

Liebe Spielerinnen und Spieler,  
dieses Kartenspiel ist zu nichts anderem  
gedacht als zum Spielen. Nur eben auf eine  
»And(e)re« Art und Weise. Das Kartenset besteht  
aus 44 Karten, aufgeteilt in die vier Kategorien  
Bewegung  , Geschicklichkeit  , Konzen-  
tration  und Sprache  . Sie können die  
Karten auf ganz verschiedene Arten nutzen:

- Sie geben vor, welches Spiel gespielt werden soll.
- Lassen Sie die Kinder – aus Ihrer zuvor getroffe-  
nen Auswahl – Spiele aussuchen.
- Wählen Sie ein Kind aus, welches ein Spiel aus-  
wählen darf.
- Wählen Sie zufällig ein Spiel aus einem verdeck-  
ten Stapel aus.
- Lassen Sie ein Kind als Belohnung oder als Ge-  
schenk ein Spiel aussuchen.
- Auch Themen zu bestimmten Zeiten bieten sich  
für eine Kartenauswahl an: z. B. spielzeugfreie  
Woche, Turnhallenzeit, Leseecke.
- Erweitern Sie das Kartenspiel durch eigene  
Karten und fügen Sie eigene Ideen oder Va-  
riationsmöglichkeiten hinzu.

- Steigern Sie den Schwierigkeitsgrad von leicht bis schwer.

Bei allen Spielmöglichkeiten sollte immer der Spaß im Vordergrund stehen. Auch wenn manche Spiele bestimmte Bereiche fördern, haben alle Spiele eines gemeinsam: den Spaß am Spielen.

Nun wünsche ich Ihnen so viel Spaß beim Spielen, wie ich ihn immer habe.

Ihr André Gatzke

---

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme.

GTIN: 4019172200008

1. Auflage 2018

© 2018 Beltz Nikolo

in der Verlagsgruppe Beltz · Weinheim Basel

Werderstraße 10, 69469 Weinheim

Alle Rechte vorbehalten

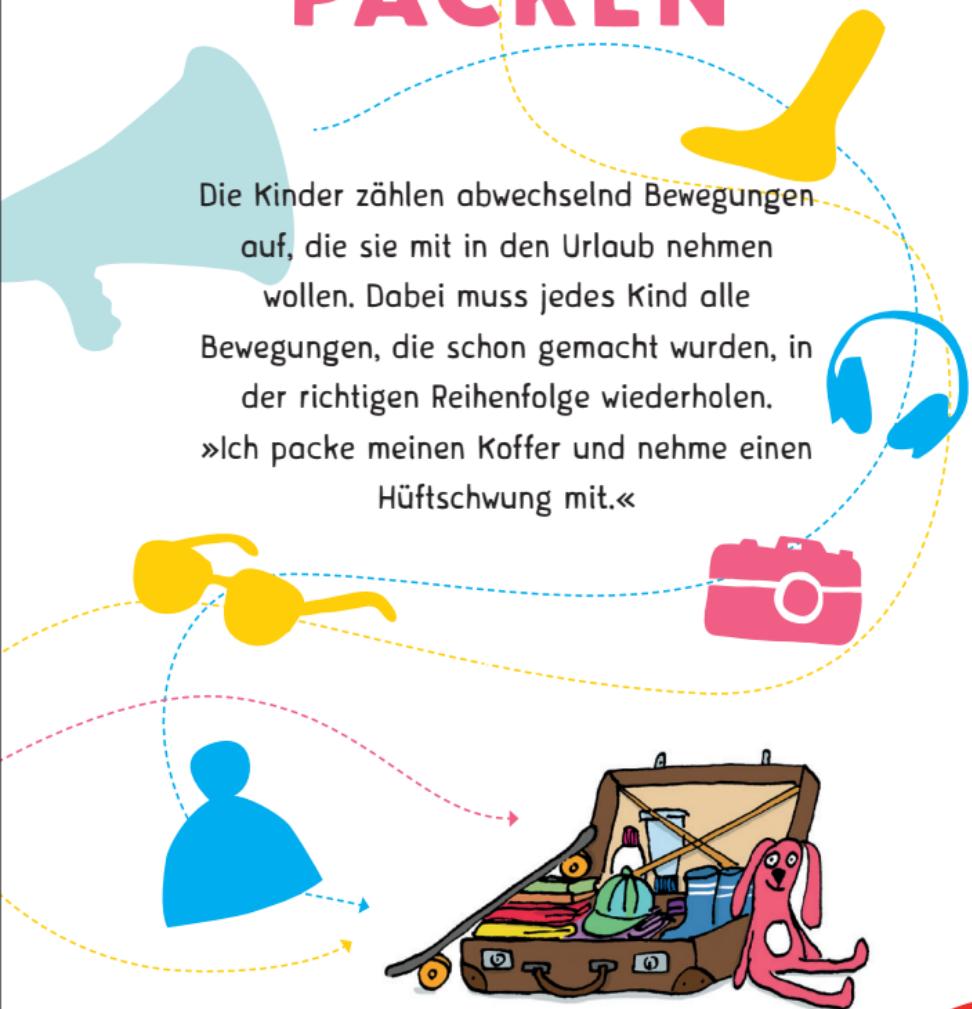
Lektorat: Christine Wiesenbach  
Illustrationen und Fotos aus: »Das André-Spielebuch« von André Gatzke  
© 2015 Beltz & Gelberg in der Verlagsgruppe Beltz · Weinheim Basel;  
Illustrationen und Gestaltung: Tine Schulz; Fotos: Marlen Mauermann;  
Umschlagabbildung: © 2015 Tine Schulz (Illustrationen), © 2015 Marlen Mauermann (Foto)

