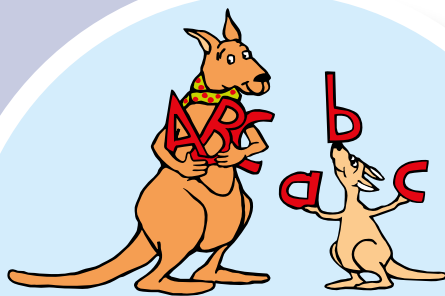




# Spielideen für Gruppen in Zeiten der Corona-Pandemie



**Lesen bringt  
uns weiter**

**Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Erstaufnahmeeinrichtungen, liebe Vorlesepatinnen und -paten, liebe pädagogische Fachkräfte in Kitas, Grundschulen & Co.,** aufgrund der aktuellen Corona-Pandemie ist auch ein Umdenken bei der Gestaltung von Vorleseangeboten erforderlich. Besonders bei wärmeren Temperaturen bietet sich ein Vorlesen im Freien an. Zudem sind Bücher mit großen Bildern geeignet. So können die Kinder den Mindestabstand wahren und trotzdem etwas erkennen.

Um darüber hinaus weiterhin mit den Kindern im Anschluss an das Vorlesen aktiv werden zu können, haben wir für Sie eine Sammlung von Spielideen zusammengestellt, bei denen Abstände eingehalten und ein Kontakt zwischen den Kindern vermieden werden kann.

Diese kommen mit keinem oder wenig Material aus.

Die Ideen sind thematisch sortiert, sodass Sie sich je nach Buchtitel das passende Spiel heraussuchen können. Natürlich ist es auch möglich, Aktionsideen aus unseren bisherigen Praxismappen zu verwenden und diese der Situation entsprechend anzupassen. In den Praxismappen finden Sie zudem auch eine Zusammenstellung niedrigschwelliger Bücher und Spiele, die sich speziell für die Arbeit mit geflüchteten Kindern eignen.



Durch Scannen des QR-Codes oder über folgende URL gelangen Sie auf unsere Website, wo Sie unsere Praxismappen kostenfrei herunterladen können:

[www.lesestart-fuer-fluechtlingskinder.de/materialien/praxismappe/](http://www.lesestart-fuer-fluechtlingskinder.de/materialien/praxismappe/)

**Wir wünschen Ihnen und den Kindern viel Freude und vor allem:  
Bleiben Sie gesund!**

**Ihr Team von „Lesen bringt uns weiter. Lesestart für Flüchtlingskinder“**

# Allgemeine Empfehlungen für Spielangebote in Zeiten der Corona-Pandemie

- Achten Sie darauf, jeglichen körperlichen Kontakt zu vermeiden und den Mindestabstand zu wahren.
- Sollte Material benötigt werden, stellen Sie dieses im Vorfeld des Angebots an den Plätzen der Kinder bereit (z. B. Stifte, Blätter, Würfel, etc.).
- Sollte Ihr Angebot in geschlossenen Räumen stattfinden, achten Sie darauf, nach und während jedem Angebot ausreichend zu lüften.

## Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>1</b>
<b>1 Zahlen und Buchstaben</b>	<b>3</b>
1.1 Wer sagt die nächste Zahl?	3
1.2 Buchstaben-Pantomime	3
1.3 Strichmenschen würfeln	4
1.4 Obst- und Gemüsesilben	4
1.5 Minuten und Entfernung schätzen	5
1.6 ABC-Bewegungsspiel	6
<b>2 Tiere</b>	<b>7</b>
2.1 Welches Tier ist bloß verschwunden?	7
2.2 Ich packe in meinen Koffer ... einen Elefanten!	7
2.3 Tiger, Elefant und Känguru	8
2.4 Wer versteckt sich hinter dem Tiergeräusch?	8
<b>3 Natur</b>	<b>9</b>
3.1 Schattenfangen	9
3.2 Wer sortiert am besten?	9
3.3 In Pfützen springen	10
3.4 Wind, Regen, Sonne	10
<b>4 Mensch und Alltag</b>	<b>11</b>
4.1 Wer kann ...?	11
4.2 Immer der Reihe nach	11
4.3 Körperklänge	12
4.4 „Was kochst du heute?“	12
4.5 Freundschaft auf den ersten Blick	13
4.6 Spieglein, Spieglein	13
4.7 Wer zuerst lacht ...	13
<b>Impressum</b>	<b>14</b>



## 1.1 Wer sagt die nächste Zahl?

**Gruppengröße:** ab 5 Kindern

**Alter:** ab 5 Jahren

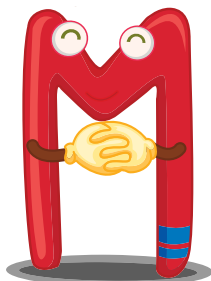
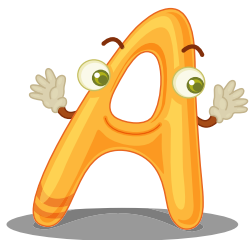
**Material:** keines

