

# Das Morgenkreis-Paket

Zwölf Spiele für einen Kreis, der trägt

---

Zwölf Spielblätter für deinen Morgenkreis, vom Ankommen bis zum ruhigen Abschluss. Einige kommen ohne Material aus, andere brauchen etwa Stühle, Instrumente oder ein Tuch mit Gegenständen. Alter und Material stehen auf jedem Blatt. Wähle daraus passende Angebote für deine Gruppe.

## Ankommen

Die ersten Minuten entscheiden, ob der Kreis trägt. Diese drei Spiele brauchen keine Erklärung und keinen Aufbau — sie funktionieren als Signal: Jetzt sitzen wir zusammen.

- 1 Rhythmus-Kreis
- 2 Klatschspiele
- 3 Der platte Reifen

## Sprechen und Zuhören

Im Morgenkreis reden alle gleichzeitig oder niemand. Diese beiden Spiele geben dem Sprechen eine Form, in der auch die stillen Kinder vorkommen.

- 4 Bienchen-Fingerspiel
- 5 Stille Post

## Sehen und Hören

Zwei Spiele zum genauen Hinsehen und Hinhören: eines ohne Material, eines mit Tablett, großem Tuch und vertrauten Gegenständen.

- 6 Ich sehe was
- 7 Kim-Spiel - Fühlen, Hören, Sehen

## Bewegung im Kreis

Wenn langes Sitzen schwerfällt, ist Bewegung im Kreis eine Möglichkeit. Wähle ein Angebot passend zum Platz und zur Stimmung der Gruppe.

- 8 Alle Vögel fliegen hoch
- 9 Obstsalat-Spiel
- 10 Rasseleier-Musik

## Zur Ruhe kommen

Der Übergang ist der schwierigste Teil. Diese beiden Spiele führen aus dem Kreis heraus, ohne dass jemand ermahnt werden muss.

- 11 Mäuschen still
- 12 Tier-Yoga

# 1 Rhythmus-Kreis

**Alter** ab 2 Jahren **Dauer** 5–15 Min **Gruppe** 4–20 Kinder

Im Kreis sitzen und einen Rhythmus klatschen. Jeder gibt den Rhythmus weiter oder macht einen eigenen dazu!

## DAS BRAUCHST DU

*Nichts. Dieses Spiel funktioniert sofort.*

## SO GEHT'S

1. Alle sitzen im Kreis. Du beginnst mit einem einzigen Geräusch: einmal auf die Knie klopfen.
2. Das Kind rechts von dir macht es nach, dann das nächste — bis das Klopfen einmal herum ist.
3. Nun schickst du ein zweites Geräusch los: Schnipsen, Füße scharren, in die Hände reiben.
4. Wenn beide Geräusche gleichzeitig unterwegs sind, entsteht ein Klangteppich. Lass ihn zwei Runden laufen.
5. Zum Schluss nimmst du die Geräusche einzeln wieder heraus, bis es still ist.
6. Ein Kind darf das nächste Geräusch erfinden und in den Kreis schicken.

## AUS DER PRAXIS

- Die Stille am Ende ist der eigentliche Zweck — nicht abkürzen, sie trägt in den Tag.
- Ohne Worte anfangen. Kinder verstehen die Regel schneller durchs Zusehen als durchs Erklären.
- Funktioniert auch mit sehr großen Gruppen, weil niemand wartet und niemand ausscheidet.

## ABWANDLUNGEN

- Mit Kücheninstrumenten
- Stampfen und Patschen dazu
- Rhythmus nachklatschen

## NOTIZEN

## 2 Der platte Reifen

**Alter** ab 3 Jahren    **Dauer** 5-15 Min    **Gruppe** 4-22 Kinder

Bewegung und Runterkommen in einem Spiel: Die Kinder sind aufgepumpte Reifen, die durch den Raum rollen - bis die Luft mit einem lauten Zischen entweicht und alle als Häufchen am Boden liegen. Danach werden sie Stück für Stück wieder aufgepumpt. Unser Standard, wenn die Gruppe zu aufgedreht für den Sitzkreis ist.

### DAS BRAUCHST DU

- Fahrradluftpumpe als Requisite (optional, wirkt aber Wunder)

### SO GEHT'S

1. Erklärt kurz das Bild: Jedes Kind ist ein Autoreifen, der prall aufgepumpt durch die Werkstatt rollt.
2. Pumpt alle gemeinsam auf - ihr macht die Pumpbewegung, die Kinder machen sich bei jedem Pumpstoß ein Stück größer, bis sie ganz aufgerichtet stehen.
3. Auf euer Startsignal rollen alle durch den Raum: laufen, gehen, sich drehen, ohne zusammenzustoßen.
4. Ruft Platter Reifen: Alle machen ein langes Zischgeräusch und sinken dabei ganz langsam in sich zusammen, bis sie flach und schlaff am Boden liegen.
5. Lasst die platten Reifen ein paar Sekunden liegen und geht herum - wer wirklich platt ist, hat schwere Arme.
6. Pumpt dann wieder auf und startet die nächste Runde. Beim letzten Durchgang bleiben alle platt liegen, das ist euer Übergang zur Ruhephase.

### AUS DER PRAXIS

- Das Zischen ist der halbe Spaß und gleichzeitig eine lange Ausatmung - genau deshalb funktioniert das Spiel als Beruhiger. Lasst euch beim Zischen richtig Zeit.
- Dreijährige sinken oft in einer Sekunde zu Boden. Zählt beim Luftablassen langsam bis fünf, dann wird daraus echtes Zusammensinken statt Hinplumpsen.
- Wer nicht liegen mag, darf als zweite Pumpe mithelfen und die anderen aufpumpen.

### ABWANDLUNGEN

Draußen auf der Wiese, dort darf beim Zischen richtig laut gerollt und gekugelt werden. · Die Kinder pumpen sich gegenseitig zu zweit auf, ein Kind pumpt, das andere wächst. · Als reine Entspannungsrunde vor dem Mittagsschlaf: nur einmal aufpumpen, einmal Luft rauslassen, dann liegen bleiben.

### NOTIZEN

## 3 Tier-Yoga

**Alter** ab 2 Jahren **Dauer** 5–15 Min **Gruppe** 2–15 Kinder

Yoga-Übungen mit Tiernamen: Frosch-Hocke, Katzen-Buckel, Flamingo-Stand. Lustig und entspannend!

### DAS BRAUCHST DU

- Matten oder Decken

### SO GEHT'S

1. Alle stehen oder sitzen mit genug Abstand, sodass ausgestreckte Arme niemanden treffen.
2. Nennt ein Tier und macht die Haltung vor: Der Frosch hockt tief, die Hände zwischen den Füßen.
3. Die Katze macht einen runden Rücken, dann einen langen — zweimal langsam hin und her.
4. Der Flamingo steht auf einem Bein. Ein Punkt an der Wand zum Anschauen hilft beim Halten.
5. Jede Haltung drei ruhige Atemzüge halten, dann zur nächsten wechseln.
6. Zum Abschluss legen sich alle als schlafender Bär auf den Rücken und werden ganz still.

### AUS DER PRAXIS

- Kein Kind korrigieren. Es geht ums Ausprobieren, nicht um die richtige Form.
- Barfuß oder in Stoppersocken — auf glattem Boden rutscht der Flamingo weg.
- Der schlafende Bär am Ende ist der Übergang: Danach lässt sich gut vorlesen oder frühstücken.

### ABWANDLUNGEN

- Yoga-Geschichte erzählen
- Tiergeräusche dazu machen
- Partner-Yoga

### NOTIZEN