

Liebe Spielerinnen und Spieler,

dieses Kartenspiel ist zu nichts anderem gedacht als zum Spielen. Nur eben auf eine »And(e)re« Art und Weise. Das Kartenset besteht aus 44 Karten, aufgeteilt in die vier Kategorien Bewegung , Geschicklichkeit , Konzentration  und Sprache . Sie können die Karten auf ganz verschiedene Arten nutzen:

- Sie geben vor, welches Spiel gespielt werden soll.
- Lassen Sie die Kinder – aus Ihrer zuvor getroffenen Auswahl – Spiele aussuchen.
- Wählen Sie ein Kind aus, welches ein Spiel auswählen darf.
- Wählen Sie zufällig ein Spiel aus einem verdeckten Stapel aus.
- Lassen Sie ein Kind als Belohnung oder als Geschenk ein Spiel aussuchen.
- Auch Themen zu bestimmten Zeiten bieten sich für eine Kartenauswahl an: z. B. spielzeugfreie Woche, Turnhallenzeit, Lesecke.
- Erweitern Sie das Kartenspiel durch eigene Karten und fügen Sie eigene Ideen oder Variationsmöglichkeiten hinzu.

- Steigern Sie den Schwierigkeitsgrad von leicht bis schwer.

Bei allen Spielmöglichkeiten sollte immer der Spaß im Vordergrund stehen. Auch wenn manche Spiele bestimmte Bereiche fördern, haben alle Spiele eines gemeinsam: den Spaß am Spielen.

Nun wünsche ich Ihnen so viel Spaß beim Spielen, wie ich ihn immer habe.

Ihr André Gatzke

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme.

GTIN: 4019172200008

1. Auflage 2018

© 2018 Beltz Nikolo

in der Verlagsgruppe Beltz · Weinheim Basel

Werderstraße 10, 69469 Weinheim

Alle Rechte vorbehalten

Lektorat: Christine Wiesenbach

Illustrationen und Fotos aus: »Das André-Spielebuch« von André Gatzke

© 2015 Beltz & Gelberg in der Verlagsgruppe Beltz · Weinheim Basel;

Illustrationen und Gestaltung: Tine Schulz; Fotos: Marlen Mauermann;

Umschlagabbildung: © 2015 Tine Schulz (Illustrationen), © 2015 Marlen Mauermann (Foto)

© 2015 Marlen Mauermann (Foto)

Druck und Bindung: Pario Print

Printed in Poland

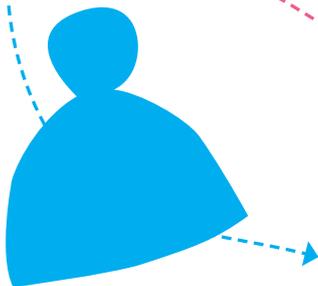
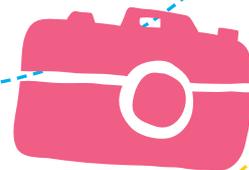
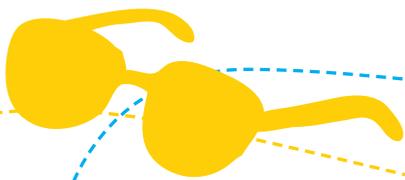
Weitere Informationen zu unseren

Autoren und Titeln finden Sie unter:

www.beltz.de

BEWEGUNGS- KOFFER PACKEN

Die Kinder zählen abwechselnd Bewegungen auf, die sie mit in den Urlaub nehmen wollen. Dabei muss jedes Kind alle Bewegungen, die schon gemacht wurden, in der richtigen Reihenfolge wiederholen.
»Ich packe meinen Koffer und nehme einen Hüftschwung mit.«





Bewegung

GRUPPENGROSSE

- 2 bis 4 Kinder (je älter die Kinder, desto mehr sind möglich)

VARIATION

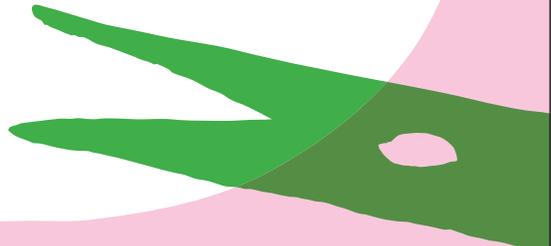
- Das Spiel lässt sich statt mit Bewegungen auch gut mit Geräuschen spielen, die aufgezählt und (nach)gemacht werden, z. B. bellen, klatschen, schmatzen.

