

# IMPRESSUM

© WIMASU GmbH 2021

Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.  
<https://wimasu.de/shop/kleine-spiele-fuer-grundschule-und-kinderturnen/>  
1. Version

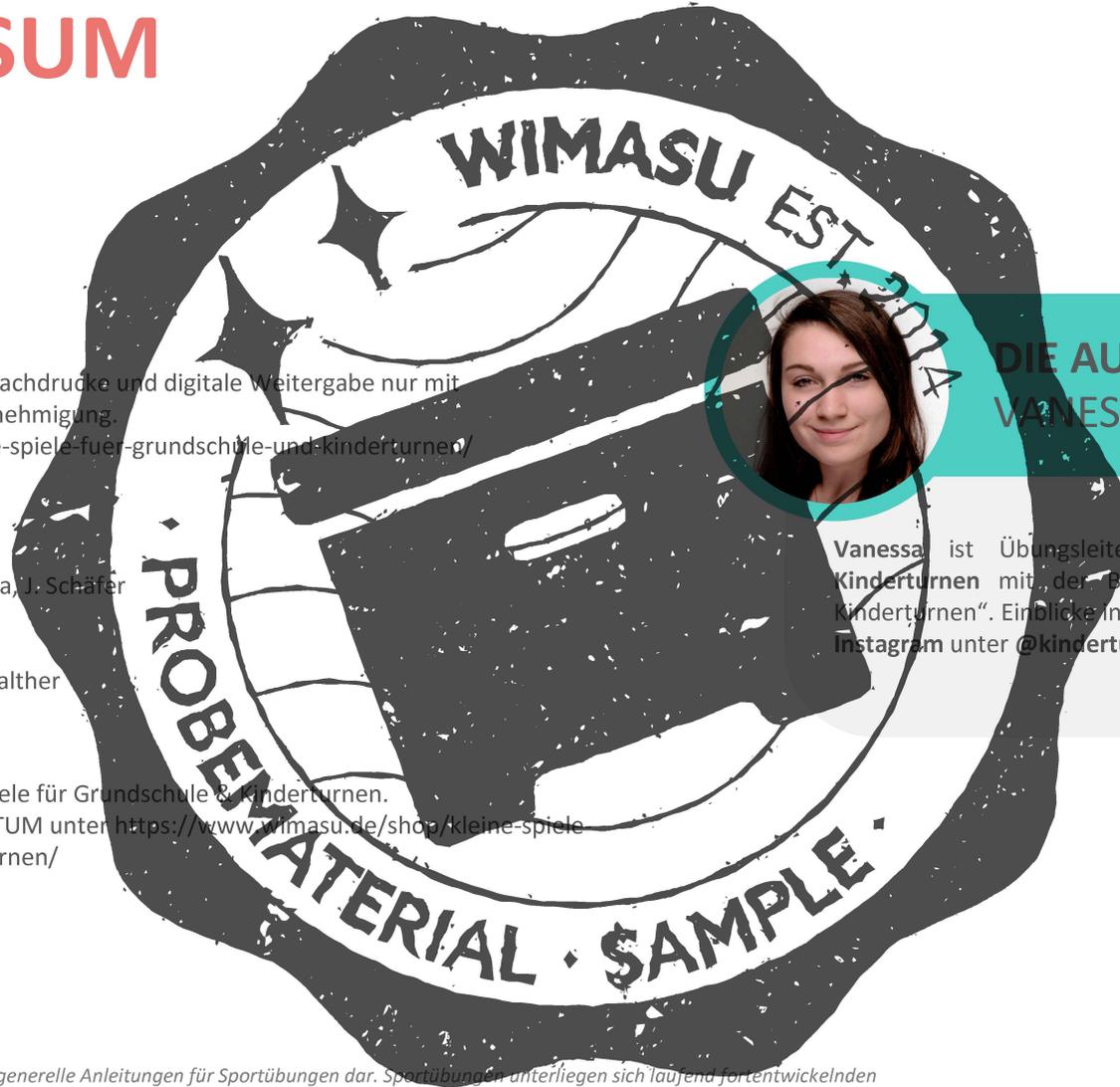
**Autorin:** V. Samrei  
**Illustrationen:** N. Matsuyama, J. Schäfer  
**Satz und Layout:** J. Schäfer  
**Lektorat:** J. Schäfer  
**Herausgeber:** J. Veit, Ch. Walther

**Dieses Dokument zitieren:**

Samrei, V. (2021). 35 kleine Spiele für Grundschule & Kinderturnen.  
Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter <https://www.wimasu.de/shop/kleine-spiele-fuer-grundschule-und-kinderturnen/>

**Haftungsausschluss**

*Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.*



## DIE AUTORIN VANESSA SAMREI

Vanessa ist Übungsleiterin im Eltern-Kind-Turnen und Kinderturnen mit der B-Lizenz „Gesundheitsförderung im Kinderturnen“. Einblicke in ihren Kinderturn-Alltag zeigt sie auf Instagram unter @kinderturnen\_ideen.

## KINDERTURNEN – KLEINE SPIELE

# EINLEITUNG

Die Spielesammlung „35 kleine Spiele für Grundschule & Kinderturnen“ sollte in keiner Hosentasche fehlen, denn sie bietet 35 Spiele für 3-6 Jährige Kinder, die schnell erklärt und einfach zu spielen sind. Die Spiele eignen sich für das Aufwärmen und für den Abschluss beim Kinderturnen, sowie auch als kurze Bewegungseinheit für zwischendurch, beispielsweise im Kindergarten.

Unterteilt sind die Spiele dabei in die vier Kategorien:

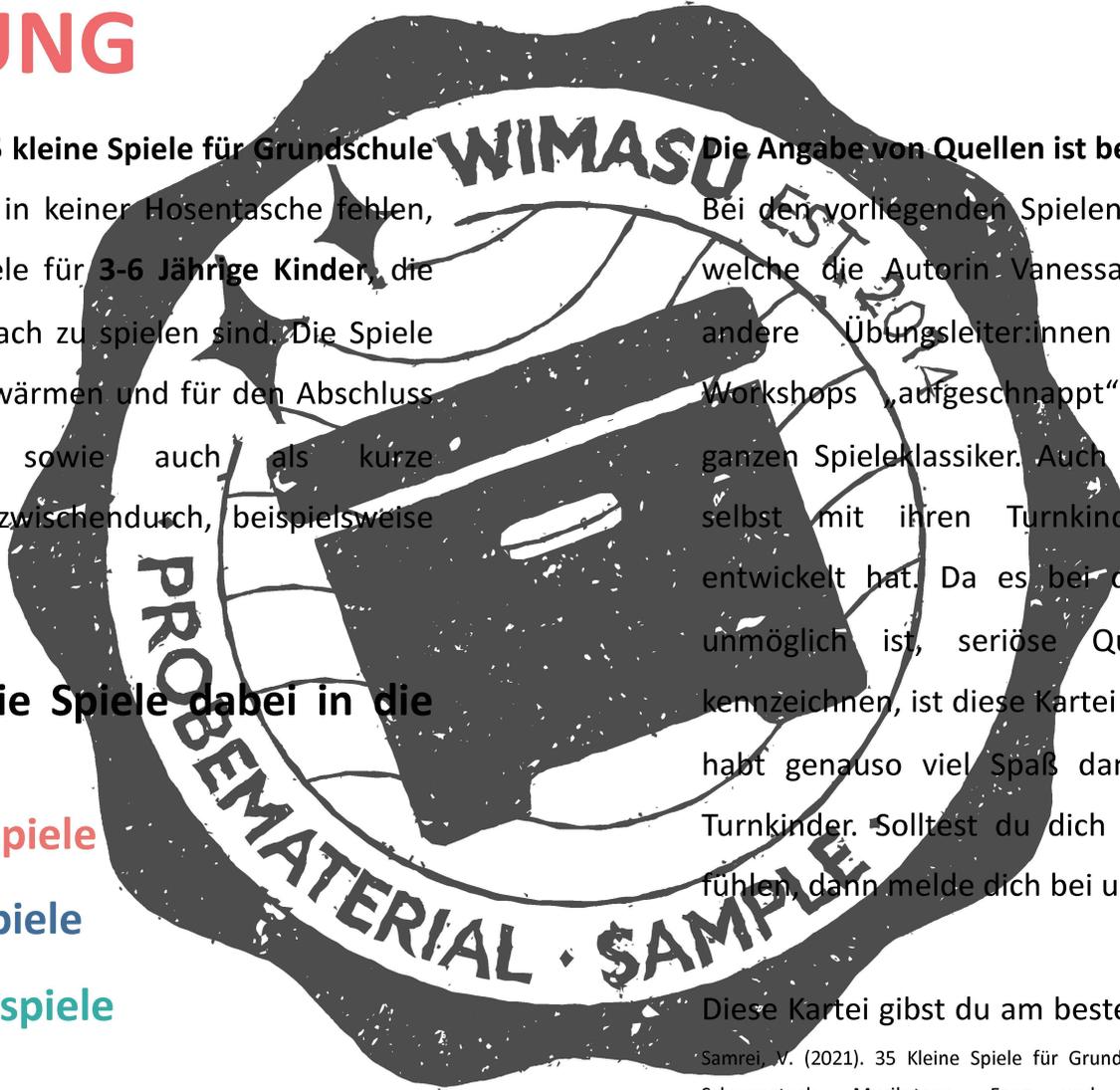
- **Schwungtuchspiele**
- **Musikstopp-Spiele**
- **Tick- und Fangspiele**
- **Laufspiele**

