

© Gabriele Boorsma, Eva Lipkowski (April 2011)

Reime, Abzählverse, Lieder und Spiele zur Sprachförderung im Elementar- und Primarbereich

Im Elementar- und Primarbereich zeigen sich bei Schülerinnen und Schülern beim Erwerb des Deutschen als Zweitsprache schnelle Fortschritte im Bereich Hörverstehen und Sprechen. Es bietet sich an, diesen Bereich gezielt für den weiteren Aufbau von Sprachkompetenz zu nutzen. Abzählverse, Gedichte, Lieder, Rätsel, Zungenbrecher und Spiele können gut für die Förderungsbereiche Aussprache, Prosodie und Hören im Sinne von Lautdiskriminierung, Morphologie und Syntax sowie zur Erweiterung des Wortschatzes eingesetzt werden. So werden Formen und Strukturen des Sprachsystems implizit und im Zusammenhang mit ihrer kommunikativen Funktion erworben und in kommunikativen Situationen angewendet, gefestigt, automatisiert und dauerhaft behalten. Spiele sind außerdem attraktiv und motivierend für Kinder. Im Spiel müssen sie die Sprache als Kommunikationsmittel gebrauchen, können miteinander kooperieren und voneinander lernen.

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, „mündlich tradierte Poesie“¹, Scherz- und Erzählgedichte und Spieleklassiker zur Sprachförderung einzusetzen. Eine Sammlung davon ist im Folgenden zusammengestellt.

¹ vgl. Gerlind Belke (2011), „[Generatives Schreiben](#)“ als Grundlage interkultureller sprachlicher Bildung, S. 2. Dieser Beitrag kann von den Seiten des ProDaZ-Kompetenzzentrums abgerufen werden.

1. Spiele, Lieder und Reime,

die bezogen auf die Themenfelder „sich kennen lernen“, „Körper/Kleidung/Gesundheit und Krankheit/Nahrung“ und „Tiere/Natur/Jahreszeiten“ eingesetzt werden können.

Thema: Sich kennen lernen

Spiele

1. Wollspiel (Wollknäuel)

Ein Namenlernspiel

Material: ein Wollknäuel

Spielverlauf: Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Der erste Spieler hat das Wollknäuel in der Hand, nennt seinen Namen und wirft die Wolle zu einem beliebigen Mitspieler, hält dabei aber den Anfang der Wolle fest. Jeder Teilnehmer nennt seinen Namen, hält dieses Wollstück fest, so dass es irgendwann ein Spinnennetz ergibt. Hat man genug, geht das Ganze rückwärts.

Variation: Beim Zurückwickeln der Wolle, kann man erst sagen, wer die Wolle bekommen soll. Wer hat sich den Namen gemerkt?

2. Ich heiße ..., und du?

Ein Namenlernspiel mit Ball

Material: ein (Soft)Ball, ein Schwamm oder Papierball

Spielverlauf: Ein Ball wird von Spieler zu Spieler im Kreis umhergeworfen. Dabei sagt z. B. das werfende Kind: „Ich heiße Peter, und wie heißt du?“ Das fangende Kind sagt daraufhin seinen Namen und wirft den Ball mit dem gleichen Satz weiter. Es kann noch ein zweiter Ball ins Spiel gebracht werden. Das macht das Spiel etwas lebhafter und lustiger. Variante: Wenn die Namen schon etwas besser klappen, kann beim Werfen z. B. auch der Satz gesagt werden: „Du heißt Nina, und wie heiße ich?“

3. Zip Zap/Pit Pat

Ein Namenlernspiel mit schnellem Spieltempo

Spielverlauf: Alle Kinder sitzen im Stuhlkreis. Jeder sagt reihum einmal seinen Namen. Nun wird ein Spieler ausgewählt und stellt sich in die Mitte. Er zeigt auf einen der Mitspieler und sagt entweder „ZIP“ oder „ZAP“. Bei ZIP ist vom Angesprochenen der Name seines linken Nachbarn zu nennen, bei ZAP der des rechten. Sagt der Spieler in der Mitte plötzlich „ZIP-ZAP!“, wechseln alle ihre Plätze und der Spieler in der Mitte versucht einen freien Platz zu bekommen. Wer beim Nennen der Namen einen Fehler macht, muss in den Kreis.

4. Mein rechter Platz ist frei

Ein Bewegungsspiel zum Kennenlernen

Spielverlauf: Alle Kinder sitzen im Kreis, ein Stuhl bleibt leer. Der Spieler links vom leeren Stuhl legt seine Hand auf die freie Sitzfläche und sagt: „Mein rechter Platz ist frei, ich wünsche mir ... herbei!“

Variation: Man kann sich andere Spieler mit Namen oder Personen mit einem bestimmten Merkmal herbeiwünschen. Beispielsweise: „... ich wünsche mir jemanden mit weißen Socken her!“ Haben das genannte Merkmal mehrere Kinder, so sollten alle versuchen, den freien Stuhl zu ergattern. Wer es nicht als Erster geschafft hat, muss wieder zu seinem Stuhl zurück.

5. Was ich mag

Ein Gedächtnisspiel zum Namenmerken

Spielverlauf: Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind fängt an und sagt seinen Namen und eine Frucht mit dem gleichen Anfangsbuchstaben: „Ich heiße Max und mag Melonen.“ Das nächste Kind fährt fort indem er auf seinen Nachbarn zeigt und z. B. sagt: „Du heißt Max und magst Melonen.“ Dann zeigt es auf sich und ergänzt z. B.: „Ich heiße Sandra und mag Sauerkirschen.“ Jedes Kind wiederholt Name und Frucht. Zur visuellen Unterstützung können auch Bilder von verschiedenen Früchten eingesetzt werden. Anstelle der Früchte kann man auch Hobbys oder Lieblingsspeisen nehmen.

Variante: Der Einsatz von Gestik/Bewegungen. Alle Kinder machen bei der Wiederholung die Bewegung mit.

6. Mitbringsel

Ein Gedächtnisspiel mit Bewegung

Spielverlauf: Alle Kinder stehen im Kreis. Ein Kind fängt an und stellt sich vor: „Ich heiße Tim und habe ein Klatschen mitgebracht.“ Dabei wird die Bewegung ausgeführt, also geklatscht. Der nächste wiederholt und schließt eine andere Bewegung an, z. B. „Ich heiße Lara und habe ein Kopfschütteln mitgebracht.“ Jeder wiederholt (möglichst schnell) Name und Bewegung der Vorherigen.

7. Besensspiel

Ein Spiel, bei dem Schnelligkeit gefordert ist.

Material: ein Besen

Spielverlauf: Die Spieler sitzen in einem Stuhlkreis. Ein Kind hält in der Mitte senkrecht einen Besen (Besenhaare sind auf dem Boden). Das Kind lässt den Besen los, sagt den Namen eines Mitspielers und geht zu seinem Platz zurück. Der Aufgerufene muss sofort den Besen schnappen, bevor dieser auf den Boden fällt.

8. Krokodilspiel

Ein Kennenlernspiel, bei dem Konzentration und Merkfähigkeit verlangt werden.

Material: ein Stift

Spielverlauf: Ein Gegenstand (z. B. ein Stift – „das Krokodil“) wird im Kreis herumgegeben. Jedes Kind muss alle Namen wiederholen, wo „das Krokodil“ vorher schon war.

Variation: Tätigkeit des Krokodils hinzufügen. Namen und Tätigkeiten wiederholen.

