder sich leise um Sie herumschleichen lassen. Sobald Sie ein Geräusch hören, öffnen Sie die Augen und die „Elefanten“ müssen wie erstarrt stehen bleiben. Beenden Sie das Spiel, wenn Sie das Gefühl haben, dass die Kinder sich beruhigt haben und ihre Bewegungen und Geräusche kontrollieren können.

Beruhigender Sturm

Beschreibung: Die Kinder bewegen sich, entsprechend den Worten der Lehrerin im Raum.

Zum Beispiel: Sturm – schwere, stampfende Schritte; der Sturm legt sich – ruhige Bewegung; der Sturm ist vorbei / Sonnenschein – stillstehen und tief durchatmen.



Sensomotorische Spiele

Ziel: Körperbewusstsein, sichere Berührung, Konzentration.

Wer ist über meinen Rücken gelaufen?

Beschreibung: Lassen Sie ihre Finger in unterschiedlicher Intensität über den Rücken des Kindes laufen. Zum Beispiel, als Elefant mit der breiten Hand, als Maus mit flinken Fingern, als Katze mit sanften Pfoten usw. a

Pizza backen

Beschreibung: Eine wohltuende Rückenmassage. Beginnen Sie mit dem „Rolln des Teigs“ – Sie können ein Kuscheltier verwenden und es über den Rücken des Kindes rollen, sodass der gesamte Rücken massiert wird. Verwenden Sie verschiedene Berührungsarten, um die „Pizza“ mit Tomaten, Käse und allem anderen, was das Kind mag, zu belegen.

Zauberdecke

Beschreibung: Die Kinder liegen auf dem Boden oder in ihren Betten. Die Erzieherin berührt jedes Kind sanft mit der „Zauberdecke“ und spricht dabei beruhigende und aufmunternde Worte.

GRUPPEN SPIELE

DIESE SPIELE EIGNEN SICH FÜR NEUE GRUPPEN ODER WENN BEZIEHUNGEN INNERHALB DER GRUPPE UNTERSTÜTZUNG BENÖTIGEN.

Kennenlernspiele

- ✓ **Ziel:** Die verschiedenen Gruppenmitglieder kennenlernen, sich in der Gruppe ausdrücken.

Ich mag... / Alle die...

Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Ein Spieler stellt sich ohne Stuhl in die Mitte und sagt etwas, das er mag, zum Beispiel: „Ich mag Eis!“ Alle, die Eis mögen, müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen. Der Spieler, der keinen Stuhl bekommt, sagt etwas Neues, zum Beispiel: „Ich mag Hunde!“

Man kann es auch so spielen: „Alle, die etwas Rotes tragen!“ oder „Alle, die eine Schwester haben!“

Mein rechter, rechter Platz ist frei!

Die Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden. Ein Platz ist frei. Das Kind neben dem freien Platz sagt, gegebenenfalls mit Hilfe der Lehrkraft: „Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir den [Name des Kindes] als ...[Tier]herbei!“ Das Kind wählt das Kind aus, das es zu sich einladen möchte, und ein Tier, dessen Bewegungen es nachahmen soll.

Zum Beispiel: „Tom komm zu mir als ein Hund.“

Kooperationsspiele

- ✓ **Ziel:** Rücksichtnahme, Kooperationsfähigkeit, Einfallsreichtum.

Das Lava Spiel

Material: Kissen, Matten, Teppiche oder Stühle.

Beschreibung: Der Boden ist „Lava“ und die Kinder müssen sich von Punkt A nach Punkt B bewegen, ohne den Boden zu berühren, indem sie „Inseln“ wie Matten oder Kissen benutzen und diese einander weitergeben.

Drache – Ritter – Prinzessin

Ein Spiel ähnlich wie Schere, Stein, Papier.

Beschreibung: Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe entscheidet gemeinsam, welche Rolle sie übernimmt. Auf ein Signal hin zeigen sie die passende Bewegung:

Der Drache hebt die Hände und knurrt und besiegt die Prinzessin. Die Prinzessin macht einen Knicks und besiegt den Ritter. Der Ritter nimmt eine Schwertkampfp Pose ein und besiegt den Drachen.

Dieses Spiel eignet sich auch, wenn die Gruppe Schwierigkeiten hat, Entscheidungen zu treffen.



SPIELE ZUR FÖRDERUNG DES DENKVERMÖGENS

SPIELE, DIE DIE KOGNITIVEN FÄHIGKEITEN FÖRDERN UND DIE ENTWICKLUNG VON AUFMERKSAMKEIT, GEDÄCHTNIS UND VERSTÄNDNIS UNTERSTÜTZEN.



Gedächtnistrainingsspiele

Was ist anders?

