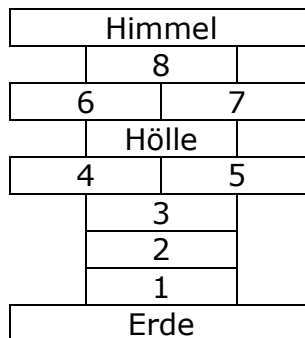


<b>Alte Kinder- und Familienspiele</b>	
Bewegungsfest für Erwachsene und Kinder	
<b>Zielgruppe</b>	Eltern/Großeltern mit Kindern von 3 – 9 Jahren
<b>Zeitungfang</b>	ca. 2-3 Stunden
<b>Raum</b>	Großer Raum, Bewegungsraum, Turnhalle, draußen
<b>Material vorhanden</b>	Die meisten Spiele sind ohne großen Aufwand durchzuführen, an benötigtem Material (G 1) ist vorhanden: Straßenkreide, Seile, Schwungseil, Ball, Sandsäckchen, Kopiervorlagen für Klatschspiele
<b>noch besorgen</b>	ggf. Kreppband, Gummiband, vier Pappdeckel (ca. DIN A4), ggf. Material um Spielfelder zu markieren
<b>Ziele</b>	Bewegungs- und Gesundheitsförderung, Anregungen für gemeinsame Spiel- und Bewegungsideen
<b>Ablauf</b>	<p><b>Begrüßung:</b> Vorstellen der Struktur des Angebotes und der unterschiedlichen Stationen und Spielideen, die ausprobiert werden können. Einladung insbesondere an ältere Teilnehmer/innen weitere Spiele einzubringen. Je nach Teilnehmerzahl (bis ca. 40 Menschen) kann auch zu Beginn ein gemeinsames Spiel, z.B. Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser? (Beschreibung siehe unten) gespielt werden.</p> <p><b>Stationen:</b> <b><u>1. Himmel und Hölle</u></b> Es gibt für dieses Spiel unzählige verschiedene Namen und Varianten dafür. Genauso zahlreich sind die verschiedenen Spielregeln dafür, aber die Grundidee ist immer die gleiche: Ein Spielfeld wird mit Kreide oder einem weichen Stein auf den Bürgersteig gezeichnet oder in den Boden geritzt, danach ein Steinchen in eines der Felder geworfen und anschließend gehüpft. Die "Standardvariante" von Himmel und Hölle geht so: Nachdem der Spielplan (siehe weiter unten) auf den Boden gezeichnet oder drinnen mit Kreppband geklebt ist, wird die Reihenfolge festgelegt. Der erste Spieler wirft dann ein Steinchen in das Erde-Feld und springt von außerhalb mit beiden Füßen hinterher. Beim Landen stößt er das Steinchen mit den Füßen gleich ein Feld weiter. Also steht er jetzt im Erde-Feld und sein Stein liegt in Feld 1. Er springt beidbeinig weiter in Richtung "Himmel" und schießt dabei das Steinchen immer in das jeweils nächste Feld. Aber Vorsicht! Der Stein darf nicht in der "Hölle" liegen</p>

bleiben. Genauso wenig darf der Spieler in sie hineinspringen. Also wird von Feld 8 der Stein in das übernächste Feld gestoßen und das Hölle-Feld übersprungen. Glücklicherweise im "Himmel" angekommen wird umgedreht. Auch auf dem Rückweg nicht vergessen, die "Hölle" auszusparen! Macht der Spieler unterwegs einen Fehler, das heißt: übertritt er, schießt den Stein ins falsche Feld oder landet in der "Hölle", gibt er an den nächsten Spieler ab. In der darauf folgenden Runde darf er dort wieder beginnen, wo er aufgehört hat. So kann der Spielplan aussehen:



Oder auch so:



Natürlich gibt es auch unterschiedliche Spielregeln. So kann beispielsweise festgelegt werden, dass das Steinchen nicht mit den Füßen weiter gestoßen, sondern bei jedem neuen Feld wieder von außen herein geworfen wird. Also muss der Spieler seinen Stein nach jedem Feld aufheben und zurück zum Anfang hüpfen. Von dort aus muss er dann aber auch in das Feld werfen, das an der Reihe ist, und die davor liegenden Felder durchspringen. Die Gefahr, eine Linie zu übertreten oder in das falsche Feld zu werfen, ist bei dieser Spielvariante größer.

