

- 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

- Auseinandersetzung mit Lebensmitteln
- Aufmerksamkeit und Kombinationsgabe schulen

Ziele

Großgruppe

Spieleranzahl

–

Material

10 Min.

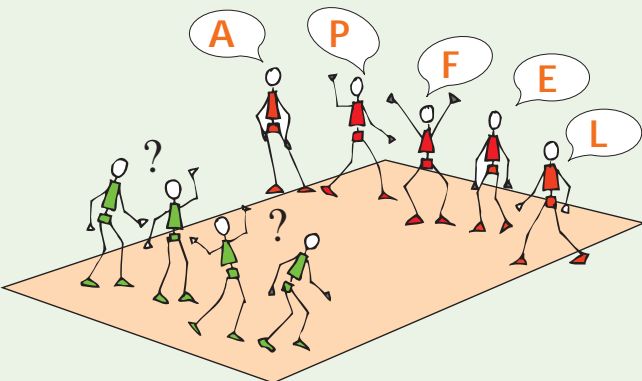
Dauer

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



- Kennenlernen von Lebensmittelgruppen
- Kennenlernen von Lebensmitteln und ihren spezifischen Eigenschaften
- Phantasie anregen

Ziele

Großgruppe

Spieleranzahl

- Karten mit Lebensmittelsymbolen

Material

Mehrere Kinder müssen kurz aus der Halle gehen.

Organisation

10 Min.

Dauer

Zwei bis vier Spieler werden ausgesucht, die kurz den Raum verlassen. Alle anderen Kinder bilden Paare wie beim Memoryspiel und suchen sich zu einem bestimmten Thema, z.B. Milch und Milchprodukte aus den Lebensmittelkarten ein Lebensmittel aus. Die Kinder verteilen sich in der Mitte der Halle und die Spieler werden hereingeholt. Zum Aufdecken einer „Karte“ ruft der Spieler den Namen eines Kindes; dieses nennt daraufhin sein Lebensmittel. Jetzt sucht der Spieler die zweite Karte. Findet ein Spieler ein Karten-Paar, setzen die jeweiligen Kinder sich zu ihm.

Beschreibung

Die Lebensmittel werden nur durch Bewegung oder Geräusche dargestellt.

Variante 1

Alle Kinder sammeln Kartenpaare. Dazu sehen sie sich die offenen auf dem Boden liegenden Karten an und prägen sie sich ein. Danach wird ein Kind nach dem anderen aufgefordert, ein Pärchen einzusammeln.

Variante 2

Die Karten liegen verdeckt und müssen nach dem Aufdecken wieder umgedreht werden, wenn sie nicht passen.

Variante 3

- Kennenlernen von Lebensmitteln und ihren spezifischen Eigenschaften
- Kennenlernen von Lebensmittelgruppen
- Phantasie anregen

**Ziele****Großgruppe****Spieleranzahl**

- jeweils 2 Karten mit dem selben Lebensmittelnamen oder -symbol

**Material****10 Min.****Dauer**

Jedes Kind zieht eine Karte und schaut sie sich verdeckt an. Alle Kinder machen sich lautlos auf den Weg und versuchen, ihr Lebensmittel pantomimisch darzustellen, z.B. die Banane lang und krumm, der Apfel knackig, die Zitrone säuerlich. Gleichzeitig halten sie Ausschau, welches andere Kind den selben Begriff spielt und finden so ihren Partner. Die spezifischen Eigenschaften der Lebensmittel sollten vor dem ersten Spiel mit den Kindern zusammen besprochen werden.

**Beschreibung**

Haben sich die Paare gefunden, suchen sie zusammen ihre Familie (z.B. Obst, Gemüse, Milchprodukte).