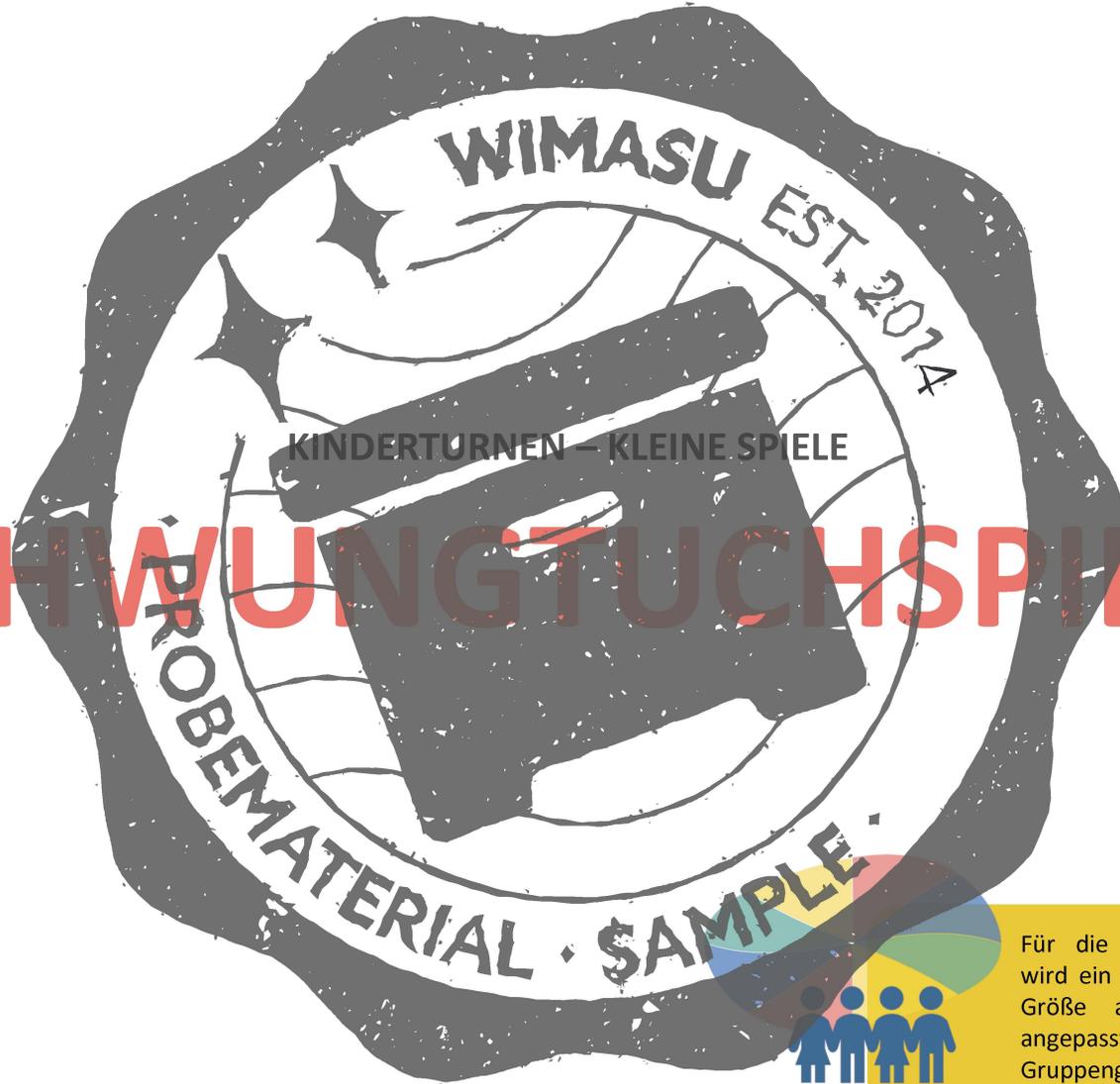
Die Angabe von Quellen ist bei WIMASU wichtig!

Bei den vorliegenden Spielen handelt es sich um Spiele, welche die Autorin Vanessa im Laufe der Zeit durch andere Übungsleiter:innen im Kinderturnen und Workshops „aufgeschnappt“ hat – insbesondere die ganzen Spieleklassiker. Auch sind es Spiele, die Vanessa selbst mit ihren Turnkindern zusammen (weiter-) entwickelt hat. Da es bei den meisten Spielen leider unmöglich ist, seriöse Quellen oder Urheber zu kennzeichnen, ist diese Kartei „quellenlos“. Wir hoffen, ihr habt genauso viel Spaß damit, wie Vanessa und ihre Turnkinder. Solltest du dich als Urheber:in eines Spiels fühlen, dann melde dich bei uns!

Diese Kartei gibst du am besten mit folgender Zitation an:

Samrei, V. (2021). 35 Kleine Spiele für Grundschule und Kinderturnen. Abwechslung mit Schwungtuch-, Musikstopp-, Fang- und Laufspielen. Zugriff am DATUM unter <https://wimasu.de/shop/kleine-spiele-fuer-grundschule-und-kinderturnen>





# SCHWUNGTUCHSPIELE



Für die folgenden Schwungtuchspiele wird ein **Schwungtuch** benötigt, dessen Größe an die Anzahl der Kinder angepasst werden sollte. Die minimale Gruppengröße sollte **10 Kinder** betragen.