Auch die Hüpfreihenfolge kann geändert werden: Erste Runde auf beiden Beinen, zweite Runde auf dem linken und dritte Runde auf dem rechten Bein. Da wird es schon etwas kniffliger. Und es geht es noch komplizierter: Die Beine müssen ständig gewechselt werden. Zum Beispiel wird in Feld 1 mit dem linken Bein gesprungen, in Feld 2 mit beiden gleichzeitig, in Feld 3 mit gekreuzten Beinen und in

Feld 4 mit dem rechten. Dann wieder links und so weiter. Wer die Reihenfolge verwechselt, muss von vorne anfangen.

In einigen Gegenden wird auch ganz anders gespielt. Das Steinchen wird nicht geworfen oder mit den Füßen geschossen, sondern muss beim Hüpfen getragen werden. In der 1. Runde auf dem Handrücken, in der 2. Runde auf der Schulter, in der 3. Runde auf dem Kopf und in der 4. Runde auf dem Spann eines Fußes. Wem der Stein runter fällt, muss in der nächsten Runde dort weitermachen, wo ihm der Fehler unterlaufen ist.

Eine andere Variante ist die "Schnecke" - also eine Linie, die einen immer größer werdenden Kreis beschreibt. Das so entstandene Schneckenhaus unterteilst du durch Querstriche in 10 Felder. Diese Felder werden durchnummeriert und die Nummern in die entsprechenden Felder geschrieben. Die Spieler - es sollten höchstens sechs sein - bestimmen die Reihenfolge. Sie haben nun nacheinander die Aufgabe, ein Steinchen mit dem Fuß von Feld 1 (ganz außen) nach Feld 10 (genau in der Mitte) und wieder zurück zu stoßen. Das Schwierige daran ist, dass der jeweilige Spieler auf einem Bein hüpfen muss und das Steinchen immer nur mit dem Hüpfbein stoßen darf. Außerdem dürfen weder das Steinchen noch der Hüpffuß auf einer Begrenzungslinie landen. Passiert das oder muss der Spieler den zweiten Fuß absetzen, weil er das Gleichgewicht verliert, ist der nächste an der Reihe. Kommt ein Spieler ein zweites Mal dran, beginnt er mit dem Feld, an dem er in der Runde vorher gescheitert ist. Gewonnen hat derjenige, der die Schnecke als erster hin und zurück durchhüpft hat. Dabei ist es egal, wie viele Runden er dafür benötigt hat.

## **2. Gummitwist**

Feste Regeln gibt es beim Gummitwist eigentlich nicht. Wie gesprungen wird, ist Vereinbarungssache. Grundsätzlich gilt, es darf solange gesprungen werden, bis ein Fehler gemacht worden ist oder gegen eine Regel verstoßen wurde. Dann ist der Durchgang beendet und der Nächste ist an der Reihe. Hier kommen ein paar Variationen:

Der Durchgang ist beendet, sobald der Springer:

- einen Fehler macht,
- mit den Füßen auf einem falschen Gummi landet,
- hängen bleibt,
- mit den Fußspitzen ein anderes Gummi berührt,
- einen Sprung auslöst oder
- die Reihenfolge nicht einhält.

Jetzt kannst du dir noch überlegen, ob bei einem Fehler mit der nächsten Stufe weitergemacht werden darf, oder der Durchgang wiederholt werden muss.

Die Stufen sind: 1 = Knöchel, 2 = Wade, 3 = Knie, 4 = unter Po, 5 = Hüfte, 6 = Taille.

Die Spieler, die das Gummi mit ihren Beinen spannen, können nun durch Spreizen oder Zusammenstellen der Füße bzw. nur durch ein Bein im Gummi das Springen noch mehr erschweren.

### **3. Seilchen springen** (für einen Springer)

#### *Grundsprung*

Halte das Seil an den Enden. Das Seil liegt hinter deinen Füßen auf dem Boden auf. Hole Schwung und schwinde das Seil von hinten über deinen Kopf und springe mit beiden Füßen darüber und schwinde und springe und schwinde und springe...

Varianten zum Grundsprung gibt es zuhauf:

#### *Zwischenhüpfer*

Hüpfe den Grundsprung mit einem kleinen Zwischenhüpfer.

