

Alle Mitspielenden stehen im Kreis. Ein Kind ist das "Schweinchen in der Mitte". Die Kids im Kreis werfen sich den Ball zu. Der Spielende in der Mitte versucht, den Ball zu fangen. Fängt das Schweinchen den Ball, muss die Person, die den Ball geworfen hat, in die Mitte. Sie ist dann das neue Schweinchen. Unser Tipp: Spielen viele Kinder mit, können auch 2 Schweinchen in der Mitte stehen.



D'Kanner stellen sech an 2 oder méi Ekippen hannerteneen an eng Rei. Dat éischt Kand gëtt de Ball vu fir no hannen (iwwert de Kapp). Déi éischt Grupp wou de Ball hannen ukomm ass huet gewonnen. Aner Optioun: Staffel, méi Bäll benotzen, bis bei eng gewësse Linn kommen.



D'Kanner stinn an engem Krees. Ee Kand steet an der Mëtt a schéisst de Ball an d'Luucht. Während de Ball an der Luucht ass sollen d'Kanner laachen. Wann de Ball erëm opgefaang gëtt halen d'Kanner op mat laachen. Dat Kand wat nach laacht, flitt fir dës Ronn laacht.



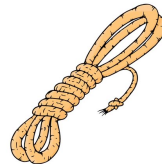
D'Kanner setzen an engem Krees. Ee Kand kritt de Ball tëschent seng Féiss geklemmt. Elo geet et drëms de Ball mat dëser Technik vu Kand zu Kand weiderzeginn, ouni dass dësen op de Buedem fält.



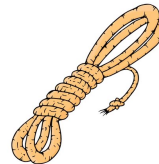
Eng Ficelle oder e Seel gëtt tëschent zwee Beem oder zwee Luuchtepottoe gespaant. D'Kanner ginn an zwou Gruppen agedeelt. Elo müssen si de Ball iwwert d'Ficelle an d'Feld vun der anerer Grupp schéissen, respektiv sech de Ball ënnerteneen zouspillen. De Ball duerf de Buedem net beréieren. Wann de Ball op d'Feld vun der anerer Ekip fält, huet déi Ekip p déi geschoss huet 1 Punkt.



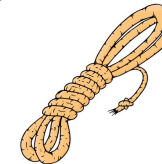
Seelsprangen



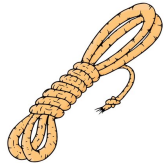
Ein Spieler schlängelt das Seil auf dem Boden und ein anderer Spieler versucht es durch draufhüpfen zu fangen.



Das Seil wird zu einem Kreis gelegt. Die Spieler stehen um den Kreis herum, je nach Alter und Größe ein paar Schritte vom Kreis entfernt. Jeder Spieler bekommt 3 (markierte) Gegenstände die abwechselnd in den Kreis geworfen werden. Fällt ein Gegenstand neben den Kreis darf der Spieler ihn wieder nehmen und es nochmal versuchen.



E Seel wou e Bengel dru gestréckt ass gëtt am Krees iwwert de Buedem gedréint. Déi aner Kanner sti ronderëm am Krees a mussen driwwer sprange soubal d'Seel laanscht si kënn.



Bei dësem Spill ginn d'Kanner a kleng Gruppe vun 3-4 Kanner agedeelt. All Grupp sicht sech en Eck am Spillfeld aus a kritt e Seel dat an engem Krees op de Buedem geluecht gëtt. An de Krees gëtt eng Bestëmmtn Unzuel u Korkestëpp geluecht (10-20). Nom Startsignal geet et drëms d'Stëpp vun den anere Gruppen ze klauen an an hiert Lager ze bréngen. Allerdéngs duerf ee just Stëpp klauen, wa kee vun der anerer Grupp an hirem Krees steet. No 5-10 Minutte gëtt d'Unzuel vun de Korkestëpp gezielt.



All Kand sicht sech zwee Bengelen eraus. D'Kanner stellen sech sech entweder an e Krees, an eng Rei, an zwou Reie (fir eng Staffel) oder zu zwee an zwee beieneen. Elo geet et drëms e Kork op deenen zwee Bengelen ze transportéieren.



Bei dësem Spill mussen d'Kanner e Kork tëschent hir Knéikaul klemmen. Elo geet et drëms de Kork mat dëser Technik ze transportéieren. Dëst kann z.B. als Staffel ëmgesat ginn.



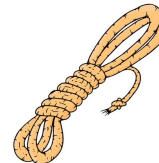
Fir dëst Spill mussen d'Kanner e Kork op hir Stier leeën. Elo geet et drëms wéie Kand de Kork am Längste balancéiere kann.



Fir dëst Spill ginn am Bësch Quadrater vun 1Meter op 1Meter (oder 50cm op 50cm) mat Ficellen um Buedem opgespaant. Elo ginn d'Kanner a Gruppe vun 2-4 op d'Quadrater opgedeelt. Mat Luppen hunn si elo 5 Minuten Zäit hire Quadratmeter ze entdecken. Duerno kann een sech an der grousser Grupp austauschen, wat een alles entdeckt huet.



Seelszéien



D'Kanner kréie Luppen
ausgedeelt a kënnen domat
fräi op
Entdeckungstour
goen.



Bei dësem Spill gëtt e
Staffellaf
gemaach bei deem
d'Kanner Korkestëpp
op enger Lupp solle
balancéieren.



