Lauf- und Bewegungsspiele im Wald

Sechs Spielideen für den Kindergarten · klar gegliedert zum Nachschlagen

1. Gemeinsam über die Sitzkissen

Kooperation und gemeinsames Planen

Material: Sitzkissen; für die hier beschriebene Umsetzung ein Kissen mehr als Kinder.

1. Jedes Kind steht auf einem Sitzkissen. Gemeinsam bildet die Gruppe eine Reihe. Ein zusätzliches Kissen liegt am hinteren Ende bereit.

2. Das hinterste freie Kissen wird von Kind zu Kind nach vorne weitergegeben und vor die Reihe gelegt.

3. Alle Kinder rücken auf den Kissen einen Platz nach vorne. Dann beginnt die Weitergabe erneut.

Wichtig: Der Waldboden darf während der Fortbewegung nicht berührt werden.

Das zusätzliche Kissen konkretisiert die knappe Spielbeschreibung der Vorlage.

2. Tierbewegungen zur Trommel

Auf Signale reagieren und Bewegungen wechseln

Material: Eine Trommel.

1. Die Kinder bewegen sich zum Trommeln durch das vereinbarte Spielfeld.

2. Die Spielleitung ruft eines der folgenden Signale. Die Kinder führen die passende Bewegung aus:

3. Vogel: Die Füße dürfen den Boden nicht mehr berühren.
Regenwurm: Auf den Boden legen.
Käfer: Auf den Rücken legen und mit Armen und Beinen strampeln.
Sturm: Sofort stehen bleiben.

Wichtig: Vor dem Start gemeinsam klären, wo und wie das Vogel-Signal ausgeführt wird.

3. Zapfenstaffel zwischen zwei Bäumen

Als Team laufen und sich abwechseln

Material: Zapfen und zwei Bäume als Streckenmarkierungen.

1. Die Kinder bilden zwei Teams. Zwischen zwei Bäumen wird die Laufstrecke vereinbart.

2. Je ein Kind pro Team trägt einen Zapfen zum anderen Baum und wieder zurück.

3. Der Zapfen wird an das nächste Kind übergeben. Die Staffel läuft weiter, bis alle Kinder an der Reihe waren.

Wichtig: Die Laufstrecke und die Übergabe vor dem Beginn gemeinsam zeigen.

Der Ablauf mit Hin- und Rückweg sowie Übergabe ist eine ergänzende Ausgestaltung der Vorlage.

Lauf- und Bewegungsspiele

Weitere Spielideen für den Kindergarten

4. Eichhörnchen und Nuss

Den eigenen Spielpartner wiederfinden

Material: Eine Trommel.

1. Die Kinder bilden Paare: Ein Kind ist das Eichhörnchen, das andere die Nuss. Beide merken sich, wer zusammengehört.

2. Beim Trommeln bewegen sich die Kinder durch das Spielfeld und entfernen sich voneinander.

3. Beim Trommelstopp ruft die Spielleitung: „Zurück zu deiner Nuss!“ Die Paare finden sich wieder. Anschließend beginnt eine neue Runde.

Wichtig: Die Paare bleiben zunächst gleich, damit die Kinder ihre Zuordnung festigen können.

5. Geräusche-Lauf

Naturgeräusche bewusst wahrnehmen

Material: Kein Material.

1. Die Kinder laufen im Kreis und achten dabei auf Geräusche aus der Natur.

2. Wer ein Naturgeräusch hört, ruft „Stopp!“ Alle bleiben stehen.

3. Das Kind zeigt in die Richtung, aus der das Geräusch kommt. Danach laufen alle weiter und lauschen erneut.

Wichtig: Beim Stopp-Signal wird die Bewegung unterbrochen, damit alle das Geräusch hören können.

6. Mauerspiel

Laufen, ausweichen und auf ein Startsignal reagieren

Material: Stöcke für zwei Linien und eine Trommel.

1. Zwei Linien aus Stöcken markieren die Mauerzone. Ein Kind steht als Fänger zwischen den Linien; die übrigen Kinder stehen auf einer Seite.

2. Beim Trommelschlag laufen die Kinder durch die Mauerzone auf die andere Seite. Das Kind in der Mitte versucht, sie zu fangen.

3. Gefangene Kinder bleiben ebenfalls in der Mauerzone und fangen in den folgenden Runden mit.

Wichtig: Gefangen wird durch sanftes Antippen. Die Stöcke dienen nur als Bodenmarkierung.

In der Vorlage heißt das Spiel „Chinesische Mauer“. Das sanfte Antippen ist als praktische Regel ergänzt.

Grundlage: „Laufspiele im Wald“, bereitgestellte einseitige Spielsammlung. Die Abläufe sind sprachlich geordnet; ergänzende Konkretisierungen sind kenntlich gemacht.