9. Ballonspiel

Ein Kennenlernspiel

Material: Luftballons

Spielverlauf: Jeder Spieler bekommt einen Luftballon. Auf ihn malt er ein Merkmal, das typisch für ihn ist (eine Brille, eine Kette, einen gestreiften Pullover o. ä.). Die Ballons werden in die Luft geworfen und auf ein Signal vom Spielleiter hin schnappt sich jeder Spieler einen Ballon und soll anhand der Zeichnung den Ballonbesitzer finden. Anschließend treffen sich alle im Kreis, jeder stellt seinen Partner mit Namen und mit dem beschriebenen Merkmal den anderen vor.

10. Tütengeschichten

Geschichten zu Kindern erfinden mit kleinen Gegenständen

Material: verschiedene kleine Gegenstände und eine Papiertüte

Spielverlauf: Die Kinder geben dem Spielleiter einen kleinen Gegenstand von sich und setzen sich in einen Kreis. Der Spielleiter legt die verschiedenen Gegenstände in eine Papiertüte oder Leinentasche.

Ein Kind greift in die Tüte und holt einen Gegenstand heraus. Es fängt an eine kleine Phantasiegeschichte zu erzählen, in der der Gegenstand eine Rolle spielt. Sobald der Gegenstand erwähnt wurde, wird die Tüte weitergegeben und der gezogene Gegenstand wird in die Geschichte eingebaut. Das letzte Kind führt die Geschichte langsam zum Schluss.

Reime

Ich bin Peter

Ich bin Peter,
du bist Paul,
ich bin fleißig,
du bist faul!

Tauschen

(Michael Kumpe)

Ich bin heute du, Anette.
Du bist ich, der Klaus.
So mit deiner Armbandkette
Seh' ich echt fast aus.

Lange Haare hab'n wir beide,
schön sind wir, wir zwei.
Du in Hosen, ich im Kleide,
was ist schon dabei?

Abzählverse

Ich und du

Ich und du,
Müllers Kuh
Müllers Esel,
der bist du!

Ene mene muh

Ene mene muh
und raus bist du!
(Raus bist du noch lange nicht,
sag mir erst, wie alt du bist!)

Lieder

1. Begrüßungslied

Guten Tag, Guten Tag, wir winken dir zu.
Guten Tag, Guten Tag, erst ich und dann du.
Ist der/die ... (Name des Kindes) da?
Ja, ja, der/die ... (Name des Kindes) ist da!!

Beim Singen winken sich die Kinder zu und zeigen auf sich und die anderen Kinder.

2. Guten Morgen (Melodie: Bruder Jakob)

Guten Morgen, guten Morgen
Wer bist du, wer bist du?
Ich bin der kleine Hase, ich bin der kleine Hase
Schwuppdwu, Schwuppdwu

Neue Texte entstehen auf einer bekannten Melodie. Hier können z. B. die Namen der Kinder eingesetzt und gesungen werden!

3. Und wer im Januar geboren ist

Singen und tanzen

Und wer im Januar geboren ist, tritt ein, tritt ein, tritt ein.
Er macht im Kreis einen tiefen Knicks, einen tiefen, tiefen Knicks.
Kindchen, dreh dich, Kindchen, dreh dich, hei hopp sas sas sa.

Und wer im Februar geboren ist ...

Und wer im März geboren ist ...

Thema: Körper/Kleidung/Gesundheit und Krankheit/Nahrung

Spiele

1. Ich packe meinen Koffer

Ein Gedächtnisspiel

Spielverlauf: Verschiedene Kleidungsstücke und Gegenstände, die in den Reisekoffer gehören, werden genannt und sollen nacheinander von den Teilnehmern wiederholt werden. Variante: Gestik wird zur Unterstützung eingesetzt.

2. Kleidung verändern

Ein Wahrnehmungsspiel

Spielverlauf: Die Kinder stellen sich einander gegenüber auf und schauen sich ihre Kleidung genau an. Dann dreht sich ein Kind um, das andere Kind ändert etwas an seiner Kleidung. Es gilt jetzt herauszufinden, was an der Kleidung verändert wurde. Variante: die Veränderungen an der Kleidung werden von den Kindern mit geschlossenen Augen ertastet.

3. Schuhe erraten

Ein Spiel, bei dem die Kinder umschreiben und raten müssen

Spielverlauf: Die Kinder sitzen im Kreis. In der Kreismitte liegen einzelne Schuhe der Kinder. Ein Kind fängt an und gibt einen Rätsel auf: „Ich sehe einen Schuh, den ihr nicht seht, der ist rot und hat Schnürsenkel.“ Wer als erster auf den richtigen Schuh zeigt, hat gewonnen und macht weiter. Es können natürlich auch andere Kleidungsstücke oder Gegenstände, z. B. Jacken oder Taschen, der Kinder genommen werden.

4. Ich sehe etwas, was du nicht siehst und das ist ...

Ein Ratespiel mit Farben

Spielverlauf: Jeder Spieler denkt sich etwas aus, was im Raum zu sehen ist oder was eine Person an hat. Es sollten klar sichtbare, aber nicht sofort ins Auge fallende Sachen oder Details sein. Als Hilfe nennt man die Farbe: „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist blau-weiß!“

5. Memory einmal anders

Mit den Memorykarten wird „Ich sehe was, was du nicht siehst“ gespielt.

Material: Spielkarten zum Thema Kleidung

Spielverlauf: Die Memorykarten werden aufgedeckt hingelegt. Zunächst schaut man sich die einzelnen Karten genau an und bespricht eventuell mit den Kindern, was auf den Karten zu sehen ist. Der Spieler, der beginnt, sucht sich gedanklich eine Karte aus und sagt : „Ich sehe etwas, was du nicht siehst und das ist ...“ Er muss nun das, was auf der Karte steht, genau und treffend beschreiben, damit seine Mitspieler erraten um welche Karte es sich handelt.

6. Farbdomino

Ein Legespiel

Material: Spielkarten

Spielverlauf: Die Spieler sollen eine Dominoschlange bilden, indem die passenden Farbkarten angelegt werden.

7. Lauf und Stopp

Ein Bewegungsspiel

Spielverlauf: Auf den Boden werden in gleichen Abständen Gegenstände verteilt, die man beim Arztbesuch antreffen kann, z. B. Pflaster, Verband, Salbe, Spritze, Pinzette, Watte, Tropfen, Thermometer usw. Es sollen so viele Gegenstände ausgewählt werden, wie Kinder da sind. Die Kinder bewegen sich zur Musik durch den Raum. Wenn die Musik aussetzt, bleibt jedes Kind stehen und benennt den Gegenstand, der ihm am nächsten liegt.

8. Obstsalat

Ein Bewegungsspiel, bei dem schnelles Plätzwchseln gefragt ist.

Spielverlauf: Die Gruppe sitzt im Kreis. Der Spielleiter fragt, was alles in einen Obstsalat kommt. Dann zählt die Gruppe auf, z. B. Apfel, Orange, Banane. Ein Stuhl wird aus dem Kreis entfernt und ein Mitspieler stellt sich in den Kreis. Dieser Spieler ruft eine Obstsorte aus, z. B. Apfel. Dann müssen alle „Äpfel“ die Plätze tauschen. Der Spieler in der Mitte sucht sich einen freien Stuhl. Wer übrig bleibt, geht in den Kreis, ruft eine neue Obstsorte auf und das Spiel geht weiter. Kein Spieler darf sich wieder auf den Stuhl setzen, auf dem er eben saß. Wenn „Obstkorb“ gerufen wird, müssen alle die Plätze tauschen. Variationen: Den Obstsalat durch eine Gemüsesuppe ersetzen.

