



Sprachanimationen für die Winterferien

Drinnen

1. Schokoladenessen

Für dieses Spiel braucht man: eine Tafel Schokolade, Messer, Gabel, dicke Winterhandschuhe, Mutze, Schal und einen Würfel.

Alle Kinder sitzen am Tisch und würfeln nacheinander. Wer eine Sechs würfelt, zieht so schnell er kann die Handschuhe an, setzt sich die Mutze auf und bindet den Schal um. Anschließend nimmt er Messer und Gabel und versucht, damit ein Stück Schokolade abzuschneiden und essen. Um zu verhindern, dass das Kind von der Schokolade nascht, würfeln die anderen Kindern in dieser Zeit so schnell wie sie können weiter. Wird wieder eine Sechs gewürfelt, übernimmt dieses Kind sofort alle Utensilien und versucht seinerseits an die Schokolade zu gelangen.

2. Schatzkiste

Für diese Spiel braucht man kleines Spielzeug und Süßigkeiten

Eine Kiste wird mit Kleinspielzeug und Süßigkeiten vollgepackt. Auch einige für Kinder spannende Gegenstände / Haushaltsgegenstände dürfen sich darunter befinden. Die Kinder schauen sich alle Teile der Reihe nach genau an. Anschließend wird die Kiste verschlossen. Nun muss jedes Kind möglichst viele der gesehenen Gegenstände aufzählen. Wer sich an die meisten „Schätze“ erinnern kann, hat das Spiel gewonnen.

3. Kästchenrennen

Benötigt werden zwei kleine Kästchen, Kärtchen mit Bildern z.B. vom Memory und zwei gleiche lange Schnüre ca. 5-7 m, und zwei Bleistifte.

Die Schnüre werden jeweils mit einem Ende an ein Kästchen geknotet, das andere Ende an einen Bleistift. Zwei Spieler stellen sich nun nebeneinander auf und halten jeweils das Ende der Schnur mit dem Bleistift in der Hand. Die Kästchen mit den Memory Bildern werden- der Länge der Schnur entsprechend- vor den Kindern aufgestellt. Auf „Los“ beginnen die Kinder nun, ihr Kästchen an sich heranzuziehen, indem sie die Schnur um den Bleistift wickeln. Wer die Schnur als Erster bis zum Ende aufgerollt hat und das Kästchen in seinen Händen hält, darf es aufmachen, das das Gegenstand benennen, das sich auf dem Bild dargestellt wird.

4. Elektrisieren

Benötigt werden Gegenstände z.B. kleine Haushaltsgegenstände/ Winterkleidung

Die Gegenstände auf den Boden legen. Ein Kind geht hinter die Tür. Die anderen Spieler bestimmen welcher Gegenstand „elektrisch“ geladen wird. Das Kind kommt zurück nimmt einen Gegenstand nach dem anderen sagt den richtigen Namen, bis es den „elektrisch“ geladenen in die Hand nimmt und ihn benennt, die Kinder schreien laut, wenn das der geladene ist und das Kind bekommt Punkt für jeden nicht geladenen Gegenstand. Gewonnen hat, der Spieler, der die meisten Punkte bekam.

5. Activity

Benötigt werden Zettel mit unterschiedlichen Begreifen und Markierungen wie Mund, Pinsel, Hand zum einem bestimmten Thema z.B. Winter, Wintersportarten usw. eine Papiertüte





Es werden zwei Gruppen gebildet. Ein Spieler zieht ein Kärtchen mit einem Substantiv aus der Papiertüte und muss den anderen (einer für seine Gruppe) in bestimmter Zeit das Wort erklären – /zeichnen/oder pantomimisch darstellen. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Punkte gesammelt hat.

6. Stadt, Land Fluss

Man braucht: Blätter, Lineal, Stift

Zuerst muss jeder Spieler eine Tabelle zeichnen mit mindestens vier Spalten. Die vierte Spalte ist dann zum Punkte zählen. Wenn man Wortarten festigen will, dann müsste über die erste Spalte „Nomen“, über die zweite „Verb“ und über die dritte „Adjektiv“ eingetragen werden. Die vierte ist ja für die Punkte reserviert. Ein Spieler sagt nun „A“ und zählt stumm das Alphabet auf, ein anderer ruft nach ein paar Sekunden „Stopp“. Nun wird der Buchstabe laut gesagt, z. B. „G“. Jetzt müssen alle möglichst schnell ein Nomen mit „K“ (Katze), ein Verb mit „G“ (kochen) und ein Adjektiv mit „G“ (kalt) in die Spalten schreiben. Wer zuerst fertig ist, ruft „Stopp“. Nun müssen alle anderen auch aufhören zu schreiben. Wer zuerst „Stopp“ gesagt hat, liest nun seine Wörter vor. Für jedes Wort, das man nur selbst herausgefunden hat, erhält man zehn Punkte, für jedes Wort, das auch andere haben, fünf Punkte, und für leere Spalten dann keinen Punkt. Nach fünf Durchgängen werden alle Punkte addiert. Wer hat die meisten?

