

Übersicht: Einfache Kennenlernspiele für die ersten Wochen in der Kita

Spiel	Alter der Kinder	Gruppengröße	Durchführung
Der unsichtbare Ball	4 bis 6 Jahre	4 bis 16 Kinder	Die/der PraktikantIn steht mit den Kindern im Turnraum im Kreis. Die/der PraktikantIn hält ihre Hände vor sich und dabei einen „unsichtbaren“ Ball. Nun ruft sie den Namen eines Kindes laut und wirft den „unsichtbaren Ball“ zu diesem Kind. Das Kind, das seinen Namen hörte, tut so, als würde es den Ball auffangen. Nun sieht dieses Kind sich um, ruft einen weiteren Kindernamen und wirft den Ball pantomimisch zu diesem Kind. Das Spiel kann so lange weitergehen, bis jedes Kind z. B. zweimal den „unsichtbaren“ Ball geworfen hat oder solange die Kinder Interesse an diesem Spiel haben.
Kindermemory	3 bis 6 Jahre	2 bis 6 Kinder	Die/der PraktikantIn fotografiert mit Erlaubnis der Praxisanleitung nach datenschutzrechtlichem Abgleich jedes Kita-Kind ihrer Gruppe zweimal. Nach dem Ausdrucken der Fotos werden diese laminiert. Nun kann das Memoryspiel beginnen: Die Karten kommen verdeckt auf den Tisch und sie werden gründlich gemischt. Nun beginnt Die/der PraktikantIn mit den Kindern das Kinder-Memory zu spielen. Reihum darf immer ein Kind 2 Karten aufdecken. Dabei wird immer der Name des jeweils aufgedeckten Kindes gesprochen. Deckt jemand ein Kind zweimal auf, darf er diese Karten behalten. Zum Schluss zählen alle gemeinsam die Kartenpärchen. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Pärchen aufgedeckt hat.
Ameisenbär	3 bis 6 Jahre	10 bis 20 Kinder	Die Kinder sitzen im Kreis. Die/der PraktikantIn fragt, wer von den Kindern die Ameise sein möchte. Die Ameise verlässt daraufhin den Raum. Nun bestimmt die/der PraktikantIn im Raum ein Kind als Ameisenbär. Die Ameise betritt den Raum wieder und hat die Aufgabe, den Ameisenbär zu finden. Die Ameise geht herum und fragt jedes Kind: „Bist du der Ameisenbär?“ Die befragten Kinder antworten:

			<p>„Nein, ich bin nicht der Ameisenbär, ich bin Jonas!“ oder „Ja, ich bin der Ameisenbär!“</p> <p>In diesem Fall wechseln alle Kinder schnell ihren Platz. Das Kind, das keinen Platz bekommt, ist die neue Ameise und das Spiel beginnt von vorn.</p>
Alle die....	3 bis 6 Jahre	8 bis 20 Kinder	<p>In der Mitte des Turnraums liegen 2 blaue Turnmatten. Die Kinder laufen zum Klang eines Tambourins im Raum herum. Wenn das Instrument verstummt, ruft die/der PraktikantIn: „Alle die einen Hund zu Hause haben, kommen auf die Matte.“ oder „Alle die gerne Salat essen, laufen zur Matte.“</p> <p>Bei diesem Spiel sind der Phantasie der PraktikantIn keine Grenzen gesetzt. Die Kinder lernen sich durch dieses Spiel näher kennen.</p>
Namenrennen	3 bis 6 Jahre	10 bis 20 Kinder	<p>Die Kinder sind im Turnraum. Die/der PraktikantIn spielt Musik ab, dazu dürfen die Kinder schleichen, hüpfen oder rennen.</p> <p>Plötzlich stoppt die/der PraktikantIn die Musik und ruft laut den Namen eines Kindes, z. B. „Anna!“. Alle Kinder laufen so schnell es geht zu Anna.</p> <p>Jetzt geht das Spiel weiter, die Musik spielt, bis sie wieder gestoppt wird. Nun darf Anna den Namen eines Kindes rufen und alle Kinder laufen z. B. zu Aris. Dieses Spiel kann so lange fortgesetzt werden, bis die Kinder aufhören möchten.</p>
Wer hat sich denn bloß hier versteckt?	4 bis 6 Jahre	10 bis 20 Kinder	<p>Die/der PraktikantIn braucht für dieses Spiel ein großes Bettlaken. In dieses Bettlaken schneidet sie ein kleines Loch, ca. so groß wie eine 2 Euro Münze.</p> <p>Die eine Hälfte der Kindergruppe geht auf die eine Seite des waagrecht gespannten Bettlakens. Die anderen Kinder sitzen auf der anderen Seite des Lakens.</p> <p>Nun steckt ein Kind seinen Zeigefinger durch das Loch im Laken. Die sitzenden Kinder auf der anderen Seite des Betttuchs raten, wessen Finger das ist. Sind alle Kinder erraten, so können sie einen weiteren Durchgang mit der Nase oder einer Haarsträhne starten.</p>