

Liebe Kinder der Uracher Kindertageseinrichtungen,

IN DEN LETZTEN WOCHEN HABEN WIR
EUCH IMMER WIEDER MIT
NEUEN IDEEN ÜBERRASCHT.

DIESES MAL HABEN WIR EIN
AUSMALBILD VORBEREITET.

SICHER KÖNNT IHR BALD DIE BLUME ERKENNEN,
DIE AUF DEM AUSMALBILD ABGEBILDET IST.

IN EINE FOLIE GESTECKT, WÄRE DAS BILD AUCH
ETWAS FÜR UNSERE AKTION AM
BAUZAUN VOR DEM RATHAUS.

UND IMMER WENN'S LANGWEILIG WIRD,
KÖNNT IHR EUCH MIT
DIESEN SPIELVORSCHLÄGEN ZUSAMMEN MIT
ELTERN ODER GESCHWISTERN DIE ZEIT
VERTREIBEN.

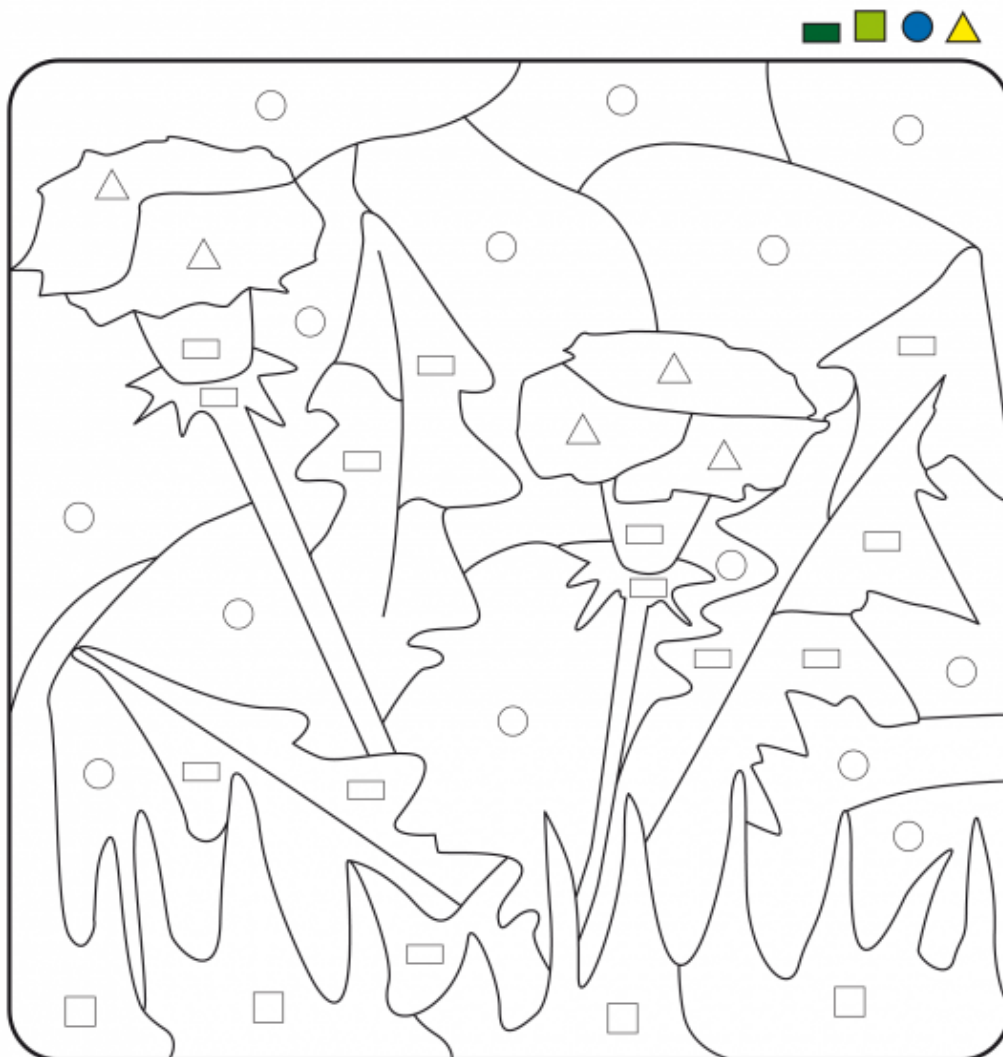
VIEL SPASS BEIM MALEN UND SPIELEN
WÜNSCHEN EUCH

EURE ERZIEHERINNEN

MALEN NACH FORMEN

Malen nach Formen

Male das Bild entsprechend der vorgegebenen Formen und Farben an. Welche Blumen blühen auf der Frühlingswiese?



Name: _____

Datum: _____

SPIELIDEEN

DAS ZAUBERTUCH:

IHR BRAUCHT DAZU EIN TUCH ODER
EINE KLEINE DECKE.

DANN SUCHT IHR 5 BIS 10
VERSCHIEDENE, KLEINE

GEGENSTÄNDE ODER SPIELZEUGE AUS.

DIESE WERDEN UNTER DEM TUCH VERSTECKT.

EIN SPIELER IST DER ZAUBERER UND
DARF MIT SEINER HAND UNTER DAS TUCH GREIFEN
UND EINEN GEGENSTAND IN DIE HAND NEHMEN.

