

# Praxistipp



## Traditionelle Kinderspiele für drinnen und draußen

Die folgenden Bewegungsspiele sind Klassiker, die bereits unsere Eltern und Großeltern meistens draußen gespielt haben, bis es dunkel wurde. Damit sie nicht in Vergessenheit geraten, haben wir hier ein paar dieser traditionellen Kinderspiele zusammengefasst. Natürlich kann man die Spiele auch in der Turnhalle durchführen!

Viel Spaß wünscht das Kinderturn-Club Team!



## Alte Kinderspiele

### Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser

Ein Kind (Fischer\*in) steht an einem Ende eines markierten Spielfeldes, die restliche Kindergruppe am anderen. Sie rufen: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ und der/die Fischer\*in nennt eine Zahl (z.B. „Drei Meter!“). Darauf fragt die Kindergruppe: „Und wie kommen wir rüber?“ worauf ihnen der/die Fischer\*in eine Fortbewegungsart zuruft (Laufen, Hüpfen, Krabbeln, ...). Die Kinder müssen in der genannten Fortbewegungsart auf die andere Seite des Spielfeldes gelangen. Der/die Fischer\*in läuft ihnen entgegen und versucht möglichst viele Kinder abzufangen. Gefangene Kinder helfen in der nächsten Runde dem/der Fischer\*in.

### Ochs am Berg

Ein Kind ist der Ochse und steht an einem Ende eines markierten Spielfeldes, die restliche Kindergruppe am anderen. Der Ochse dreht der Kindergruppe den Rücken zu. Er hält sich die Augen zu und ruft laut: „Ochs am Berge eins, zwei drei!“, dann dreht er sich so schnell wie möglich um und öffnet die Augen. Während der Ochse seinen Spruch ruft und die Augen geschlossen hat, versuchen die anderen Kinder, so schnell wie möglich über das Spielfeld zu ihm zu laufen. Sobald der Ochs sich jedoch umgedreht hat und die Augen öffnet, müssen die Kinder wie versteinert stehen bleiben. Sieht der Ochse eine Bewegung, muss das entsprechende Kind zurück zum Start. Der Ochse kann durch schnelleres oder langsames Sprechen die Spielgeschwindigkeit variieren.

### Blinde Kuh

Einem Kind (blinde Kuh) werden die Augen verbunden. Die blinde Kuh dreht sich ein paar mal im Kreis und versucht dann, die anderen Kinder zu finden. Diese geben Geräusche von sich, necken und schubsen die Kuh. Wird ein Kind von der Kuh erwischt, nimmt es deren Rolle ein.

### Komm mit, lauf weg

Die Kindergruppe steht im Innenstirnkreis. Ein Kind läuft außerhalb des Kreises herum, tippt nach einer Zeit einem Kind im Kreis auf den Rücken und ruft dabei entweder „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“. Dann läuft es so schnell wie möglich um den Kreis herum. Das angetippte Kind läuft ihm bei Kommando „Lauf mit!“ hinterher. Bei „Lauf weg!“ läuft es in die entgegengesetzte Richtung. Ziel ist, die freigewordene Lücke im Kreis als Erstes zu erreichen. Wer die Lücke einnimmt, bleibt dort stehen. Das langsamere Kind läuft wieder außerhalb des Kreises herum und tippt ein anderes Kind an.

### Stoppball

Die Kindergruppe steht im Kreis. In der Kreismitte steht ein Kind mit einem Softball. Es wirft diesen in die Luft. Solange der Ball in der Luft ist, darf die Kindergruppe auseinander rennen. Sobald das Kind den Ball wieder auffängt, ruft es „Stopp!“. Alle müssen auf der Stelle stehen bleiben. Jetzt versucht das Kind mit dem Ball, eines der anderen Kinder abzuwerfen. Es darf mit dem Ball nicht laufen. Trifft es ein anderes Kind, wirft dieses in der nächsten Runde den Ball hoch.

### Schattenfangen

Beim Schattenfangen wird nicht abgeschlagen, sondern der Schatten des weglaufenden Kindes berührt, übersprungen oder es wird in den Schatten hineingesprungen (je nachdem, was vorher ausgemacht wird).

### Hüpfkästchen

Ein Stein wird zunächst in Feld 1 geworfen. Wird das Feld getroffen, hüpft das Kind los (einbeinig, beidbeinig – je nach Alter des Kindes bzw. Absprache). Bei Feld 4 und 5 sowie 7 und 8 werden die Beine gegrätscht (je ein Fuß in eines der Felder), bei Feld 10 macht das Kind eine halbe Drehung und hüpft zurück, wobei der Wurfstein übersprungen werden muss. Danach wirft man den Stein in Feld 2, durchhüpft die Kästchen wieder wie beschrieben, wirft den Stein in Feld 3 usw. Verfehlt man beim Werfen das passende Feld, verhüpft sich, verliert das Gleichgewicht oder berührt eine Linie, ist das nächste Kind dran.