#### *Skifahren*

Hüpfe beim Grundsprung abwechselnd zur rechten und zur linken Seite. Wenn das klappt, auch noch den Hüftschwung dazu machen.

#### *Storchsprung*

Auf einem Bein hüpfen.

#### *Seillauf*

Laufe vorwärts und springe im Laufen über das Seil.

#### *Kreuzsprung*

Sobald das Seil über dem Kopf ist, kreuze die Arme vor dem Körper und hüpf über das verdrehte Seil. Bei diesem Sprung wirst du merken, wie wichtig es ist, das Seil aus dem Handgelenk zu schwingen.

#### *Doppelschwung*

Schwinge das Seil so schnell, dass es bei nur einem Sprung zweimal unter deinen Füßen durchsaust.

#### *Rückwärts springen*

Springe den Grundsprung, aber rückwärts. Dafür liegt das Seil zu Beginn vor deinen Füßen. Schwinge es rückwärts über deinen Kopf und springe darüber. Auch alle anderen oben beschriebenen Sprünge kannst du nach einigem Üben rückwärts versuchen.

### **4. Schwungseil**

Fürs Seilspringen mit einem großen Schwungseil solltet ihr mindestens drei Leute sein, je mehr desto besser. Zwei Kinder nehmen je ein Seilende in die Hand und stellen sich in so großem Abstand gegenüber auf, dass der durchhängende Teil des Seiles gerade den Boden berührt. Zwei schwingen das Seil in weiten Bögen. Die Übrigen versuchen als erstes, durch das schwingende Seil auf die andere Seite zu laufen, natürlich ohne das Seil zu berühren

(los laufen, wenn das Seil den Boden berührt hat und entgegen schwingt).  
Am Anfang ist es leichter, wenn nicht eingelaufen wird, sondern neben dem Seil gestanden und sofort gesprungen wird.

#### *Achterlauf*

Ein Kind nach dem anderen läuft durch das Seil, um ein schwingendes Kind herum und wieder durch das Seil, dann hinter dem anderen schwingenden Kind zurück. Auf diese Weise läuft ihr eine Acht. Wenn das klappt, können ihr auch zwei oder mehr durch das Seil laufen.

#### *Die Uhr*

Alle Kinder, die mit springen, laufen nacheinander in das Seil, springen einmal und laufen wieder hinaus. In der zweiten Runde muss jedes Kind zweimal springen, in der dritten dreimal, und so weiter - bis zwölf. Wer auf das Seil tritt, scheidet aus. Gewonnen hat, wer bis zum Schluss durchhält.

#### *Pfeffer und Salz*

Die Schwinger bestimmen das Tempo, die Springer müssen aufpassen. Rufen die Schwinger "Pfeffer", schwingen sie das Seil schneller und schneller. Rufen sie "Salz", wird das Seil wieder langsamer.

#### *Schwinger*

Stelle dich in Schulternähe eines Schwingers auf. Wenn das Seil auf den Boden schlägt, ist der beste Moment zum Loslaufen. Laufe in das Seil und springe so lange, bis du einen Fehler machst. Ihr könnt auch eine Art Staffel daraus machen: Lauft zu zweit in das Seil. Während der eine springt, läuft der andere durch. Dann kommt der Nächste ins Seil gelaufen. Er schlägt dem Springer auf die Schulter und löst ihn ab.

### **5. Ballspiele**

#### *Eins, zwei, drei - wer hat den Ball*

Alle stellen sich in einer Reihe auf, ein Mitspieler stellt sich mit dem Ball – einige Schritte entfernt - mit dem Rücken zur Reihe. Nun wirft er den Ball über den Kopf zurück. Dabei darf er sich nicht umsehen. Jemand aus Reihe fängt den Ball, behält ihn oder wirft ihn einem anderen in der Reihe zu. Dann muss es schnell gehen, denn jetzt ruft der Werfer: "Eins, zwei, drei – wer hat den Ball?" und alle müssen ihre Hände hinter ihrem Rücken verstecken, auch das Kind/der Erwachsene mit dem Ball. Der Ballwerfer dreht sich um und versucht zu raten, wer den Ball hat (wenn er genau beobachtet, errät er es oft schon an der Körperhaltung). Rät er richtig, darf er den Ball noch einmal werfen, rät er falsch, darf derjenige werfen, der den Ball tatsächlich hatte.