Druck und Bindung: Pario Print  
Printed in Poland

Weitere Informationen zu unseren Autoren und Titeln finden Sie unter:  
[www.beltz.de](http://www.beltz.de)

# BEWEGUNGSKOFFER PACKEN

Die Kinder zählen abwechselnd Bewegungen auf, die sie mit in den Urlaub nehmen wollen. Dabei muss jedes Kind alle Bewegungen, die schon gemacht wurden, in der richtigen Reihenfolge wiederholen.  
»Ich packe meinen Koffer und nehme einen Hüftschwung mit.«





# Bewegung

## GRUPPENGROSSE

- 2 bis 4 Kinder (je älter die Kinder, desto mehr sind möglich)

## VARIATION

- Das Spiel lässt sich statt mit Bewegungen auch gut mit Geräuschen spielen, die aufgezählt und (nach)gemacht werden, z. B. bellen, klatschen, schmatzen.

### TIPP

Falls ein Kind nicht mehr weiter weiß, können die anderen ihm gerne helfen. Einfacher wird das Spiel, wenn die Bewegung/das Geräusch nicht nur vorgeführt, sondern auch verbal benannt wird.

# KLAMMERN KLAMMERN

Klemmen Sie einige Wäscheklammern an verschiedene Stellen im Gruppenraum.  
Jetzt versuchen die Kita-Kinder, sie mit dem Mund abzumachen und woanders mit dem Mund wieder festzuklammern.





# Geschicklichkeit

## MATERIAL

- viele Wäscheklammern

## GRUPPENGRÖSSE

- 2 bis 7 Kinder

## VARIATIONEN

- Klammerkette bilden (so viele Klammern wie möglich aneinanderklammern)
- auf Zeit oder um die Wette klammern



# FLASCHEN- HALS

Knoten Sie eine Schnur an einen Stift. Die Kinder versuchen, den Stift baumeln zu lassen und ihn dabei in eine Flasche zu bekommen. Hört sich ganz einfach an, aber je länger die Schnur, umso schwerer wird es. Um es auszuprobieren, stellen sich die Kinder auf einen

Stuhl und lassen die Flasche  
auf dem Boden stehen.