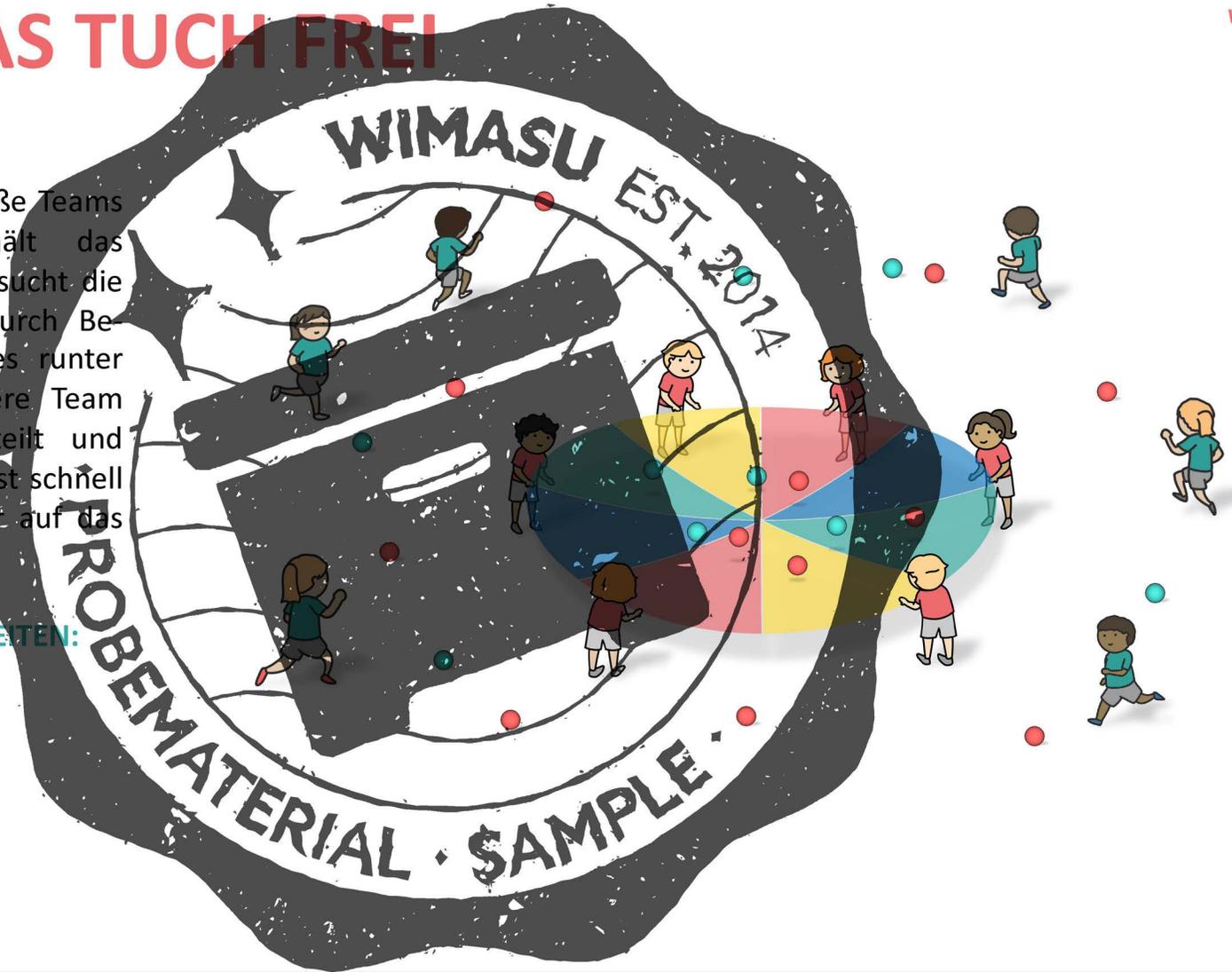
# HALTET DAS TUCH FREI

## SPIELABLAUF:

Es werden zwei gleich große Teams gebildet. Ein Team hält das Schwungtuch fest und versucht die darauf liegenden Bälle durch Bewegungen des Schwungtuches runter zu bekommen. Das andere Team steht in der Halle verteilt und versucht die Bälle möglichst schnell einzusammeln und wieder auf das Schwungtuch zu werfen.

## VARIATIONSMÖGLICHKEITEN:

Anzahl der Bälle



## Material:

1 Schwungtuch, viele Bälle oder Luftballons

# DAS KROKODIL UNTER DEM SCHWUNGTUCH

## SPIELABLAUF:

Alle Kinder sitzen mit ausgestreckten Beinen im Kreis und halten das Schwungtuch so fest, dass die Beine unter dem Schwungtuch sind und der Oberkörper rausschaut. Nun wird ein Kind bestimmt, welches als Krokodil unter das Schwungtuch krabbelt und versucht die Kinder an den Beinen unter das Tuch zu ziehen. Wer unter das Schwungtuch gezogen wurde, wird auch ein Krokodil. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kinder unter das Schwungtuch gezogen wurden.

## VARIATIONSMÖGLICHKEITEN:

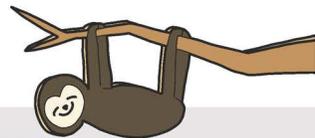
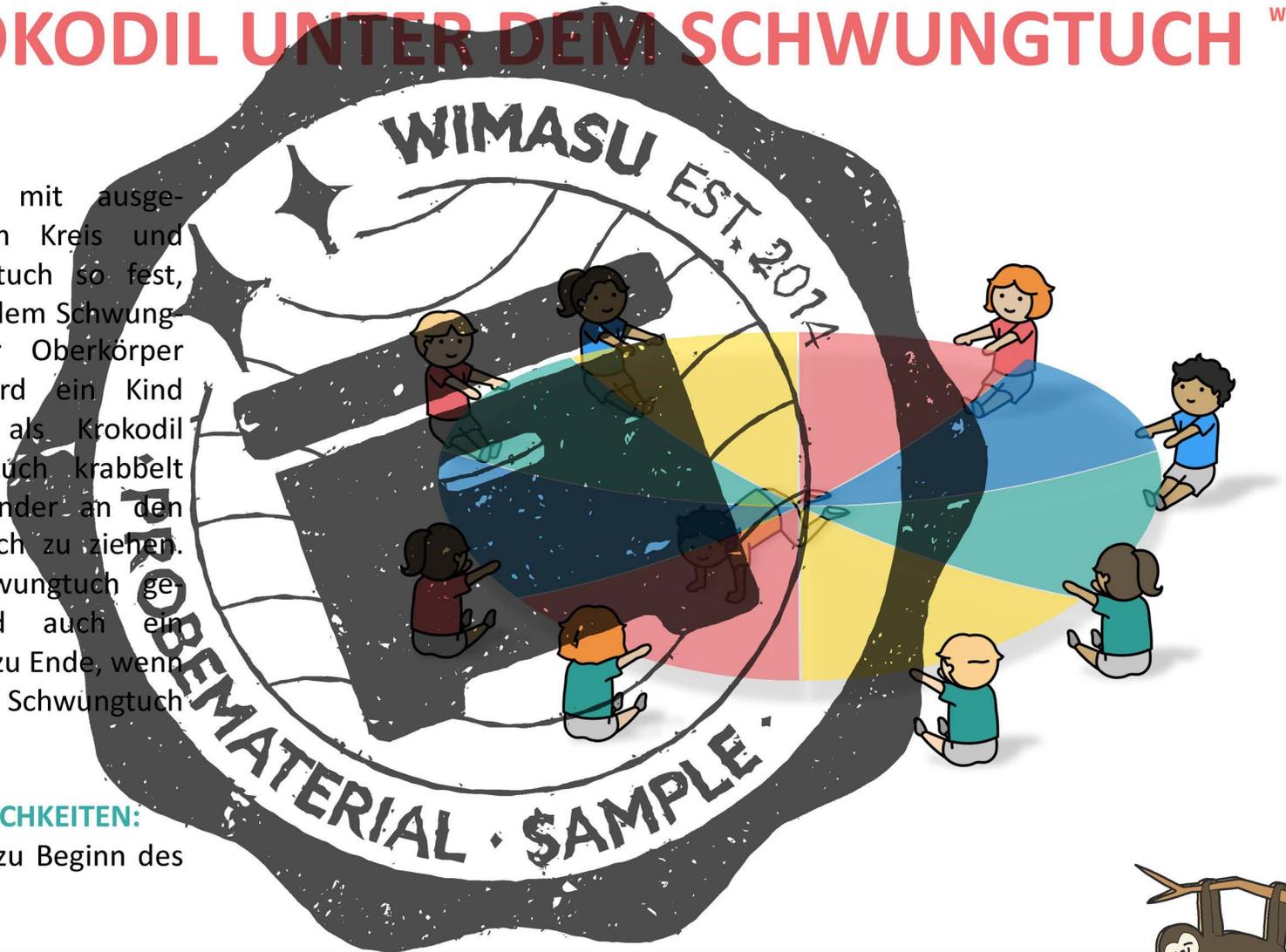
Anzahl der Krokodile zu Beginn des Spiels