### Namensball

Alle Kinder stellen sich in einem kleinen Kreis auf. Ein Kind bekommt den Ball und stellt sich in die Mitte. Es wirft den Ball hoch in die Luft und ruft den Namen eines Mitspielers, zum Beispiel "Hanna!". Bis auf Hanna rennen alle davon. Hanna muss den Ball fangen. Sobald sie ihn fest in den Händen hat, ruft sie "Stopp!" und alle Kinder müssen sofort stehen bleiben. Nun versucht Hanna, mit dem Ball jemanden abzuwerfen. Trifft sie, ist derjenige der neue Werfer. Trifft sie nicht, muss sie selbst den Ball noch einmal hochwerfen.

### Neckball

Ein Spiel, das schon ab drei Spielern gespielt werden kann. Zwei stellen sich im Abstand von ungefähr 8 – 10 Schritten voneinander auf. Diese beiden werfen sich den Ball zu. Der dritte Spieler steht in der Mitte und versucht, den Ball abzufangen. Wenn ihm das gelingt, muss derjenige, der den Ball geworfen hat, in die Mitte. Mit vielen Spielern wird im Kreis gespielt. Einer steht in der Mitte und versucht wiederum, den Ball zu fangen. Fängt er ihn, muss der Werfer in die Mitte.

Andere Variation mit mehr Spielern: die in der Mitte müssen getroffen werden, wer getroffen ist, wird Werfer, der Werfer geht in die Mitte.

## **6. Lauf- und Fangspiele**

### Der Plumpsack geht um

Ein Spieler bekommt ein verknotetes Taschentuch oder Säckchen in die Hand und alle anderen hocken sich im Kreis hin - die Gesichter zueinander. Der Plumpsack läuft jetzt hinter dem Rücken der Mitspieler um den Kreis herum und sagt dabei sein Sprüchlein auf: "Der Plumpsack geht um, dreht euch nicht um! Wer sich umdreht oder lacht, dem wird der Buckel blau gemacht!" Aber keine Angst, den Buckel versohlt kriegt natürlich niemand, sondern der Plumpsack lässt einfach sein Taschentuch hinter dem Rücken irgendeines Spielers zu Boden fallen. Er geht erst einmal ruhig weiter, als wäre nichts passiert. Wenn der betreffende Spieler das Taschentuch hinter seinem Rücken bemerkt, hebt er es auf und versucht, den Plumpsack einzuholen. Der beeilt sich jetzt natürlich auch, denn wer von den beiden die entstandene Lücke im Kreis zuerst erreicht, darf sich hinsetzen und hat diese Runde gewonnen - der Langsamere wird in der nächsten Runde der Plumpsack. Wenn es dem Plumpsack sogar gelingt, den ganzen Kreis unbemerkt zu umrunden, nachdem er das Taschentuch fallengelassen hat, und die "Schlafmütze" anzuticken, muss dieser seinen Platz im Kreis "kampflos" aufgeben: beide tauschen die Rollen.

### Katz und Maus

Bis auf zwei Spieler fassen sich alle bei den Händen und bilden so einen Kreis. Damit dieser Kreis nicht zu klein

wird, sollten mindestens acht bis neun Spieler beteiligt sein. Nach oben ist der Teilnehmerzahl keine Grenze gesetzt. Einer der beiden übrig gebliebenen Spieler wird die "Katze", der andere die "Maus".

Die Katze hat nun die Aufgabe, die Maus zu "fangen", also abzuschlagen. Dabei ist es egal, ob sich Katze und Maus innerhalb oder außerhalb des Kreises aufhalten. Sie können auch durch den Kreis durchlaufen. Dabei haben die Kreisspieler eine wichtige Aufgabe: Sie lassen die Maus nämlich ungehindert durch und heben dafür die Arme hoch. Die Katze aber versuchen sie daran zu hindern, in den Kreis hinein- oder wieder herauszukommen, indem sie die Arme herunter halten. Die Katze kann dann natürlich trotzdem versuchen durchzukommen, hat es aber viel schwerer als die Maus. Erwischt sie die Maus dennoch, ist das Spiel beendet und mit zwei neuen *Katz und Maus*-Spielern kann die nächste Runde losgehen.

