

Hexe, Hexe, was kochst du heute?



16

Altersgruppe: 4 – 10 Jahre

Material: keins

Beschreibung und Durchführung des Spiels:

Ein Kind ist die Hexe und steht auf der einen Seite der Turnhalle. Die restlichen Kinder stehen auf der gegenüberliegenden Seite der Halle. Die Kinder rufen im Chor: „Hexe, Hexe, was kochst du heute?“ Die Hexe antwortet und nennt eine Speise. Dies kann unterschiedlicher Natur sein, z.B. ein warmes Essen wie Nudelsuppe oder Obst wie Apfel etc. Es kann aber auch ein erdachtes Hexenessen sein wie z.B. Krötenschleim.

Die Kinder gehen nun so viele Schritte entsprechend der Silbenanzahl des Wortes, welches die Hexe gerufen hat. Erbsensuppe hat 4 Silben, also laufen die Kinder 4 Schritte und klatschen dabei 4x. Dies wird so lange wiederholt, bis die Kinder die Hexe fast erreicht haben. Kurz bevor die Kinder bei der Hexe sind, antwortet die Hexe mit „Kinder“ und alle laufen weg. Die Hexe versucht die Kinder zu fangen. Wer getickt wird, wird entweder die neue Hexe oder scheidet aus, bis alle gefangen sind. Dann bestimmt die Hexe, wer nun die neue Hexe sein darf.

Varianten: Die Kinder nennen nur Mahlzeiten aus vorgegebenen Kategorien, z.B. nur Obst oder nur Gemüse. Auf diese Weise kann man die Kategorienbildung gut fördern.

Förderaspekte des Spiels:

- Sprache (phonologische Bewusstheit, Wortschatzerweiterung, Prosodie)
- Gedächtnis
- Selbstbewusstsein
- Mut
- Konzentration
- Ausdauer
- Gruppengefühl

Idee von: Kirstin Wiegand (Motopädin)