**Variante**

- Zuordnung von Lebensmitteln zu ihren Grundinhaltsstoffen bzw. zu ihrer Herkunft

Ziele

ab 8

Spieleranzahl

- Karten mit Lebensmittelsymbolen
- Karten mit den dazugehörigen Inhaltsstoffen oder den Herkunftstieren bzw. -pflanzen

Material

10 Min.

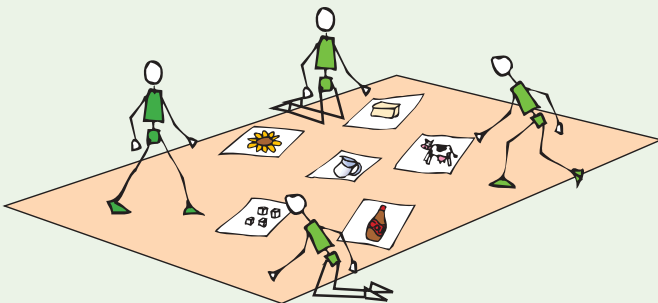
Dauer

Die Karten mit den Lebensmitteln werden an die Kinder verteilt, die mit den Inhaltsstoffen bzw. den Herkunftssymbolen liegen auf dem Boden (oder umgekehrt). Die Kinder versuchen, die Karten passend zuzuordnen (z.B. Sonnenblume – Margarine, Milch – Kuh, Olive – Olivenöl, Cola – Zuckerwürfel usw.).

Beschreibung

Statt in der Halle werden alle Karten an die Kinder verteilt. Dann gilt es, den entsprechenden Partner zu finden.

Variante



<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Erkennen von zusammengehörigen Lebensmittelpaaren</li><li>● Koordination und Konzentration schulen</li></ul>
<b>Spieleranzahl</b>	ab 6
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● jeweils 2 Karten mit dem selben Lebensmittelnamen oder -symbol</li><li>● Krepp-Klebeband</li></ul>
<b>Dauer</b>	20 Min.
<b>Beschreibung</b>	Je nach Gruppengröße werden 2, 3 oder 4 Kinder als „Sortierer“ ausgesucht. Die übrigen Kinder werden mit den Karten als „Lebensmittel“ gekennzeichnet und verteilen sich in der Halle. Die Sortierer führen nun die Paare (z.B. Kirsche – Kirsche) zusammen, indem sie einzelnen Kindern Kommandos, wie z.B. links drehen, rechts drehen, drei Schritte vor, geben.
<b>Bemerkung</b>	Zur Vorbereitung ist es sinnvoll, ein Spiel zu spielen, bei dem die Kinder zu zweit die Befehle (rechts, links usw.) üben.
<b>Variante</b>	Paare können auch aus den gleichen Lebensmittelgruppen (z.B. Obst, Gemüse, Süßigkeiten) gebildet werden, vom gleichen Tier (z.B. Joghurt – Milch) oder der gleichen Pflanze (z.B. Olive – Olivenöl) sein oder aber ähnliche Inhaltsstoffe (z.B. Zucker – Cola) haben.

<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Kennenlernen der Ernährungspyramide und ihre Einteilung in Lebensmittelgruppen</li><li>● Einordnen der Lebensmittelgruppen in die Ernährungspyramide</li><li>● Phantasie anregen</li></ul>
<b>Spieleranzahl</b>	beliebig
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Karten mit Lebensmittelsymbolen oder Lebensmittelverpackungen</li><li>● Rollbretter</li><li>● kleine Matten, Bänke, kleine und große Kästen</li></ul>
<b>Dauer</b>	30 Min.
<b>Organisation</b>	Aus den Materialien werden „Waggons“ gebaut; die Lebensmittel auf dem Boden verstreut.
<b>Geschichte</b>	Hans, der Lokführer, transportiert mit seinem Zug Lebensmittel. Nach einem Unfall sind die Waggons umgekippt und alle Lebensmittel wild in der Gegend verstreut. Er weiß gar nicht, wie er sie wieder richtig in die Waggons einsortieren muss. Er bittet die Kinder um Hilfe.
<b>Beschreibung</b>	Die Geschichte von Hans wird erzählt. Die Kinder füllen nun die Waggons wieder mit den richtigen Lebensmitteln. Dabei symbolisiert jeder einzelne Waggon ein Feld in der Lebensmittelpyramide. Zum Schluss werden alle Waggons wieder an die Lokomotive gekoppelt und der Zug fährt weiter.
<b>Variante</b>	Dieses Spiel kann auch im Schwimmbad gespielt werden. Der Kapitän Hans hat Schiffbruch erlitten und bittet die Kinder mit den Booten (Schwimm-Matten) die Lebensmittel einzusammeln.