## Material:

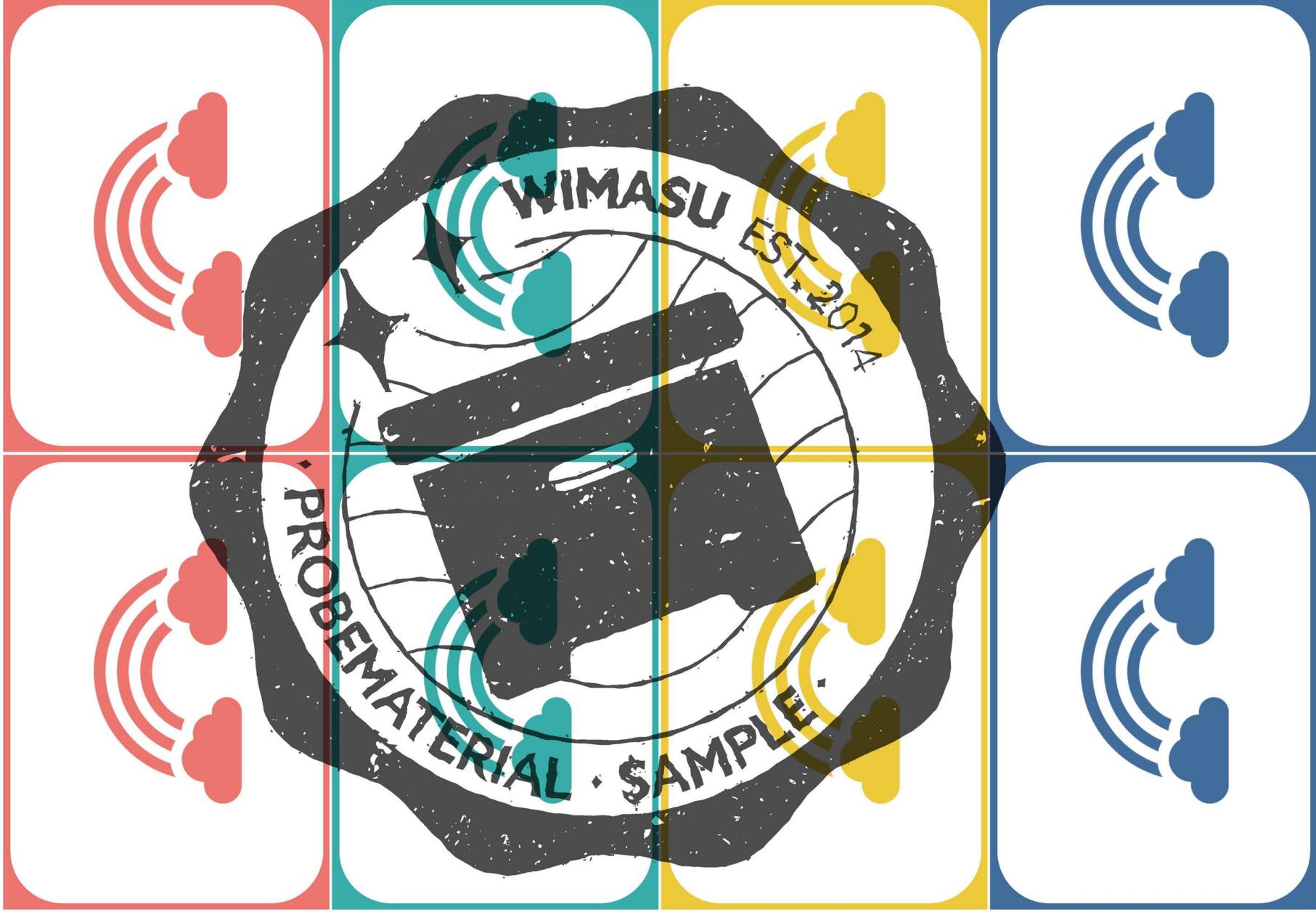
1 Schwungtuch

## Mögliche Bewegungslandschaften:

Als Anfangsspiel für „Dschungel“ und „Zoo“



# DRUCKVORLAGE REGENBOGENSPIEL





KINDERTURNEN – KLEINE SPIELE

# MUSIKSTOPP-SPIELE

## KINDERTURNEN – MUSIKSTOPP-SPIELE

# MIT DEM LINIENBUS UNTERWEGS

### SPIELBLAUF:

In der Turnhalle werden Gymnastikreifen so verteilt, dass sie eine Linie des Hallenbodens kreuzen. Sie stellen die Haltestellen dar. Die Kinder sind die Linienbusse und laufen zur Musik entlang der Linien. Wenn die Musik stoppt müssen die Kinder schnell auf den Linien zu einem Reifen laufen und sich in diesen stellen.

### VARIATIONSMÖGLICHKEITEN:

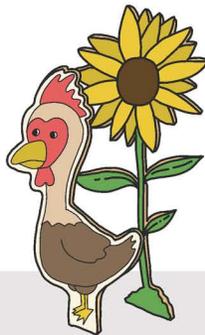
- **Anzahl der Reifen:** Entweder die Anzahl der Reifen ist gleich der Anzahl der Kinder und jedes Kind muss sich einen freien Reifen suchen oder es gibt weniger Reifen als Kinder und mehrere Kinder dürfen sich gemeinsam in einen Reifen stellen.
- **Mehrere Kinder sind zusammen ein Bus** indem sie ihre Hände auf die Schultern des Kindes vor sich legen. Diese Kinder dürfen sich während der Fahrt nicht loslassen.

### Material:

Musik, einige Gymnastikreifen

### Mögliche Bewegungslandschaften:

Als Anfangsspiel für die „Fahrt“ zum „Zoo“, „Dschungel“ oder „Bauernhof“



## KINDERTURNEN – MUSIKSTOPP-SPIELE

# DER KLASSIKER: FEUER – WASSER – BLITZ

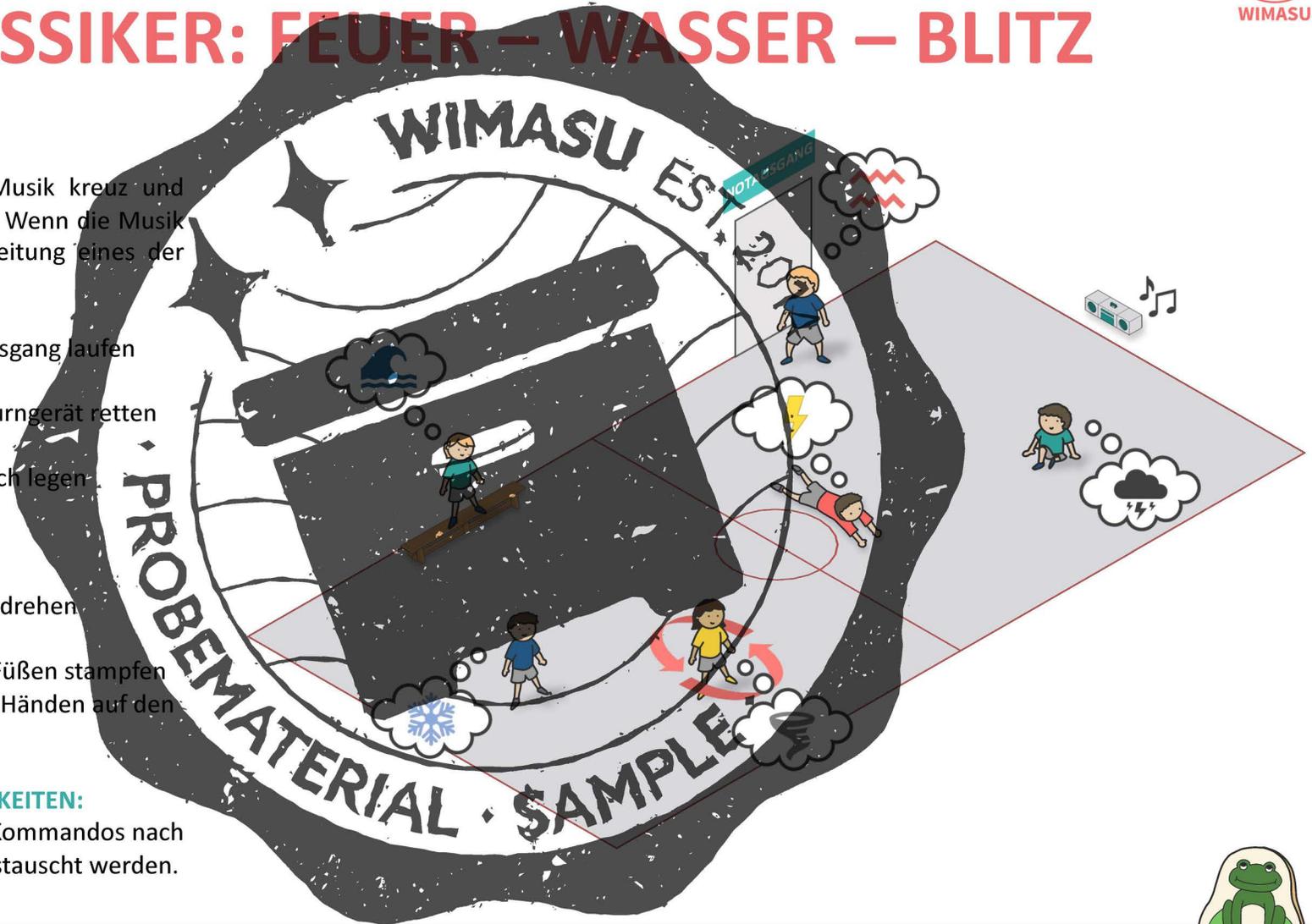
### SPIELABLAUF:

Alle Kinder laufen zur Musik kreuz und quer durch die Turnhalle. Wenn die Musik stoppt, ruft die Übungsleitung eines der folgenden Kommandos:

-  **Feuer:** Zum Notausgang laufen
-  **Wasser:** Auf ein Turngerät retten
-  **Blitz:** Auf den Bauch legen
-  **Eis:** Erstarren
-  **Tornado:** Im Kreis drehen
-  **Donner:** Mit den Füßen stampfen und/oder mit den Händen auf den Boden trommeln

### VARIATIONSMÖGLICHKEITEN:

Es können verschiedene Kommandos nach belieben ergänzt oder ausgetauscht werden.



**Material:**  
Musik, Turngeräte

**Mögliche Bewegungslandschaften:**  
Als Anfangsspiel zum Thema „Wetter“



# TIER-MUSIKSTOPP

## SPIELABLAUF:

Alle Kinder laufen zur Musik kreuz und quer durch die Turnhalle. Wenn die Musik stoppt, ruft die Übungsleitung ein Tier, welches die Kinder dann nachmachen müssen. Es können entweder alle Tiere kreuz und quer oder auch passend zu eurer Themenbewegungslandschaft gewählt werden. Hier sind einige Beispiele:

### IM DSCHUNGEL:

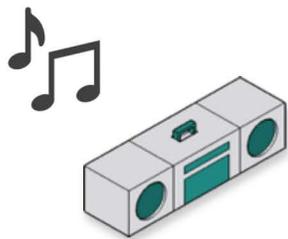
- **Elefant:** Mit den Armen einen Rüssel bilden und mit schweren Schritten durch die Turnhalle gehen
- **Krokodill:** Die Arme vor dem Körper ausgestreckt zusammen und auseinander bewegen wie ein Krokodilmaul und so durch die Halle bewegen
- **Giraffe:** Auf Zehenspitzen mit den Armen nach oben gestreckt durch die Turnhalle bewegen

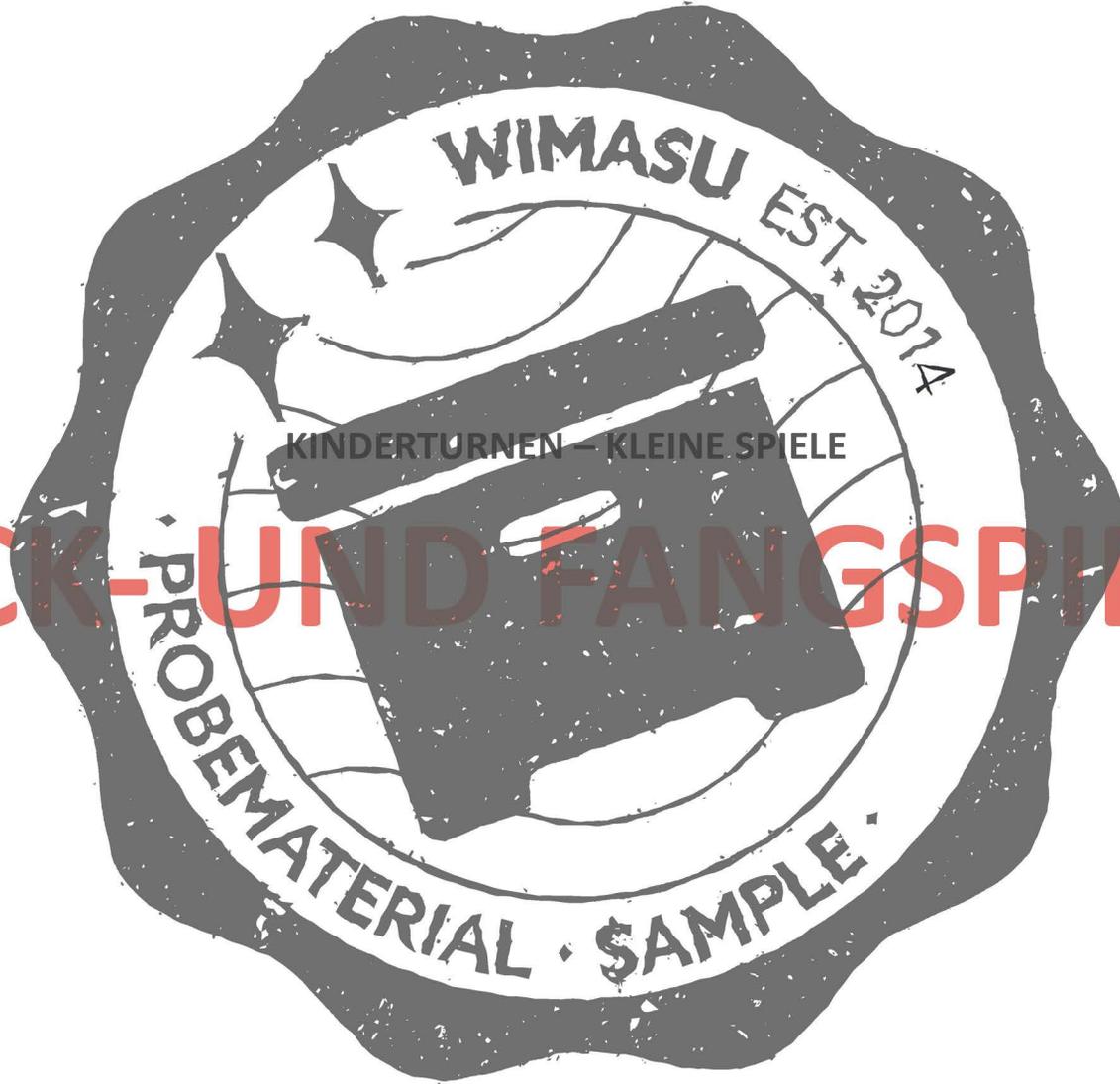
### AUF DEM BAUERNHOF:

- **Kuh:** Im Stehen mit hüftbreit auseinander stehenden Beinen, den Oberkörper zum Boden geneigt, als würde die Kuh grasen
- **Pferd:** Durch die Halle galoppieren
- **Huhn:** Angewinkelte Arme auf und ab bewegen und dabei durch die Halle gehen

### IM GARTEN:

- **Schmetterling:** Mit ausgestreckten Armen durch die Halle fliegen
- **Frosch:** Wie ein Frosch hüpfen
- **Marienkäfer:** Auf dem Rücken liegend mit den Armen und Beinen zappeln





