

Spiel: "Tierspuren-Fangen"

Das brauchst du:

- Ausreichend Platz, z.B. Turnhalle, Wiese, freigeräumter Gruppenraum
- Die ausgedruckten Tier-Karten im Anhang
- Mindestens 5 Kinder, ideal sind 6-12 Kinder
- Dauer: ca. 15-20 Minuten

Spielverlauf:

1. Rollenverteilung:

Ein Kind wird zum Fährtenleser oder zur Fährtenleserin ernannt. Die anderen Kinder übernehmen jeweils die Rolle eines Tieres. Jedes Tier hat eine bestimmte Art, sich zu bewegen.

Diese Bewegung führst du regelmäßig aus, z.B.: Hüpfen wie ein Hase, Schleichen wie ein Fuchs, Galoppieren wie ein Pferd, Watscheln wie eine Ente, Springen wie ein Frosch, Rennen wie ein Wolf, Flattern wie ein Vogel, schwer Tapsen wie ein Bär...

2. Start des Spiels:

Die „Tiere“ bewegen sich frei im Raum und stellen dabei ihre tierische Fortbewegungsart dar. Der Fährtenleser oder die Fährtenleserin beobachtet das Geschehen.

3. Fährte aufnehmen:

Der Spielleiter oder die Spielleiterin sagt laut eine Spur, die gesucht wird, z.B.: „Der Fährtenleser / Die Fährtenleserin sucht ein Tier, das hüpf/galoppiert/schleicht...“

4. Die Jagd beginnt

Nun darf der Fährtenleser oder die Fährtenleserin nur das Tier jagen, das zur genannten Bewegung passt. Das entsprechende Kind versucht zu flüchten. Gelingt es dem Fährtenleser bzw. der Fährtenleserin, das Tier zu berühren, bevor es einen sicheren Bereich (z.B. eine markierte Zone) erreicht, wird dieses Tier der nächste Fährtenleser/die nächste Fährtenleserin.

5. Neustart

Nach jeder Runde wird der Fährtenleser bzw. die Fährtenleserin gewechselt – entweder durch erfolgreiches Fangen oder einfach nach ein paar Versuchen, damit alle Kinder drankommen.

Lernfaktor:

Bewegung: Aktive Teilnahme und körperlicher Einsatz fördern die motorische Entwicklung.

Beobachtungsgabe: Kinder müssen genau hinschauen, welche Bewegung, welchem Tier zugeordnet ist.

Merkfähigkeit: Es ist wichtig, sich die Bewegungen zu merken, um als Fährtenleser/Fährtenleserin erfolgreich zu sein oder rechtzeitig zu fliehen.



Hase-Hüpfen



Fuchs-Schleichen



Frosch-Springen



Pferd-Galoppieren



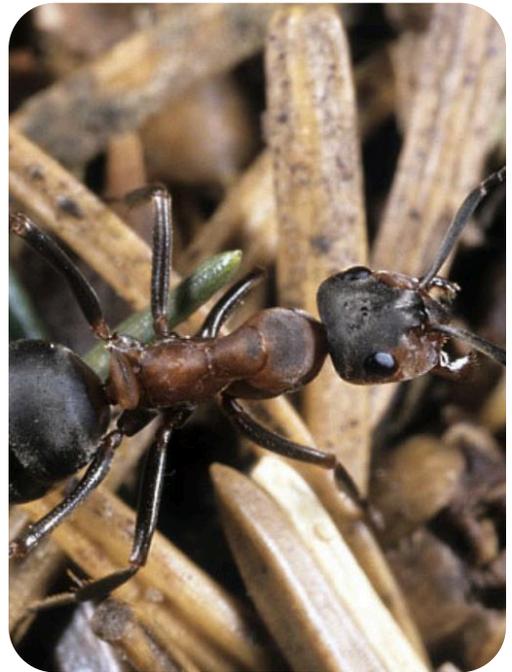
Vogel-Fliegen



Maulwurf-Graben



Krabbe-seitlich Laufen



Ameise-Tippeln



Wolf-Rennen



Storch - Staksen



Ente-Watscheln



Bär-schwer Tapsen