9. Kim-Spiel

Ein Wahrnehmungsspiel

Material: Lebensmittel

Spielverlauf: Für die Teilnehmer werden Riechdosen, Tastsäcke, Schmeckschalen, Geräuschschachteln, Guckkästen hergestellt. Mit den verschiedenen Materialien soll die sinnliche Wahrnehmung trainiert werden. Die Teilnehmer erraten, erforschen, erfühlen und ertasten die dargebotenen Gegenstände.

10. Stille Post

Ein Kreisspiel, das genaues Hinhören verlangt.

Spielverlauf: Die Kinder sitzen im Kreis. Das erste Kind denkt sich einen Satz wie „Ich mag Spaghetti mit Tomatensauce“ aus. Diesen Satz flüstert er seinem linken Nachbarn ins Ohr. Dieser flüstert den Satz dem nächsten Kind zu. Wer etwas nicht genau versteht, muss weitergeben, was er verstanden hat. Es gibt keine Wiederholung! Am Schluss wird die ursprüngliche Nachricht mit dem Endergebnis verglichen

11. Der Detektiv im Sprachwald

Wort-Suchspiel ohne Buchstaben

Material: Bildkarten, Kordel

Spielverlauf: Ein Kind spielt den Detektiv und geht aus dem Raum. Die anderen Kinder bilden Paare und einigen sich auf ein zusammengesetztes Hauptwort, z. B. „Spiegelei“. Jedes Kind wählt daraufhin einen Wortteil. Dann trennen sich die Paare und verteilen sich im Raum. Der Detektiv wird hineingerufen und erfährt, dass er die im Raum stehenden Wortpaare wieder zusammenbringen muss. Wenn er die Kinder antippt, sagen sie ihm das vereinbarte Wort. Nun muss der Detektiv die einzelnen Wörter zu den gesuchten Hauptwörtern kombinieren und die Kinderpaare zusammenführen. Wenn die Kinder Schwierigkeiten haben, die vereinbarten Worte zu behalten, können sie sich vorher angefertigte Bildkarten um den Hals hängen. Tippt der Detektiv sie an, so drehen sie ihre Karten schnell um, damit er sie kurz sehen kann.

Reime

1. Punkt, Punkt, Komma, Strich

Punkt, Punkt, Komma, Strich
fertig ist das Angesicht,
Haare kommen oben dran,
Ohren, dass er hören kann,
Hals und Bauch hat er auch,
hier die Arme, dort die Beine,
fix und fertig ist der Kleine.

2. Der Frosch ist krank

Denkt euch nur, der Frosch ist krank!
Liegt nur auf der Gartenbank,
quakt nicht mehr, wer weiß, wie lang,
ach, wie fehlt mir sein Gesang!
Denkt euch nur, der Frosch ist krank!

3. Die kleine Hex'

Morgens früh um sechs kommt die kleine Hex',
morgens früh um sieben schabt sie gelbe ... (Rüben),
morgens früh um acht wird Kaffee ... (gemacht),
morgens früh um neune geht sie in die ... (Scheune),
morgens früh um zehne holt sie Holz und ... (Späne),
feuert an um elf, kocht dann bis um zwölf,
Fröschlein, Krebs und Fisch.
Kinder, kommt zu ... (Tisch)!

Die Kinder sollen versuchen, das Reimwort zu ergänzen.

4. Lieber Apfel, rot und munter

Lieber Apfel, rot und munter,
fall herunter, ja ja,
aber fall nicht auf den Stein,
in mein Körberl fall hinein.

Liebe Birne, gelb und munter,
fall herunter, ja ja,
aber fall nicht auf den Stein,
in mein Körberl fall hinein.

Liebe Zwetschke, blau und munter,
fall herunter, ja ja,
aber fall nicht auf den Stein,
in mein Körberl fall hinein.

Liebe Kastanie, braun und munter,
fall herunter, ja ja,
aber fall nicht auf den Stein,
in mein Körberl fall hinein.

5. Ilse Bilse

Ilse Bilse,
niemand will'se.
Kam der Koch,
nahm sie doch,
weil sie so nach Zwiebeln roch.

6. Mit Messer, Gabel und Löffel

(Christian Morgenstern)

Herr Löffel und Frau Gabel,
die zankten sich einmal.
Der Löffel sprach zur Gabel:
Frau Gabel, halt den Schnabel,
du bist ja bloß aus Stahl!

Frau Gabel sprach zum Löffel:
Ihr seid ein großer Töffel
mit eurem Gesicht aus Zinn,
und wenn ich euch zerkratze
mit meiner Katzentatze,
so ist eure Schönheit hin!

Das Messer lag daneben
und lachte: Gut gegeben!
Der Löffel aber fand:
Mit Herrn und Frau aus Eisen ist nicht gut Kirschen speisen,
und küsste Frau Gabel galant – die Hand.

7. Meine Mu, meine Mu, meine Mutter schickt mich her

Meine Mu, meine Mu, meine Mutter schickt mich her,
ob der Ku, ob der Ku, ob der Kuchen fertig wär?
Wenn er no, wenn er no, wenn er noch nicht fertig wär,
käm ich mo, käm ich mo, käm ich morgen wieder her.

Abzählverse

1. Ene mene muh

Ene, mene, muh
und raus bist du.
Raus bist du noch lange nicht,
sag' mir erst, wie alt du bist!

Das Kind nennt sein Alter, dann wird entsprechend diese Zahl weitergezählt.

2. Hannchen

(Friedrich Hoffmann)

Hannchen ist allein zu Haus,
schleckt die heiße Pfanne aus,
steckt den Finger rein,
fängt an zu schrein:
A E I O U –
raus bist du.

Fingerspiele

1. Das ist der Daumen

Das ist der Daumen,
der schüttelt die Pflaumen,
der liest sie auf,
der trägt sie nach Haus,
und der Kleine isst sie alle, alle auf.

2. Fünf Finger

(Knister)

Fünf Finger stehen hier und fragen:
„Wer kann wohl den Apfel tragen?“
Der erste Finger kann es nicht,
der zweite sagt: „Zu viel Gewicht!“
Der Dritte kann ihn auch nicht heben,
der Vierte schafft das nie im Leben!
Der Fünfte Finger aber spricht:
„Ganz allein? – So geht das nicht!“
Gemeinsam heben kurz darauf
fünf Finger diesen Apfel auf.

3. Wir spielen

Wir spielen,
wir spielen,
wir fangen lustig an.
Und wenn das Däumchen nicht mehr kann,
so fängt der Zeigefinger an!

Beim Sprechen wird mit dem Daumen, dem Zeige-, dem Mittel-, dem Ringfinger, dem kleinen Finger und schließlich mit dem Ellenbogen auf dem Tisch geklopft.

4. Wie das Fähnchen auf dem Turm

(Friedrich Fröbel)

Wie das Fähnchen auf dem Turm
sich kann dreh'n bei Wind und Sturm,
soll sich mein Händchen dreh'n,
dass es schön ist anzuseh'n.

Beim Sprechen dieses Reimes werden die Hände wie Fähnchen hin und her gedreht.

Lieder

1. Flummi-Lied

(Detlev Jöcker)

Meine Arme (Beine, Kopf, etc.) sind aus Gummi, die wackeln hin und her,
als ob darin kein einziger Knochen wär.

Wir sind aus weichem Gummi und tanzen einen Flummi,
Das ist der größte Hit,
Wir sind aus weichem Gummi und tanzen einen Flummi,
Kommt und macht alle mit!

