



Märchen erraten (1) (ab 4 Jahren)

Material:

Bildkarten „Märchen“, (s. S. 16–17) Stifte, Laminierfolie, 1 Laminiergerät, 1 Schere

Vorbereitung:

Die Bildkarten werden kopiert, (von den Kindern) angemalt, ggf. laminiert und ausgeschnitten.

Spielregeln:

Die Bildkarten werden offen auf den Tisch gelegt. Der Spielleiter liest einen Spruch oder ein Lied vor und die Kinder erraten, um welches Märchen es sich dabei handelt. Dabei wählen sie die entsprechende Bildkarte und nehmen sie an sich. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Bildkarten besitzt.

Weitere Ideen:

Sie können weitere Sätze aus den Geschichten nehmen oder Fragen stellen. Hierfür können Sie die beiden Blankokarten (S. 17) verwenden. Beispiele für Fragen:

- Wer lebte bei den sieben Zwergen? (Schneewittchen)
- Wer hat dreimal für die Müllerstochter Stroh zu Gold gesponnen? (Rumpelstilzchen)

Alternativen:

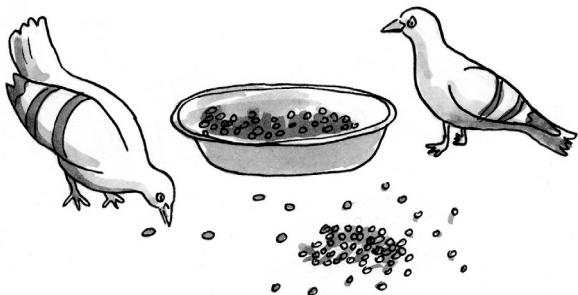
Das Spiel kann auch ohne Bildkarten gespielt werden. Es können auch weitere Märchen einbezogen werden. Dafür rufen die Kinder die Antworten in den Raum.

Kopiervorlage Bildkarten „Märchen“

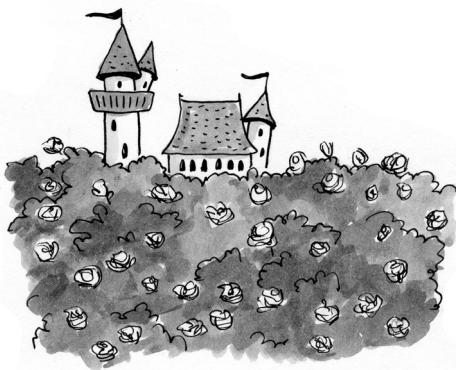




Märchen erraten (2) (ab 5 Jahren)



„Die guten ins Töpfchen und die schlechten ins Kröpfchen.“ (Aschenputtel)



„Da wuchs die Hecke riesengroß, riesengroß, riesengroß.“ (Dornröschen)



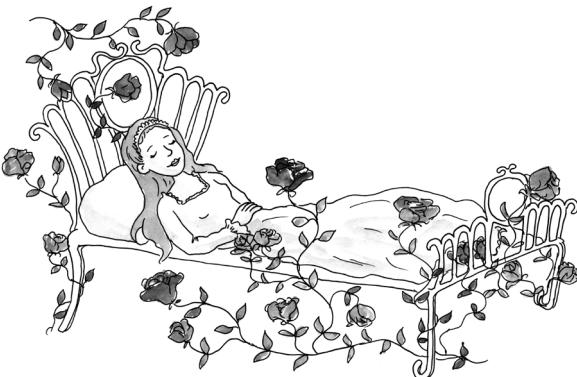
„Es war so finster und auch so bitterkalt. Sie kamen an ein Häuschen von Pfefferkuchen fein.“ (Hänsel und Gretel)



„Heute back ich, morgen brau ich, übermorgen hole ich der Königin ihr Kind.“ (Rumpelstilzchen)



„Es war so schwarz wie Ebenholz, so weiß wie Schnee und so rot wie Blut.“ (Schneewittchen)



„Alle schliefen hundert Jahre.“ (Dornröschen)



10 kleine Zergelein (ab 2 Jahren)

Nach: „Zehn kleine Zappelmänner“ und „Meine Hände sind verschwunden“

Zehn kleine Zergelein laufen hin und her, zehn kleinen Zergelein fällt das gar nicht schwer.	<i>Mit den zehn Fingern wackeln und die Hände von links nach rechts und von rechts nach links hin und her bewegen.</i>
Zehn kleine Zergelein hacken auf und nieder, zehn kleine Zergelein tun das immer wieder.	<i>Mit den Händen eine imaginäre Axt halten und die Arme auf und ab bewegen.</i>
Zehn kleine Zergelein graben rundherum, zehn kleine Zergelein, die sind gar nicht dumm.	<i>Mit den Händen graben und dabei die Arme synchron kreisförmig bewegen.</i>
Zehn kleine Zergelein wechseln jetzt den Ort, zehn kleine Zergelein sind auf einmal fort.	<i>Mit den Fingern wieder wackeln und dann die Hände hinter dem Rücken verschwinden lassen.</i>
Meine Zergelein sind verschwunden, ich habe keine Zerglein mehr, ei, da sind die Zerglein wieder, tralalalalalala.	<i>Hände erst hinter dem Rücken verstecken, dann wieder vor den Oberkörper halten und mit den Fingern wackeln.</i>



Da oben auf dem Berge (ab 2 Jahren)



Das Fingerspiel ist dem Bewegungsspiel „Da oben auf dem Berge“ nachempfunden.

Da oben auf dem Berge, 1, 2, 3.	<i>Mit dem linken Zeigefinger schräg nach oben zeigen, mit den Fingern der rechten Hand mitzählen.</i>
Da werkeln sieben Zerge, 1, 2, 3.	<i>Mit den Händen eine Axt halten und hacken, mit den Fingern mitzählen.</i>
Da unten in der Wohnung, 1, 2, 3.	<i>Mit dem Zeigefinger schräg nach unten zeigen, mit den Fingern mitzählen.</i>
Hält Schneewittchen Ordnung, 1, 2, 3.	<i>Mit der Hand imaginär Staub wischen, mit den Fingern mitzählen.</i>

Hinweis:

Das Fingerspiel kann man wunderbar laut und leise spielen oder immer schneller werdend spielen und sprechen.





Zähl-Wald (ab 4 Jahren, für 1 – 4 Spieler)

Material:

Kopierzettchen „Zähl-Wald“ (siehe unten), Tonkarton, 1 Schere, Klebstoff, Stifte, 1 Laminiergerät und -folie

Vorbereitung:

Kopierzettchen hochkopieren und auf Tonkarton kleben, evtl. laminieren. Die Tannenbäume ausschneiden und die Bäume und Bildchen anmalen. Außerdem müssen die Tannenbäume entlang der gestrichelten Linie in der Mitte auseinandergeschnitten werden.

Spielregeln:

Alle Baumhälften werden gemischt in die Mitte gelegt. Nun werden die Bäume mit den Zahlen zu den Bäumen mit der Menge zugeordnet. (Bsp.: Die Baumhälfte mit der Zahl sieben gehört zu der Baumhälfte mit den sieben Zwergen.) Je nach Spieleranzahl kommen die Kinder reihum an die Reihe oder jeder nimmt sich, was er entdeckt hat. Gewonnen hat der, der die meisten richtigen Tannenbäume gefunden hat.

