Spielen macht klug

Informationsbroschüre
Kindergarten Lenzburg und Ammerswil

Liebe Eltern

Ist Ihnen schon aufgefallen, wie viel Ihr Kind jeden Tag spielt? Ob drinnen oder draussen, es spielt:

- mit seinen Händen und Füssen
- mit verschiedenen Gegenständen
- mit Ihnen und anderen Mitmenschen.

Die Kinder wollen von Geburt an spielen. Sie als Eltern haben die Möglichkeit, Ihr Kind dabei zu unterstützen und zu fördern.

Warum sollen Sie mit Ihrem Kind spielen?

- Es stärkt die Beziehung zwischen Ihnen und Ihrem Kind.
- Es fördert die Entwicklung Ihres Kindes. Das Kind erwirbt verschiedene Fähigkeiten und stärkt seine Sinne (Sehen, Hören, Fühlen usw.).
- Ihr Kind erweitert sein Wissen.
- Es macht Spass, Fortschritte zu erkennen und zu beobachten.

Haben Sie gewusst?

Im Spiel werden viele Fähigkeiten gefördert. Vieles, was für Erwachsene automatisiert ist, lernt das Kind durch das Spiel. Unter anderem:

- mathematische
- sprachliche
- motorische
- soziale
- emotionale

Welches sind passende Spiele für Ihr Kind?

Spiele im Alltag (drinnen & draussen) Im Alltag spielen	• Erlebnisspiele im Wald (im Wald spazieren gehen und lernen) • Spielplätze besuchen • im Sandkasten spielen • Papierflugzeuge falten • Basteln • Kneten Mitmachen lassen bei: • Tisch decken, Kochen, Backen
Regelspiele / Denkspiele: Brettspiele, Würfelspiele, Kartenspiele	• UNO • Memory • Obstgarten • Eile mit Weile • Leiterspiel • Elfer raus • Mikado • Puzzle
Bewegungsspiele: Fangspiele, Ballspiele	• Fussball • Gummitwist • Seilspringen • Hüpfspiele • Hampelmann • Purzelbaum • Verstecken und Fangen
Fantasie- und Rollenspiele: Alltagsituationen und Geschichten nachspielen	• Kaufladen • Kinderküche / Restaurant • Familie spielen • Ritter und Prinzessin (Märchen) • Pantomimenspiel
Objekt- und Konstruktionsspiele: Bauen, Zeichnen, Formen	• Bauklötze • Kugelbahn • Lego • Eisenbahn • Kappla

Was können Sie sonst noch tun?

- sich Zeit nehmen
- mit Spass dabei sein und Interesse zeigen bei dem, was das Kind tut
- Impulse/Ideen Ihres Kindes aufgreifen und unterstützen
- Material zur Verfügung stellen (Schere, Leim, Papier, Farbstifte, Bauklötze usw.)
- verschiedene Sinne ansprechen
- nach draussen gehen (bei jedem Wetter)
- Geschichten erzählen

Spiele ausleihen können Sie:

- Ludothek Lenzburg, Walkeweg 19, 5600 Lenzburg, www.ludothek-lenzburg.ch
- Stadtbibliothek Lenzburg, Kirchgasse 2, 5600 Lenzburg, Telefon 062 891 40 41
- Bibliothek Ammerswil, Schulhaus Ammerswil, 5600 Ammerswil, Telefon 891 29 56
- bei Freunden/Nachbarn