Beim Singen werden die entsprechenden Körperteile bewegt und es wird getanzt.

2. Meine Hände sind verschwunden

Meine Hände sind verschwunden, ich habe keine Hände mehr!
Ei, da sind meine Hände wieder, tralalala, la, la, la!

Meine Augen sind verschwunden ...
Meine Ohren sind verschwunden ...
Meine Nase ist verschwunden ...
Mein Mund, der ist verschwunden ... – usw.

Beim Singen verschwinden die Hände hinter den Rücken, alle anderen Körperteile werden mit den Händen zugedeckt.

3. Zeigt her eure Füße

1. Zeigt her eure Füße, zeigt her eure Schuh und sehet den fleißigen Waschfrauen zu!
Sie waschen, sie waschen, sie waschen den ganzen Tag.
Sie waschen, sie waschen und tanzen den ganzen Tag.
2. ... Sie wringen ... und tanzen den ganzen Tag.
3. ... Sie trocknen ... und tanzen den ganzen Tag.
4. ... Sie bügeln ... und tanzen den ganzen Tag.
5. ... Sie klatschen ... und tanzen den ganzen Tag.
6. ... Sie ruhen ... und tanzen den ganzen Tag.

Zu jeder Strophe die passenden Bewegungen ausführen!

Variante für kleine Sportler/innen:

1. Zeigt her eure Füße, zeigt her eure Schuh' und schauet den Kindern beim Turnen einmal zu!
Wir laufen, wir laufen, wir laufen immerzu.
Wir laufen, wir laufen und kommen nicht zur Ruh'!
2. ... Wir hüpfen, wir hüpfen ... hinunter und hinauf!
3. ... Wir klettern, wir klettern ... auf einen hohen Berg.
4. ... Wir dreh'n uns, wir dreh'n uns, ... wir drehen uns im Kreis.
5. ... Wir gehen, wir gehen ... erst langsam und dann schnell!
6. ... Wir sitzen und stehen, ... um uns dann im Kreis zu drehen!
7. ... Erst bücken, dann strecken, ... dann setzen wir uns hin!

4. Ich bin ein kleiner Hampelmann

Ich bin ein kleiner Hampelmann,
der Arm' und Bein' bewegen kann.
Mal links, hm, hm, mal rechts, hm, hm,
mal auf, hm, hm, mal ab, hm, hm,
und auch mal klipp und klapp

Man hängt mich immer an die Wand
und zieht an einem langen Band.
Mal links, hm, hm, mal rechts, hm, hm,
mal auf, hm, hm, mal ab, hm, hm,
und auch mal klipp und klapp

Die Hände und Füße schütteln. Dann beide Arme nach links bewegen, dann nach rechts, oben und unten. Zuletzt wird geklatscht.

5. Grün, grün, grün (überliefert)

Grün, grün, grün sind alle meine Kleider,
Grün, grün, grün ist alles, was ich hab'.
Darum lieb' ich alles, was da grün ist,
weil mein Schatz ein Jäger ist.

schwarz – Schornsteinfeger

rot – Feuerwehrmann

weiß – Krankenpfleger

weiß – Bäcker

blau – Seemann

bunt – Maler (Clown) usw.

Beim Nennen der Farben zeigen die Kinder die entsprechende Farbe. Passende Berufe sollen die Kinder sich selbst ausdenken.

6. Mein Hut, der hat drei Ecken

Lied und Bewegung

Mein Hut, der hat drei Ecken,
Drei Ecken hat mein Hut,
Und hätt' er nicht drei Ecken,
So wär' er nicht mein Hut!

7. Backe, backe Kuchen (überliefert)

Backe, backe Kuchen,
der Bäcker hat gerufen,
wer will guten Kuchen backen,
der muss haben sieben Sachen.
Eier und Schmalz
Butter und Salz
Milch und Mehl,
Safran macht den Kuchen gehl.
Schieb, schieb in Ofen rein.

Verkürzte Version:

Backe, backe Kuchen,
der Bäcker hat gerufen,
hat gerufen die ganze Nacht,
hast mir ja kein Mehl gebracht,
gibt's auch keinen Kuchen.

Malen und puzzeln

Material: Papier oder Tapetenstücke, Kreide

Spielverlauf: Die Kinder legen sich auf ein großes Blatt Papier oder auf Tapetenstücke. Die Erzieherin zeichnet die Körperrumrisse der Kinder nach. Die gezeichnete Figur wird dann von den Kindern mit dicken Kreiden oder Wachsstiften ausgemalt. Die einzelnen Körperteile können dann noch einmal benannt werden. Anschließend werden die Bilder in mehrere Teile zerschnitten und von den Kindern zusammengelegt.

Thema: Tiere/Natur/Jahreszeiten

Spiele

1. Tiere erraten

Ein Ratespiel, das einen leichten Einstieg in eine thematische Arbeit ermöglicht.

Material: vorbereitete Klebeetiketten oder Zettel

Spielverlauf: Jedem Spieler wird ein Tierbild auf den Rücken geklebt. Durch Fragen an andere soll jeder herausfinden, was er „ist“. Geantwortet wird nur mit JA oder NEIN. Nach drei Fragen an einen Spieler soll man zum nächsten gehen.

2. Kleine und große Tiere

Bei diesem Spiel wird den Kindern bewusst, dass Tiere unterschiedliche Größen haben.

Spielverlauf: Abwechselnd sollen die Spieler ein Tier nennen, das sehr klein ist und eines, das sehr groß ist. Wer zuerst kein kleines/großes Tier mehr nennen kann, hat verloren.

3. Wo ist die Katze?

Ein Ratespiel, bei dem genaues Hinhören wichtig ist.

Spielverlauf: Alle Kinder schließen die Augen. Im Raum schleicht ein Kind als Katze umher und miaut leise in kurzen Abständen. So oft die Katze miaut, zeigen die Kinder mit der Hand in die Richtung, in der sie die Katze vermuten.

4. Katzengymnastik

Turnübungen

Spielverlauf: Nach Anweisung der Erzieherin machen die Kinder z. B. einen krummen Katzenbuckel. Sie rollen sich zusammen wie eine Katze oder ahmen nach, wie eine Katze sich leckt. Die Kinder setzen zum Sprung an, schleichen lautlos auf weichen Pfoten durch den Raum, ducken sich oder versuchen den eigenen Schwanz zu fangen.

5. Tierbilder erraten – Dalli-Klick

Ein Ratespiel, das gezieltes Hinschauen und Konzentration verlangt.

Material: Lochschablone, Tierabbildungen

Spielverlauf: Eine Lochschablone (schwarzer Karton mit ausgeschnittenem runden Loch) wird über ein Tierbild gelegt. Einzelne Kinder oder eine Kleingruppe von Kindern sollen raten, was insgesamt auf dem Bild zu sehen ist.

Variation: Mehrere Lochschablonen mit immer größer werdenden Löchern liegen über einem Bild. Jeweils wird die Schablone mit dem kleinsten Loch weggenommen, wenn das Bild beim ersten Mal nicht geraten wurde.

6. Alle Vögel fliegen hoch!

Ein lebhaftes Kreisspiel

Spielverlauf: Die Erzieherin nennt Lebewesen und Gegenstände, die fliegen können oder auch nicht. Wenn die Erzieherin sagt: „Die Möwe fliegt“, „Der Schmetterling fliegt“, „Der Hubschrauber fliegt“, ... sollen die Kinder die Arme hochwerfen. Sagt die Erzieherin etwa „Die Katze fliegt“ oder „Der Tisch fliegt“, ... bleiben die Arme der Kinder unten. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöht sich, wenn die Erzieherin die Arme mit hochreißt, auch dann, wenn Gegenstände genannt werden, die gar nicht fliegen können.