Draußen

1. Schneeball werfen und grüßen

Alle Kinder stehen im Kreis. Die Spielleitung steht in der Kreismitte und begrüßt ein Kind z.B. Hallo und dem den Schneeball zuwirft. Das Kind fängt den Schneeball, grüßt zurück, läuft in die Kreismitte und wechselt mit der Spielleitung den Platz. Während nun das Kind ein neues Kind begrüßt und diesem den Schneeball zuwirft, läuft die Spielleitung auf der Stelle. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kinder begrüßt wurden und auf der Stelle laufen.

2. Zahlen im Training

Die Kinder stehen in einem großzügigen Kreis. Ein Kind erhält den Schneeball und teilt der Gruppe eine Zahl von Eins bis Zehn mit. Je nachdem, welche Zahl genannt wurde, geben die Kinder den Ball genauso oft im Uhrzeigersinn weiter. Dasjenige Kind, das zuletzt den Schneeball in den Händen hält, sagt z.B. „Alle Kinder laufen oder hupfen auf der Stelle!“ Nun dürfen alle Kinder so lange, entweder auf der Stelle hupfen oder laufen, bis das Kind, das den Schneeball in den Händen hält, eine neue Zahl laut benennt und somit eine neue Spielrunde startet.

3. Schnee-Maler spielen

Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Ein Kind aus der Gruppe muss mit einem Ast einen Begriff in den Schnee malen. Seine Mitspieler müssen den Begriff erraten, der von der gegnerischen Gruppe vorgegeben wird. Für jedes richtig erratene Bild gibt es einen Punkt für die jeweilige Gruppe.





4. Wie kalt ist es?

Benötigt wird ein Thermometer, Blätter, Stift

Die Kinder bekommen ein Thermometer und machen sich auf den Weg, um die Temperaturen von möglichst vielen verschiedenen Dingen zu messen: die eigene Hand, ein Blatt oder das Innere des Autos, Eiszapfen usw. Die Ergebnisse werden aufgeschrieben.

Um einen Sieger ermitteln zu können, lassen Sie die Kinder vorher schätzen. Wer näher dran ist, gewinnt!

5. Farbiges Schneungeheuer bauen

Benötigt werden Naturmaterialien wie Steine, Äste, Zapfen, Nüsse, Wasserfarben, Wassersprühflasche. Die Kinder bauen zuerst die Monster aus Schnee – am besten von Rumpf zum Kopf. Geschmückt wird das Ungeheuer mit Naturmaterialien: Zum Beispiel können Nüsse als Augen dienen.

Jetzt kann das Monster angemalt werden. Dazu wird die Wassersprühflasche mit Wasser und Wasserfarben gefüllt und das Schneungeheuer besprüht. Zum Schluss beschreiben sie die Monster. Es kann dabei auch ein Wettbewerb zum Thema das schönste Monster organisiert.

6. Schatzsuche im Schnee

Benötigt werden verschiedene Gegenstände mit denen man draußen spielen kann wie ein Ball, Schaufel, Eimer, Ring, Handschuh, Sandkastenspielzeug usw.

Verstecken Sie auf einem abgesteckten Gelände verschiedene Gegenstände im Schnee, unter Büschen oder hinter Bäumen. Nun müssen die Kinder den Schatz finden und ihn benennen. Tipps wie „Heiß!“ und „Kalt!“ helfen bei der Suche.

7. Eilbrief an Fritzchen Radieschen

Die Kinder stehen verteilt. Die Spielleitung geht zu einem beliebigen Kind, dem sie einen Briefumschlag in die Hand drückt. Sie flüstert dem Kind als Anfänger einen lustigen Vor- und Nachnamen ins Ohr, der sich reimt, z.B. Fritzchen Radieschen, Anne Banane, Irene Migräne usw. Danach laufen alle Kinder kreuz und quer. Begegnet dem Kind ein anderes, übergibt es diesem möglichst schnell den Umschlag und flüstert den Namen des Empfängers ins Ohr. Danach laufen beide weiter und das ausgewählte Kind sucht sich ein anderes, dem es den Umschlag überreicht. Nach 3 Minuten ruft die Spielleitung laut: „Der Eilbrief ist da“. Dasjenige Kind, das jetzt den Briefumschlag in den Händen hält, teilt laut den Vor- und Nachname des Empfängers mit. Ist es noch der Name vom Anfang? ;)