Beschreibung: Ein Kind geht aus dem Zimmer und verändert etwas an sich, zum Beispiel krempelt es die Ärmel hoch oder zieht einen Hausschuh aus. Wenn es zurückkommt, müssen die anderen Kinder die Veränderung bemerken. Dieses Spiel lässt sich auf viele Arten variieren. Man kann auch 5–7 Spielzeuge auswählen, den Kindern etwas Zeit zum Einprägen geben, sie bitten, die Augen zu schließen, und dann ein Spielzeug entfernen oder durch ein anderes ersetzen. Die Kinder müssen dann die Veränderung feststellen.

Ich packe meinen Koffer

Beschreibung: Ziel des Spiels ist es, einen Koffer zu packen. Der erste Spieler sagt: „Ich fahre in den Urlaub und nehme ... mit“, zum Beispiel „einen Badeanzug“. Der nächste Spieler fügt etwas hinzu und sagt: „Ich fahre in den Urlaub und nehme einen Badeanzug und einen Trainingsanzug mit.“ So fügt jeder Spieler etwas hinzu und wiederholt dabei immer die Worte der vorherigen Spieler. Man kann das Spiel auch abwandeln und zum Beispiel so spielen: „Ich habe einen Bauernhof, wo ... leben“ und Tiere benennen.



Aufmerksamkeits- und Impulskontrollspiele

Mach nicht, was ich sage, sondern was ich tue!

Beschreibung: Der Spielleiter sagt eine Handlung, zum Beispiel „Berühre deine Nase!“, zeigt aber etwas anderes, zum Beispiel berührt er sein Ohr. Die Kinder müssen das nachmachen, was der Spielleiter zeigt.

Heiß und Kalt

Beschreibung: Verstecke einen kleinen Gegenstand im Raum. Während der Suchende sich im Raum bewegt und versucht, den Gegenstand zu finden, führe ihn mit den Wörtern „kalt“ und „heiß“. Sage „kalt“, wenn der Suchende weit vom Gegenstand entfernt ist, und „heiß“, wenn er sich ihm nähert.



ROLLENSPIELE FÜR MEHR KREATIVITÄT

SETZEN SIE DIESE SPIELE EIN, WENN SIE MERKEN, DASS KINDER ÜBUNG IM ROLLENSPIEL UND IM DARSTELLEN VON CHARAKTEREN BENÖTIGEN.

- ✓ Spiele, die Kreativität fördern

Zauberwald

Beschreibung: Der Spielleiter verwandelt sich in einen Zauberer und zaubert mit einem Klatschen, Schnipsen oder einem anderen Signal alle Kinder in passende Figuren. Zum Beispiel: „Liirum, laarum, ich verwandle euch in Frösche!“ Man kann die Spieler auch in Figuren verwandeln, die eine bestimmte Emotion ausdrücken, wie zum Beispiel einen wütenden Löwen oder eine ängstliche Maus.

Wer bin ich?

Beschreibung: Verwandle dich in ein Tier – nur mit Körpersprache. Die Kinder sollen erraten, wer du bist. Wenn niemand rät, kannst du das typische Tiergeräusch hinzufügen. Wer als Erstes richtig rät, darf das nächste Tier zeigen.

- ✓ **Schaffen Sie einen Raum, der zum Rollenspiel einlädt.**

Rollenspielecke

Beschreibung: Gestalten Sie einen Bereich des Gruppenraums so, dass er die Kinder dazu anregt, verschiedene Welten zu erschaffen. Verwenden Sie Stoffe, Tücher und Mützen, mit denen Hütten und Nester gebaut und verschiedene Charaktere dargestellt werden können. Vermeiden Sie fertige Kostüme – das Anfertigen der Kostüme kann Teil des Spiels sein.

