

Jedes kleine Spiel sollte immer eine Zielführung haben - mit und ohne Material – allein, mit dem Partner oder der gesamten Lerngruppe.

Körper, Material-und Sozialkompetenz stehen hier im Vordergrund.

Die Spiele können meist auch in der Natur, dem Außengelände, im Wald, der Wiese, im Bewegungsraum oder der Turnhalle durchgeführt werden.

Variationen sollten sich am kognitiven und motorischen Entwicklungsstand der Kinder orientieren.

- DAUER
- MATERIAL
- GRUPPENGROÙE
- ORT/SPIELFELD
- HANDLUNG

Ziele könnten sein:

Erwärmung -Kennenlernen – Fangspiele – Spiele zum Entdecken - Spiele zur Verbesserung der Wahrnehmung/ Koordinativen Fähigkeiten / Konditionellen Fähigkeiten – Sprachentwicklung – Grundtätigkeiten – Geh-Laufvarianten, Wurftechniken – Stütz- und Sprungerfahrungen- Konzentration – Miteinander.....

A-Z

A	- Atomspiel	- Alle Kinder,	-Ampelspiel	- A- Zerlatschen
	-Astronauten fliegen durch das All		-Alles einmal rückwärts	
B	-Baumstammaufstellung	-Bären im Wald	-Bienenkönigin	- Bäumchen wechsele dich
C	- Chaosball			
D	-Drachenschwanzjagd	-Drei macht frei	-Denkmal	- Dachs im Dunkeln
E	-Eisfiguren	-Ente, Ente, Gans	-Erlösen	-Eisschollen
F	-Fang mich doch	-Fischer, Fischer	-Fuchs und Hühner	
	-Feuer, Wasser, Sturm	-Flußüberquerung	-Führen und Folgen	- Futtertransport
G	-Geräuschmemory	-Gordischer Knoten	-Goofy	-Geräuschwandern
H	-Hase im Kohl	-Hase und Jäger	-Haltet den Kreis frei	-Hand in Hand

I	-Ich sehe was, was du nicht siehst			
J	-Jenga			
K	-Katz und Maus	-Klammerkönig	-Kettenfangen -Karussell	
	-Keulenwächter	-Königsspiel	-Krankenfangen	
L	-Labyrinth	-Linienhexe	-Lauf Hase/ Sitz Hase -Luftballon	
M	-Möhrenziehen	-Montagsmaler -Mac Donalds	-Maler, Maler an - Memory	
N	-Namensalat	-Nebel des Grauens		
O	-Obstsalat	-Ochs am Berg		
P	-Popcorn	-Platzwechsel	-Piraten	
R	-Roboter	-Reifenwechsel	-Rotkäppchen	
S	-Schaufensterpuppen	-Schattenlaufen	-Springteufel	-Sanitäter
	-Schwarz und Weiß	-Storch und Frösche	- Super Mario	-Sardinenfangen
T	-Tom und Jerry	-Transportband	-Tierkinder auf dem Bauernhof	
U	-Unterdurch			
V	-Versteinern	-Vampir	-Vertrauenskreis	
W	-Wetter	-Wildschweine treiben	-Wettwanderball	-Wettrennen Tiere
Z	-Zombieball	- Zehnerball	-Zauberer Simsala	-Zicke, Zacke..
	-Zwergenfangen			

Zu den Buchstaben Q, X und Y sind mir keine schnellen Einsätze eingefallen, sicher gibt es diese auch, dann ggf. ergänzen.

Auf die Variationsmöglichkeiten von kleinen Spielen eingehen unter dem gesundheitsfördernden Aspekt für jedes Kind.

Platz für Ergänzungen

-
-
-
-

Viel Spaß beim Spielen 😊 Carmen