ZUSAMMEN MIT DEM TUCH HEBT ER DEN GEGENSTAND SO
HOCH, DASS DIE ANDEREN MITSPIELER
NICHTS ERKENNEN KÖNNEN.

WER HAT AUFGEPASST UND WEISS, W
ELCHER GEGENSTAND VOM
ZAUBERER ENTFERNT WURDE?

"ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST"

ALLE MITSPIELER SITZEN ZUSAMMEN
(EVTL. IN EINEM KREIS).

EIN SPIELER BEGINNT UND SAGT:

"ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST UND
DAS IST GRÜN (NUR FARBENBEISPIEL)."

DIE ANDEREN RATEN NUN, WAS UM SIE
HERUM GRÜN IST Z.B.

DER STIFT, DAS KISSEN,

DIE MINERALWASSERFLASCHE,

DIE BLÄTTER DER PFLANZE, ...

WER DAS RICHTIGE DING ERRATEN HAT,
IST ALS NÄCHSTER AN DER REIHE.

SPIELIDEEN

"VORWÄRTS - RÜCKWÄRTS - SEITWÄRTS"

UND DAS GEHT SO:

WIR FASSEN UNS AN DEN HÄNDEN UND
MACHEN ALLE IMMER IM RHYTHMUS,
DIE GLEICHEN SCHRITTE.

DER RECHTE FUSS BEGINNT UND
DANN STARTEN WIR VOLL DURCH:

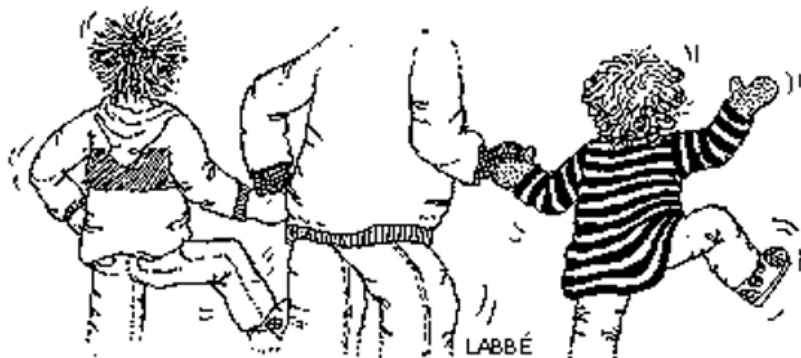
UND EINS - UND ZWEI -

UND DREI - UND VIER -

UND VORWÄRTS - RÜCKWÄRTS -

SEITWÄRTS - STEHN!

UND WIEDER VON VORNE, DAS GLEICHE NOCH MAL.



"DURCHDRÜCKEN"

DIESES SPIEL ERFORDERT WEDER GROSSE
VORBEREITUNG NOCH MATERIAL.

ES WIRD PAARWEISE GESPIELT.

DU ZIEHST EINE LINIE AUF DEM BODEN UND
ZWEI SPIELER STELLEN SICH MIT DEM
RÜCKEN ZUEINANDER AUF.

AUF EIN KOMMANDO VERSUCHEN BEIDE,
SICH GEGENSEITIG ÜBER DIESE LINIE ZU DRÜCKEN.

GANZ KLAR, DIE BEIDEN SOLLTEN
UNGEFÄHR GLEICH STARK SEIN.

SPIELIDEEN

"AM LAUFENDEN BAND"

MAN LEGT CA. 20 VERSCHIEDENE GEGENSTÄNDE
AUF EINEN TISCH. DER ERSTE SPIELER HAT
EINE MINUTE ZEIT, SICH ALLES EINZUPRÄGEN.
DANN WERDEN DIE GEGENSTÄNDE MIT EINEM TUCH
ZUGEDECKT. JETZT MUSS DER SPIELER
SO VIELE GEGENSTÄNDE WIE MÖGLICH
AUS DEM GEDÄCHTNIS AUFZÄHLEN.
WIEVIEL HAT ER SICH GEMERKT?
SO IST JEDER REIHUM EINMAL DRAN.
UND IMMER WIRD DER TISCH NEU "GEDECKT".
WER KANN SICH DIE MEISTEN DINGE MERKEN?

"TURNEN MIT KUSCHELTIEREN"

EIN SPIELER LEGT SICH AUF DEN BODEN.
MIT EIN BISSCHEN ABSTAND STELLT MAN EIN
KÖRBCHEN HINTER DEM KOPF AUF.
AN DEN FÜSSEN LIEGEN KUSCHELTIERE.
NUN SOLL MAN MIT DEN FÜSSEN EIN
KUSCHELTIER GREIFEN UND SICH IN DIE HAND GEBEN,
WIE BEI EINEM SIT-UP.
DAS TIER WIRD HINTER DEM KOPF ABGELEGT.
UND DANN KOMMT DAS NÄCHSTE DRAN.
WIE VIELE STOFFTIERE SCHAFFT IHR IN EINER MINUTE?
ODER WENN 2 SPIELER GEGENEINANDER ANTRETEN:
WER SCHAFFT ES AM MEISTEN TIERE ABZULEGEN?

FALLS NICHT SO VIELE TIERE ZUR VERFÜGUNG STEHEN,
KANN MAN AUCH KISSEN ODER ANDERE WEICHE
GEGENSTÄNDE NEHMEN.