

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche
<b>Visualisierungsbild</b>	Die Spielleiterin beschreibt eine Zeichnung. Die Kinder hören mit geschlossenen Augen zu und visualisieren das Gehörte, machen sich ein inneres Bild davon. Beim Beschreiben lässt die Spielleiterin genügend Zeit dafür. Danach dürfen die Kinder das Gehörte zeichnen und mit der Vorlage vergleichen.	Papier, Schreiber, Zeichnung als Vorlage	zuhören, visualisieren, Merkfähigkeit, Konzentration
<b>Musikstopp</b>	Zu schwungvoller Musik bewegen sich die Kinder durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, gibt die Spielleiterin ein Kommando: Z.B. auf den Boden sitzen, so viele Hände wie möglich schütteln, hüpfen, die Farbe Rot berühren, etc.	Musik	Sprachverständnis, Bewegung, Orientierung, Koordination
<b>Finger - gymnastik</b>	Mit der rechten Hand wird das Victory - Zeichen gemacht, dann das o.k. Zeichen, wieder das Victory usw. Danach mit der linken Hand das Gleiche. Anschliessend mit beiden Händen gleichzeitig. Und als Königsdisziplin mit der einen Hand das eine Zeichen, mit der anderen Hand das andere - gleichzeitig. Viel Glück.	nichts	Konzentration, Koordination
<b>ABC - Geschichte</b>	Zwei oder mehr Spieler erzählen zusammen eine Geschichte. Der Satz des ersten Spielers muss mit einem A beginnen, der Satz des 2. Spielers mit einem B, zudem muss er ergänzend zum vorherigen Satz sein, etc. Nach dem Z fängt man wieder bei A an oder beginnt irgendwo im Alphabet eine neue Geschichte.	nichts	Fantasie, Empathie, Konzentration
<b>5 Begriffe</b>	Jeder notiert 5 Gegenstände auf seinem Blatt. Der Spielleiter darf diese nicht sehen. Danach nennt der Spielleiter eine Eigenschaft. Jeder, der einen Gegenstand notiert hat, der diese Eigenschaft hat, darf ihn markieren, z.B. mit einem Häkchen. Pro Eigenschaft darf nur ein Gegenstand markiert werden. Hat jemand mehrere Gegenstände, auf die die Eigenschaft zutrifft, muss er/sie sich für einen Gegenstand entscheiden. Wer zuerst alle Gegenstände markieren konnte, hat gewonnen.	Papier, Schreiber	Wortschatz, Verständnis, Eigenschaften
<b>Fingerergebnis</b>	Zwei Kinder sitzen sich gegenüber. Eine Hand befindet sich hinter dem Rücken, mit der sie eine beliebige Anzahl Finger ausstrecken. Auf das Kommando "Achtung, fertig, los" nehmen sie die Hände nach vorne. Jeder nennt so rasch wie möglich die Summe der ausgestreckten Finger. Danach wird nachgezählt. Variante: mehrere Kinder	nichts	Zahlen, Rechnen, zählen
<b>Rechnungs - Bingo</b>	Jedes Kind zeichnet ein Gitter mit 16 Feldern (4 x 4 Kästchen) auf sein Blatt. Danach stellt die Spielleiterin Rechnungsaufgaben. Die Kinder notieren die Ergebnisse in beliebiger Reihenfolge in die Kästchen. Auf diese Weise entstehen völlig unterschiedliche Bingo-Gitter. Die Spielleiterin notiert sich die Ergebnisse auf einzelne Zettel. Danach zieht die Spielleiterin einen Zettel und nennt das Ergebnis. Die Kinder streichen die Zahlen in ihrem Bingo-Kästchen ab. Die Spielleiterin zieht den nächsten Zettel, etc. Wer zuerst eine Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) geschafft hat, ruft Bingo und hat gewonnen. Es kann noch weitergespielt haben, bis z.B. 3 Kinder ein Bingo haben.	Papier und Schreiber	Grundrechenarten, Kopfrechnen, Konzentration

Name des Spiels	Kurzbeschreibung	Material	Bereiche
<b>Marienbad</b>	16 Steine werden in Pyramidenform angeordnet. In der untersten Reihe befinden sich 7 Steine, in der zweituntersten Reihe 5 Steine, in der zweitobersten 3 Steine und zuoberst 1 Stein. Das Spiel wird zu zweit gespielt. Ziel ist es, den anderen dazu zu bringen, dass er den letzten Stein nehmen muss. Spielablauf: Abwechselnd werden Steine entfernt. Man darf beliebig viele wegnehmen, jedoch immer nur aus einer Reihe. Wer muss den letzten Stein nehmen?	16 Steine pro Paar Bekannt geworden durch den Film "Letztes Jahr in Marienbad" von Alain Resnais 1961.	Strategie, Vorausssehbarkeit
<b>Farbenzwerge</b>	Jedes Kind ist eine Farbe: rot, blau, grün oder gelb. Wahlweise bei jüngeren Kindern auch eine Wäscheklammer aus einem Beutel ziehen und anheften. Dann erzählt die Spielleiterin eine Zwergengeschichte. Darin kommen rote, blaue, gelbe und grüne Zwerge vor. Sobald die Kinder ihre Farbe hören, müssen sie aufstehen und sich gleich wieder hinsetzen.	evtl. Wäscheklammern in den Farben gelb, blau, grün und rot, Zwergengeschichte	zuhören, Reaktion, Bewegung, Farben