#### *Fischer, wie tief ist das Wasser?*

Ein Spieler wird zum Fischer gewählt. Die anderen stehen in circa 15 Meter (kommt auf die Platzverhältnisse an) Entfernung genau gegenüber. Nach Möglichkeit sollte das Spielfeld seitlich begrenzt werden. Nun rufen sie dem Fischer zu: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser heute?“

Der Fischer antwortet ganz so, wie es ihm gerade einfällt mit zum Beispiel: sehr tief, mitteltief, ozeantief oder gar nicht tief. Die Mitspieler rufen: „Und wie sollen wir darüber kommen?“ Daraufhin antwortet der Fischer beispielsweise: „Springen, tanzen, hüpfen, krabbeln, seitlich, rückwärts, robben. Nun müssen sich alle in dieser Weise zur anderen Seite bewegen. Wer vom Fischer abgeschlagen wird, muss ihm helfen, die anderen Kinder zu fangen. Der letzte Mitspieler wird der neue Fischer und das Spiel beginnt aufs Neue.

#### *Ochs am Berge*

Man benötigt eine Start und eine Ziellinie. Kinder und Erwachsene stellen sich an der Startlinie auf. Ein Kind wird zum Ochsen gemacht und stellt sich hinter die Ziellinie. Der Ochse dreht sich um und ruft laut und nicht zu schnell: "Ochs am Berge - Eins, zwei, drei!"

Während der Ochse ruft, dürfen alle anderen in Richtung Ziel laufen. Wenn der Ochse seinen Spruch aufgesagt hat, dreht er sich schnell um. In diesem Moment müssen alle wie versteinert stehen bleiben. Wer sich dennoch bewegt, wird vom Ochsen wieder zur Startlinie geschickt.

Der Ochse dreht sich wieder um und ruft. Die anderen laufen wieder, bis sich der Ochse wieder zu ihnen dreht. Gewonnen hat, wer als erstes den Ochsen berühren kann. Der Gewinner darf der nächste Ochse sein.

Es kann sinnvoll sein, einen Schiedsrichter zu haben.

## **7. Staffelspiele**

### *Inselspringer*

Bei diesem Spiel wird eine Rennstrecke abgesteckt - etwa 15 bis 20 Meter lang. Außerdem werden vier Pappdeckel gebraucht. Es treten jeweils zwei Spieler gegeneinander an. Die beiden bekommen je zwei Pappdeckel und stellen sich an der Startlinie nebeneinander auf. Dabei legt jeder Spieler einen seiner Pappdeckel auf den Boden und muss einen Fuß auf diesen Pappdeckel stellen. Den zweiten Deckel behalten die Spieler in der Hand. Nach dem Startsignal legen beide Spieler den zweiten Deckel so weit wie möglich vor sich in Richtung Ziel. Dabei muss das Standbein allerdings auf dem ersten Pappdeckel stehen bleiben. Danach springen oder treten die Spieler auf den zweiten Deckel. Es genügt, wenn ein Fuß auf dem Deckel steht. Ohne den Fuß von dem am Boden liegenden Deckel zu nehmen wird nun mit einer Hand der erste Deckel aufgehoben und anschließend wieder weit nach vorn gelegt. Auf diese Weise bewegen sich die Spieler auf das Ziel zu. Wer als erster die Ziellinie überquert, ist Sieger. Oder es wird mit Mannschaften gespielt und der nächste Spieler übernimmt an der Ziellinie und bewegt sich zur Startlinie zurück, so lange, bis die ganze Mannschaft durch ist.

### *Schubkarrenrennen*

Zwei Kinder/zwei Erwachsene finden sich zu einem Team zusammen. Einer ist die Schubkarre, der andere fasst dessen Beine oberhalb des Knies an, hebt sie hoch und schiebt los. Der erste läuft auf seinen Händen vorwärts. Mehrere Teams stehen am Start und müssen - eine zuvor festgelegte Strecke - so schnell wie möglich zurücklegen. Welches Schubkarrenteam zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen.

### *Tunnelkriechen*

Kinder und Erwachsene stellen sich in zwei Mannschaften mit gegrätschten Beinen dicht hintereinander auf und bilden einen Tunnel. Auf das Signal vom Spielleiter hin, drehen sich die vorne stehen blitzschnell um, bücken sich und krabbeln durch den Tunnel nach hinten, um sich gleich wieder aufzustellen. Sobald der Spieler, der als erstes durch den Tunnel gekrochen ist, wieder ganz vorne steht, ist das Spiel beendet und die schnellere Mannschaft hat gewonnen.