### Ablauf:

- Alle Kinder stehen verteilt im Raum oder draußen.
- Ziel ist es, dass die Kinder nacheinander ohne Absprache von 1 beginnend aufwärts bis zu der Zahl zählen, die ihrer Gruppengröße entspricht (z. B. bei 10 Kindern bis 10).
- Jedes Kind sagt dabei einmal eine Zahl.
- Das Besondere daran ist: Die Reihenfolge der Kinder ist nicht festgelegt (einfach reihum zählen ist nicht erlaubt). Die Kinder dürfen sich auch vorher nicht absprechen.
- Sobald zwei oder mehrere Kinder gleichzeitig sprechen, muss mit dem Zählen wieder von vorn begonnen werden.

### Variante:

- ◇ Das Ganze mit geschlossenen Augen spielen.
- ◇ Anstatt von 1 aufwärts zu zählen, das Alphabet von A beginnend aufsagen. Bei weniger als 26 Kindern ist ein vollständiges Aufsagen natürlich nicht möglich. In diesem Fall kann für die noch fehlenden Buchstaben eine zweite Runde gespielt werden.
- ◇ Bei sehr kleiner Gruppengröße: Wenn die Gruppe einmal durchgezählt hat, kann einfach eine zweite Runde mit den sich anschließenden Zahlen gespielt werden (z. B. bei 5 Kindern, die bis 5 gezählt haben, nun eine neue Runde beginnen, bei der von 6 bis 10 gezählt wird).



## 1.2 Buchstaben-Pantomime

### Ablauf:

- Alle Kinder stehen in einem Kreis.
- Eines der Kinder beginnt und versucht, mit seinem Körper einen der Buchstaben des Alphabets zu formen.
- Nun sollen die anderen Kinder erraten, welcher Buchstabe gemeint ist.
- Hat ein Kind den Buchstaben erkannt, nennt es ein Wort, das mit diesem Buchstaben beginnt.

### Variante:

- ◇ Falls der Buchstabe mit dem Körper nicht oder nur schwer darstellbar ist, können die Kinder auch versuchen, den Buchstaben mit beiden Händen zu formen.

**Gruppengröße:** ab 4 Kindern

**Alter:** ab 5 Jahren

**Material:** keines

## 1.3 Strichmenschen würfeln

### Ablauf:

- Alle Kinder sitzen in einem Raum oder draußen. Jedes Kind hat einen Würfel, ein Blatt Papier und einen Stift an seinem Platz.
- Die Gruppe einigt sich auf eine Glückszahl zwischen 1 und 6. Nun wird reihum gewürfelt. Wenn ein Kind die Glückszahl würfelt, darf es einen Teil von einem Strichmenschen auf sein Blatt Papier zeichnen.
- Wichtig dabei: Es muss vorher festgelegt werden, aus wie vielen Teilen der Strichmensch besteht (z. B. könnten der Kopf, der Körper und jeweils die beiden Arme und Beine als ein Strich gelten).
- Wer als erstes den Strichmenschen fertig gezeichnet hat, hat gewonnen.

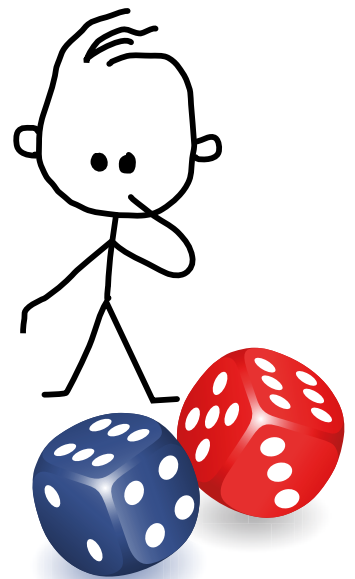
### Varianten:

- ◊ Jedes Kind würfelt vor Beginn des Spiels eine Zahl, die dann für den weiteren Verlauf des Spiels seine eigene Glückszahl ist, bei der es einen Strich hinzufügen kann.
- ◊ Jedes Kind, das einen Strich hinzufügt, benennt zunächst seine gewürfelte Zahl und danach den Körperteil, den es gerade zeichnet.
- ◊ Anstatt eines Zahlenwürfels kann auch ein Farbwürfel verwendet werden. Hierbei wird dann im Vorhinein entsprechend eine Farbe ausgemacht, bei der ein Strich ergänzt werden darf.
- ◊ Anstatt eines Strichmenschen können auch andere Motive gezeichnet werden, z. B. ein Haus oder ein Tier.