TIPP

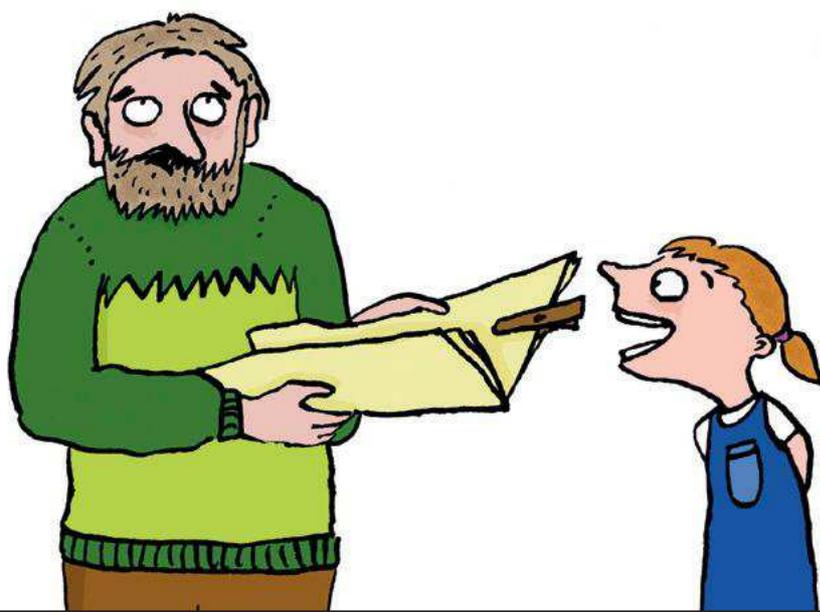
Falls ein Kind nicht mehr weiterweiß, können die anderen ihm gerne helfen. Einfacher wird das Spiel, wenn die Bewegung/das Geräusch nicht nur vorgeführt, sondern auch verbal benannt wird.



KLAMMERN KLAMMERN



Klemmen Sie einige Wäscheklammern an
verschiedene Stellen im Gruppenraum.
Jetzt versuchen die Kita-Kinder, sie mit dem
Mund abzumachen und woanders mit dem
Mund wieder festzuklammern.





Geschicklichkeit

MATERIAL

- viele Wäscheklammern

GRUPPENGROSSE

- 2 bis 7 Kinder

VARIATIONEN

- Klammerkette bilden (so viele Klammern wie möglich aneinanderklammern)
- auf Zeit oder um die Wette klammern



FLASCHE- HALS

Knoten Sie eine Schnur an einen Stift. Die Kinder versuchen, den Stift baumeln zu lassen und ihn dabei in eine Flasche zu bekommen. Hört sich ganz einfach an, aber je länger die Schnur, umso schwerer wird es. Um es auszuprobieren, stellen sich die Kinder auf einen Stuhl und lassen die Flasche auf dem Boden stehen.



Geschicklichkeit

MATERIAL

- 1 Stift
- 1 Schnur
- 1 Stuhl
- 1 Flasche

GRUPPENGROSSE

- 2 bis 8 Kinder

VARIATIONEN

- einem Kind die Augen verbinden, die restlichen Kinder navigieren verbal
- Profis stellen sich breitbeinig auf, stellen die Flasche hinter sich und versuchen, den Stift gebückt durch die Beine in der Flasche zu versenken.
- mit linker und mit rechter Hand ausprobieren lassen

FINDE DEN FEHLER



Bei diesem Spiel markiert ein Kind eine Zeitung oder Zeitschrift mit einem kleinen Kreuz auf jeder Seite. Je besser das Kreuz versteckt ist, umso schwerer ist das Spiel. Ein anderes Kind muss nämlich versuchen, die Kreuze zu finden. Danach wird getauscht.



Konzentration

MATERIAL

- mehrere Zeitungen/Zeitschriften
- bunte Stifte

GRUPPENGROSSE

- 2 bis 12 Kinder

VARIATIONEN

- die Farben der Kreuze variieren
- Buchstaben oder Zahlen verstecken

TIPP

Wählen Sie die Größe der Kreuze je nach dem Alter des Kindes.



WEM GEHÖRT WOHL WAS?

Schickt einen Spieler vor die Tür und stellt euch in einen Kreis. Jetzt legt jedes Kind etwas in die Mitte: einen Haargummi, eine Socke, eine Kette oder einen Schuh ... Dann holt ihr den Spieler wieder herein und er muss die Sachen seinem Besitzer wiedergeben. Danach wird gewechselt.



Konzentration

MATERIAL

- verschiedene Sachen, z. B. Haargummi, Taschentuch, Geld, Fotos

GRUPPENGROSSE

- 4 bis 10 Kinder

VARIATION

- Es werden Gegenstände in der Zahl der Kinder bereitgelegt, von denen sich die Kinder je einen aussuchen dürfen. Die MitspielerIn/der Mitspieler vor der Tür muss versuchen, zu erraten, welchen Gegenstand sich welches Kind ausgesucht hat.



IMMER KLEINER

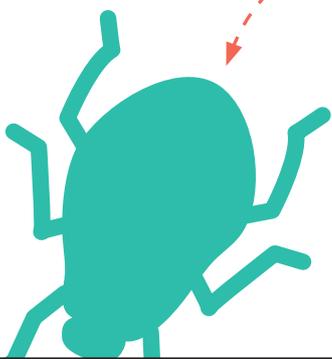
Überlegen Sie sich gemeinsam mit den Kindern einen Gegenstand, den diese in seine Einzelheiten zerlegen sollen.

