



Red Light, Green Light Das Ampelspiel

Rufen, rennen, fangen:
So spielen Kinder auf der ganzen Welt!
Ein (Bei-)Spiel aus den USA.



8-12



5-15



10

viel Platz (z. B. Schulhof)



Foto: Adobe Stock

Hintergrund:

- Dieses Spiel ist unter verschiedenen Namen und in vielen Varianten bekannt: „Ochs am Berg“, „Ein Hase läuft über das Feld“, „Zeitung lesen“, „Donner, Wetter, Blitz“ (Deutschland und Österreich); „Één, twee, drie, piano“ (Belgien); „Grandmother’s footsteps“ (UK); „Un, deux, trois, soleil“ (Frankreich und Marokko); „Um, dois, très, macaquinho do chinês!“ (Portugal)

Ziel

- Aufmerksamkeit und strategisches Denken fördern
- Wörter in einer Fremdsprache lernen bzw. einüben
- gemeinsam Spaß haben

Ablauf

- Ein Kind wird als „Ampel“ ausgewählt. Es stellt sich mit den Rücken in einiger Entfernung (mehr als 5 Meter) zu den anderen auf. Die anderen Kinder stehen in einer Reihe und sehen den Rücken der Ampel.
- Wenn das Ampel-Kind „Grünes Licht“ ruft, bewegen sich die anderen in seine Richtung, bis es sich umdreht und „Rotes Licht“ ruft. In diesem Moment müssen die anderen „einfrieren“: Wer sich trotzdem bewegt, muss zurück zur Startlinie. Die anderen Kinder bleiben „eingefroren“, bis das Ampel-Kind erneut „Grünes Licht“ ruft.
- Ziel ist, als erstes über die Ziellinie zu kommen und das Ampel-Kind anzuschlagen. Wer es schafft, ist die nächste „Ampel“.
- Tipp: Hier ist Strategie gefragt! Soll man schnell nach vorne laufen – kann dann aber vielleicht nicht rechtzeitig stoppen? Oder ist es klüger, sich langsamer vorwärts zu bewegen?

Erweiterung

- „Gelbes Licht“ einbauen: Bei dieser Ansage dürfen sich die Kinder nur ganz langsam bewegen.
- Vor dem Signal „Grünes Licht“ entscheiden, auf welche Weise sich die Kinder bewegen dürfen (z. B. hüpfen, kriechen, rückwärts laufen...).
- Im Rahmen einer Sprach-AG (für Anfänger) oder einer internationalen Kinderbegegnung das Spiel in einer Fremdsprache spielen: Dabei können neue Wörter gelernt bzw. eingeübt werden.

What’s the time, Mr Wolf? Wie spät ist es, Mr Wolf?

- Ein Kind wird als Mr (oder Mrs) Wolf ausgewählt. Es stellt sich in einiger Entfernung mit den Rücken zu den anderen Kindern hin.
- Die anderen Kinder stellen sich in einer Reihe auf und sehen dabei den Rücken von Mr Wolf. Alle zusammen rufen: „What’s the time, Mr Wolf?“
- Mr Wolf ruft eine Uhrzeit zwischen 1 und 12 Uhr. Die anderen Kinder rücken genauso viele Schritte vor (z. B.: „3 o’clock“ = drei Schritte vor).
- Beides wird so lange wiederholt, bis die Kinder dem Wolf immer näher kommen...dann ändert Mr Wolf seine Antwort auf die Frage „What’s the time, Mr Wolf?“ zu „Dinnertime!“
- Alle Kinder versuchen jetzt zur Startlinie zurück zu laufen, während Mr Wolf versucht, eins der Kinder für seine „Mahlzeit“ zu fangen. Das gefangene Kind wird nun als nächstes Mr (bzw. Mrs Wolf) und das Spiel beginnt erneut.

Inklusiv gedacht

- Rote oder grüne Karten in die Luft heben (statt „Green Light“ bzw. „Red Light“ zu rufen) – so können auch hörbehinderte Kinder mitmachen.
- Das Spiel kann leichter gemacht werden, indem das Ampel-Kind mit dem Gesicht zu den anderen Kindern steht.