**Gruppengröße:** ab 2 Kindern

**Alter:** ab 4 Jahren

**Material:** für jedes Kind einen Würfel, ein Blatt Papier und einen Stift



## 1.4 Obst- und Gemüsesilben

### Ablauf:

- Alle Kinder sitzen oder stehen in einem Kreis.
- Nun halten Sie, für alle Kinder gut sichtbar, ein Stück Obst oder Gemüse in die Luft und benennen es gemeinsam mit den Kindern (z. B. Tomate).
- Anschließend klatschen Sie mit der Gruppe gemeinsam die Silben des Wortes (z. B. To-ma-te).
- Wenn dies alle Kinder können, beginnt das Spiel: Ein Kind nennt die erste Silbe des zuvor geklatschten Wortes (To). Dabei klatscht es in die Richtung eines anderen Kindes. Das „angeklatschte“ Kind nennt nun die nächste Silbe des Wortes (ma) und klatscht beim Nennen der Silbe wiederum ein nächstes Kind an. Dieses fügt die letzte Silbe des Wortes hinzu (te) und klatscht dabei abschließend ein anderes Kind an. Das nun angeklatschte Kind beginnt wieder von vorn (To).
- Entstehen keine Fehler mehr, können Sie das nächste Stück Obst oder Gemüse in die Luft halten und nach dem oben beschriebenen Schema vorgehen.

### Varianten:

- ◊ Um die Schwierigkeit zu erhöhen, lassen Sie die Kinder vorher geübte Obst- und Gemüsenamen in einer bestimmten Reihenfolge am Stück hintereinander klatschen (z. B. To-ma-te-Ba-na-ne-Pa-pri-ka, usw.). Zudem können Sie die Geschwindigkeit immer weiter erhöhen.
- ◊ Anstatt Obst und Gemüse können Sie natürlich auch andere Dinge mitbringen oder die Kinder die Silben ihrer Namen klatschen lassen.

**Gruppengröße:** ab 6 Kindern

**Alter:** ab 6 Jahren

**Material:** verschiedene Obst- und Gemüsesorten



**Gruppengröße:** ab 2 Kindern

**Alter:** ab 5 Jahren

**Material:** Stoppuhr, Markierungsmaterial (z. B. Klebeband, Kreide, etc.)

## 1.5 Minuten und Entfernung schätzen

### Minuten schätzen:

#### Ablauf:

- Alle Kinder stehen in einem Kreis.
- Nun geben Sie den Kindern ein Startsignal und drücken die Stoppuhr.
- Sobald eines der Kinder glaubt, dass eine Minute vorüber ist, soll es sich hinsetzen.
- Gewonnen hat das Kind, das sich mit seiner Schätzung (symbolisiert durch sein Hinsetzen) am nächsten an der gestoppten Minute befindet.



#### Varianten:

- ◊ Sie können auch andere Zeitspannen nehmen, z. B. 15, 30 oder 45 Sekunden.
- ◊ Bei kleinen Gruppen können Sie die Kinder auch hintereinander einzeln fragen, wann sie glauben, dass die Minute vorüber ist. Für jedes Kind wird dabei notiert, wie viele Sekunden es zu wenig oder zu viel geschätzt hat. Gewonnen hat auch hier das Kind mit der besten Schätzung.

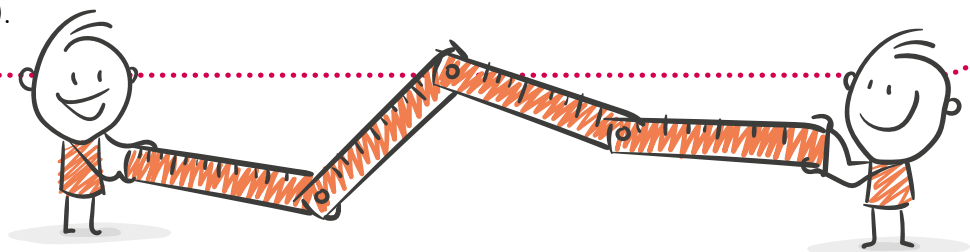
### Entfernungen schätzen:

#### Ablauf:

- Kennzeichnen Sie auf dem Boden mit Markierungsmaterial eine Start- und Schlusslinie. Die beiden Linien sollten etwa 2 Meter voneinander entfernt liegen.
- Eines der Kinder wird nun bestimmt und soll diese markierte Strecke ablaufen. Dafür stellt es immer genau einen Fuß vor den anderen.
- Bevor das Kind losgeht, sollen die anderen Kinder jedoch schätzen, wie viele „Füße“ man für die Strecke braucht.
- Anschließend kann das Kind langsam losgehen und alle zählen die „Füße“ mit.
- Gewonnen hat das Kind mit der besten Schätzung.

#### Variante:

- ◊ Sie können die Streckenlänge variieren oder auch das Maß (anstatt der Füße z. B. einen längeren Stock).