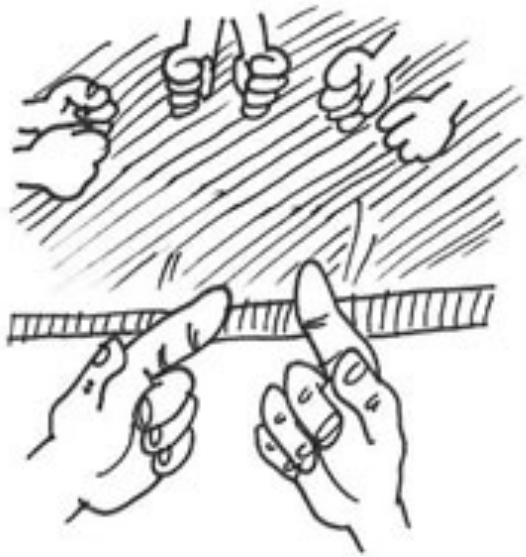
Internetseiten

- **Spielen im Alltag** (Filme in 12 Sprachen): www.kinder-4.ch
- **Spielzeuge:** www.spielundzukunft.de
- **Spiele:** www.kindergesundheit-info.de und www.labbe.de/zzzebra

Einfache Kinderspiele zur Förderung

„Kommando Pöpperle“

Alle Spieler sitzen um den Tisch herum und legen beide Zeigefinger auf die Tischplatte. Der Spielleiter gibt Kommandos vor, welche die Teilnehmer umsetzen müssen oder auch nicht.



Anleitung

Der Spielleiter darf die Kommandos geben, die er und die anderen Spieler sofort auszuführen haben. Nur wenn der Spielleiter zu Beginn des Befehls ***"Kommando ..."*** sagt, dürfen es die Spieler anschliessend auch tatsächlich ausführen. Lässt er aber das Wort *„Kommando…“* vor dem Befehl weg, dann müssen die Mitspieler das Pöpperlen mit den Zeigefingern beibehalten. Der Spielleiter kann die Aktion beliebig oft durchführen oder antäuschen, um die anderen Spieler damit zu verwirren. Die Befehle werden relativ schnell hintereinander gesprochen, damit sich die Mitspieler zu Fehlern hinreissen lassen.

Wer trotz ungültigen Befehles eine Aktion durchführt, die falsche Figur zeigt ober bei gültigen Kommandos diese nicht ausführt, bekommt einen Strafpunkt, scheidet aus, muss ein Pfand abgeben oder wird zum nächsten Kommandogeber.

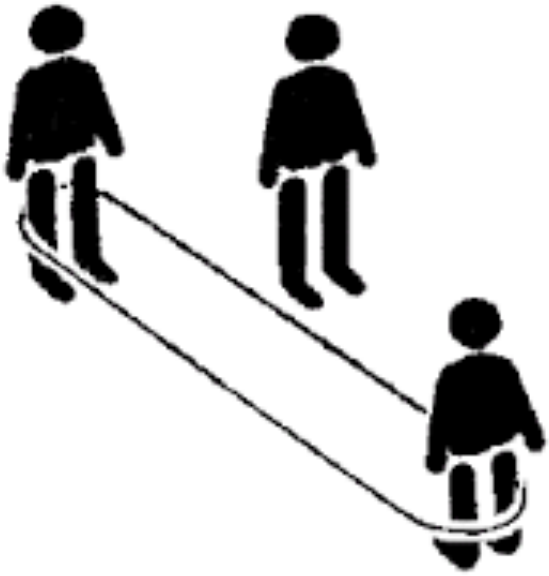
Beispiele für Befehle

- „Kommando Pöpperle…“: es klopfen alle, inklusive Spielleiter mit den Zeigefingern auf den Tisch.
- „Kommando unter den Tisch…“: alle Arme werden unter den Tisch gehalten, so wie es der Spielleiter vormacht.
- „Kommando Bock…“: alle Spieler stellen die fünf Finger einer Hand auf den Tisch. Der Handrücken ist dabei nach oben gewölbt.
- „Kommando Fass…“: die Hand wird zur Faust geballt und auf den Tisch gelegt.
- „Kommando Doppelfass…“: das Gleiche wie oben, jedoch mit der zweiten Hand, als Fass geformt, daraufgestellt.
- „Kommando Flach…“: alle Hände sind auf dem Tisch.
- „Kommando Doppelflach…": beide Hände werden flach übereinander auf den Tisch gelegt.
- „Kommando alle Elefanten fliegen aus…“: alle machen mit den Händen Flugbewegungen.