# Geschicklichkeit

## MATERIAL

- 1 Stift
- 1 Schnur
- 1 Stuhl
- 1 Flasche

## GRUPPENGRÖSSE

- 2 bis 8 Kinder

## VARIATIONEN

- einem Kind die Augen verbinden, die restlichen Kinder navigieren verbal
- Profis stellen sich breitbeinig auf, stellen die Flasche hinter sich und versuchen, den Stift gebückt durch die Beine in der Flasche zu versenken.
- mit linker und mit rechter Hand ausprobieren lassen

# \* FINDE DEN \* FEHLER



Bei diesem Spiel markiert ein Kind eine Zeitung oder Zeitschrift mit einem kleinen Kreuz auf jeder Seite. Je besser das Kreuz versteckt ist, umso schwerer ist das Spiel. Ein anderes Kind muss nämlich versuchen, die Kreuze zu finden. Danach wird getauscht.



# Konzentration

## MATERIAL

- mehrere Zeitungen/Zeitschriften
- bunte Stifte

## GRUPPENGRÖSSE

- 2 bis 12 Kinder

## VARIATIONEN

- die Farben der Kreuze variieren
- Buchstaben oder Zahlen verstecken

### TIPP

Wählen Sie die  
Größe der Kreuze je  
nach dem Alter des  
Kindes.



# WEM GEHÖRT WOHL WAS?

Schickt einen Spieler vor die Tür und stellt euch in einen Kreis. Jetzt legt jedes Kind etwas in die Mitte: einen Haargummi, eine Socke, eine Kette oder einen Schuh ... Dann holt ihr den Spieler wieder herein und er muss die Sachen seinem Besitzer wiedergeben.  
Danach wird gewechselt.



# Konzentration

## MATERIAL

- verschiedene Sachen, z. B. Haargummi, Taschentuch, Geld, Fotos

## GRUPPENGRÖSSE

- 4 bis 10 Kinder

## VARIATION

- Es werden Gegenstände in der Zahl der Kinder bereitgelegt, von denen sich die Kinder je einen aussuchen dürfen. Die Mitspielerin/der Mitspieler vor der Tür muss versuchen, zu erraten, welchen Gegenstand sich welches Kind ausgesucht hat.

# IMMER KLEINER

Überlegen Sie sich gemeinsam mit den Kindern einen Gegenstand, den diese in seine Einzelheiten zerlegen sollen.

Und zwar von groß nach klein!

Zum Beispiel: Wald-Baum-Ast-Blatt-Blattlaus

Jetzt sind die Kinder dran.

Wie wäre es mit einem Auto?



# Sprache

## GRUPPENGRÖSSE

- 2 bis viele Kinder

## VARIATIONEN

- von klein nach groß zerlegen
- die Familie »zerlegen« (vom Kind bis zum Opa)
- Entfernungen »zerlegen« (z. B. die Kita ist nah, der Urlaub in Österreich weit weg)

# MEIN ICH DOCH!



Ein Kind lässt sich von einem anderen Kind eine Antwort sagen. Das erste Kind soll die Frage auf diese Antwort finden. Sie fangen mit einem Beispiel an:

»Ja, sehr gerne,  
am liebsten im  
Sommer Nuss  
aus dem  
Becher!«



# Sprache

## GRUPPENGRÖSSE

- 2 bis viele Kinder

## VARIATION

- Ein Kind hört weg und die anderen beraten, was es auf eine Frage, z.B. nach der Lieblingsfarbe oder dem Lieblingsessen, antworten wird.

Bereich

Förder-  
ziele

Sprache, Liter-  
acy, Medien  
Bewegung, Körper,  
Gesundheit  
Emotionen,  
soziales Lernen  
Ästhetik, Musik,  
Kreativität  
Technik-  
Mathematik