### *Eierlaufen*

Das bekannte Eierlaufen (mit Tischtennisbällen als Alternative) kann auch als Staffellauf mit mehreren Mannschaften gespielt werden.

### *Gordischer Knoten*

Bei diesem Spiel geht es darum, ein ganzes Knäuel von ineinander verschränkten Händen zu entwirren. Eine

Gruppe, etwa 10 bis 15 Spieler, stellt sich dicht nebeneinander in einem Kreis auf. Jeder streckt die Arme zur Kreismitte und greift mit seinen Händen nach den Händen von Mitspielern. Wichtig dabei ist, dass jeder nach den Händen zweier verschiedener Mitspieler greift - „Händchenhalten“ mit nur einem Mitspieler ist nicht erlaubt.

Sobald jede Hand eine andere Hand gefunden hat, geht's ans Aufknoten. Tipp: Ihr müsst versuchen, den Knoten ein klein wenig zu lockern, ohne dabei die Hände voneinander zu lösen. Dann könnt ihr euch entknoten, indem ihr etwa unter zwei verknoteten Armen hindurchschlüpft oder auch manchmal über zwei verknotete Hände klettert. Am Ende finden sich alle in einem großen oder zwei ineinander geschlungenen Kreisen wieder. Wer schafft es schneller sich zu entknoten – der Eltern- oder der Kinderknoten?

Und das ist die Geschichte vom Gordischen Knoten: Vor mehr als 2300 Jahren knüpfte König Gordios einen Knoten, der so fest und dick geschnürt war, dass niemand ihn lösen konnte. Schließlich hieß es, dass derjenige, der es eines Tages schaffen würde, den Knoten zu entflechten, ganz Asien einmal beherrschen würde. Alexander der Große, der vor dem Knoten stand, zögerte nicht lange, zog sein Schwert und schlug ihn mit einem Hieb in zwei Teile. Kurze Zeit nach dieser Episode erobert er auch große Gebiete in Asien.

### **8. Klatschspiele**

Zwei Kinder (oder Kind und Elternteil) finden sich zu einem Paar zusammen und setzen oder stellen sich einander gegenüber. Ihre Hände sind erhoben. Langsam beginnen sie zu klatschen und werden immer schneller:

- 1) In die eigenen Hände ...
- 2) mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber ...
- 3) in die eigenen Hände ...
- 4) mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers
- 5) in die eigenen Hände ...
- 6) mit beiden Handflächen auf beide Handflächen des Gegenübers.

In den Kopiervorlagen finden sich zwei Beispiele für Klatschspiele mit Text:

*1. Bei Müllers hats gebrannt*

Bei diesem Beispiel mit sind die Bewegungen recht einfach.

*2. Wir sagen nonono*

ist um einiges komplizierter.

	<p><b>Abschluss:</b>  Als gemeinsames Abschlussspiel der Klassiker „Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm“ im Kreis:  Großen Kreis machen,  eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben  &gt; alle sieben Schritte in die Mitte  Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm  &gt; auf der Stelle laufen  Vorwärts &gt; ein Fuß nach vorne  Rückwärts &gt; ein Fuß nach hinten  Seitwärts &gt; rechter Fuß zur Seite  Marsch &gt; beide Füße zusammen  eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben  &gt; alle sieben Schritte zurück  Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm  &gt; auf der Stelle laufen  Vorwärts &gt; ein Fuß nach vorne  Rückwärts &gt; ein Fuß nach hinten  Seitwärts &gt; rechter Fuß zur Seite  Marsch &gt; beide Füße zusammen  &gt; das ganze noch mal am Ausgangspunkt.</p>
<p><b>Anmerkungen</b></p>	<p>Bei größeren Aktivitäten (z.B. Bewegungsfest) können alle Spiele angeboten werden, und ggf. mit weiteren Stationen ergänzt werden. Bei geringerer Teilnehmer/innenzahl sollte eine Auswahl getroffen werden.</p>

Quellen: Weitere Anregungen, nicht nur für (alte) Bewegungsspiele finden sich auf diesen

Kinderseiten: Copyright © Labbé, [www.labbe.de](http://www.labbe.de) und [www.kidsweb.de](http://www.kidsweb.de)

