

Das große Frosch-Kröten-Molch-Springen

- Alter:** Ab 5 Jahre; sollte aber von ErzieherInnen angeleitet werden
- Ziel:** Kennen lernen von Frosch, Kröte und Molch, bevor man eine Teich-Expedition antritt
- Material:**
- drei Stapel Karten (Frosch, Kröte und Molch) in der Anzahl der Kinder (s. Abbildungen)
 - Einen Sitzkreis, ein Stuhl weniger als Teilnehmende
- Spielanleitung:** Im Kreis alle Stühle von Kindern besetzt. Jedes Kind zieht verdeckt eine Karte aus dem gemischten Stapel. Ein Kind steht in der Mitte (ohne Karte) und denkt sich Dinge aus, die entweder die Frösche, die Kröten, die Molche oder alle miteinander tun müssen; z. B. „alle Frösche wechseln das Seerosenblatt“ (alle Froschkinder springen auf und suchen sich einen freien Platz) oder „alle Molche verkriechen sich im Schlamm“ usw.. Das Kind, das in der Mitte stand, muss sich in diesem Trubel einen Platz suchen. Wer übrig bleibt gibt seine Karte an das „Kind ohne Karte“ ab und geht in die Mitte. Das Spiel beginnt von neuem.

