



Krokodil-Spiel

Spielidee:

Im Raum liegen mit dem größtmöglichen Abstand zwei große Matten (oder anderes). Die Kinder sitzen auf einer Matte, sie spielen die Affen.

Ein Kind ist das Krokodil und es geht im Raum spazieren.

Es wird eine Geschichte erzählt. Kommt in der Geschichte das Wort Krokodil vor, müssen die Kinder/Affen so schnell wie möglich auf die andere Matte wechseln. In dieser Zeit darf das Krokodil versuchen ein Kind/ einen Affen zu fangen. Das gefangene Kind/ Affe wird auch zum Krokodil und darf nun mitfangen.

Achtung! Es darf von jedem Krokodil und bei jedem Wechsel maximal ein Kind/ Affe gefangen werden. Erreichen die Kinder/Affen die andere Matte, sind sie sicher und dürfen nicht gefangen werden.

Die Geschichte ist flexibel gestaltbar. Hier ein Beispiel:

*Es waren einmal (...Anzahl...) Affen, die lebten auf einer kleinen Insel. Nicht weit von ihnen entfernt gab es noch eine Insel. Im Wasser zwischen den Inseln lebte ein **KROKODIL**.*

*Das war wirklich verzwickelt, denn die Affen liebten beide Inseln. Auf der einen konnten sie leckere Kokosnüsse finden, auf der anderen Insel gab es Bananen. Aber sie hatten mächtig Angst vor dem **KROKODIL**.*

*Eines Tages beschlossen sie deshalb, dass sie gemeinsam den gefährlichen Weg auf sich nehmen wollten. Sie griffen sich einige Kokosnüsse als Wurfgeschosse. Die sollten helfen und das **KROKODIL** vertreiben.*

*Uff, geschafft. Glücklicherweise setzten sich die Affen mit ihren Bananen an das Ufer. Kaum hatten sie aufgegessen, bekamen sie furchtbaren Durst auf Kokosmilch. Die gab es aber nur auf der anderen Insel. Na, hoffentlich erwischte sie das **KROKODIL** nicht.*

Die Geschichte kann man so lange weiter erfinden, bis alle Affen in Krokodile verwandelt worden sind.

Viel Spaß und eine erfolgreiche Affenjagd! 😊

Wie spät ist es, Herr Wolf? (Känguru, Krokodil, Spinne, Emu)

So geht's:

Zunächst wird ein Spieler zum Wolf ernannt. Der Wolf stellt sich ein Stück von den anderen Mitspielern auf und wendet ihnen den Rücken zu.

Die anderen Mitspieler stellen sich in einer Linie auf. Sie rufen dann: „Wie spät ist es Herr/Frau Wolf? Der Wolf antwortet dann mit einer geraden Uhrzeit (z.B. „Es ist drei Uhr!“).

Die restlichen Mitspieler müssen sich dann je nach Uhrzeit zum Beispiel drei Schritte in Richtung des Wolfes bewegen. Danach fragen sie wieder nach der Uhrzeit und der Wolf antwortet wiederrum.

Das Ziel der Spieler ist es, den Wolf zu berühren, bevor sie selbst gefangen werden. Dann scheidet der Wolf aus dem Spiel aus und ein neuer Wolf wird bestimmt.

Während die Mitspieler näher kommen, hat der Wolf jederzeit die Möglichkeit, auf die Frage nach der Uhrzeit mit „Essenszeit!“ zu beantworten. Dann dreht er sich blitzschnell um und versucht so viele Spieler wie möglich zu berühren, bevor sie wieder ihre Linie erreichen. Alle berührten Spieler scheiden dann aus dem Spiel aus.

Die restlichen Spieler beginnen wieder auf ihrer Linie und der Wolf spielt eine weitere Runde. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt das Spiel.

Fortbewegungen:

Wolf → normaler Gang

Känguru → hüpfen

Krokodil → auf allen Vieren (Bauch zum Boden)

Spinne → auf allen Vieren (Rücken zum Boden, ähnlich dem Krebsgang)

Emu → Storchenschritte, um heranzulaufen – schneller Sprint beim Weglaufen

Für die kleineren Kinder

Känguru mit Kind

Spielbeschreibung:

Die Gruppe verteilt sich im Raum. Vor dem Spiel werden die Känguru-Haltung und das Hüpfen geübt. Der Spielleiter macht vor, wie es geht: Die Arme eng am Körper anwinkeln, die Hände in Pfötchen-Haltung. Beine auseinander und in die Hocke gehen, dann mit beiden Beinen nach vorne hüpfen. Anschließend teilt sich die Gruppe in Paare auf; dabei ist ein Partner etwas größer als der andere. Der kleinere Partner – das Känguru-Kind – stellt sich vor den größeren Partner. Auf Kommando des Spielleiters gilt es, gemeinsam los zu hüpfen.

Wer findet den Schatz?

Spielbeschreibung:

Dieses Spiel könnt ihr sogar zu zweit spielen. Benötigt werden ein paar Sachen zum Verstecken und eine Sandfläche (oder Schnee, oder Laub im Wald etc.), die ihr als Versteckplatz kennzeichnet, sowie eine Uhr.



Euer Spielleiter – am besten ein Erwachsener – legt fest, wie lange das Spiel dauern darf, möglichst aber nur wenige Minuten. Ein Kind darf die Gegenstände verstecken, das andere muss sie suchen. Während das Verstecker-Kind die Gegenstände vergräbt, muss das Such-Kind wegsehen. Dann geht's los: Für jeden gefundenen Gegenstand erhält der Sucher einen Punkt!