Weitere Ideen und Hintergrundinformationen:

Das sichere Haus, Unfallkasse Berlin, Unfallkasse Freie Hansestadt Bremen (Hrsg.), Spiele von gestern für Kinder von heute

[www.das-sichere-haus.de/uploads/tx\\_ttproducts/datasheet/spielevongestern.pdf](http://www.das-sichere-haus.de/uploads/tx_ttproducts/datasheet/spielevongestern.pdf)

Adelheid Fangrath, Alte Kinderspiele – neu entdeckt

[www.familienhandbuch.de/cmain/f\\_Programme/a\\_Aktivitaeten\\_mit\\_Kindern/s\\_1481.html](http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Programme/a_Aktivitaeten_mit_Kindern/s_1481.html)

Dieter Breithecker, Kinder brauchen Bewegung zur gesunden und selbstbewussten Entwicklung

[www.familienhandbuch.de/cmain/f\\_Aktuelles/a\\_Kindliche\\_Entwicklung/s\\_596.html](http://www.familienhandbuch.de/cmain/f_Aktuelles/a_Kindliche_Entwicklung/s_596.html)

## Kopiervorlagen: Klatschspiele

### Bei Müllers hats gebrannt

Dieses Beispiel mit Text ist für zwei Spieler. Die Bewegungen sind recht einfach: Bei der ersten Silbe klatscht man in die Hände, bei der zweiten Silbe hält man die Handflächen in Brusthöhe vor sich und klatscht so mit dem Partner. Dann wieder in die eigenen Hände. Die Abkürzungen sind "E" für einen Klatscher in die eigenen Hände "P" für einen Klatscher mit dem Partner.

Bei Mül - lers hats ge - brannt, brannt, brannt,  
E P E P E P P P

da bin ich hin ge - rannt, rannt , rannt,  
E P E P E P P P

da kam ein Po - li - zist, zist, zist,  
E P E P E P P P

der schrieb mich auf die List, List, List,  
E P E P E P P P

da lief ich schnell nach Haus, Haus, Haus  
E P E P E P P P

und die Ge - schicht war aus, aus, aus!  
E P E P E P P P

### Wir sagen no (Text)

Wir sagen nonono

wir sagen sisisi

wir sagen no

wir sagen si

wir sagen: em pom pie kolonie kolonastik

em pom pie kolonie

akademi

safari

akademi puffpuff!

Ooooooooooooooh wulle wulle wulle

makaroni roni roni

Fitsche Fei fei fei

Papagei gei gei

## Text und Bewegung

Wir sagen nonono

**mit dem Zeigefinger mehrmals von links nach rechts winken**

wir sagen sisisi

**mit dem Kopf nicken**

wir sagen no

**einmal mit dem Zeigefinger von links nach rechts winken**

wir sagen si

**einmal mit dem Kopf nicken**

wir sagen: em

**in die eigenen Hände klatschen**

pom

**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

pie

**in die eigenen Hände klatschen**

ko

**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers.**

Lo

**in die eigenen Hände klatschen**

nie

**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

ko

**in die eigenen Hände klatschen**

lo

**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers**

nas

**in die eigenen Hände klatschen**

tik

**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

em

**in die eigenen Hände klatschen**

pom

**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers**

pie

**in die eigenen Hände klatschen**

ko  
**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

lo  
**in die eigenen Hände klatschen**

nie  
**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers**

aka  
**in die eigenen Hände klatschen**

demi  
**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

sa  
**in die eigenen Hände klatschen**

fari  
**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers**

aka  
**in die eigenen Hände klatschen**

demi  
**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

puff puff!  
**beide Partner klatschen zweimal**

Ooooooooooooooooooh  
**beide Arme hoch**

wulle wulle wulle  
**Während des Singens die Arme nach unten schütteln**

ma  
**in die eigenen Hände klatschen**

ka  
**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

roni  
**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers**

roni roni  
**beide klatschen zweimal**

Fit  
**in die eigenen Hände klatschen**

sche  
**mit der rechten Handfläche auf die rechte Handfläche des Gegenüber**

Fei fei fei  
**beide klatschen dreimal**

Pa  
**in die eigenen Hände klatschen**

pa  
**mit der linken Handfläche auf die linke Handfläche des Gegenübers**

gei gei gei  
**beide klatschen dreimal**