

- phantasievoller Umgang mit Lebensmittelnamen
- Ausdauer fördern

Ziele

ab 10

Spieleranzahl

- Karten mit Lebensmittelsymbolen
- Krepp-Klebeband oder Wäscheklammern
- große Matte

Material

Ein bestimmtes Gebiet (z.B. die große Matte) wird als „Teller“ markiert.

Organisation

10 Min.

Dauer

Die Kinder werden in „Lebensmittel“ und „Fänger“ aufgeteilt, wobei die Lebensmittel mit den vorbereiteten Karten gekennzeichnet werden. Die Fänger fangen nun die Lebensmittel und bringen sie auf den Teller. Hier können die Kinder sinnvolle Paare bilden, z.B. Apfel und Kuchen, Schokolade und Pudding, Gemüse und Suppe, Himbeere und Quark. Haben sie eine Kombinationsmöglichkeit gefunden, sind sie wieder frei, müssen aber Hand in Hand über das Spielfeld laufen. Wird ein Pärchen erneut gefangen, muss es wieder auf den Teller. Dort suchen sich beide einen neuen Partner.

Beschreibung

Vor Beginn des Spiels sollten mit den Kindern mögliche Paarungen besprochen werden.

Bemerkung

Auf dem Teller bilden Lebensmittel aus der gleichen Lebensmittelgruppe ein Paar, z.B. Gemüsesorten, Fette und Öle etc.

Variante 1

Bei älteren Kindern statt Karten mit Lebensmittelsymbolen Wortkarten verwenden.

Variante 2

Ziele	<ul style="list-style-type: none"> ● Bedeutung von Milch und Milchprodukten erfahren ● Rhythmusgefühl entwickeln
Spieleranzahl	ab 6
Material	<ul style="list-style-type: none"> ● Sonnenbrillen ● Käppis ● Kopftücher ● Rhythmusinstrumente
Dauer	20 Min.
Beschreibung	<p>Die Kinder stylen sich „cool“ mit Sonnenbrillen etc. Es wird ein gemeinsamer Rhythmus entwickelt und dazu der Text gerappt:</p> <p><i>„Gesunde Kinder, aktiv und fit zum Sport und Spiel kommt alle mit! Was lässt uns wachsen und schmeckt? Milch heißt das Geheimnis, das Zauberkräfte weckt. Zum Frühstück Milch und Käse, zum Mittagessen Früchtequark. Egal, wie du´s auch magst, Milch brauchst du jeden Tag!“</i></p>
Bemerkung	<p>Die Kinder sollten vorher mit Rhythmus und Instrumenten vertraut gemacht werden. Es rappt sich leichter, wenn sich alle im gemeinsamen Rhythmus wohl fühlen.</p> <p>Deshalb ist es sinnvoll, erst den Rhythmus zu klatschen und zu stampfen, evtl. mit Geräuschen unterstützt, nach und nach die Instrumente dazu zu nehmen, dann Teile des Textes und schließlich den ganzen Text zu sprechen.</p>
Variante 1	Drei Gruppen sprechen abwechselnd jeweils nur einen Textblock.
Variante 2	Die Kinder entwickeln eine Choreografie zum Rap.

● Kennenlernen von Milch und Milchprodukten

Ziele

ab 5

Spieleranzahl

–

Material

10 Min.

Dauer

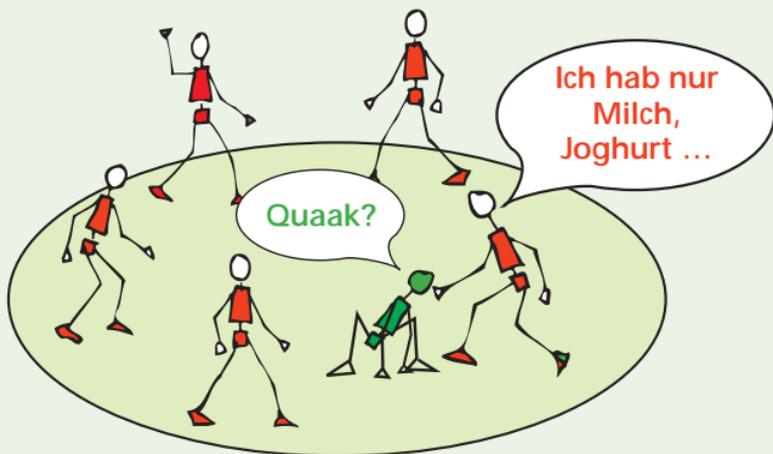
Ein kleiner Frosch hüpf im Kreis herum, bleibt vor einem Kind hocken und sagt mit bittenden Augen: „Quaak, quaak!“ Das Kind streicht dem Frosch über den Kopf und antwortet: „Armer grüner Frosch, ich habe keinen Quark, ich habe nur ... (Milch, Joghurt oder ein anderes Milchprodukt)“. Der Frosch hüpf weiter und quakt das nächste Kind an. Kann ein Kind kein neues Milchprodukt aufzählen, muss es den Frosch ablösen. Es darf kein Produkt doppelt genannt werden.

Beschreibung

Für ältere Kinder:

Alle bisher genannten Milchprodukte müssen wiederholt werden und ein neues dazu genannt werden. Misslingt die Aufzählung, wird der Frosch abgelöst.