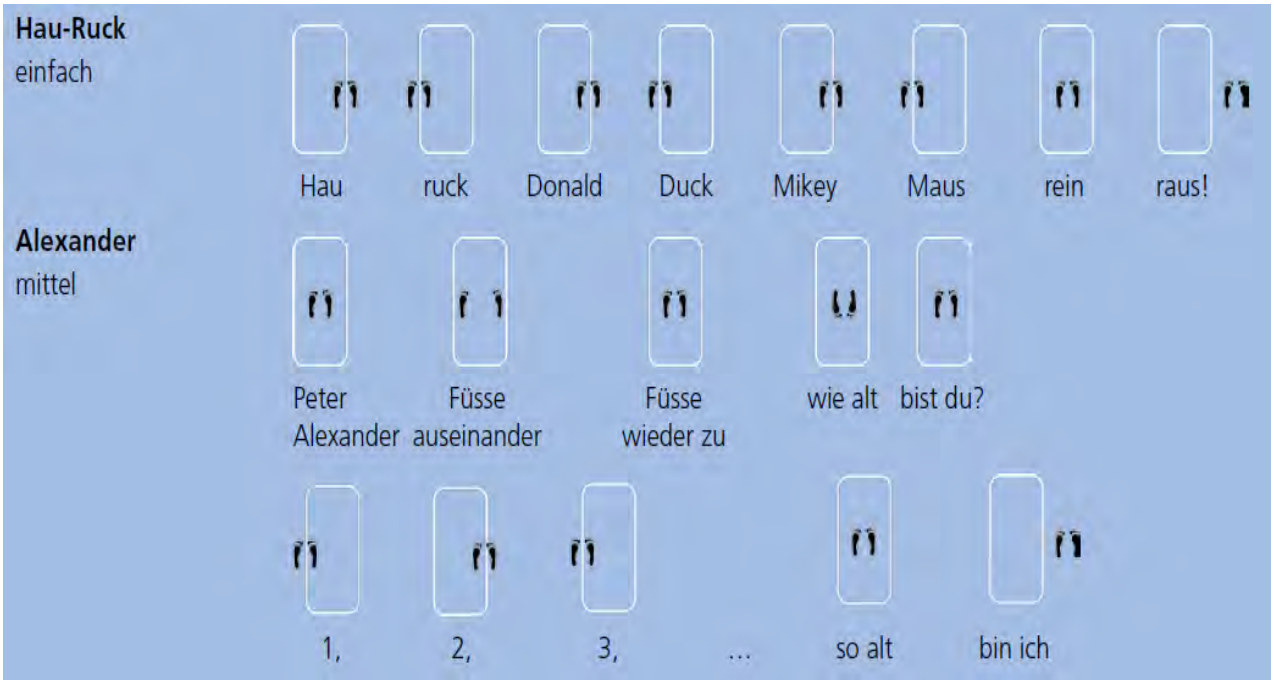
Der Fantasie für die Befehle sind keine Grenzen gesetzt.

Gummitwist

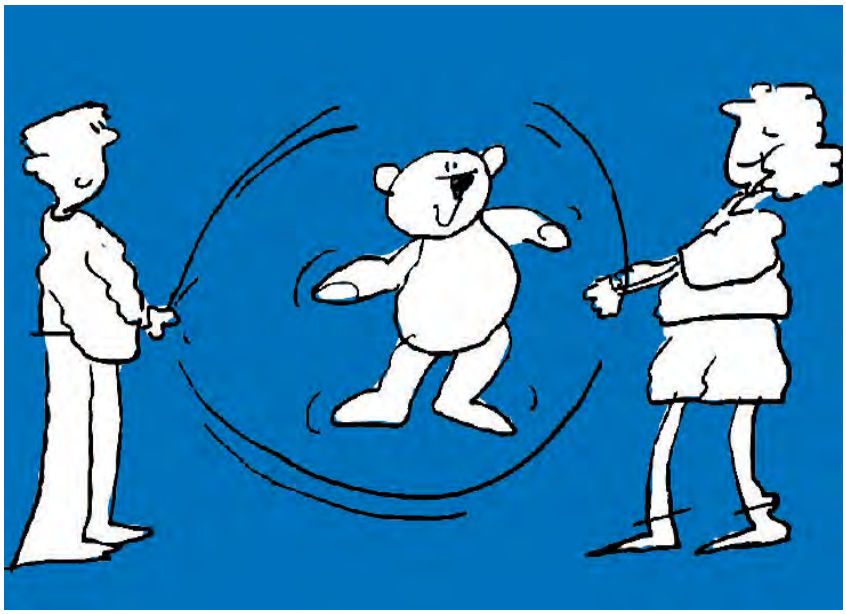
Gummitwist ist ein sehr einfaches Spiel, welches mit wenigen Regeln auskommt. Der abgebildete Spruch wird parallel zur passenden Hüpfreihenfolge rhythmisch aufgesagt.



