

Das Geistern ist ein motivierendes Bewegungsfeld für Vorschulkinder, das durch Spiel, Tanz und spielerischer Gymnastik motorische, soziale und koordinative Fähigkeiten fördert.

Das fitte Gespenst

„Damit Gespenster geistern können, müssen sie sich fit halten“. Verpackt in verschiedene Bewegungsaufgaben mit dem Chiffontuch oder in eine kleine Bewegungsgeschichte entstehen gymnastische Übungen.

- mit dem Tuch geistern: mit dem Tuch über dem Kopf absitzen und aufstehen; abliegen- und wälzen/ vor den Bauch halten und rennen/ schwingen, Achterkreisen stehend und durch die Beine stehend; auf dem Rücken liegend/ auf dem Bauch liegend das Tuch mit langgestreckten Armen übergeben...
- Tuch hochwerfen und fangen, absitzen und mit verschiedenen Körperteilen fangen vor und rücklings, drehen und fangen, drehen und klatschen und fangen, PA- Tuchtauschfangen; in Kreisauflistung auf Signal das Tuch des rechten Nachbarn fangen
- Zehngymnastik: Tuch krallen und winken, dito und anderen Fuß übergeben, Tuch zu Formen zusammenlegen, PA-Tücher Klau, Mannschafts-Farben-Sortierspiel
- über auf dem Boden gelegte Tücher geistern: krabbeln vorlings, rücklings, seitwärts, auf Zehenspitzen

Das kleine Schlüssellochgespenst

(nach Heidi Lindner)

In einem kleinen Haus

die angewinkelte Hand bildet ein Haus

streckt ein Gespenst die Nase raus

ein Tuch über die Hand legen und aus dem Haus schauen

Es fliegt durch jedes Schlüsselloch

mit Daumen und Zeigefinger ein Loch bilden

Pass auf, dann siehst du's noch

Tuch durchs Loch ziehen

- als Fingerspiel allein auf dem Boden sitzend
- als Partnerspiel mit Tuch: auf Signal „pass auf...“ das Tuch des PA fangen
als Partnerspiel ohne Tuch: ein Partner steht mit gegrätschten Beinen und bildet mit den Armen das Schlüsselloch
- als Gruppenspiel: Kreisauflistung mit der Hälfte der Kinder; die anderen sind Geister und kommen von außen; kriechen rein und raus
dito als Fangspiel: nachdem die letzte Strophe verzögert gesprochen wird, fängt der Kreis das Gespenst, das nach außen durchgeschlüpft ist

Als Gespenst hat man es gut

Musik: CD, Hui-huh! Kleines Gespenst Nr.:544 673-2 (Universal)

- Mitmachtanz in Kreisform
- Tanz mit Geräten, z.B. Kasten / Kastenteile in der Mitte

Geisterstunde

Aufbau: Schlossgänge u. Mauern (Hütchen, Kl. Kästchen, Matten Seilen) ganz in der Mitte ein Reifenturm aus ca. 5 Reifen

Es ist Geisterstunde und alle Geister verlassen das Schloss (Kreismitte) um herumzufliegen solange die Turmuhr (ÜL oder Kind) 12 x schlägt (Triangel). Schlägt sie dann noch 1x heißt es zurück in das Schloss und sich schnell verstecken und regungslos sein.

Das Kille-Kitzel-Monster ist unterwegs

- Die kleinen Kitzel-Monster
Nachahmen der Bewegungen, die das Lied: „Das Kille-Kitzel-Monster“, (CD: Detlev Jöcker „Komm, du kleiner Racker“, Menschenkinderverlag) vorgibt.
- Fang das Kille-Kitzel-Monster
Wer kein Kille-Kitzel-Monster-Socke hat, fängt ein fliehendes KKM, welches dann die Socke abgibt.
- Das Kitzel-Team
3 Kinder bilden ein Team: A ist Ansager für die zu bekitzelten Körperteile von B; C ist das Kille-Kitzel-Monster mit Sockenhandschuh. Rollentausch
- Das Monsterstaffel-Team
Als Team hat immer der Läufer in einer Umkehrstaffel den Sockenhandschuh.
Es werden vom ÜL verschiedene Laufaufgaben (vorwärts-, seitwärts- rückwärtslaufen, hüpfen...) gestellt.
- Das Kille Kitzel Monster ist unterwegs - aber wie?
Die Farbkarten der Monster zeigen, wie sich das Monster bewegt:
rot =vw / grün =hüpfen / gelb =seitwärts / blau=rw
In Reifen liegen verschiedene Monsterkarten, die aufgenommen werden und in einem beliebig anderen Reifen wieder abgelegt werden. Der Farbe entsprechend bewegt sich das Kind.

Gespensterfamilien

Spielvorbereitung: Matten in Kreuzform gelegt; die Gespensterfamilien sitzen ihrer Farbfamilie entsprechend geordnet und haben eine Gespensterkarte in der Hand.
Der ÜL ruft Farben oder Familiengruppenkarten (z.B. alle Mamas) auf, die dann eine Runde laufen.

Variation in der Gangart z.B. Gespensterhüpfen, Autofahrgespensst, Rückwärtsgespensst, Schwebegespensst

Gespensstfamilienfange

Es liegen Karten (Karten der Gespensstfamilien rot/gelb/blau/grün) aus.
Je ein Gespensstpapa pro Farbfamilie bekommt als Fänger die erste Karte in die Hand. Die Papas fangen weitere Mitspieler. Die Abgeschlagenen werden zur Gespenssternmama und holen sich die entsprechende Karte in der Farbe beim ÜL und helfen auch fangen. Alle weiteren werden Gespensstkinder. Welche Familie hat die meisten Kinder?

Das fliegende Gespensst

Wurfschulung

Einem Tennisball wird ein Chiffontuch übergestülpt und durch einen Gummi abgebunden. Mit dem so entstandenen Wurfgespensst üben die Kinder das Werfen.

Beachte: Wurfhand und gespreiztes Gegenbein; das Gespensst wird am Kopf gehalten

- frei im Raum
- über eine Zauberschnur zwischen 2 z.B. Volleyballstangen; Höhe variieren