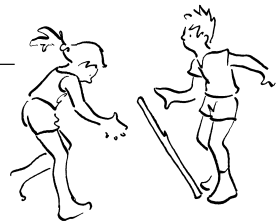


## 1.2 Kreisspiele

Der Kreis bietet eine gute Möglichkeit, die Stunde zu beginnen, während der Stunde in einer kommunikationsfördernden Organisationsform etwas zu erklären, gemeinsam zu diskutieren oder zu spielen.

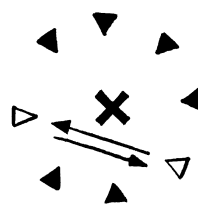
### Wir spielen im Kreis.

**Fallstab:** Eine Gruppe Kinder bildet einen Kreis. Ein Kind steht in der Mitte und hält einen Stab. Es ruft den Namen eines anderen Kindes und lässt gleichzeitig den Stab los. Das aufgerufene Kind versucht den Stab zu erwischen, bevor dieser auf den Boden fällt.



☉ Alle Spiele auch im Freien!

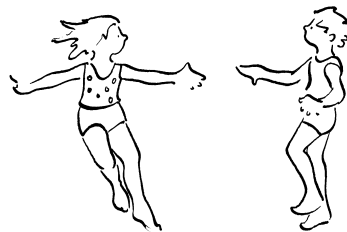
**Plätze tauschen:** Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind befindet sich im Kreis. Die Kindergärtnerin zeigt auf zwei Kinder, die möglichst lautlos und ohne vom Kind in der Mitte berührt zu werden den Platz tauschen. Das Kind in der Mitte versucht entweder auf den leeren Platz zu sitzen oder ein den Platz wechselndes Kind zu berühren. Wer seinen Platz verlassen hat, darf nicht mehr zurückkehren.



☉ Konzentration und nonverbale Kommunikation. Auch geeignet um Namen kennen zu lernen.

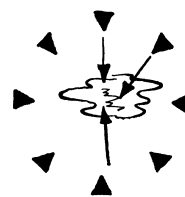
- Die Kindergärtnerin ruft zwei Namen auf. Diese beiden Kinder müssen ihre Plätze wechseln, ohne dass sie vom Kind in der Mitte berührt werden. Bei Berührung Rollenwechsel.
- Bewegungsart variieren.

**Der Kessel platzt:** Die Kinder bilden einen Kreis. Alle fassen sich an den Händen und hüpfen nach links. In der Mitte steht ein einzelnes Kind. Dieses ruft laut: «Der Kessel platzt!» Jetzt wird die Handfassung gelöst. Jedes Kind sucht sich schnell ein anderes Kind. Es darf aber nicht der Nachbar sein. Da das Kind in der Mitte auch jemanden sucht, bleibt ein Kind übrig. Dieses steht beim nächsten Durchgang in der Mitte.



☉ Schnell reagieren; verschiedene Paarbildungen.

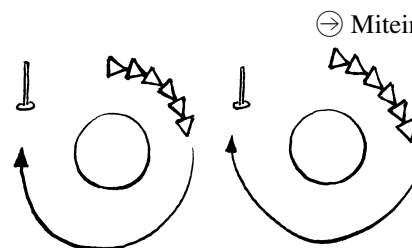
**Achtung Pfütze:** Die Kinder bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. In der Mitte liegt eine Zeitung, die eine «Wasserpfütze» darstellt. Mit Ziehen oder Stossen versuchen die Kinder zu erreichen, dass eines mit dem Fuss in die Pfütze treten muss. Wer «nasse Füße» bekommt, führt eine bestimmte Aufgabe (z.B. in der Halle eine Runde laufen usw.) aus. Danach darf das Kind wieder in seiner Gruppe mitspielen.



⚠ Höchstens 8 Kinder pro Gruppe.

☉ Weitere Kampfspiele: Vgl. Bro 3/2, S. 22

**Ballast abwerfen:** Es werden zwei gleich grosse Kreise markiert. Neben jedem Kreis steht ein Pfosten (Malstab = Bahnstation). Zwei gleich grosse Parteien werden mit Spielbündeln gekennzeichnet. Diese Parteien bilden zwei «Güterzüge». Auf ein Signal des Bahnhofsvorstandes fahren die Züge herum (Start hinter dem Malstab im Uhrzeigersinn). Jedes Mal, wenn ein Güterzug die Station (= Malstab) passiert, darf ein Kind seinen Bündel an den Pfosten hängen (= Ballast abladen); pro Rundgang nur ein Kind. Welcher Zug hat zuerst keine Bündel, bzw. keine «Güter» mehr?



☉ Miteinander – Gegeneinander

⚠ Anspruchsvoll

☉ Weitere Laufspiele: Vgl. Bro 4/2, S. 5 ff.