Anleitung



Seilspringen mit Schwungseil



Anleitung

Zwei Kinder schwingen ein langes Seil. Das Dritte hüpft im Schwungseil und führt die Bewegungen aus, welche im Vers vorkommen. Zum Schluss darf es die Anzahl Jahre seines Alters hüpfen.

Teddybär, Teddybär, dreh Dich um,
Teddybär, Teddybär, mach Dich krumm,

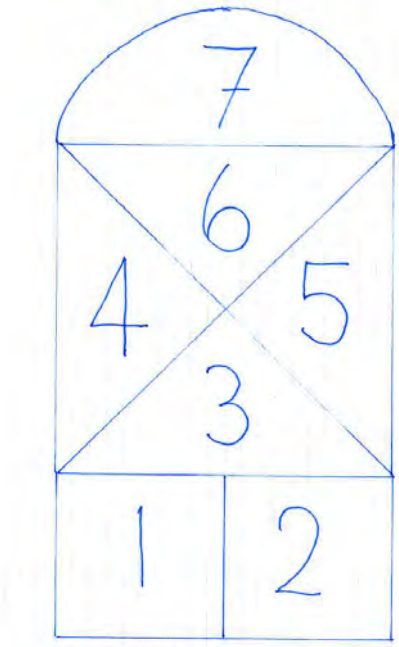
Teddybär, Teddybär, zeig einen Schuh,
Teddybär, Teddybär, wie alt bist Du?

1,2,3,4,5,.....

Als Steigerungsform kann das Kind so lange zählen wie es hüpfen kann und bekommt dann zum Spass das entsprechende Alter.

Hüpfspiel „Wochetägerle“

Die Kinder hüpfen von Montag (Feld – Nr. 1) auf einem Bein den Wochentagen nach bis Sonntag (Feld – Nr. 7) und wieder zurück. Auf dem Feld Sonntag darf es sich mit beiden Beinen ausruhen.