7. Der Fuchs und die Gänse

Ein Fangspiel

Spielverlauf: Die Kinder verwandeln sich in einen Fuchs und viele Gänse. Die Gänse müssen den Fuchs fragen, was er am liebsten isst. Solange dieser „Schokoladenpudding“ oder „Obsttörtchen“ antwortet, haben die Gänse nichts zu befürchten. Ruft er jedoch „Gänse“, ist die Flucht angesagt. Der Fuchs versucht eine Gans zu fangen. Sobald er Beute gemacht hat, übernimmt die gefangene Gans beim nächsten Durchgang die Rolle des Fuchses.

8. Memory

Ein Gedächtnisspiel

Material: Paarweise zusammengehörende Naturmaterialien

Spielverlauf: Die zusammengehörenden Materialien wie Blätter, Stöcke, Steine, Nüsse oder Muscheln werden unter z. B. Servietten versteckt und auf dem Tisch ausgebreitet. Die Kinder sollen immer zwei Gegenstände aufdecken bis ein passendes Paar gefunden wird.

9. Montagsmaler

Ein Ratespiel

Material: Tafel/Flipp-Chart, Kreide/Stift

Spielverlauf: Ein Begriff aus dem Themenbereich „Tiere/Natur“ wird an der Tafel von einem Spieler zeichnerisch dargestellt. Der Begriff soll möglichst schnell von den anderen Spielern erraten werden. Man spielt in zwei Gruppen: Ein Spieler der Gruppe A bekommt auf einem Zettel einen Begriff zugeteilt. Es gilt, den Begriff zeichnerisch darzustellen. Gruppe B versucht den Begriff zu erraten. Danach wechselt die Gruppe. Gewonnen hat, wer am schnellsten die Begriffe rät.

10. Naturmaterialien erfühlen

Ein Wahrnehmungsspiel

Material: Naturmaterialien

Spielverlauf: Jedes Kind bringt aus der Natur etwas zum Erfühlen mit, ohne dass es die anderen Kinder sehen. Alle Materialien werden unter ein Tuch versteckt. Die Kinder setzen sich in einen Kreis und erfühlen die Materialien. Anschließend sollen sie sich zwei Eigenschaftswörter überlegen, mit denen man das Material beschreiben kann. Die Kinder tauschen ihre Plätze, ertasten die Gegenstände, überlegen sich wieder zwei Wörter und besprechen dann in der Gruppe, welche Eigenschaften sie sich ausgedacht haben. Erst danach darf der Gegenstand hervorgeholt und angesehen werden.

11. Blumengymnastik

(nach einer Geschichte von Rose Götte)

Bewegungsübungen

Verlauf: Zu einer von der Erzieherin erzählten Geschichte bewegen sich die Kinder.

Es ist Winter. In der Erde liegen Tulpenzwiebeln.

Im Frühling brechen zwei schmale Blätter aus der Zwiebel und schieben sich langsam durch den Erdboden ins Freie. Zwischen den Blättern wächst der Stängel mit der Blüte.

Die Pflanze wird immer größer und größer. Der Wind wiegt die Pflanze hin und her. Manchmal haben die Blumen zu wenig Wasser und lassen den Kopf hängen.

Manchmal wird eine Blüte abgeknickt. Manchmal wird sogar eine Blüte zertreten.

Aber die Zwiebel in der Erde ist heil geblieben und wartet auf das nächste Frühjahr.

Zeile 1: Die Kinder legen sich auf den Boden und versuchen, sich so klein wie möglich zusammenzurollen.

Zeile 2 und 3: Die Kinder strecken die Arme langsam hoch.

Zeile 3: Die Kinder richten den Oberkörper auf und recken den Kopf.

Zeile 4: Die Kinder stellen sich auf die Zehenspitzen und recken sich. Sie wiegen den Oberkörper hin und her.

Zeile 5: Die Kinder lassen den Kopf hängen.

Zeile 6: Die Kinder winkeln den Oberkörper in der Taille ab. Sie drücken sich flach auf den Boden.

Zeile 7: Wie am Anfang.

Reime

1. Schnurr, Katze!

Schnurr, Katze!
Leise Tatze;
kratze, kratze,
kleine Katze.
Mit der Schnauze,
da miaut se.

2. Ich wollt, ich wär' ein Huhn

Rhythmisches Sprechen und Bewegen

Ich wollt', ich wär' ein Huhn,
dann hätt' ich nichts zu tun.
Ich legte jeden Tag ein Ei
Und sonntags sogar zwei.

Die Kinder stampfen rhythmisch mit den Füßen, bewegen die Arme wie Flügel auf und ab, während sie gemeinsam den Text sprechen.

3. Eine kleine Spinne

Eine kleine Spinne krabbelt an der Wand.
Kommt der große Regen, spült sie in den Sand.
Kommt die liebe Sonne, trocknet Haus und Land.
Eine kleine Spinne krabbelt an der Wand.

Beim Sprechen des Reimes werden folgende Bewegungen ausgeführt:

Zeile 1 und 4: Die Hände mit sich bewegenden Fingern auf und ab bewegen.

Zeile 2: Die Hände mit sich bewegenden Fingern von oben nach unten bewegen.

Zeile 3: Mit den Händen einen großen Kreis andeuten.

4. Weißt du was?

Weißt du was?
Wenn's regnet, wird's nass!
Wenn's schneit, wird's weiß!
Du bist ein alter Naseweis!

5. Die Tulpe

(Josef Guggenmos)

Dunkel
war alles und Nacht.
In der Erde tief,
die braune.

Was ist das für ein Gemunkel,
was ist das für ein Geraune,
dachte die Zwiebel,
plötzlich erwacht.
Was singen die Vögel da oben
und jauchzen und toben?

Von Neugier gepackt,
hat die Zwiebel einen langen Hals gemacht
und um sich geblickt
mit einem hübschen Tulpengesicht.

Da hat ihr der Frühling entgegen gelacht.

Beim Sprechen dieses Gedichtes können die Kinder versuchen die Tulpe mit Hilfe von Bewegungen darzustellen, indem sie z. B. als Tulpe aufwachen, um sich blicken und lachen. Wenn die Zwiebel einen „langen Hals“ macht, ist auch die Zeile am längsten. Wenn diese Zeile schnell gesprochen wird, dann kann man regelrecht hören, wie die Tulpe ihren Stängel aus der Erde schiebt.

6. Regen

(Hans Georg Lenzen)

Ich bin schon manchmal aufgewacht,
wenn's regnet mitten in der Nacht;
dann lieg ich da und höre:
Der Regen trommelt auf das Dach
Und rauscht und plätschert wie ein Bach
durch unsere Regenröhre.

Und heult der Wind um unser Haus –
das macht mir überhaupt nichts aus,
das Kissen hält mich warm.
Die Welt ist draußen schwarz und kalt,
ich liege in meinem Bett und halt
den Teddybär im Arm.

Wörter wie „trommelt“, „rauscht“ und „plätschert“ in diesem Gedicht können mit Handbewegungen dargestellt werden. Beim Sprechen des Gedichtes sollten die Zuhörer einen Eindruck davon bekommen, wie sich der Regen auf dem Dach anhört. Am Sprechtempo soll z. B. in der ersten und letzten Strophe zu hören sein, wie ruhig und geborgen man sich im Bett fühlt. In den dazwischen liegenden Strophen kann das Sprechtempo aufgeführt und können Stimmvariationen von den Kindern ausprobiert werden.