**Gruppengröße:** ab 1 Kind

**Alter:** ab 6 Jahren

**Material:** Tafel (oder Pinnwand) mit untenstehendem Alphabet inklusive der Pfeile

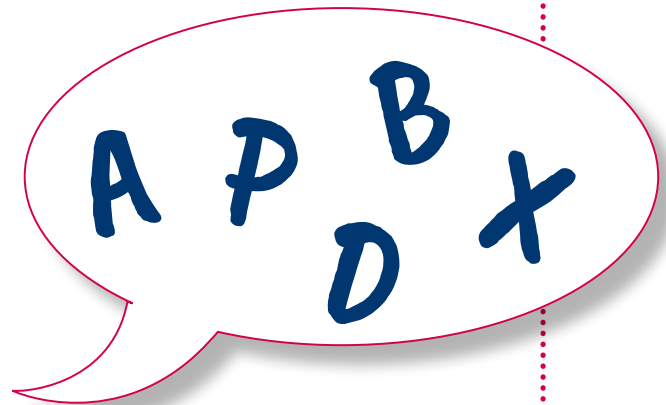
## 1.6 ABC-Bewegungsspiel

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
→	←	↑	→	↑	←	←	→	↑	←	↑	←	↑

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
→	←	↑	←	→	→	←	↑	→	↑	←	←	→

### Ablauf:

- Alle Kinder stehen auf einer Linie, sodass sie die Tafel gut sehen können.
- Nun sagen Sie zusammen mit den Kindern das Alphabet auf und machen dabei gemeinsam die unter den jeweiligen Buchstaben angezeigten Armbewegungen:
  - = rechten Arm heben
  - ← = linken Arm heben
  - ↑ = beide Arme heben
- Danach sagen die Kinder selbst das Alphabet mit den entsprechenden Armbewegungen auf. Als Unterstützung können Sie währenddessen immer auf den Buchstaben zeigen, der gerade an der Reihe ist.



### Varianten:

- ◇ Um die Schwierigkeit zu erhöhen,
  - können anstatt der Pfeile unter die Buchstaben die Worte „links“, „rechts“ und „beide“ oder deren Abkürzungen „l“, „r“, „b“ geschrieben werden.
  - kann das Alphabet rückwärts aufgesagt werden.
  - können Sie hintereinander auf einzelne Buchstaben zeigen, woraufhin die Kinder diese sagen und die geforderte Bewegung ausführen.
  - kann zusätzlich zu den Armbewegungen die gleiche Beinbewegung gemacht und bei beiden Armen einmal in die Luft gesprungen werden.
- ◇ Sie können das Spiel auch in Zweiertteams spielen lassen, bei denen sich je zwei Kinder gegenüberstehen. Eines schreibt das oben aufgeführte Alphabet auf ein Blatt und übernimmt für das andere Kind die Aufgabe, die zuvor Sie ausgeführt hatten.



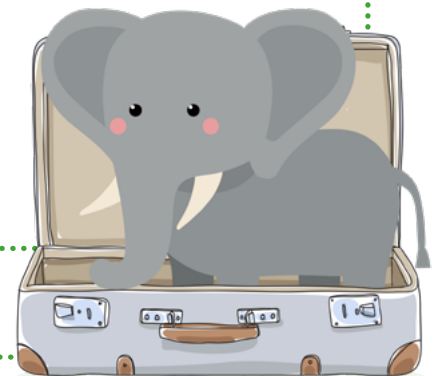
## 2.1 Welches Tier ist bloß verschwunden?

### Ablauf:

- Alle Kinder sitzen oder stehen in einem Kreis.
- Nun halten Sie, für alle Kinder gut sichtbar, nacheinander jeweils eine Ihrer mitgebrachten Tierkarten oder -figuren in die Luft. Gemeinsam mit den Kindern benennen Sie die Tiere und überlegen zusammen für jedes Tier ein passendes Geräusch. Die Kinder sollen sich dabei gut einprägen, welche Tierkarten oder -figuren Sie mitgebracht haben.
- Nacheinander wird nun immer ein Kind bestimmt, das vor die Tür gehen soll.
- Währenddessen suchen Sie gemeinsam mit den anderen Kindern eines der Tiere aus und entfernen die entsprechende Tierkarte oder -figur.
- Danach wird das Kind wieder hereingeholt. Dieses Kind muss nun herausfinden, welches der Tiere verschwunden ist, dessen Namen nennen und das passende Geräusch machen. Fällt dem Kind der Tiername nicht ein, kann es auch nur das passende Geräusch imitieren und die anderen Kindern helfen ihm bei der Namensfindung.