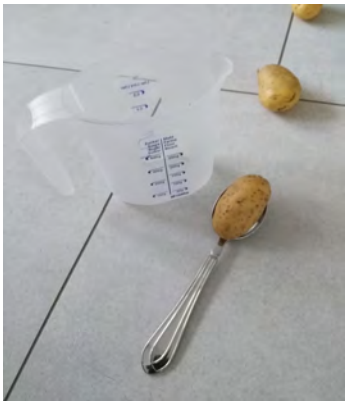


Anleitung

- Das Kind steht vor dem mit Kreide aufgezeichneten Spielfeld auf einem Platz im Freien.
- Das Kind wirft einen Stein ins Feld 1 (Montag). Wenn es nicht in das entsprechende Feld trifft, kann es dies erneut versuchen, sobald es an der Reihe ist.
- Das Kind hüpft auf einem Bein ins Feld 1, hebt den Stein auf und hüpft wieder zurück zum Anfang.
- Das Kind wirft den Stein ins Feld 2 und hüpft mit beiden Beinen ins Feld 1 und 2. Es hebt den Stein auf, dreht sich hüpfend um und springt wieder zurück zum Anfang.
- Das Kind wirft den Stein ins Feld 3. Es hüpft beidbeinig ins Feld 1 und 2 und mit einem Bein ins Feld 3. Nun hebt es den Stein auf, dreht sich um und hüpft wieder genauso zurück.
- Das Kind wirft den Stein ins Feld 4. Es hüpft wieder rein wie vorher und steht mit einem Bein im Feld 4. Danach hebt es den Stein auf, dreht sich um und hüpft wieder genauso zurück.
- Das Kind wirft den Stein ins Feld 5. Es hüpft wieder rein wie vorher und steht mit beiden Beinen je im Feld 4 und 5. Danach hebt es den Stein auf, dreht sich um und hüpft wieder genauso zurück.
- Das Kind wirft den Stein ins Feld 6. Es hüpft hinein wie vorher und steht dann mit einem Bein im Feld 6. Danach hebt es den Stein auf, dreht sich um und hüpft wieder genauso zurück.
- Das Kind wirft den Stein ins Feld 7. Es hüpft hinein wie vorher und steht dann wie es will im Feld 7 (Sonntagsfeld zum Ausruhen☺). Danach hebt es den Stein auf, dreht sich um und hüpft wieder genauso zurück.

Kartoffeln auflesen

für 2 Spieler



Material

- 12 kleine Kartoffeln
- 2 Plastik-Krüge
- 2 Suppenlöffel

Anleitung

- Je 6 Kartoffeln werden in einer Reihe auf den Boden gelegt. (Etwa 20 cm Abstand zwischen den einzelnen Kartoffeln lassen)
- Jeder Spieler bekommt einen Suppenlöffel und einen Krug und platziert sich damit am Anfang einer Kartoffelreihe.
- Auf Kommando beginnen die Spieler, mit dem Suppenlöffel die Kartoffeln „aufzulesen“ und in die Krüge zu füllen.
- Es ist nicht erlaubt, die Kartoffel mit dem Löffel an den Körper oder an den Krug zu schieben um, beim Aufladen auf den Löffel zu helfen.
- Wer zuerst alle Kartoffeln im Krug hat, hat gewonnen.

Es ist auch möglich, mit zwei Mannschaften gegeneinander zu spielen.

Schoggi – Würfel – Spiel

Material

Würfel, Messer, Gabel, 1 Tafel Schokolade,
Handschuhe, Mütze, Schal,
Geschenk- oder Zeitungspapier und Paketschnur.

Anzahl Spieler

Max. 10 Spieler

Dauer

Ca. 15 – 20 Min.

Anleitung

Die Schokolade wird zu Beginn in ein Geschenk- oder Zeitungspapier eingepackt. Anschliessend wird eine Paketschnur darumgebunden. Handschuhe, Schal und Mütze sowie Messer und Gabel liegen für alle Mitspieler in der Mitte des Tisches bereit. Nun beginnt das Würfelspiel. Man würfelt reihum.
Derjenige, welcher als erster eine ***Sechs*** würfelt, darf sich Handschuhe, Schal und Mütze anziehen und mit Messer und Gabel beginnen, die Schokolade von Schnur und Papier zu befreien. In der Zwischenzeit würfeln alle anderen Spieler weiter. Der betreffende Spieler darf die Schokolade so lange bearbeiten und essen, bis ein anderer Spieler die nächste ***Sechs*** würfelt. Das kann nach einer kurzen Sequenz schon der Fall sein, oder aber auch einige Runden dauern. Würfelt ein anderer Spieler eine ***Sechs***, müssen zuerst Handschuhe, Schal, Mütze, Messer und Gabel den Besitzer wechseln, bevor dieser die Schokolade weiterbearbeiten bzw. essen darf. Nach einigen Runden wird dann sicherlich die Schokolade zum Vorschein kommen und nach einigen weiteren Runden die ganze Tafel gegessen sein.

Spass ist garantiert!

REGIONALSCHULE LENZBURG
Ammerswil Lenzburg

Kindergarten, im Juli 2019