Abzählverse

1. Eine kleine Spitzmaus

Eine kleine Spitzmaus
lief ums Rathaus
Wollte sich was kaufen, hat sie sich verlaufen
A und u,
aus bist du!

2. Eins, zwei Papagei

Eins, zwei, Papagei,
drei, vier, Offizier,
fünf, sechs, alte Hex',
sieben, acht, Kaffee gemacht,
neun, zehn, weiter gehen,
elf, zwölf, junge Wölf',
dreizehn, vierzehn, Haselnuss,
fünfzehn, sechzehn, du bist druss.

Scherzgedichte

In einem dunklen, dunklen Wald

In einem dunklen, dunklen Wald, da steht ein dunkles, dunkles Haus,
und in dem dunklen, dunklen Haus ...
(noch diverse Strophen spontan einfügen)
... das steht ein dunkler, dunkler Schrank,
und in dem dunklen, dunklen Schrank, da ist ein dunkles, dunkles MONSTER!

In diesem Gedicht wird die Adjektivflexion („dunklen Wald“, „dunkles Haus“, „dunkler Schrank“, „dunkles Monster“ ...) beiläufig mitgeübt.

Fingerspiele

1. Mäuschen, Mäuschen, koche Brei

Mäuschen, Mäuschen, koche Brei,
gib ein Stückchen Zucker bei.
Gib dem ein bisschen, gib dem ein bisschen,
gib dem ein bisschen, gib dem ein bisschen,
und für den Kleinen
hat's nicht mehr gereicht.
Da musste er weinen und weinen ...
und hat sich schnell verkrochen.

Bei diesem Fingerspiel werden folgende Bewegungen ausgeführt:

„Mäuschen, Mäuschen, koche Brei“: *Mit dem Zeigefinger wird in der Handfläche gerührt.*
„gib ein Stückchen Zucker bei“: *Mit dem Zeigefinger wird in die Handfläche geklopft.*
„Gib dem ein bisschen ...“: *Der Reihe nach werden die Fingerspitzen der einen Hand mit dem Zeigefinger der anderen Hand angetippt.*
„und für den Kleinen hat's nicht mehr gereicht“: *Der kleine Finger wird angetippt.*
„Da musste er weinen und weinen ...“: *Das Weinen soll nachgeahmt werden.*
„und hat sich schnell verkrochen“: *Der kleine Finger verkriecht sich in der Achselhöhe.*

2. Fünf Schweinchen kommen gelaufen

Fünf Schweinchen kommen gelaufen,
der Bauer will sie verkaufen:
das Schnüffelnäschen,
das Wackelöhrchen,
das Kugelränzchen,
das Ringelschwänzchen.
Da ruft das kleine Wackelbein:
„Kommt, wir gehen alle heim!“

Bei der ersten Zeile laufen die Finger als Schweinchen über den waagrecht gehaltenen Arm. Dann werden der Reihe nach die Fingerspitzen der einen Hand mit dem Zeigefinger der anderen Hand angetippt. Beim Daumen soll begonnen werden. Wenn das kleine Wackelbein ruft: „Kommt, wir gehen alle heim!“, laufen alle fünf Finger grunzend über den Arm wieder zurück. Das Fingerspiel ist besonders lustig, wenn auf jede Fingerspitze ein Schweinchen gemalt wird!

Zungenbrecher

Zwischen zwei Zwetschgenzweigen

Zwischen zwei Zwetschgenzweigen
Zwitschern zwei geschwätzige Schwalben

Kleine Kinder können keine Kirschkerne knacken

Kleine Kinder können keine Kirschkerne knacken

Beim blubbernden Bach

Beim blubbernden Bach blühen bunte Blumen

Lieder

1. Hopp, hopp, hopp! Pferdchen, lauf Galopp!

(Carl Hahn)

Hopp, hopp, hopp! Pferdchen, lauf Galopp!
Über Stock und über Steine, aber brich dir nicht die Beine!
Hopp, hopp, hopp! Pferdchen, lauf Galopp!

Tipp, tipp, tapp!
Wirf mich ja nicht ab!
Zähme deine wilden Triebe,
Pferdchen, tue mir's zu liebe,
wirf mich ja nicht ab!
Tippi, tippi, tapp!

Brr, brr, brr!
Pferdchen, steh jetzt, steh!
Sollst schon heute weiter springen,
muss dir nur erst Futter bringen.
Steh doch, Pferdchen, steh!
Brr, brr, brr, brr, he!

Pitschi, patsch!
Klatsche, Peitsche, klatsch!
Musst recht in die Ohren knallen,
ha! Das kann mir sehr gefallen!
Klatsche, Peitsche, klatsch!
Pitschi, patschi, patsch!

Ha, ha, ha!
Juch! Nun sind wir da!
Diener, Diener, liebe Mutter!
Findet auch das Pferdchen Futter?
Juch, nun sind wir da!
Ha, ha, ha, ha, ha!

2. Alle meine Entchen

Lied und Bewegung

Alle meine Entchen schwimmen auf dem See, schwimmen auf dem See,
Köpfchen in das Wasser, Schwänzchen in die Höh'.

Alle meine Täubchen gurren auf dem Dach, gurren auf dem Dach,
fliegt eins in die Lüfte, fliegen alle nach.

Alle meine Hühner scharren in dem Stroh, scharren in dem Stroh,
finden sie ein Körnchen, sind sie alle froh.

Alle meine Gänschen watscheln durch den Grund, watscheln durch den Grund,
suchen in dem Tümpel, werden kugelrund.

Beim Singen der ersten Strophe führen die Kinder z. B. mit den Armen Schwimmbewegungen aus und federn mit den Knien nach. Bei „Köpfchen in das Wasser“ beugen die Kinder den Rumpf mit durchgestreckten Knien. Bei „Schwänzchen in die Höh“ bewegen die Kinder den Kopf nach unten und drücken die Arme nach hinten möglichst weit hoch.

3. Häschen in der Grube

Kreisspiel

Häschen in der Grube saß und schlief, saß und schlief.
Armes Häschen bist du krank, dass du nicht mehr hüpfen kannst?

Häschen hüpf! Häschen hüpf!

Einige Kinder „sitzen und schlafen“ in der Mitte des Kreises, während die übrigen Kinder sich an der Hand fassen und singend um die Gruppe kreisen. Bei „armes Häschen, bist du krank, dass du nicht mehr hüpfen kannst“ bewegt sich der äußere Kreis zu den in der Mitte hockenden Kindern und streichelt sie. Bei „Häschen hüpf!“ klatschen die Kinder in die Hände und die „kranken Häschen“ hüpfen in den großen Kreis zurück.

4. Schmetterling, komm, tanz mit mir

Ein Tanzlied (gleiche Melodie wie „Brüderchen, komm tanz mit mir“)

Schmetterling, komm, tanz mit mir,
meine Fühler reich ich Dir.
Einmal hin, einmal her,
rundherum, das ist nicht schwer.

Schau die Blüten, Schmetterling,
dorthin flattern wir geschwind.
So viel Blüten, zart und schön,
haben wir noch nie geseh'n.

Schau die Blüten, Schmetterling,
lass uns trinken ganz geschwind!
Liebe Blüten, danke schön,
nun wollen wir zur nächsten geh'n.

5. Summ, summ, summ

(Heinrich Hoffmann von Fallersleben)

Summ, summ, summ, Bienchen, summ herum!
Ei, wir tun dir nichts zu Leide, flieg nur aus in Wald und Heide!
Summ, summ, summ, Bienchen, summ herum!