### Varianten:

- ◇ Die Tiergeräusche können von den Kindern in ihrer jeweiligen Herkunftssprache nachgeahmt werden.
- ◇ „Verrückte Tierpolonaise“: Legen Sie die Tiere in eine bestimmte Reihenfolge, die sich die Kinder einprägen sollen. Während eines der Kinder vor der Tür ist, wird nun der Platz eines der Tiere in der Reihenfolge verändert. Kommt das Kind wieder herein, soll es herausfinden, welches der Tiere sich an einem anderen Platz befindet.
- ◇ Anstatt der Tierkarten oder -figuren können Sie auch Gegenstände aus anderen thematischen Bereichen verwenden.



## 2.2 Ich packe in meinen Koffer ... einen Elefanten!

### Ablauf:

- Alle Kinder sitzen oder stehen in einem Kreis.
- Eines der Kinder beginnt und sagt den Satz „Ich packe in meinen Koffer“. Im Anschluss nennt es einen beliebigen Tiernamen (z. B. Elefant). Zusätzlich imitiert es dabei die Bewegung und das Geräusch des genannten Tieres (z. B. mit den Händen einen Rüssel formen und „Töröö“ rufen).
- Das nächste Kind sagt nun ebenfalls den Satz „Ich packe in meinen Koffer“ und wiederholt den Tiernamen und die passende Bewegung des Kindes, das vor ihm an der Reihe war. Erst dann darf es ein eigenes Tier nennen und die entsprechenden Bewegungen und Laute dazu vormachen.
- Das bekannte Prinzip wird fortgeführt, bis das letzte Kind an der Reihe war. Dabei wird die Reihe der Tiere immer länger.
- Da es bei größeren Gruppen für die Kinder am Ende sehr schwer werden kann, dürfen die anderen Kinder selbstverständlich helfen: Sie können z. B. die Bewegung oder das Geräusch des nicht erinnerten Tieres imitieren und somit das Kind, das an der Reihe ist, unterstützen.

**Gruppengröße:** ab 2 Kindern  
**Alter:** ab 4 Jahren  
**Material:** keines



## 2.3 Tiger, Elefant und Känguru

### Ablauf:

- Alle Kinder stehen in einem Kreis.
- Die Gruppe überlegt sich verschiedene Tiere und einigt sich für jedes Tier auf eine dazu passende Bewegung, z. B.:
  - Tiger: beide Hände wie Krallen nach vorn ausstrecken
  - Elefant: mit den Händen einen Elefantenrüssel formen
  - Känguru: beide Hände vor dem Körper anwinkeln und auf der Stelle hüpfen
- Nun zählen Sie von 3 herunter. Bei 0 soll jedes Kind eines dieser Tiere mit den besprochenen Bewegungen darstellen.
- Ziel ist es, dass alle ohne vorherige Absprache intuitiv die gleiche Tierbewegung machen und die Gruppe somit ein Gefühl füreinander erhält.

### Varianten:

- ◊ Es können sich natürlich auch andere Tiere oder Figuren mit entsprechenden Bewegungen ausgedacht werden – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.
- ◊ Um die Schwierigkeit zu erhöhen, können die Kinder im Vorhinein auch mehr als drei Tierbewegungen vereinbaren.



## 2.4 Wer versteckt sich hinter dem Tiergeräusch?

### Ablauf:

- Alle Kinder sitzen oder stehen in einem Kreis.
- Es wird ein Kind bestimmt, das die Bäuerin/der Bauer ist.
- Dieses verbindet sich nun die Augen mit seinem mitgebrachten Schal.
- Wenn das Kind die Augen verbunden hat, tauschen die anderen Kinder ihre Plätze im Kreis (dabei besonders auf den Mindestabstand achten). Nur die Bäuerin/der Bauer bleibt auf ihrem/seinem Platz sitzen.
- Anschließend soll die Bäuerin/der Bauer das Kind links neben sich fragen: „Wer bist du?“
- Das angesprochene Kind macht daraufhin ein Tiergeräusch (z. B. Miau-Miau).
- Die Bäuerin/der Bauer soll nun anhand des Tiergeräusches erkennen, welches der Kinder das Geräusch macht. Wenn sie/er es nicht erkennt, dürfen ihr/ihm die anderen Kinder im Kreis helfen und den Anfangsbuchstaben des Kindes nennen.
- Hat die Bäuerin/der Bauer den Namen des Kindes herausgefunden, benennt sie/er noch das Tier, das das Kind imitiert hat.
- Das Spiel wird so lang gespielt, bis alle Kinder mit ihren Namen und den Tieren erkannt wurden.

### Variante:

- ◊ Die Tierlaute können natürlich auch in der jeweiligen Herkunftssprache der Kinder nachgeahmt werden.

**Gruppengröße: ab 3 Kindern**

**Alter: ab 4 Jahren**

**Material: keines**

**Gruppengröße: ab 5 Kindern**

**Alter: ab 6 Jahren**

**Material: ein mitgebrachter Schal pro Kind**





### 3.1 Schattenfangen

Voraussetzung: Sonniges Wetter und eine große Außenfläche. (Am besten gegen Nachmittag spielen, da dann die Schatten am längsten sind.)