KINDERTURNEN – KLEINE SPIELE

# TICK-UND FANGSPIELE

## KINDERTURNEN – TICK- UND FANGSPIELE

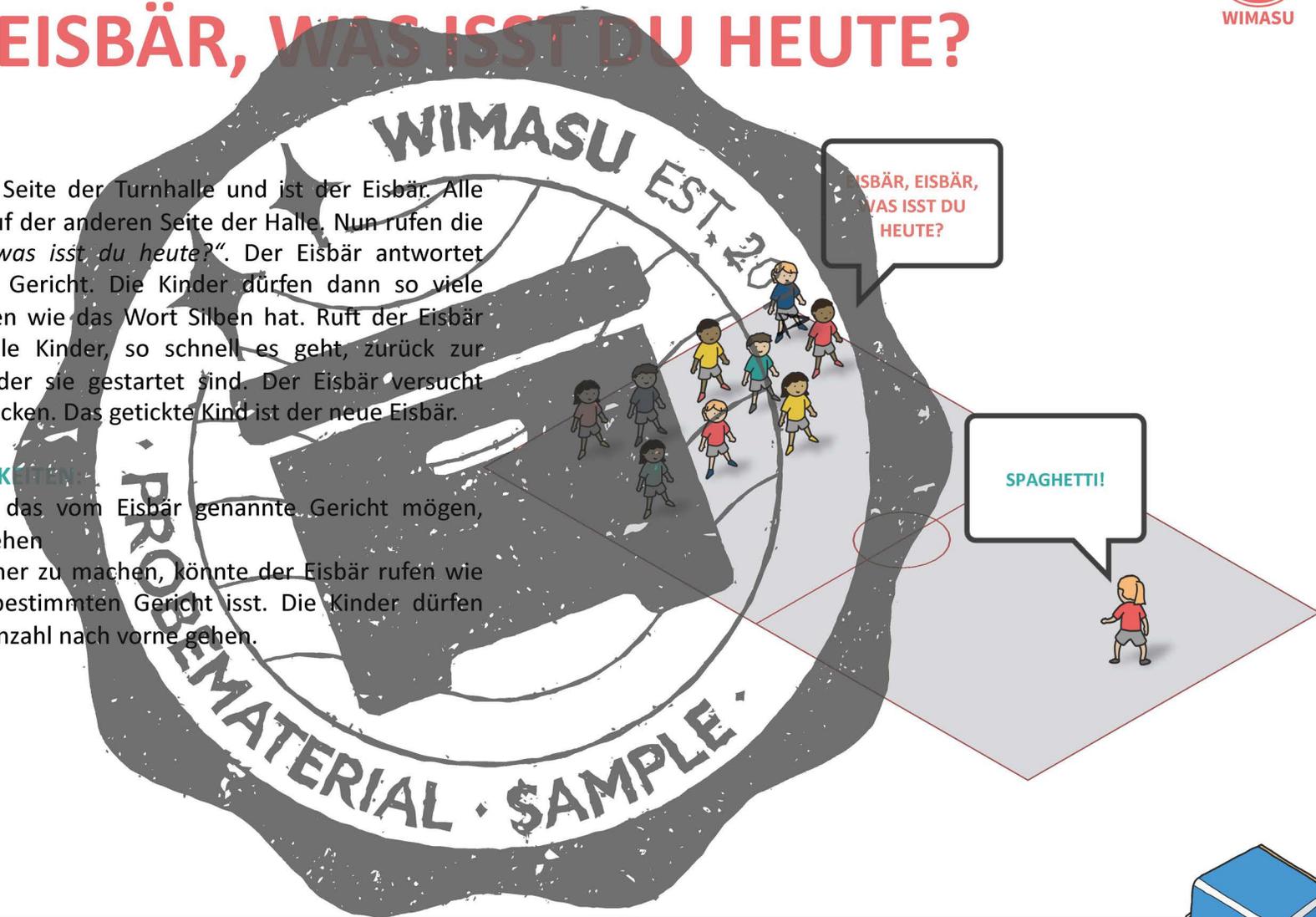
# EISBÄR, EISBÄR, WAS ISST DU HEUTE?

### SPIELABLAUF:

Ein Kind steht auf einer Seite der Turnhalle und ist der Eisbär. Alle anderen Kinder stehen auf der anderen Seite der Halle. Nun rufen die Kinder: „Eisbär, Eisbär, was isst du heute?“. Der Eisbär antwortet daraufhin ein beliebiges Gericht. Die Kinder dürfen dann so viele Schritte nach vorne gehen wie das Wort Silben hat. Ruft der Eisbär aber „Fisch“, müssen alle Kinder, so schnell es geht, zurück zur Hallenwand laufen von der sie gestartet sind. Der Eisbär versucht nämlich nun ein Kind zu ticken. Das getickte Kind ist der neue Eisbär.

### VARIATIONSMÖGLICHKEITEN:

- Nur die Kinder, die das vom Eisbär genannte Gericht mögen, dürfen nach vorne gehen
- Um das Spiel einfacher zu machen, könnte der Eisbär rufen wie viel er von einem bestimmten Gericht isst. Die Kinder dürfen dann die genannte Anzahl nach vorne gehen.

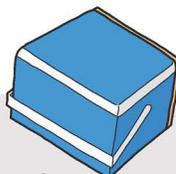


**Material:**

—

**Mögliche Bewegungslandschaften:**

Als Anfangsspiel zum Thema „Nordpol“ oder auch anderen Themen (anderes Tier)