8. Karussell

Die Spieler stehen im Kreis, eine Stelle im Schnee wird z. B. mit Ästen, Steinen markiert, alle bewegen sich mit Musik oder Trommel. Musik stop. Sich vorstellen- die Person, die an dem markierten Platz steht. Die Spielleitung stellt die Frage zum Thema wie: Hobby, Lieblingsessen, Lieblingsfilm, bester Freund, Haustier, Geschwister, Lieblingsfarbe, Alter, Wohnort, ... Die Person die dran war, darf bestimmen, wie die Kinder sich bewegen sollen: springen, kriechen. Hampelmann, tanzend. Auf Fingerspitzen.... usw.

9. Fast-Food-Spiel im Schnee

Das Spiel beginnt, indem alle Kinder anfangen durcheinander zu laufen. Irgendwann nennt die Spielleitung ein Fast-Food-Produkt. Die Teilnehmer müssen sich dann, je nach Produkt, unterschiedlich zusammenfinden:

- Pommes Frites: Alle Spieler*innen liegen alleine.
- Toast: Jeweils Zweiergruppen legen sich aufeinander (eine Person ist das Toast, die andere der Belag).
- Hamburger: Jeweils drei Personen legen sich aufeinander (2x Brötchen, 1x Fleisch dazwischen).





- Cheeseburger: Jeweils vier Personen legen sich aufeinander (2x Brötchen, 1x Fleisch und 1x Käse dazwischen)
- Cola: Zwei Personen bilden mit den Händen einen Kreis (Becher), eine Person in der Mitte ist der Strohhalm.

Der Fantasie sind bei der Einführung weiterer Produkte keine Grenzen gesetzt.

Animacje językowe na ferie zimowe

Propozycje zabaw w pomieszczeniu

1. Jedzenie czekolady

Do tej gry potrzebne będą: tabliczka czekolady, nóż, widelec, grube, zimowe rękawiczki, czapka, szalik i kostka do gry.

Wszystkie dzieci siedzą przy stole i po kolei rzucają kostkami. Każdy, kto wyrzuci szóstkę, jak najszybciej zakłada rękawiczki, zakłada czapkę i zawiązuje szalik. Następnie bierze nóż i widelec i próbuje za ich pomocą odciąć kawałek czekolady i zjeść go. Aby zapobiec zjedzeniu przez dziecko czekolady, pozostali gracze we wcześniej ustalonej kolejności rzucają kostką tak szybko, jak to możliwe. Jeśli ponownie wyrzucona zostanie szóstka, to dziecko natychmiast przejmuje wszystkie przybory i próbuje zdobyć czekoladę.

2. Skrzynia skarbów

Do tej gry potrzebne będą małe zabawki i słodycze

Pudełko jest pełne małych zabawek i słodyczy. Mogą również zostać wykorzystane inne przedmioty np. artykuły gospodarstwa domowego, które są ekscytujące dla dzieci. Dzieci uważnie przyglądają się po kolei wszystkim rekwizytom. Następnie pudełko jest zamykane. Teraz każde dziecko musi nazwać jak najwięcej obiektów, które widziało. Wygrywa ten, kto zapamięta najwięcej „skarbów”.

3. Pudełkowe wyścigi

Do tej gry przydadzą się dwa małe, zamykane pudełka, karty z obrazkami np. można tu wykorzystać obrazki z gry MEMORY, i dwa sznurki o tej samej długości ok. 5-7 m oraz dwa ołówki.

Sznurki wkłada się jednym końcem do pudełka, a drugim przywiązuje do ołówka. Dwóch graczy stoi teraz obok siebie i każdy trzyma koniec sznurka z ołówkiem w dłoni. Pudełka z obrazkami pamięciowymi ustawia się przed dziećmi zgodnie z długością sznurka. Po sygnale „start” dzieci zaczynają przyciągać pudełko do siebie, owijając sznurek wokół ołówka. Kto pierwszy zwinie sznurek do końca i chwyci pudełko w dłonie, może je otworzyć i nazwać przedmiot pokazany na obrazku. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza przyciągnęła pudełko i prawidłowo nazwała przedmiot widoczny na obrazku.

4. Porażony

Do tej zabawy przydadzą się zabawki, drobny sprzęt gospodarstwa domowego, odzież zimowa itd.