**Gruppengröße:** ab 2 Kindern

**Alter:** ab 5 Jahren

**Material:** keines

#### Ablauf:

- Ein Kind wird festgelegt, das alle anderen Kinder fangen soll.
- Ein Kind ist gefangen, wenn der/die Fänger/-in mit dem Fuß auf den Schatten des Kindes getreten ist.
- Das Spiel ist vorbei, wenn alle Kinder gefangen sind.



### 3.2 Wer sortiert am besten?

#### Ablauf:

- Alle Kinder sitzen in einem Raum oder draußen. Jedes Kind hat einen kleinen Teller mit 10 Reiskörnern, 10 ungekochten Penne-Nudeln und 10 ungekochten Linsen an seinem Platz.
- Nun verbindet sich jedes Kind mit seinem eigenen Schal die Augen.
- Auf Ihr Kommando sortieren alle Kinder ihre Reiskörner, Nudeln und Linsen auseinander und bilden drei kleine Häufchen.
- Gewonnen hat das Kind, das am schnellsten seine Reiskörner, Nudeln und Linsen auseinandersortiert hat.

#### Variante:

- ◊ Es können natürlich auch andere Dinge verwendet werden, die leicht zu ertasten und zu unterscheiden sind.

**Gruppengröße:** ab 2 Kindern

**Alter:** ab 6 Jahren

**Material:** ungekochte Reiskörner, Penne-Nudeln und Linsen, ein kleiner Teller pro Kind, ein mitgebrachter Schal pro Kind



**Gruppengröße:** ab 2 Kindern

**Alter:** ab 4 Jahren

**Material:** Markierungsmaterial  
(z. B. Klebeband, Kreide, etc.), Stoppuhr

### 3.3 In Pfützen springen

#### Ablauf:

- Auf dem Boden werden immer erst eine „Pfütze“ und danach ein „Stein“ mit Markierungsmaterial gekennzeichnet, sodass ein Parcours entsteht.
- Jeder Pfütze wird eine kleine Übung zugeordnet (z. B. in der Pfütze im Kreis drehen oder in die Luft hüpfen). Um die Steine soll herumgelaufen werden.
- Nun werden zwei Gruppen gebildet und abwechselnd läuft ein Kind jeder Gruppe den Parcours. Dabei wird für jedes Kind die Zeit gemessen.
- Die Gruppe mit den in Summe schnellsten Kindern hat gewonnen.



### 3.4 Wind, Regen, Sonne

#### Ablauf:

- Zunächst erklären Sie den Kindern die Bewegungen für folgende drei Begriffe:
  - Wind: beide Arme ausstrecken und gemeinsam von links nach rechts vor dem Körper bewegen
  - Regen: beide Arme zur Seite ausstrecken und die Finger wie kleine Regentropfen bewegen
  - Sonne: sich groß machen und mit den Armen in die Luft greifen
- Dann verteilen sich die Kinder im Raum oder draußen.
- Anschließend stellen Sie Musik an und alle Kinder beginnen, auf der Stelle zu laufen.
- Sobald Sie die Musik ausmachen, rufen Sie einen der drei Begriffe und die Kinder führen so schnell wie möglich die vereinbarte Bewegung durch.
- Macht ein Kind die falsche Bewegung, ist es ausgeschieden.

#### Varianten:

- ◊ Um die Schwierigkeit zu erhöhen, können Sie sich noch mehr Begriffe und dazu passende Bewegungen ausdenken (z. B. Stein: in die Hocke gehen und sich klein machen).
- ◊ Sie können gemeinsam festlegen, dass Anweisungen und Bewegungen vertauscht werden (z. B. bei „Wind“ die Bewegung für „Regen“ machen und umgekehrt).

**Gruppengröße:** ab 3 Kindern

**Alter:** ab 3 Jahren

**Material:** Musikabspielgerät



## 4.1 Wer kann ...?

### Ablauf:

- Alle Kinder sitzen oder stehen in einem Kreis.
- Nun aktivieren Sie die Kinder mit Fragen wie diesen zum Bewegen:
  - Wer kann 10 Sekunden auf einem Bein stehen?
  - Wer kann sich auf einem Bein um sich selbst drehen?
  - Wer bringt bei geschlossenen Augen die Spitzen der Zeigefinger zusammen?
  - Wer kommt mit den Fingerspitzen bis an den Knöchel oder sogar auf den Boden?
  - Eigene Ideen können eingebracht werden: Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!