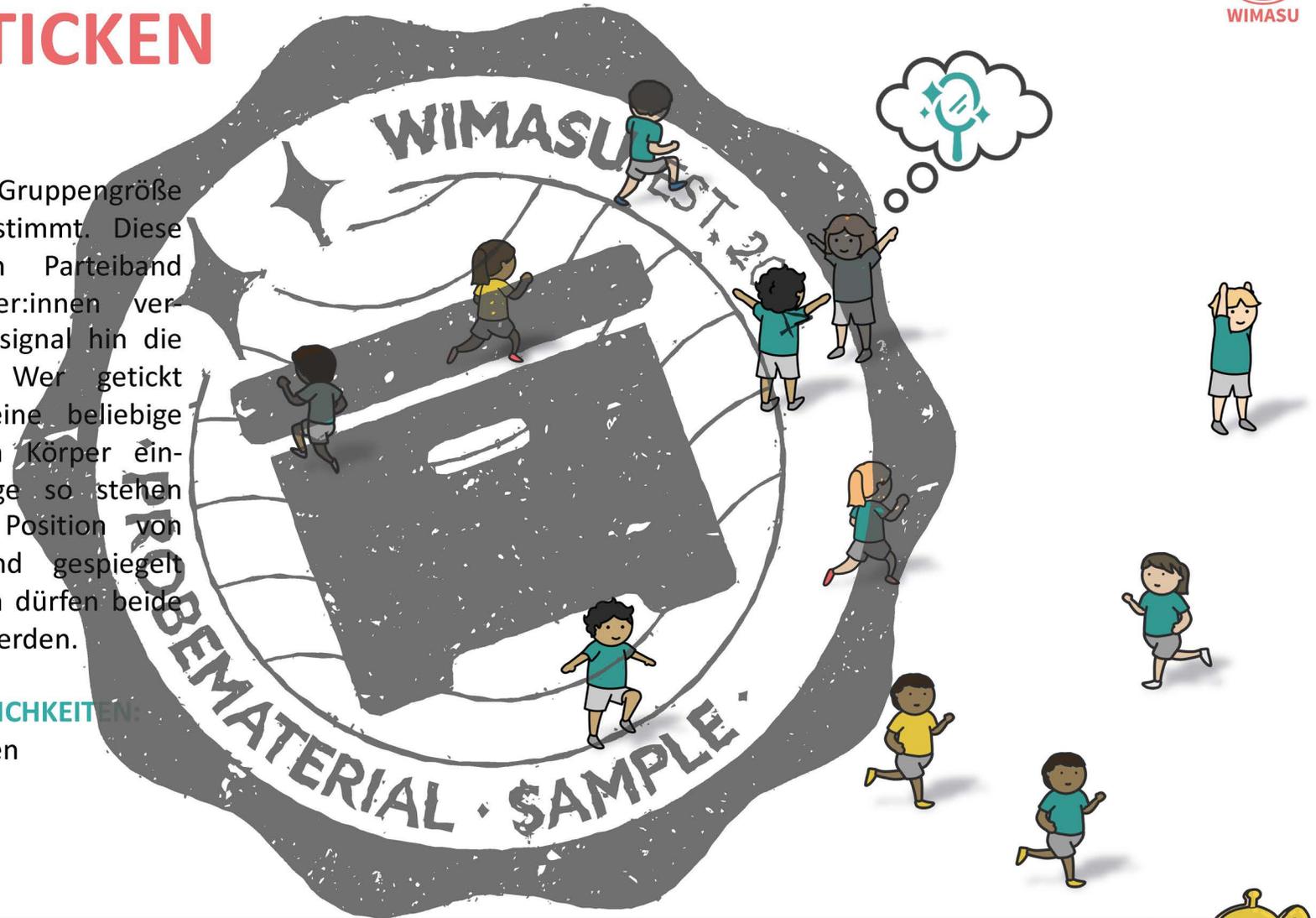
# SPIEGELTICKEN

## SPIELABLAUF:

Es werden je nach Gruppengröße 2-3 Ticker:innen bestimmt. Diese werden durch ein Parteiband markiert. Die Ticker:innen versuchen auf ein Startsignal hin die Kinder zu ticken. Wer getickt worden ist muss eine beliebige Position mit seinem Körper einnehmen und solange so stehen bleiben bis diese Position von einem anderen Kind gespiegelt wird. Währenddessen dürfen beide Kinder nicht getickt werden.

## VARIATIONSMÖGLICHKEITEN:

Anzahl der Ticker:innen

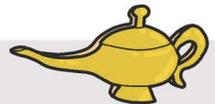


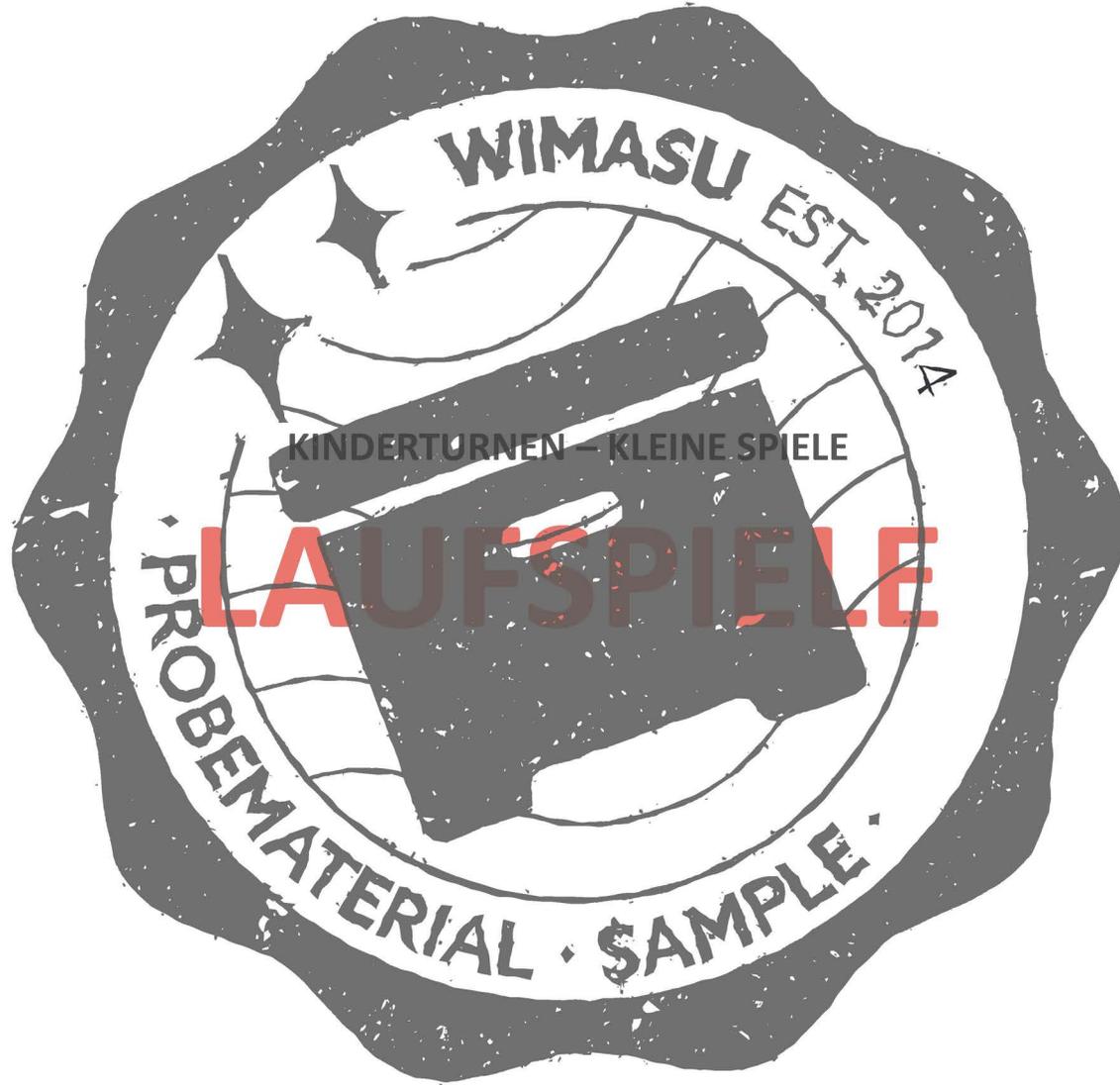
## Material:

