

geben, sonst darf das Kind nochmals drehen und ein anderes Kind fragen.

2 farbige Kugeln hinter den Rücken: "chrugeli mugeli, welli farb wotsch?"

1 Nuss in der Hand. "undenufe - obenabe, hinger - vorne, dinn und duss, i welere Hand isch d'Nuss?"

Bi-Ba-Ber, in welcher Hand hats mehr: Ein Kind erhält drei Steine oder ähnliches, und geht im Kreis. Alle sagen den Spruch, ist der Spruch aufgesagt, hält das Kind beide Hände, in denen sich die Steine befinden, zu einem Kind im Kreis. Dieses kann nun raten in welcher Hand, dass mehr Steine sich verstecken. Ratet es korrekt, darf es die Steine nehmen und im Kreis gehen und jemanden fragen. Hat es falsch geraten,

-6-

-5-

Teller drehen: 2 Bilder aufgemalt: Gemüse/Früchte, Samichlaus/Esel, Sonne/Sterne. 1 Kind ratet, anderes Kind dreht Teller, wemns stimmt Teller weiter

oder 0

2 Ohre aus Karton oder Fell. Vor Kind stehen, dieses hat die Augen zu: "Wi mängs ohr ha ni dobe?" Antwort: 1, 2,

längsten im Kreis?

Zwerbell: Welcher Zwirbel dreht am

2 Becher, 1 Figur am Boden vermischen: "Mische, mische, mische, ds müüssli vermische, müüssli wo bisch?"

Schachtel weitergegeben. Hat das Kind richtig geraten, wird das schachtel a, wales tierli dueni usela?" Rücken und sagt dazu: "Lueg e mau das

geht nochmals das Kind mit den Steinen im Kreis.

Verschiedenfarbige Eier den Kindern im Kreis verteilen. Sie verstecken das Ei hinter dem Rücken. Danach muss ein Kind die Farbe erraten

Spiel mit den Fahnen der Herkunftsländer der Kinder → Das zur Fahne gehörende Land nennen

Die Kinder betrachten ihre Finken und diejenigen ihrer Nachbarn. Drei Kinder geben sie unter ein Tuch, ein Kind versucht sie richtig zuzuordnen.

-7-

-4-

Schachtel: Zündholzschachtel gestaltet zum Thema Berge: Im Schublädli sind Murmel und Steinbock-Bild versteckt. Kind verdreht das Schachtel hinter dem

ächt?"

Zauberstein: Der Stein ist auf einer Seite goldig angemalt, auf der anderen silbrig. Das Kind versteckt den Stein in beiden Händen und dreht die Handrücken. "isch's güldig, ischs silbrig i weiss es nid rächt, i bi ja so gwundrig, verratsches du

5 verschiedenen farbige Kugeln (in Korb) Die Farben der Kugeln werden benannt. Alle Kinder schliessen die Augen und legen die Hände auf den Kopf. Ein Kind stellt sich in die Mitte des Kreises und verteilt die Kugeln in die Hände (dazu Vers oder Lied). Daraufhin öffnen alle Kinder die Augen und erraten die Farbe ihrer Kugel.

Tastspiele:

Stoffsäckli mit Fischen: 3 Kinder mit je einem Stoffsäckli mit je 4 Fischen. Kind mit rotem Säckli zieht einen Fisch heraus, die anderen müssen denselben Fisch in ihrem Säckli ertasten und heraus ziehen.

Singspiele:

Taler, Taler du musst wandern

I bi ne Malermeischter (aus: Spiele und Lieder für den Kindergarten, Schulverlag ZH)

Tschutschutschu e Isebahn chunt.

Schlangentanz

www.minibooks.ch

-3-

Hexenschuh auf ein Papier kopiert, ca. 9 auf 12 cm, in vielen Farben, bis 12, Schuhe je 2 x kopieren, ausschneiden und laminiieren. Ein Kind (bei uns Spielchef) führt während des ganzen Spielverlaufes Regie. Es legt im Kreis die 2 mal 12 Schuhe in zwei verschiedene Reihen, jede Farbe kommt pro Reihe 1 x vor. Der Spielchef fragt ein Kind: "willst du den Besen oder den Raben?" Das Kind antwortet: Der Spielchef schüttelt die Dose, öffnet sie und schaut nach, welches Symbol oben liegt. Hat das Kind richtig erraten, darf es das Spiel weiterführen, wenn nicht, geht der Spielchef zu einem anderen Kind. Wird drei Mal falsch geantwortet, verschenkt der Spielchef die Dose einem Kind, dieses führt dann das Spiel weiter.

Kreisspiele im Kindergarten

Ratespiele:

Zaubernüsse (Tiere, Ballone, Murmeln): Ein Kind verteilt ca. 6 verschiedenfarbige Baumnüsse an die Kinder. Die Kinder verstecken die Nüsse in der Hand oder hinter dem Rücken. Das Kind in der Kreismitte muss bei allen Nüssen wieder die richtige Farbe erraten können, bis alle wieder hervorgezaubert sind.

Rote & blaue Kugel: "zige, zage, zoge, weli Farb esch obe, rot oder blau?" Das Kind wechselt dazu die rote und die blaue Kugel über dem Kopf des Kindes.

-2-

Erratet das Kind die Farbe, welche oben drauf ist, darf es zu einem weiteren Kind gehen. Eine Blechbüchse mit Deckel Ein Kartontaler, auf jeder Seite ein Symbol gezeichnet, z. Beisp. Besen und Rabe Der Spielchef führt das Spiel durch, Kinder sitzen im Kreis. Der Spielchef fragt ein Kind: "willst du den Besen oder den Raben?" Das Kind antwortet: Der Spielchef schüttelt die Dose, öffnet sie und schaut nach, welches Symbol oben liegt. Hat das Kind richtig erraten, darf es das Spiel weiterführen, wenn nicht, geht der Spielchef zu einem anderen Kind. Wird drei Mal falsch geantwortet, verschenkt der Spielchef die Dose einem Kind, dieses führt dann das Spiel weiter.