**Gruppengröße: ab 1 Kind**

**Alter: ab 3 Jahren**

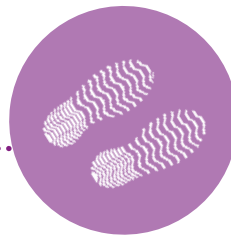
**Material: keines**



**Gruppengröße: ab 4 Kindern**

**Alter: ab 6 Jahren**

**Material: Markierungsmaterial  
(z. B. Klebeband, Kreide, etc.)**



## 4.2 Immer der Reihe nach

### Ablauf:

- In einer Reihe werden im Abstand von mindestens 1,5 Metern Markierungen auf dem Boden angebracht – der Anzahl der mitmachenden Kinder entsprechend.
- Nun stellt sich jedes Kind zu einer der Markierungen.
- Anschließend geben Sie den Kindern verschiedene Anweisungen, wie sie sich aufstellen sollen z. B.:
  - nach dem Alter (jung/alt)
  - nach dem Geburtstag (früh im Jahr/spät im Jahr)
  - nach der Schuh- oder Körpergröße (klein/groß)
  - nach dem Anfangsbuchstaben des Vornamens im Alphabet (früh im Alphabet/spät im Alphabet)
  - nach der Augen- oder Haarfarbe (hell/dunkel)
  - nach der aktuellen Laune (schlecht/gut)
  - eigene Ideen können eingebracht werden: Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!
- Wichtig dabei: Die Kinder sollten nach Ihrer Anweisung nicht alle gleichzeitig und ungeordnet ihre Markierung verlassen. Um den Mindestabstand zu gewährleisten, empfiehlt es sich z. B. zunächst zu überlegen, welches Kind an der oberen Markierung stehen soll und dann erst diesen Wechsel durchzuführen. Im Anschluss kann man dann Stück für Stück die Reihe von oben nach unten durchgehen.
- Haben die Kinder in einer Kategorie die gleiche Ausprägung (z. B. gleiche Schuhgröße), stellen sie sich mit Abstand an die gleiche Markierung.



## 4.3 Körperklänge

### Ablauf:

- Alle Kinder sitzen oder stehen in einem Kreis und haben die Augen geschlossen.
- Nun machen Sie ein Körpergeräusch vor, z. B. mit den Fingern schnipsen, in die Hände klatschen, mit der Zunge schnalzen, mit dem Fuß aufstampfen oder auf den Brustkorb trommeln.
- Die Kinder probieren anschließend hintereinander, das entsprechende Geräusch mit geschlossenen Augen nachzumachen.

### Variante:

- ◊ Sie können aus all den Geräuschen auch ein „Körperorchester“ entstehen lassen, bei dem Sie – diesmal mit geöffneten Augen – gemeinsam mit den Kindern aus den geübten Lauten ein Fantasielied entstehen lassen.

**Gruppengröße:** ab 1 Kind

**Alter:** ab 4 Jahren

**Material:** keines

## 4.4 „Was kochst du heute?“

### Ablauf:

- Ein Kind aus der Gruppe ist die Köchin/der Koch.
- Die anderen Kinder sind die Gäste und stellen sich mit ca. 10 Metern Abstand von der Köchin/dem Koch in einer Reihe auf.
- Nun fragen die Gäste die Köchin/den Koch: „Ahmad, Ahmad (bzw. den entsprechenden Vornamen des Kindes), was kochst du heute?“
- Je nachdem, wie viele Silben das genannte Wort hat, gehen die Kinder mit großen Schritten die entsprechende Schrittzahl auf die Köchin/den Koch zu (bei dem Wort Piz-za z. B. zwei Schritte).
- Am Ende hat das Kind gewonnen, das als erstes die Köchin/den Koch erreicht. Es darf nun als nächstes die Köchin/den Koch spielen.

### Variante:

- ◊ Falls die Kinder Schwierigkeiten haben, die Silben des Wortes zu erkennen, klatschen und zählen Sie diese gemeinsam mit den Kindern.

**Gruppengröße:** ab 5 Kindern

**Alter:** ab 6 Jahren

**Material:** keines





## 4.5 Freundschaft auf den ersten Blick

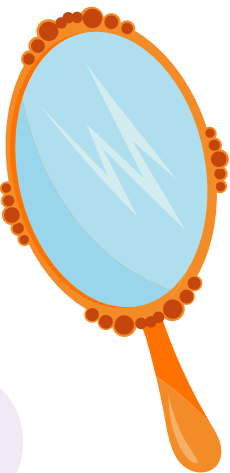
### Ablauf:

- Alle Kinder stehen oder sitzen in einem Kreis.
- Nun schließen alle die Augen.
- Sie zählen anschließend von 3 herunter. Bei 0 öffnen alle Kinder die Augen und sehen eine Person im Kreis an.
- Schauen sich dabei zufällig zwei Kinder in die Augen, ist es „Freundschaft auf den ersten Blick“ und diese Kinder scheiden aus.
- Gewonnen hat das Kind, das am Ende übrig bleibt.