Położ przedmioty na podłodze. Za drzwiami wychodzi jeden wybrany uczestnik zabawy. Pozostali gracze decydują, który przedmiot będzie „ładowany prądem”. Dziecko wraca, bierze jeden przedmiot za drugim i wypowiada prawidłową nazwę, do ego momentu, aż dotknie przedmiotu, który został przez pozostałych graczy „naładowany





prądem". Jeśli to się stanie, grający głośno krzyczą „porażony”. Za każdy punkt nienaładowany i poprawnie nazwany przedmiot gracz otrzymuje 1 pkt. . Zwycięzcą zostaje ta osoba, która zdobyła najwięcej punktów.

5. Kalambury

Do tej zabawy potrzebne będą karteczki z różnymi nazwami dotyczącymi jakiegoś obszaru tematycznego i dodatkowo opatrzonymi oznaczeniami np. usta/ pędzel/dłoń oraz torba papierowa.

Między sobą rywalizują dwie grupy. Jeden z graczy losuje z papierowej torby karteczkę ze słowem, które musi w określonym czasie wyjaśnić / narysować / lub przedstawić pantomimicznie - swojej grupie lub też wybranemu jednemu graczowi. Wygrywa ta grupa, która zbierze najwięcej punktów.

6. Państwa, miasta

Do zabawy potrzebna będzie kartka papieru, linijka, długopis

Każdy gracz rysuje tabelę z co najmniej czterema kolumnami. Czwarta kolumna posłuży do liczenia punktów. Jeśli chcemy utrwalić słownictwo, w pierwszej kolumnie należy wpisać „rzeczownik”, w drugiej „czasownik”, a w trzeciej „przymiotnik”. Czwarta jest zarezerwowana na punkty. Jeden z graczy mówi teraz „A” i po cichu liczy alfabet, inny gracz po kilku sekundach woła „Stop”. Teraz na głos wypowiedziana jest np. litera „K”. Teraz każdy musi jak najszybciej wpisać w kolumnach rzeczownik, czasownik i przymiotnik z literą „K”. Kto pierwszy wypełni kolumny, krzyczy „Stop”. Teraz wszyscy inni też muszą przestać wpisywać słowa w kolumny. Osoba, która jako pierwsza wypełni kolumny, mówi „Stop” i zaczyna czytać słowa, które wpisał w kolumny. Punktacja przebiega następująco, za każde słowo, które masz jako jedyny otrzymasz 10 punktów za każde słowo, które mają pozostali gracze 5 punktów, jeśli nic nie wpisałeś, nie otrzymujesz punktów. Po pięciu rundach wszystkie punkty są sumowane. Kto ma najwięcej, wygrywa?

Propozycje zabaw na świeżym powietrzu

1. Rzuć śnieżką i przywitaj się

Wszystkie dzieci stoją w kręgu. Prowadzący grę staje w środku kręgu i pozdrawia dziecko, np. „cześć”, i rzuca mu śnieżkę. Dziecko łapie śnieżkę, odwzajemnia powitanie, biegnie na środek kręgu i zamienia się miejscami z prowadzącym zabawę. Podczas gdy dziecko wita się z nowym dzieckiem i rzuca mu śnieżkę, prowadzący zabawę biegnie na miejsce. Zabawa kończy się, gdy wszystkie dzieci zostaną przywitane i dobiegną na swoje miejsca.

2. Liczby na treningu

Dzieci stoją w dużym kole. Jedno dziecko otrzymuje śnieżkę i podaje grupie liczbę od jednego do dziesięciu. W zależności od tego, który numer został wywołany, dzieci podają śnieżkę tyle samo razy zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dziecko, które jako ostatnie trzyma śnieżkę w rękach, mówi na przykład: „Wszystkie dzieci biegają lub skaczą w miejscu!” Teraz wszystkie dzieci mogą albo skakać, albo biegać w miejscu, dopóki dopóty dziecko, które trzyma śnieżkę w rękach, wypowie na głos nową liczbę i rozpoczyna nową rundę gry.

3. Zagraj w malarza śniegu

Dzieci dzielą się na dwie grupy. Jedno dziecko w grupie musi narysować patykami słowo na śniegu. Jego koledzy z drużyny muszą odgadnąć słowo podane przez przeciwną grupę. Za każdy prawidłowo odgadnięty obrazek odpowiednia grupa otrzymuje jeden punkt.