Bei dësem Spill gëtt eng
Ficelle iwwer 2-3 Meter no
Iwwert dem Buedem
opgehang. Als éischt
sollen d'Kanner emol ouni
Lupp laanscht d'Ficelle iwwert
de Buedem krauchen. Duerno
gëtt am Grupp beschwat, wat
si entdeckt hunn. An enger
zweeter Phase widderhuelen
si dat nach emol mat enger
Lupp.



Bei dësem Spill setzen
d'Kanner sech an de Krees.
D'Musek gëtt ugemaach oder
d'Grupp fänkt un e Lidd ze
sangen. Et ass eng Lupp déi
am Krees weidergi gëtt. Wann
d'Musek stoppt, ass dat Kand
eraus, wat d'Lupp grad am
Grapp hat. Dat lescht Kand
am Krees huet
d'Spill gewonnen.



Staffellaf mat Becheren
Op Bechere mat Lächer,
Becheren op eng
Mënscheschubbkar
transportéieren oder mat
verbonnenen Ae weiderginn.
Et gi vill Méiglechkeeten eng
Staffel mat engem
Becherwaasser ze
organiséieren.



D'Kanner ginn a kleng
Gruppen agedeelt (4-
5 Kanner). Ee Kand läit um
Bauch um Buedem.
Déi aner Kanner sollen
elo mat Waasser gefëllte
Becheren oder op
deem säi Réck stellen.
Eréischt wann se all drop sin
n, duerfen si se erëm
erofhuelen.



Bei dësem Spill geet et
drëms Korkstëpp vun engem
Becher an deen aneren ze
schéissen an opzefänken.



Dëst Spill kann een am
Beschte **spille** wann et reent o
der grad gereent huet.
D'Kanner ginn a **Gruppe vu 4**
-5 Leit agedeelt. All Grupp
kritt ee Becher. Elo geet et
drëms **wéieng** Grupp hire
Becher als éischt komplett mat
Waasser gefëllt huet
dat si dobausse fannen. Si
mussen also selwer
Erausfannen wéi een d'
Waasser am beschten an de
Becher kritt a wou een et
fënnt (Moos ausdrécken,
Pull sichen...)



Bei dësem Spill müssen d'Kanner Becheren aus enger ëmgestëmmter Distanz mam Ball ëmschéissen. D'Bechere kënnen ënnerschiddlech wäit ewech oder héich stoen.



Naturmemory



Naturmandala leeën



Bei dësem Spill ginn d'Kanner an zwou Gruppe gedeelt. Vun der Grupp A stellt sech ee Kand hannert d'Duch. D'Grupp B muss elo mat (JO/Nee Froen) rode wien hannert dem Duch verstoppt ass.



Bei dësem Spill gi verschidde Naturmaterialien ënnert dem Duch verstoppt. D'Kanner müssen duerch Fillen erausfanne wat verstoppt ass.



Bei dësem Spill steet déi ganz Grupp um Läinduch. D'Kanner danzen op d'Musek. Wann d'Musek stoppt gëtt d' Läinduch emol gefaalt. Wann ee Kand de Buedem beréiert ass et fir dës Ronn eraus.



Bei dësem Spill kritt all Kand eng gewëssen Unzuel Klameren. Elo geet et drëms deenen anere Kanner Klameren zeklauen. Dat Kand wat keng Klamer méi huet ass eraus.



Ein Kind verwandelt mithilfe der Wäscheklammer seine/n Partner/in in einen Igel. Die Klammern stellen die Igelstacheln dar. Anschließend tauschen die Kinder die Rollen, sodass jedes Mal in einen Igel verwandelt wird.



Bei dësem Spill kritt all Kand eng gewëssen Unzuel u Klameren. Elo geet et drëms deenen anere Kanner Klameren ze ginn. Dat Kand wat als éischt keng méi huet, huet d'Spill gewonnen.



Bei dësem Spill kréien d' Kanner hir Ae verbonnen. Op engem Feld gi Klamere verdeelt. D'Kanner sinn déi blann Hénger, déi hiert Fudder siche mussen. D'Spill ass e riwwer wann d'Klameren All fort sinn.



Ee Kand huet Klameren u sech hänken. Dat anert Kand muss d'Klamere mat verbonnenen Ae vu Kand A erofhuelen.



Kanner mussen mat verbonnenen Ae laanscht ee Parcours aus Ficelle goen.



Mat Ficelle gëtt e Spannnetz tëschent 2 Beem installéiert. Déi ganz Grupp muss elo duerch klammen ouni d'Seel ze beréieren.



Hei gëtt Montagsmaler gespilt. Amplaz, dass d'Kanner d'Objete molen, sollen si dës mat Ficelle noleeën.



D'Kanner ginn zu zwee an zwee un de Been ze summe gestréckt a mussen esou e Parcours oftrëppelen.



Limbo



All Kand mécht ee
Steen an e klenge
Kuerf.
Duerno gëtt de Kuerf
am Krees ronderëm
ginn an all Kand muss
säi Steen erëm fannen.



An e klenge Kuerf ginn
Naturmaterialie geluecht.
D'Kanner mussen rote wat
dran ass.



Schau nicht um
der Fuchs geht
um



D'Kanner sängen e Lidd a
ginn de Kuerf ronderëm.
Wann d'Lidd eriwwer ass,
muss dat Kand eraus aus
dem Krees dat de Kuerf
an der Hand huet.



D'Kanner müssen de
klenge Kuerf (gefëllt
mat Buedem/Sand) esou
wäit schéisse wéi si
kënnen. Mat Äscht gëtt
gemooss wéie Kand de
Kuerf am wäitste
geschoss huet.

