

Kleine Ideen für große Helden

Kleiner Impuls gegen Langeweile



„Wir gehen heute auf Bärenjagd“

Ein Bewegungsspiel das schon ab zwei Spieler und überall stattfinden kann. Der Text ist variabel und kann je nach Kindergruppe angepasst werden. Wem fällt noch eine weitere Hürde ein, die wir auf unserer Bärenjagd bewältigen müssen? Hier sind drei Hindernisse aufgezeigt. Viel Spaß beim Bären suchen.

Wir gehen heute auf Bärenjagd!“
„Und haben keine Angst!“
„Wir haben Proviant dabei!“
„Hu, was ist das?“

„Ein Wald!“

„Da können wir nicht drüber!“
„Da können wir nicht drunter!“
„Da müssen wir durch!“

„Geschafft!“

Spielleiter marschiert, Gruppe wiederholt

Spielleiter marschiert mit entsprechender Mimik/Gestik, Gruppe wiederholt

Spielleiter marschiert, Gruppe wiederholt

Erschreckt stehenbleiben, Gruppe wiederholt

Gruppe wiederholt

Entsprechend weit ausladende Bewegungen mit den Armen, Gruppe wiederholt

Entsprechende Bewegungen, Gruppe wiederholt

Ausgestreckter Arm mit erhobenem Daumen, Gruppe wiederholt.

Spielleiter und Gruppe schleichen durch einen dichte zur gegenüberliegenden Seite und rufen im Gehrhythmus: „Knick, knack, knick, knack...“

Gruppe wiederholt

- „Wir gehen heute auf Bärenjagd!“ (Text und Bewegungen wie oben, bis: „Hu, was ist das?“)

„Ein Sumpf!“

* „Da können wir nicht drüber!“ „Da können wir nicht drunter!“ „Da müssen wir durch!“ (Text und Bewegung wie oben)

Spielleitung wadet durch den Sumpf auf die andere Seite des Raumes, ruft im Gehrhythmus: „Knietsch, knatsch, knietsch, knatsch...“

„Geschafft!“

Gruppe wiederholt

- * „Wir gehen heute auf Bärenjagd!“ (Text und Bewegungen wie oben, bis: „Hu, was ist das?“)

„Ein See!“

* „Da können wir nicht drüber!“ „Da können wir nicht drunter!“ „Da müssen wir durch!“ (Text und Bewegung wie oben)

Ausgestreckter Arm, Spielleiter „schwimmt“ durch den See: „Plitsch, platsch,...“

„Geschafft!“

Gruppe wiederholt

Gruppe wiederholt

- * „Wir gehen heute auf Bärenjagd!“ (Text und Bewegungen wie oben, bis: „Hu, was ist das?“)

„Eine Höhle!“

„Da können wir nicht drüber!“
„Da können wir nicht drunter!“
„Da müssen wir rein!“

„Es ist weich!“

„Es ist warm!“

„Es ist pelzig!“

„Es ist der Bäääää!!!!!!!“

„Zurück durch den See! – Plitsch, platsch, plitsch...“

„Zurück durch den Sumpf! – Knietsch, knatsch,...“

„Zurück durch den Wald! – Knick, knack,...“

„Geschafft!“

Gruppe wiederholt

Gruppe wiederholt

Gruppe wiederholt

Gruppe wiederholt

Alle zusammen, Hände vor den Augen, kommen in der Mitte des Raumes eng zusammen, ertasten die anderen Spieler

Gruppe wiederholt

Gruppe wiederholt

Gruppe wiederholt

(Erschrecken! – Die Gruppe wiederholt)

Gruppe wiederholt

Gruppe wiederholt

Gruppe wiederholt

Gruppe wiederholt

Tipp: Für mehr Spannung und die Schwierigkeit zu erhöhen werden auf dem flache Sitzkissen oder ähnliches ausgelegt. Nur auf diesen „Steinen“ gelangen wir über den See/Sumpf

Alternative: Eine Decke wird über einen Tisch gelegt und wir schlüpfen alle in die Höhle, in der schon der Bär (z.B. ein Kuscheltier) wartet.



Spielanleitung:

Eine Person ist der Vorsprecher und somit auch der Spielleiter. Er gibt Bewegungen und den Weg vor. Die Gruppe spricht ihm nach und verfolgt sein Tun. Mit der Stimme kann so Spannung erzeugt werden, die durch geheimnisvolle Bewegungen noch verstärkt werden können.