Und zwar von groß nach klein!

Zum Beispiel: Wald-Baum-Ast-Blatt-Blattlaus

Jetzt sind die Kinder dran.

Wie wäre es mit einem Auto?!





Sprache

GRUPPENGROSSE

- 2 bis viele Kinder

VARIATIONEN

- von klein nach groß zerlegen
- die Familie »zerlegen« (vom Kind bis zum Opa)
- Entfernungen »zerlegen« (z. B. die Kita ist nah, der Urlaub in Österreich weit weg)

MEIN ICH DOCH!

Ein Kind lässt sich von einem anderen Kind eine Antwort sagen. Das erste Kind soll die Frage auf diese Antwort finden. Sie fangen mit einem Beispiel an:
»Ja, sehr gerne, am liebsten im Sommer Nuss aus dem Becher!«



Sprache

GRUPPENGROSSE

- 2 bis viele Kinder

VARIATION

- Ein Kind hört weg und die anderen beraten, was es auf eine Frage, z. B. nach der Lieblingsfarbe oder dem Lieblingsessen, antworten wird.

Bereich

Förder-
ziele

Sprache, Literacy,
Medien

Bewegung, Körper,
Gesundheit

Emotionen,
soziales Lernen

Ästhetik, Musik,
Kreativität

Technik,
Mathematik

Bewegung



1 Bewegungskoffer packen	Merkfähigkeit; Grobmotorik; Körperwahrnehmung; Konzentration	●	●			
2 Seiltänzer	Feinmotorik; Selbstvertrauen		●	●		
3 Bewegungswürfel	Feinmotorik; Grobmotorik; Gleichgewicht etc.					
4 LuBaVo	Koordination; Grobmotorik; Reaktionsvermögen		●			
5 Nicht den Boden berühren	Gleichgewicht; Grobmotorik; Kreativität		●		●	
6 Kegeln Bowling	Auge-Hand-Koordination; Zielen; Kraftdosierung		●			
7 Kellnerprüfung	Auge-Hand-Koordination; Kraftdosierung		●			●
8 Spinnennetz	Gleichgewicht; Koordination					
9 Zeitung mit Füßen treten	Gleichgewicht					
10 Ballonbett	Körperwahrnehmung; Tiefensensibilität		●			
11 Handtuchschleuder	Teamgeist; Kraftdosierung; Koordination		●	●		

Bereich

Förder-
ziele

Sprache, Liter-
acy, Medien

Bewegung, Körper,
Gesundheit

Emotionen,
soziales Lernen

Ästhetik, Musik,
Kreativität

Technik,
Mathematik

Geschicklichkeit



12 Klammern klammern	Pinzettengriff; Feinmotorik		●			
13 Flaschen- hals	Geschicklichkeit; Geduld		●			
14 Becherball	Geschicklichkeit; Frust- rationstoleranz; Auge- Hand-Koordination		●			
15 Umdreher	Feinmotorik; Pinzettengriff					
16 Im Eimer	Auge-Fuß-Koordina- tion; Muskeltonus					
17 Büroklam- merkette	Feinmotorik; Geduld; beidhändiges Arbeiten		●			
18 Zerreiß- probe	Figur-Grund-Wahrneh- mung; Feinmotorik; Kraftdosierung		●			
19 Steine stapeln	Geschicklichkeit; Händigkeit		●		●	
20 Münze versenken	Frustrationstoleranz; Auge-Hand-Koordina- tion					●
21 Der Andere Turm	Kraftdosierung; Auge-Hand-Koordina- tion		●	●		
22 Tischtennis- Ball-Dart	Kraftdosierung;Auge- Hand-Koordination					●

Bereich

Förder-
ziele

Sprache, Liter-
acy, Medien

Bewegung, Körper,
Gesundheit

Emotionen,
soziales Lernen

Ästhetik, Musik,
Kreativität

Technik,
Mathematik

Sprache

34 Immer kleiner	Kreativität	●				●
35 Mein ich doch!	Sozioemotionalität; Konzentration	●		●		
36 Kopfkino	visuelles Gedächtnis; Vorstellungskraft	●				●
37 Jetzt bloß nicht den Stift verlieren	Mundmotorik; Geschicklichkeit	●				
38 Wörter- tennis	Wissenszuwachs; Ideenreichtum	●				
39 Socke Sören	Kreativität; Sozialverhalten	●		●		
40 Unpassend	kategorisches Denken; Wissenszuwachs	●				
41 Das ist ... vollkommen falsch!	Wahrheit und Lüge; Sozialverhalten	●		●		
42 Seemanns- garn	Fantasie; Kreativität	●		●		
43 Alles, was ... ist	Wissenszuwachs	●				
44 Reime- monster	Reimen; sprachliche Entwick- lung	●				●