## Bewegung

<b>1</b>	Bewegungs- koffer packen	Merkfähigkeit; Grobmo- torik; Körperwahrneh- mung; Konzentration		●	●						
<b>2</b>	Seiltänzer	Feinmotorik; Selbstver- trauen		●	●						
<b>3</b>	Bewegungs- würfel	Feinmotorik; Grobmo- torik; Gleichgewicht etc.									
<b>4</b>	LuBaVo	Koordination; Grob- motorik; Reaktions- vermögen			●						
<b>5</b>	Nicht den Boden berüh- ren	Gleichgewicht; Grobmotorik; Kreativi- tät		●					●		
<b>6</b>	Kegeln Bow- ling	Auge-Hand-Koordina- tion; Zielen; Kraftdosie- rung			●						
<b>7</b>	Kellnerprü- fung	Auge-Hand-Koordina- tion; Kraftdosierung			●					●	
<b>8</b>	Spinnennetz	Gleichgewicht; Koordi- nation									
<b>9</b>	Zeitung mit Füßen treten	Gleichgewicht									
<b>10</b>	Ballonbett	Körperwahrnehmung; Tiefensensibilität			●						
<b>11</b>	Handtuch- schleuder	Teamgeist; Kraftdosierung; Koordination			●	●					

## Geschicklichkeit



<b>12</b> Klammern klammern	Pinzettengriff; Feinmotorik		●			
<b>13</b> Flaschen- hals	Geschicklichkeit; Geduld		●			
<b>14</b> Becherball	Geschicklichkeit; Frust- rationstoleranz; Auge- Hand-Koordination		●			
<b>15</b> Umdreher	Feinmotorik; Pinzettengriff					
<b>16</b> Im Eimer	Auge-Fuß-Koordina- tion; Muskeltonus					
<b>17</b> Büroklam- merkette	Feinmotorik; Geduld; beidhändiges Arbeiten		●			
<b>18</b> Zerreiß- probe	Figur-Grund-Wahrneh- mung; Feinmotorik; Kraftdosierung		●			
<b>19</b> Steine stapeln	Geschicklichkeit; Händigkeit		●		●	
<b>20</b> Münze versenken	Frustrationstoleranz; Auge-Hand-Koordina- tion					●
<b>21</b> Der Andere Turm	Kraftdosierung; Auge-Hand-Koordina- tion		●	●		
<b>22</b> Tischtennis- Ball-Dart	Kraftdosierung;Auge- Hand-Koordination					●

## Konzentration

23 Finde den Fehler	Konzentration; Aufmerksamkeit; visuelle Wahrnehmung					●
24 Finder	Konzentration; Aufmerksamkeit; visuelle Wahrnehmung	●				
25 Wecker-verstecker	auditive Wahrnehmung; räumliche Orientierung; selektives Hören				●	
26 Spielzim- mer	Merkfähigkeit; visuelles Gedächtnis	●				
27 Blätterme- mory	Merkfähigkeit; visuelle Wahrnehmung	●				
28 Wem gehört wohl was?	Merkfähigkeit; Kreativität	●	●			
29 Geräusche raten	auditive Merkfähigkeit; Konzentration			●		
30 Was wiegt was?	erste Rechenerfahrungen; Vergleichen; Vorstellungsvermögen		●			●
31 Fieber	Vorstellungsvermögen; Abschätzen; Temperaturempfinden; Wissenszuwachs		●			●
32 Erbsenzäh- ler	Zählen; Vergleichen; Gedächtnis					●
33 Telefon- nummern	Gedächtnis; Zahlen; Vergleichen		●			●

## Sprache

<b>34</b> Immer kleiner	Kreativität	●				●
<b>35</b> Mein ich doch!	Sozioemotionalität; Konzentration	●	●			
<b>36</b> Kopfkino	visuelles Gedächtnis; Vorstellungskraft	●				●
<b>37</b> Jetzt bloß nicht den Stift verlieren	Mundmotorik; Geschicklichkeit	●				
<b>38</b> Wörtertennis	Wissenszuwachs; Ideenreichtum	●				
<b>39</b> Socke Sören	Kreativität; Sozialverhalten	●	●			
<b>40</b> Unpassend	kategorisches Denken; Wissenszuwachs	●				
<b>41</b> Das ist ... vollkommen falsch!	Wahrheit und Lüge; Sozialverhalten	●	●			
<b>42</b> Seemannsgarn	Fantasie; Kreativität	●	●			
<b>43</b> Alles, was ... ist	Wissenszuwachs	●				
<b>44</b> Reime-monster	Reimen; sprachliche Entwicklung	●				●