**Gruppengröße:** ab 5 Kindern

**Alter:** ab 6 Jahren

**Material:** keines



## 4.6 Spieglein, Spieglein

### Ablauf:

- Alle Kinder finden sich paarweise zusammen und stellen oder setzen sich gegenüber.
- Von jedem Paar hat nun ein Kind die Aufgabe, verschiedene Bewegungen auszuführen, die das Partnerkind – wie bei einem Spiegelbild – möglichst synchron nachmacht.
- Mögliche Bewegungen sind z. B. die Arme strecken, den Körper beugen, die Beine heben oder winken.
- Nach ein paar Minuten werden die Rollen getauscht.

**Gruppengröße:** ab 2 Kindern

**Alter:** ab 4 Jahren

**Material:** keines

## 4.7 Wer zuerst lacht ...

### Ablauf:

- Alle Kinder finden sich paarweise zusammen und stellen oder setzen sich gegenüber.
- Nun versuchen die Kinder ihr Gegenüber durch Grimassen-schneiden zum Lachen zu bringen. Arme und Beine dürfen dabei nicht bewegt werden.
- Wer zuerst lacht, hat verloren.

### Variante:

- ◊ Anstatt Grimassen zu schneiden, können die Kinder auch versuchen, sich gegenseitig durch möglichst ernstes Schauen zum Lachen zu bringen.



# Impressum



## Herausgeber und Verleger:

Stiftung Lesen  
Römerwall 40  
55131 Mainz  
[www.stiftunglesen.de](http://www.stiftunglesen.de)

## Inhaltlich Verantwortliche gemäß § 55 Abs. 2 RStV:

Dr. Jörg F. Maas

## Programme:

Sabine Uehlein

## Projektleitung:

Tina Seibert und Ulrike Weber

## Redaktion:

Teresa Karger

## Gestaltung:

Andrea Adler & Alice Hubert  
hauptsache:design, Mainz

## Mehr Informationen zum Programm:

[info@lesestart-fuer-fluechtlingskinder.de](mailto:info@lesestart-fuer-fluechtlingskinder.de)  
[www.lesen-bringt-uns-weiter.de](http://www.lesen-bringt-uns-weiter.de)

© Stiftung Lesen, Mainz 2020

## Bildnachweis (Fotos und Illustrationen):

(U1) © Stiftung Lesen/BMBF/Christian Plaum; (Innentitel) © Stiftung Lesen/BMBF/Susanne Krum; (Seite 3) © Adobe Stock/GraphicsRF (Buchstaben), ssstocker (Zahlen); (S. 4) © Adobe Stock/ PMDesign (Würfel); (S. 5) © Adobe Stock/stockphoto-graf (Hände mit Zahlen), strichfiguren.de (Strichmännchen); (S. 7) © Adobe Stock/Kristina (Fuchs-Pictogramm, S.7-12), Kristina (Eule), biscotto87 (Tiere unten), gmm2000 (Koffer); (S. 8) © Adobe Stock/Countrypixel; (S. 9) © Adobe Stock/fotograf-halle.com; (S. 10) © Adobe Stock/kaif; (S. 11) © Adobe Stock/scottdunlap (Kinderköpfe, S. 11-13), DenEmmanuel (Schuhsohlen); (S. 12) © Adobe Stock/sudowoodo (Hände); (S. 13) © Adobe Stock/Happypictures (Spiegel);

## Quelle für Spielideen:

(S. 8/2.3) Spielidee entnommen von:  
[https://improwiki.com/de/wiki/improtheater/ausserirdischer\\_tiger\\_kuh](https://improwiki.com/de/wiki/improtheater/ausserirdischer_tiger_kuh)  
(letzter Zugriff: 10.08.2020)

(S. 9/3.1) Spielidee entnommen von:  
[https://www.lvr.de/media/wwwlvrde/jugend/service/arbeitshilfen/dokumente\\_94/kinder\\_und\\_familien/tageseinrichtungen\\_f\\_r\\_kinder/coronavirus/FirstSpirit\\_1588574308828\\_Bewegungsspiele\\_mit\\_Abstand.pdf](https://www.lvr.de/media/wwwlvrde/jugend/service/arbeitshilfen/dokumente_94/kinder_und_familien/tageseinrichtungen_f_r_kinder/coronavirus/FirstSpirit_1588574308828_Bewegungsspiele_mit_Abstand.pdf)  
(letzter Zugriff: 10.08.2020)

(S. 9/3.2) Spielidee entnommen von:  
<https://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/kim-spiele.html>  
(letzter Zugriff: 10.08.2020)

(S. 12/4.4) Spielidee entnommen aus: Ringler, M. (2014). Sprachförderung im mehrsprachigen Kindergarten. In Verband binationaler Familien und Partnerschaften iaf e. V. (Hrsg.), *Kompetent mehrsprachig - Sprachförderung und interkulturelle Erziehung im Kindergarten* (S. 51-94). Frankfurt am Main: Brandes & Apsel Verlag.