Summ, summ, summ, Bienchen, summ herum!
Such in Blumen, such in Blümchen dir ein Tröpfchen, dir ein Krümchen!
Summ, summ, summ, Bienchen, summ herum!

Summ, summ, summ, Bienchen, summ herum!
Kehre heim mit reicher Habe, bau uns manche volle Wabe!
Summ, summ, summ, Bienchen, summ herum!

6. Ich liebe den Frühling

(Volkslied aus den USA; gleiche Melodie wie „I like the flowers.“)

Ich lieb' den Frühling,
ich lieb' den Sonnenschein.
Wann wird es endlich
mal wieder Sommer sein?
Schnee, Eis und Kälte
müssen bald vergeh'n.
Dum di di da di, Dum di di da di,
dum di di da di, dum di di da di

Ich lieb' den Sommer,
Ich lieb' den Sand, das Meer,
Sandburgen bauen
und keinen Regen mehr.
Eis essen,
Sonnenschein,
so soll's immer sein.
Dum di di da di, Dum di di da di,
dum di di da di, dum di di da di

Ich lieb' die Herbstzeit,
stürmt's auf dem Stoppelfeld.
Drachen, die steigen,
hoch in das Himmelszelt.
Blätter die fallen
von dem Baum herab.
Dum di di da di, Dum di di da di,
dum di di da di, dum di di da di

Ich lieb' den Winter,
wenn es dann endlich schneit,
hol' ich den Schlitten,
denn es ist Winterzeit.
Schneemann bau'n,
Rodeln geh'n,
ja, das find ich schön.
Dum di di da di, Dum di di da di,
dum di di da di, dum di di da di

7. Das Regenlied

Es regnet, es regnet, es regnet seinen Lauf.
Und wenn's genug geregnet hat, dann hört's wieder auf.

Es regnet, es regnet, die Bäume werden nass.
Wir sitzen im Trocknen und haben unsern Spaß.

Es regnet, es regnet, es regnet den ganzen Tag.
Wir bleiben zu Hause und spielen wer es mag.

Es regnet, es regnet, es regnet Tag und Nacht,
und wenn's genug geregnet hat, die Sonne wieder lacht.

8. ABC, die Katze lief im Schnee

A, B, C, die Katze lief im Schnee,
und als sie dann nach Hause kam,
da hatt' sie weiße Stiefel an,
o jemine, o jemine,
die Katze lief im Schnee.

A, B, C, die Katze lief zur Höh.
Sie leckt ihr kaltes Pfötchen rein
und putzt sich auch die Stiefelein,
A, B, C, und ging nicht mehr in'n Schnee.

9. Schneeflöckchen, Weißbröckchen

Schneeflöckchen, Weißbröckchen, wann kommst du geschneit?
Du wohnst in den Wolken, dein Weg ist so weit.

Komm, setz dich ans Fenster, du lieblicher Stern.
Malst Blumen und Blätter, wir haben dich gern.

Schneeflöckchen, du deckst uns die Blümelein zu,
Dann schlafen sie sicher in himmlischer Ruh'.

Schneeflöckchen, Weißbröckchen, komm zu uns ins Tal
Dann bau'n wir den Schneemann und werfen den Ball.

Schneeflöckchen, Weißbröckchen, du Wintervöglein,
willkommen, willkommen bei Groß und bei Klein.

10. Hörst Du die Regenwürmer husten?

Ein Bewegungslied, wobei die Hände eingesetzt werden

Hörst Du die Regenwürmer husten,
wie sie sich durch das Erdreich dreh'n,
wie sie sich winden, eh' sie verschwinden auf Nimmerwiederseh'n?
Und wenn sie reingehen,
ist da ein Loch, Loch, Loch
und wenn sie rausgehen,
dann ist es immer noch, noch, noch.
Hey – hörst Du die Regenwürmer husten ...

Folgende Bewegungen können beim Singen ausgeführt werden:

Zeile 1: Die Kinder husten.

Zeile 2 und 3: Die Kinder ahmen mit den Händen die Bewegung der Regenwürmer nach; die Kinder winken.

Zeile 4 bis 7: Die Kinder formen mit Daumen und Zeigefinger einen Kreis und sehen durch.

11. Das Lied vom verfressenen Federvieh („Il pollaio“)

(Ein italienisches Lied. In: Klaus W. Hoffmann: So singt und spricht man anderswo.)

Der Hahn und seine Hennen, die verreisten, doch nicht weit,
besuchten mal die Gänse, und zwar zur Mittagszeit.
Die Gänse aßen Eintopf und riefen: „Kommt herein!
Willkommen, liebe Hühner, sollt uns're Gäste sein!“

Der Hahn sprach: „Liebe Gänse, ja, es duftet gar nicht schlecht,
wir haben großen Hunger, ein Süppchen ist uns recht.“
Im Eintopf schwammen Würmer in großer Zahl umher,
sie aßen alle reichlich, es schmeckte ihnen sehr.

Danach gab's noch ein Omelett mit Kartoffeln, Wurst und Mais,
ein Gläschen feinsten Rotwein und Fruchtsalat mit Reis,
als Nachtisch zarte Grillen in Essig eingelegt.

Der Hahn sprach: „Es war köstlich!“ Er rülpste unentwegt.

Die Gänse riefen: „Lasst uns alle Mann zum Froschteich geh'n!
Dort kann man Kaffee trinken und Frösche tanzen seh'n.“
Sie watschelten zum Froschteich, der in der Nähe lag,
und sangen: „Hoch, die Freundschaft, heut' ist ein schöner Tag!“

12. Pinguin-Lied

(Fredrik Vahle)

Ein Klatsch- und Bewegungslied

Ein kleiner Pinguin steht einsam auf dem Eis.
Pitsch, patsch, Pinguin, jetzt läuft er schon im Kreis (2x).
Und der Nordwind weht übers weite Meer,
pitsch, patsch, Pinguin, da friert er aber sehr (2x).
Und er sucht sich einen andern Pinguin,
pitsch, patsch, Pinguin, sie kitzeln sich am Kinn (2x).

Zwei kleine Pinguine laufen übers Eis.
Pitsch, patsch, Pinguin, sie watscheln schon im Kreis (2x).
Und der Nordwind weht übers weite Meer,
pitsch, patsch, Pinguin, da frieren sie aber sehr (2x).
Und jeder sucht sich einen andern Pinguin.
Pitsch, patsch, Pinguin, sie kitzeln sich am Kinn (2x).

Vier (acht, sechzehn...) kleine Pinguine usw.

Letzte Strophe:

Horch, wer brummt denn da, das muss der Eisbär sein,
und sie ducken sich und machen sich ganz klein.
Und der Eisbär tappt schon heran, oh Schreck!
Pitsch, patsch, Pinguin, da watscheln alle weg.

13. In meinem kleinen Apfel

(Volksgut; Musik nach W.A. Mozart)

In meinem kleinen Apfel,
da sieht es lustig aus:
Es sind darin fünf Stübchen,
grad wie in einem Haus.
In jedem Stübchen wohnen,
zwei Kernchen schwarz und fein.

Die liegen drin und träumen
vom lieben Sonnenschein.
Sie träumen auch noch weiter,
gar einen schönen Traum.
Wie sie einst werden hängen
am lieben Weihnachtsbaum.

Rätsel

Die Kirsche

Erst weiß wie Schnee,
dann grün wie Klee,
dann rot wie Blut,
schmeckt allen Kindern gut.