4. Jaka jest temperatura?

Do tej zabawy będziesz potrzebować termometru, kartek papieru i długopisu

Dzieci otrzymują termometr i zaczynają mierzyć temperaturę jak największej liczby rzeczy: własnej dłoni, liścia lub wnętrza samochodu, sopli itp. Wyniki zapisują. Aby wyłonić zwycięzcę, poproś dzieci o wcześniejsze odgadnięcie, jaką temperaturę mogą mieć mierzone przedmioty. Kto jest najbliższej rzeczywistej temperatury, wygrywa!

5. Zbuduj kolorowego, śnieżnego potwora

Do zabawy potrzebujesz naturalnych materiałów takich jak: kamienie, gałęzie, szyszki, orzechy, farby np. akwarele, butelki z rozpylaczem wody

Dzieci najpierw budują potwory ze śniegu – najlepiej od tułowia po głowę. Potwór jest ozdobiony naturalnymi materiałami: na przykład orzechy mogą służyć jako oczy. Teraz potwora można pomalować. Aby to zrobić, napełnij butelkę z rozpylaczem wodą i akwarelami i spryskaj śnieżnego potwora. Na koniec opisują potwory. Można także zorganizować konkurs na najpiękniejszego potwora.

6. Poszukiwanie skarbów na śniegu

Do zabawy będziesz potrzebować różnych przedmiotów, którymi możesz bawić się na zewnątrz, takich jak piłka, łopatką, wiadro, pierścień, rękawiczka, zabawka do piaskownicy itp.

Na wyznaczonym terenie chowaj różne przedmioty w śniegu, pod krzakami lub za drzewami. Teraz dzieci muszą znaleźć skarb i nazwać go. Wskazówki takie jak „ciepło, zimno, gorąco” pomagają w poszukiwaniach.

7. List priorytetowy do Fritzchen Radieschen

Dzieci stoją w rozproszeniu. Prowadzący podchodzi do każdego dziecka i wręcza mu kopertę i szepcze dziecku do ucha zabawne imię i nazwisko, które się rymuje, np. Fritzchen Radieschen, Anne Banane, Irene Migraine itp. Następnie dzieci rozbiegają się. Ta osoba, która ma kopertę jak najszybciej wręcza kopertę kolejnemu dziecku i szepcze jej do ucha imię odbiorcy. Kolejna osoba przekazuje kolejnemu grającemu kopertę i znowu szepcze do ucha imię i nazwisko odbiorcy. Po 3 minutach prowadzący zabawę krzyczy głośno: „List ekspresowy już nadszedł”. Dziecko trzymające teraz w rękach kopertę wypowiada na głos imię i nazwisko odbiorcy. Czy to nadal jest nazwa z początku?

8. Karuzela

Gracze stoją w kręgu, np. zaznaczają miejsce na śniegu i oznaczają miejsce na śniegu gałęziami, kamieniami, wszyscy poruszają się w takt muzyki po kręgu. Gdy prowadzący zabawę wyłącza muzykę zadaje pytanie tej osobie, która stanęła akurat najbliższej tego oznaczonego miejsca i zadaje tej osobie pytanie, np.: jakie masz hobby, twoja ulubiona potrawa, ulubiony film, najlepszy przyjaciel, zwierzak, rodzeństwo, ulubiony kolor, wiek, miejsce zamieszkania,... Osoba, prowadząca zabawę, może zdecydować, jak dzieci powinny poruszać się po kole, np. skacząc, idąc do tyłu, itd.

9. Fast food na śniegu

Gra rozpoczyna się, gdy wszystkie dzieci zaczynają biegać. W pewnym momencie prowadzący zabawę podaje nazwę produktu typu fast food. Uczestnicy muszą stanąć, w zależności od produktu:

- Frytki: wszyscy gracze leżą pojedynczo na śniegu.
- Tosty: dwie osoby leżą jedna na drugiej
- Hamburger: trzy osoby leżą jedna na drugiej
- Cheeseburger: cztery osoby leżą jedna na drugiej





- Cola: dwie osoby tworzą rękami okrąg (filiżankę), jedna osoba w środku to słomka.
Nie ma ograniczeń dla Twojej wyobraźni, jeśli chodzi o wprowadzanie dodatkowych produktów typu fast food.

BIBLIOGRAFIA/ BIBLIOGRAFIE

1. Eckert, Andrea: Die 50 besten Spiele zum Austoben, Don Bosco Medien GmbH, München, 2013
2. Krah, Michael: Die 50 besten Spiele zum Geburtstag, Don Bosco Medien GmbH, München, 2013

STRONY INTERNETOWE/ INTERNETSEITEN

1. <https://www.schule-und-familie.de/familie/familienleben-und-freizeit/die-20-besten-kinderspiele-im-schnee.html>
2. <https://www.vlamingo.de/spiele-im-schnee/>