2-3 Parteibänder

## Mögliche Bewegungslandschaften:

Als Anfangsspiel zum Thema „Märchen“





## KINDERTURNEN – LAUFSPIELE

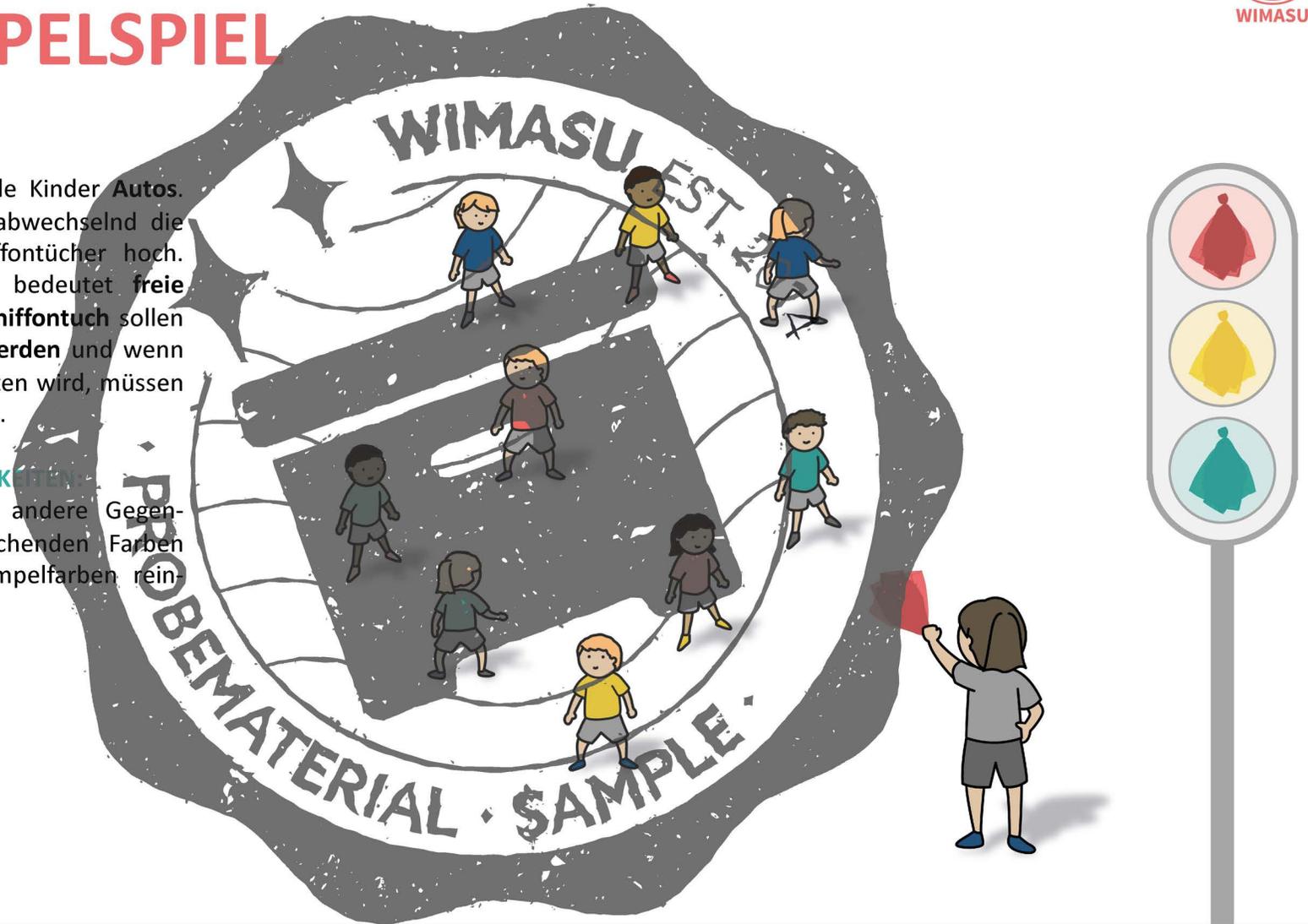
# DAS AMPELSPIEL

### SPIELABLAUF:

Bei diesem Spiel sind alle Kinder **Autos**. Die Übungsleitung hält abwechselnd die verschiedenfarbigen Chiffontücher hoch. Das **grüne Chiffontuch** bedeutet **freie Fahrt**, bei dem **gelben Chiffontuch** sollen alle Kinder **langsamer werden** und wenn das **rote Tuch** hochgehalten wird, müssen alle Autos **stehen bleiben**.

### VARIATIONSMÖGLICHKEITEN:

Alternativ können auch andere Gegenstände in den entsprechenden Farben genommen oder die Ampelfarben reingerufen werden.



### Material:

3 Chiffontücher in den Farben grün, gelb und rot

### Mögliche Bewegungslandschaften:

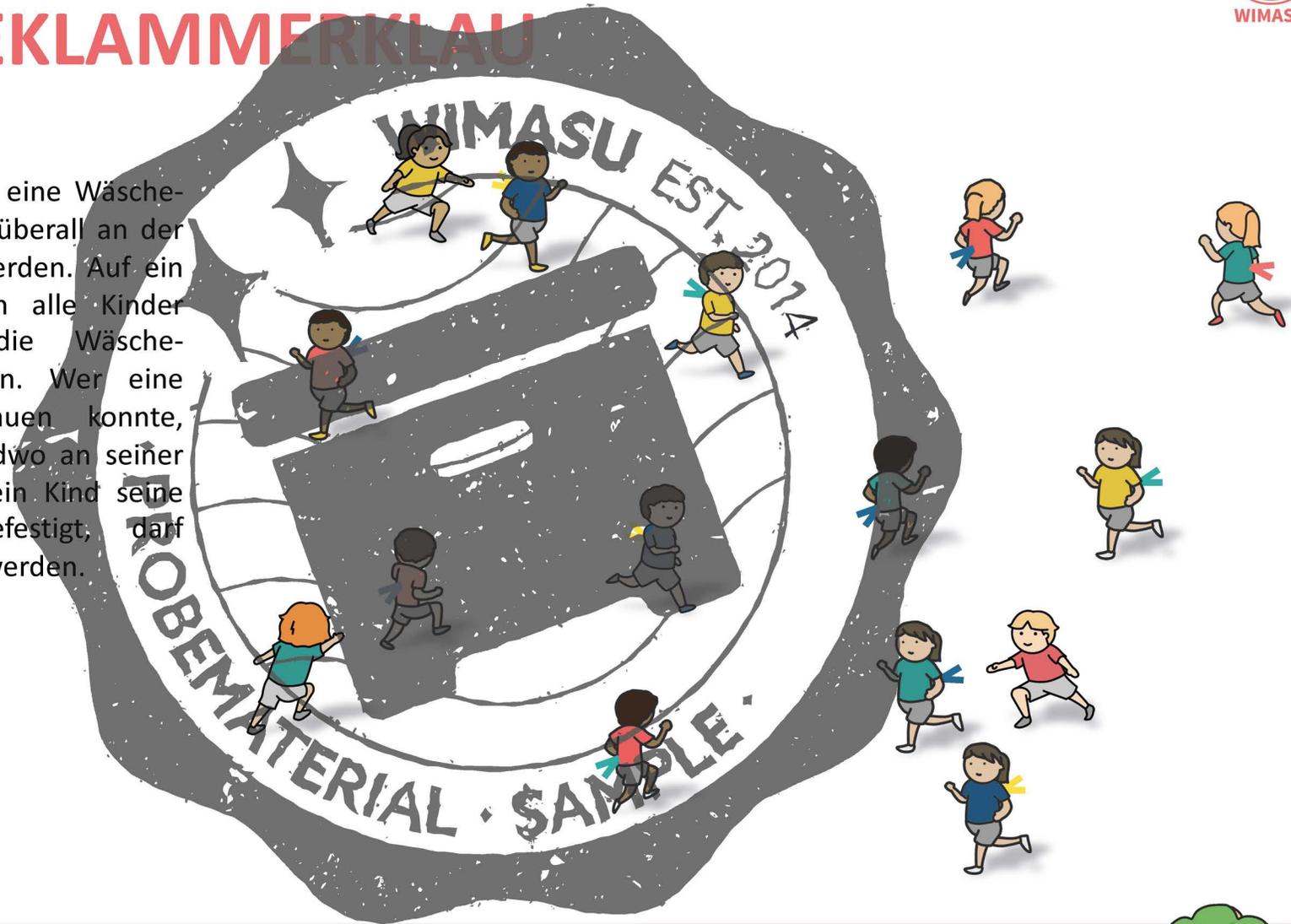
„Auto“ oder „Verkehr“

## KINDERTURNEN – LAUFSPIELE

# WÄSCHEKLAMMERKLAU

### SPIELABLAUF:

Jedes Kind bekommt eine Wäscheklammer. Diese darf überall an der Kleidung befestigt werden. Auf ein Startsignal versuchen alle Kinder sich gegenseitig die Wäscheklammern zu klauen. Wer eine Wäscheklammer klauen konnte, befestigt diese irgendwo an seiner Kleidung. Während ein Kind seine Wäscheklammer befestigt, darf dieses nicht beklaut werden.



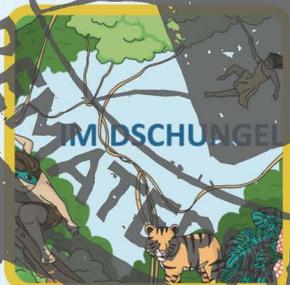
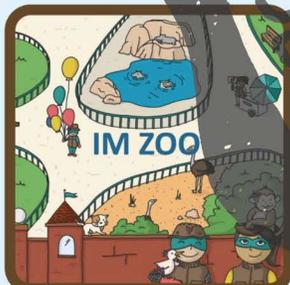
**Material:**  
Wäscheklammern

**Mögliche Bewegungslandschaften:**  
Unter den Namen „Dino-“ oder „Igelstachelklauf“  
für die Themen „Dinosaurier“ oder „Igel“



# WIMASU KINDERTURN DOKUMENTARFILM

Bei uns  
erhältlich!



5 THEMENLANDSCHAFTEN  
31 AUFBAUKARTEN

5 THEMENLANDSCHAFTEN  
36 AUFGABENKARTEN  
+ 3D-POWERPOINT-DATEI



WIMASU