Spiele und Reime, geordnet nach Kategorien der Sprachverwendung, die für unterschiedliche Themen der Sprachförderung eingesetzt werden können

1. Mit Spielen feste Wendungen, Wortschatz, Grammatik und Prosodie üben

Frage und Antwort (Satzstellung, Prosodie)

Verstecken; Fangen; Räuber und Gendarm etc.

Eins, zwei / ich komme. / Eins, zwei, drei / ich bin frei.

Eins, zwei, der, vier Eckstein, alles muss versteckt sein!

Bäumchen, Bäumchen wechsle dich!

oder

Wer hat Angst vorm schwarzen Mann? / Keiner! /

Und wenn er kommt? / Dann laufen wir!

oder

Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?

Imperativ (grammatische Form, Prosodie)

Hänschen, piep einmal!

Plumpsack: Dreht Euch nicht um, der Plumpsack geht um!

Wortschatz (Präpositionen und Dativ)

Mein rechter, rechter Platz: Mein rechter, rechter Platz ist frei, ich wünsche mir den ... herbei.

Seilchen springen / Gummitwist: Salat, Salat, wann essen wir Salat, am Montag oder im Januar, im Februar, ...

Wortschatz (Richtungsangaben)

Blindekuh, wir führen dich / Wohin denn? / In den Kuhstall / Was soll ich da? / Suppe essen! / Hier hast du einen Löffel!

Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm und vorwärts, rückwärts, seitwärts halt.

Wortschatz (Zahlen)

Würfelspiele: Kniffel; Knobeln

Legespiele: Bingo; Lotto

2. Mit Brettspielen sprachliches Aushandeln üben

Brettspiele: *Mensch ärgere Dich nicht!; Fang den Hut!; Leiterspiel; Schneckenrennen; Rummikub; Hase und Igel; Schiffe versenken; Mühle; Schach; Halma; Backgammon*

3. freie Kommunikation / offener Wortschatz / festgelegte Sprechsequenzen

Sprech-Hörspiele: *Kofferpacken; Stille Post; Kaufladen; Denksportaufgaben; Rollenspiele; Ja-Nein / Schwarz-Weiß; Ratespiele: Eine Zahl zwischen 1 und 10; Ich sehe was, was du nicht siehst; Wundertaler*

Schreib-Lesespiele: *Stadt-Land-Fluss; Galgenmännchen (Hangman); gefüllte Wörter; Outburst; Kreuzworträtsel; Druckerei; Postamt*

4. Spiele, geordnet nach Fähigkeiten, die gefördert werden sollen

Alle Spiele fördern Konzentration und Regelbewusstsein. Alle Gruppenspiele fördern auch Selbstdisziplin, Sozialverhalten und Beobachtungsgabe.

visuelle Fähigkeiten

Tangram; Kim-Spiele

Spitz, pass auf!; Das verrückte Labyrinth

taktile Fähigkeiten

Schnick-Schnack-Schnuck; Himmel und Hölle; Domino; Mikado; Jenga; Packesel; Spitz, pass auf; Orgelpfeifen; Pitsch-Patsch-Pinguin; Jojo; Jonglieren; Lego; Holzbaukasten; Metallbaukasten; Perlensticken; Postamt; Druckerei

auditive Fähigkeiten

Ich sehe was, was du nicht siehst!; Kofferpacken

Stille Post (Flüsterpost); Welches Wort passt nicht?; Wörterkette

Rollenspiele: Mord in der Disko; Der Mörder ist unter uns

Sprechen / Hören / Zahlenbegriff / Raumwahrnehmung

Brettspiele: *Siedler; Das verrückte Labyrinth; Malefiz; Sagaland; Tikal; Vier gewinnt; Superhirn; Mastermind; Mensch ärgere dich nicht!; Fang den Hut!; Halma; Dame; Schach; Mühle; Backgammon; Go*

Ein Hut, ein Stock, ein Regenschirm; Zip, Zap; Mein rechter, rechter Platz

Kartenspiele: *Mau-Mau; Schwarzer Peter; Quartett; Canasta; Doppelkopf; Elfer raus; Lügen und Betrügen; Nimm 6! Sechs nimmt!; Potz Blitz!; Risiko; Skipbo; Uno; Poker; Rommee; Skat; Bridge*

Würfelspiele: *Kniffel; Knobeln*

Schreiben / Lesen

*Stadt-Land-Fluss; Galgenmännchen (Hangman); gefüllte Wörter; Kreuzworträtsel;
Druckerei; Postamt*

Schreiben / Lesen + Sprechen / Hören

Monopoly; Heimlich und Co; Scotland-Yard; Hase und Igel; Tabu; Outburst

Sachwissen / Wortschatz

*Spiel des Wissens; Quizspiele; Teekesselchen; Knack die Nuss;
Prominente raten; Deutschlandreise; Ich sehe was, was du nicht siehst!; Kofferpacken;
Mr. X, wer bin ich? Berufe raten*

Konzentration

*Ja-Nein / Schwarz-Weiß
Scherzspiele, also: Der Mond ist rund, ...*

Entscheidungsfindung

Schnick-Schnack-Schnuck; Münzenwerfen

Literaturvorschläge

- Baer, Ulrich (1994): 666 Spiele. Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung, Seelze.
- Bentzien, Karl-Heinz (1975): Ene mene Tintenfass – rate, rate, was ist das? Herder-Verlag, Freiburg i. B.
- Diekmann, Anne (1979): Das kleine Kinderliederbuch. Diogenes Verlag, Zürich.
- Enzensberger, Hans Magnus (1969): Allerleirauh. Suhrkamp Verlag, Frankfurt a. M.
- Gelberg, Hans-Joachim (Hrsg.) (1986): Überall und neben Dir. Gedichte für Kinder. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.
- Götte, Rose (1994): Sprache und Spiel im Kindergarten. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.
- Gros, Stefan/Heimbucher, Christoph/Kloss, Berthold (Hrsg.): Der Liederbär. Bärenreiter, Kassel.
- Hoffmann, Klaus W. (1986): So singt und spricht man anderswo. Otto Maier Verlag, Ravensburg.
- Kreusch-Jacob, Dorothee (1997): Finger spielen – Hände tanzen. Don Bosco Verlag, München.
- Liebertz, Charmaine (1999): Der Detektiv im Sprachwald. Wort-Suchspiel ohne Buchstaben. In: Entdeckungskiste. Fachliteratur für anwendbare Pädagogik. Lebendige Sprache. Nr. 6.
- Morgenstern, Christian (2004): Liebe Sonne, liebe Erde. Lappan Verlag, Oldenburg.
- Neumann, Simone (2001): Ganzheitliche Sprachförderung. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.
- Pousset, Raimund (2001): Fingerspiele und andere Kinkerlitzchen. Rowohlt, Reinbek bei Hamburg.
- Schlösser, Elke (2001): Wir verstehen uns gut. Ökotopia Verlag, Münster.
- Sennlaub, Gerhard (Hrsg.) (1986): Und mittendrin der freche Hans. Gedichte für Grundschulkindern. Cornelsen Verlag, Berlin.
- Stöcklin-Meier, Susanne (1999): Eins, zwei, drei – Ritsche Ratsche Rei. Kinderspielverse zum Lachen, Hüpfen und Tanzen. Kösel Verlag, München.
- Vahle, Fredrik (1993): Das große Vahle-Liederbuch. Beltz Verlag, Weinheim und Basel.
- Weber-Kellermann, Ingeborg (1997): Das Buch der Kinderlieder. Schott Musik International, Mainz