Spielzeugfreier Tag

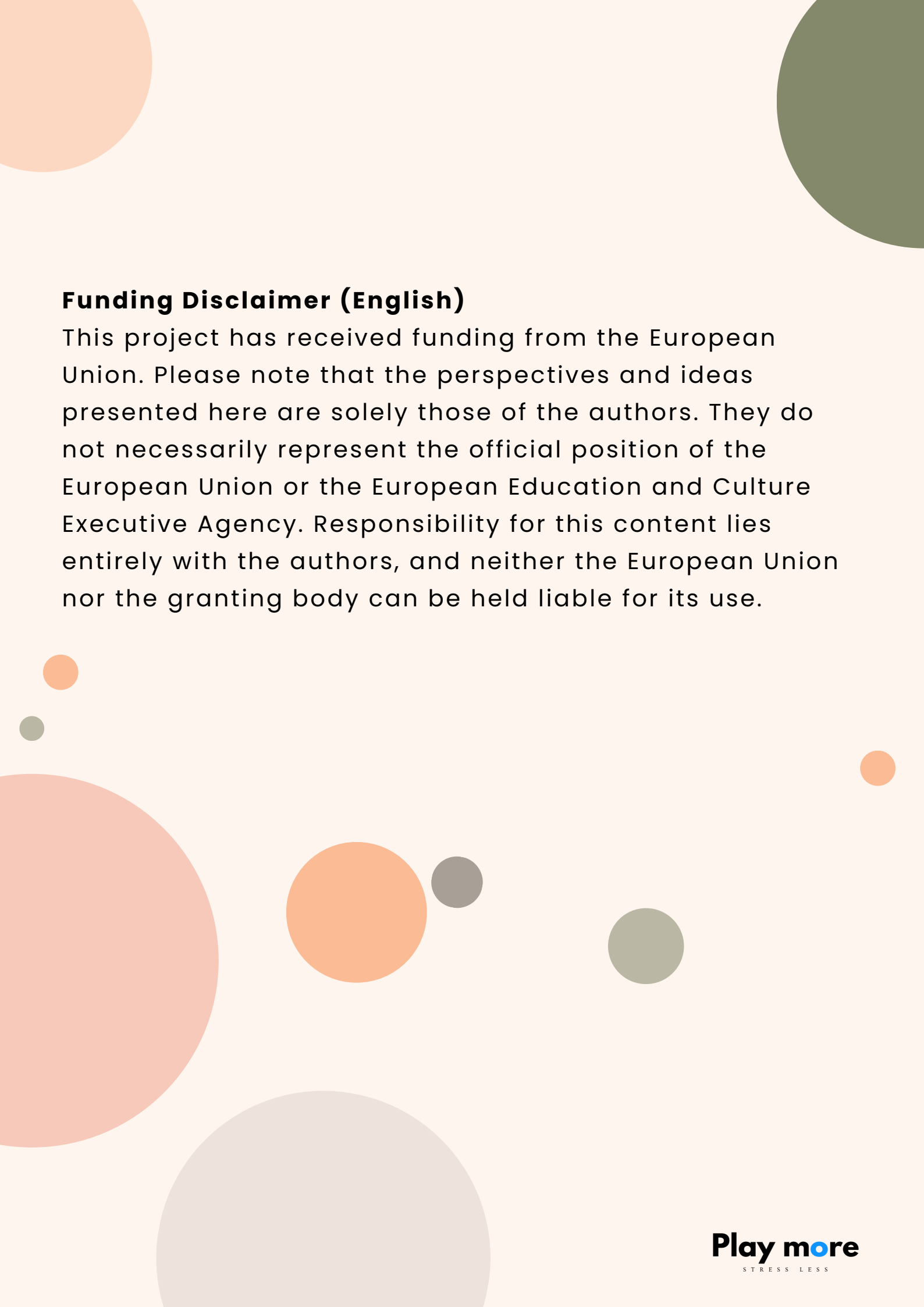
Beschreibung: Um freies, kreatives Spielen zu fördern, empfiehlt es sich, den Gruppenraum spielzeugfrei einzurichten. Den Kindern stehen Stoffe, Bänder, Tücher, Kissen, Stühle, Pappe und ähnliche Materialien zur Verfügung, mit denen sie ihr eigenes Spielzeug basteln oder eine spielfreundliche Umgebung gestalten können.



EMOTIONALE GRUNDBEDÜRFNISSE IM SPIEL

Spielen ist die natürlichste Sprache der Kinder, um Gefühle auszudrücken und die Welt zu verstehen. Besonders im Rollenspiel werden die emotionalen Grundbedürfnisse von Kindern sichtbar: Bindung, Selbstwertgefühl, Selbstwirksamkeit und Freude. Gleichzeitig bietet das Rollenspiel die Möglichkeit, diese Bedürfnisse bewusst zu unterstützen, indem es dem Kind sichere und hilfreiche Erfahrungen in der Beziehung zu sich selbst und anderen ermöglicht.

Child's Need	Child's Role	Adult's Role
Security and attachment 	Animal (e.g., a kitten) 	Caring veterinarian or farmer 
Sense of capability / self-efficacy 	Rescuer, knight, or teacher 	Person who needs help 
Recognition and positive self-image 	Celebrity, princess, or superhero 	Reporter, photographer, king, or circus director 
Joy and creativity 	Safe play always creates space for self-expression. 	



Funding Disclaimer (English)

This project has received funding from the European Union. Please note that the perspectives and ideas presented here are solely those of the authors. They do not necessarily represent the official position of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency. Responsibility for this content lies entirely with the authors, and neither the European Union nor the granting body can be held liable for its use.