



Kinder haben ein Recht auf Spiel

Ein Buch voller kreativer Ideen aus der
Spielmobil-Welt



Erdacht und ausprobiert
Von Spimo-Mitarbeitern und Freunden



JUGENDAKTIV
BIBERACH

Logodesign: Livia

Layout: Lukas

Regie: Stephan



Stand: März 2022



Biber im Fluss

Ein Biber - Bewegungsspiel

Spielform: Bewegungsspiel

Material: evtl. Seil oder Kreide zur Markierung
der Startlinie und des Abstandes

Alter: ab 4 Jahren

Ausgangssituation: Die Startlinie und die Abstandstrennung sollten vor dem
Spiel vorgenommen werden, beispielsweise mit einem
Seil oder Kreide.



Spielverlauf:

- 1) 1 Kind, also der „Biber“, steht mit dem Gesicht zur Mauer, einer Wand, oder einem Baum.
- 2) Etwa 10 Meter hinter seinem Rücken stellen sich die übrigen Mitspieler in einer Reihe auf.
- 3) Alle Kinder starten vom gleichen Startpunkt aus.
- 4) Nun ruft das „Biber“-Kind in lauter Lautstärke den Abzählreim: „Eins, zwei, drei, vier... Biber im Fluss!“.
- 5) Zeitgleich bewegen sich die anderen auf die Mauer, Wand oder den Baum zu.
- 6) Bei dem Wort „Fluss“ dreht sich der „Biber“ ganz schnell um.
- 7) Die anderen müssen dann sofort wie versteinert stehen bleiben.
- 8) Wer sich doch bewegt oder wackelt und dabei vom „Biber“ erwischt wird, muss zurück an die Startlinie.
- 9) Das Kind, das den „Biber“ am Ziel als Erstes erreicht, darf seinen Platz übernehmen und alles geht von vorne los.

Evtl. Sicherheitshinweise:

Die Kinder müssen aufpassen und darauf achten, dass sie in ihrer Zone bleiben, also nicht die Linie übertreten

Variationen:

- Die Bewegungsformen ändern: schwimmen, hüpfen, stampfen, krabbeln, schleichen, Seitgalopp
- Die Geschwindigkeit ändern: langsam, schnell, gleichförmig, etc.

Idee: Spimo-Mitarbeiterin Edona

Kommando „Biber“

- Spielform:** Konzentrations- und Reaktionsspiel
- Material:** keines
- Alter:** ab 5 Jahren
- Ausgangssituation:** Alle Spieler sitzen mit Abstand im Kreis (am Tisch oder im Sitzkreis). Das Spiel beginnt mit einem Freiwilligen (im Zweifelsfall beginnt der jüngste Mitspieler) der nun der „Chef“ ist. Es gibt nun 5 Kommandos aus der Biberwelt:

- Biberbande (Beide Zeigefinger trommeln auf den Tisch; Biberbande rennt durch den Wald und wartet auf das Kommando. Wird immer gemacht bis der Chef ein Kommando sagt.)
- Biber (die beiden Finger stehen für die großen Zähne eines Bibers)
- Doppelbiber (zwei Biber also zwei Mal die großen Zähne)
- Damm (Biber haben einen Damm im Fluss gebaut)
- Doppeldamm (Biber haben einen super hohen Damm im Fluss gebaut)



Spielverlauf:

Alle beginnen mit dem Kommando „Biberbande“. Danach sagt der Chef ein anderes Kommando z.B. „Kommando Biber“ und die Mitspieler bilden mit den Händen auf dem Tisch das Kommando „Biber“. Wichtig ist, dass die Mitspieler nur dann das Kommando ausführen, wenn der Chef „Kommando“ sagt. Wenn der Chef also nur „Biber“ sagt, reagieren die Mitspieler nicht. Ziel ist es, dass das Spiel so schnell wie möglich gespielt wird und jeder Mitspieler sich konzentrieren muss und keinen „falschen“ Befehl ausführt, vor dem nicht „Kommando“ gesagt wurde. Das Spiel eignet sich gut, wenn man kurze Zeiträume/Wartezeiten überbrücken muss und keine Materialien zur Hand hat.

Idee: Spimo-Mitarbeiterin Linda

Schlafende Biber

Spielform: Zur-Ruhe-kommen Spiel

Material: keines

Alter: ab 3 Jahren

Ausgangssituation:

Das Spiel kann mit Kindern und Erwachsenen jeden Alters gespielt werden. Wichtig ist nur, dass mindestens drei Personen mitspielen, nach oben gibt es bei der Personenzahl keine Grenze.

Alle Mitspieler bis auf einen sind Biberkinder. Die Biberkinder sind nachtaktiv und schlafen deshalb am Tag. Ein Mitspieler ist Bibermama oder Biberpapa.

Spielverlauf:

Die kleinen Biber liegen alle schlafend auf dem Boden, sodass sie genug Platz um sich herum haben und dürfen sich nicht bewegen, damit die Biber nicht von Menschen entdeckt werden. Deshalb passen die Bibereltern gut auf, dass sich kein Biberkind bewegt. Wenn sich ein Biberkind bewegt, wird es von den Bibereltern geweckt, indem es mit seinem Namen angesprochen wird. Das geweckte Biberkind setzt sich dann an seinem Schlafplatz hin und bleibt dort für den Rest des Spiels sitzen. Das letzte Biberkind, das sich nicht bewegt, hat den ganzen Tag geschlafen und hat das Spiel gewonnen. Wenn das Spiel zu lange dauert, können auch mehrere Biberkinder den ganzen Tag geschlafen haben und haben somit das Spiel gewonnen.

Idee: Spimo-Mitarbeiterin Lea



Eroberung der Biberburg

Spielform: Reaktions- und Fangspiel

Material: keines

Alter: ab 5 Jahren

Ausgangssituation:

Die Kinder bilden einen Kreis und einer/eine ist in der Mitte.



Spielverlauf:

Zwei Biber (Kinder) wollen ihre Biberburgen tauschen. Der Biber in der Mitte aber möchte einer der beiden Burgen erobern. Dazu blinzeln sich zwei Kinder zu und versuchen die Plätze zu tauschen. Das Kind in der Mitte versucht sich einen der Plätze zu erobern.



Wird ein Platz erobert, ist dieser Biber neu in der Mitte. Sollte nach einigen Durchläufen kein Platz erobert werden, kann die Spielleitung den Biber in der Mitte selbst austauschen. Ende des Spiels ist, wenn die Kinder keine Lust mehr haben.

!!ACHTUNG!! Den Kindern sollte man sagen, dass sie aufpassen sollen niemanden niederzurennen.

Idee: Spimo-Mitarbeiter Max