



Spielanregungen rund um den Herbst

Das Gewitter

Es tröpfelt, (leise mit den Fingerspitzen auf den Tisch klopfen)
es regnet, (laut mit den Fingerspitzen auf den Tisch klopfen)
es donnert, (mit den Fäusten auf den Tisch klopfen)
es blitzt! (laut und zischend ein Geräusch machen)

Die Windmühle

Die Mühle

auf dem Hügel

dreht die Flügel

ganz geschwind

mit dem Wind.

(Jeder spielt eine Mühle und verwandelt seine Arme in Flügel, die sich rudernd im Herbstwind drehen.)

Sterntaler

Ein Erwachsener wirft mit beiden Händen Laub in die Luft – die Kinder versuchen. So viele Blätter wie möglich zu fangen. Vom Boden aufheben ist nicht erlaubt. Hinterher kann jeder seine gesammelten Blätter eintauschen: z. B. ein gelbes Blatt gegen ein gelbes Gummibärchen, ein braunes gegen einen Schokoladenkeks ... Oder es gibt einen Preis für das Kind mit der größten Beute.

Eichel-Rallye (geht auch mit Kastanien)

Es werden zwei Linien im Abstand von ca. zwei Metern gezogen. Hinter der ersten Linie stehen die Kinder, hinter der zweiten liegen die Eicheln. Die Kinder laufen zur gegenüberliegenden Linie, legen sich dort eine Frucht auf den Fuß und versuchen, wieder zur anderen Seite zu gehen, ohne dass die Eichel wieder herunterrollt. Schafft es das Kind, darf es die Eichel behalten und das Spiel von vorn beginnen. Fällt die Frucht herunter, geht es zum Ausgangspunkt zurück und versucht es erneut. Gewinner ist, wer nach einer festgelegten Zeit die meisten Früchte gesammelt hat.

Der Meisterdieb

Ein großer Kreis (ca. 4 m Durchmesser) bildet den Banktresor, in dem sich viele Dukaten und Edelsteine (Eicheln, Kastanien ...) befinden, die von einem Kind bewacht werden. Alle anderen Kinder, versuchen, in die Bank einzubrechen und die Schätze zu stehlen. Solange sie sich im Kreis befinden, kann der Wächter sie „festnehmen“. Entweder scheiden diese Kinder aus oder werden selbst zum Wächter. Wer am meisten klauen konnte, ist der Meisterdieb.