Variante



Ziele	● Konzentration und Gedächtnis schulen
Spieleranzahl	ab 6
Material	● nur für Variante 3: Lebensmittel und einen Korb
Dauer	15 Min.
Beschreibung	Alle Kinder sitzen im Kreis, ein Kind beginnt mit dem Spruch: „Ich gehe einkaufen und lege in meinen Einkaufskorb (z.B. einen Apfel) hinein“. Das nächste Kind muss nun den Satz wiederholen und ein neues Lebensmittel in den Einkaufskorb dazulegen. Jedes folgende Kind wiederholt nun alle Lebensmittel, die schon im Einkaufswagen sind und legt ein neues dazu.
Bemerkung	Dieses Spiel funktioniert wie: „Ich packe meinen Koffer und ich nehme mit ...“
Variante 1	Es können nur bestimmte Lebensmittelgruppen eingekauft werden (z.B. Milchprodukte, Getreide und Getreideprodukte).
Variante 2	Es können z.B. fettreiche Produkte oder Süßigkeiten eingekauft werden.
Variante 3	<i>Für jüngere Kinder:</i> Die Kinder wählen aus echten Lebensmitteln aus, die sie anfassen und in einen echten Korb legen können.

- Verstehen des Begriffs Lebensmittel
- Phantasie anregen
- Stärkung des Selbstbewusstseins
- Aufmerksamkeit, Reaktion und Konzentration schulen

Ziele

beliebig

Spieleranzahl

–

Material

10 Min.

Dauer

Ein Kind beschreibt ein Lebensmittel und die anderen sollen es erraten.

Beschreibung

Das Kind darf beim Beschreiben bestimmte Wörter nicht sagen.

Variante 1

Das Kind stellt das Lebensmittel pantomimisch dar.

Variante 2



- Auseinandersetzung mit Lebensmitteln
- Aufmerksamkeit und Kombinationsgabe schulen

Ziele

Großgruppe

Spieleranzahl

–

Material

10 Min.

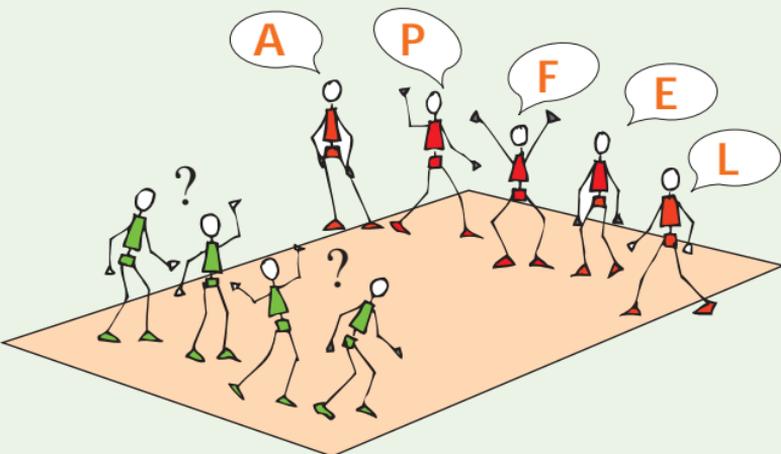
Dauer

Es werden zwei Gruppen gebildet. Eine Gruppe denkt sich einen Lebensmittelnamen aus und teilt reihum jedem Spieler der Gruppe einen Buchstaben des Namens zu. Die Anzahl der Buchstaben im Wort ist also die gleiche wie die der Kinder. Die Spieler treten gemeinsam vor die andere Gruppe und rufen gleichzeitig ihre Buchstaben, bis die ratenden Zuschauer das entsprechende Lebensmittel herausgefunden haben.

Beschreibung

Ein Satz zum Thema soll ausgedacht, gerufen und geraten werden.

Variante 1



- Erkennen und Beschreiben von Lebensmitteln
- Einteilung in Lebensmittelgruppen

Ziele

ab 8

Spieleranzahl

- Karten mit Lebensmittelnamen oder -symbolen
- Stirnbänder, Wäscheklammern oder Krepp-Klebeband
- Ernährungspyramide (Sie kann als großes Plakat aufgehängt, mit Kreide auf den Boden gemalt oder als richtige Pyramide aus Geräten oder Kartons aufgebaut werden.)

Material

15 Min.

Dauer

Jedes Kind bekommt eine Lebensmittelkarte mit einem Stirnband an der Stirn befestigt (alternativ auf den Rücken geheftet), ohne sie anzusehen. Die Kinder sollen nun durch geschicktes Befragen der Mitspieler herausfinden, welches Lebensmittel sich auf ihrer Karte befindet. Jedes Kind darf jeweils nur eine Frage an ein anderes Kind stellen. Die Frage muss so formuliert sein, dass mit „Ja“ oder „Nein“ geantwortet werden kann. Danach muss das nächste Kind befragt werden.

Beschreibung

Wenn die Kinder herausgefunden haben, welches Lebensmittel sie sind, benennen sie die Lebensmittelgruppe, zu der es gehört.

Variante 1

Wenn die Kinder herausgefunden haben, welches Lebensmittel sie sind, ordnen sie es richtig in die Ernährungspyramide ein.

Variante 2

Die Kinder bekommen ihre Karte auf den Rücken geklebt und laufen durch die Halle. Immer wenn sie ein anderes Kind treffen, dürfen sie es solange befragen, bis sie wissen, welches Lebensmittel sie sind. Danach ordnen sie sich selbst richtig in die Ernährungspyramide ein.

Variante 3

Die Kinder bekommen nach jeder richtigen Einsortierung eine neue Lebensmittelkarte.

Variante 4