

KITA-SPEZIAL

LED-Leuchtinseln

Spielideen für Eure Kita

Liebevoll von Eurem Mawi-Team für Euch zusammengestellt



Mawi
Werte mit Freude erleben

Mawi GmbH | Hauptstraße 8b | D-85122 Hitzhofen | 08458 - 33530 | mawi-spiele.de

Mit diesen Leuchtinseln haltet Ihr ein wunderbares Werkzeug in den Händen, das Kinder auf ganz besondere Weise in Bewegung bringt. Die Bewegungsfreudigen werden herausgefordert – beim Balancieren, Reagieren oder Koordinieren – und die Kinder, die sonst nicht so gerne aktiv sind, werden durch die magischen Lichteffekte neugierig und motiviert, mitzumachen.



So wird Bewegung zu einem Erlebnis voller Freude, Staunen und Miteinander.

Wir wünschen Euch ganz viel Spaß beim Ausprobieren – und wenn Ihr eigene Ideen oder Spiele mit den Leuchtinseln entwickelt, freuen wir uns riesig, wenn Ihr sie mit uns teilt. Denn so entstehen gemeinsam immer wieder neue, wertvolle Impulse – für Euch, für andere Erzieherinnen und Erzieher und natürlich für die Kinder.

Übrigens: Wir honorieren Eure Ideen gerne.

Herzliche und bewegte Grüße



Manfred Wittmann
Inhaber von
Mawi Spiele GmbH

- **Kinder fördern** sich selbst – ob beim Matschen, Experimentieren oder Sinneserfahrungen sammeln.
- **Mehr Ruhe & Fokus** – gerade lebhaftere Kinder finden leichter ins Gleichgewicht.
- Länger anhaltendes, **selbstständiges Spiel** – Kinder sind tief versunken in ihre eigene Welt, was euch Pausen zum Durchatmen gibt.
- **Vielfältig einsetzbar** – ob drinnen oder draußen, als Bewegungsspiel oder als ruhige Entspannungsecke.

Musik aus – Wer bewegt sich noch?



So geht's:

Musik läuft – die Kinder tanzen und bewegen sich frei im Raum. Wenn die Musik stoppt, müssen alle sofort auf eine Insel springen und „einfrieren“. Wenn sich jetzt noch jemand bewegt, verrät der Wechsel der Farbe seiner Insel und er muss leider ausscheiden.

- Kinderanzahl: ab 3
- Ziel: Reaktion, Körperkontrolle, Spaß

Mehrwert:

- Körperspannung & Impulskontrolle
- Farb- und Reaktionsspiel kombiniert
- Lachen garantiert :)

Gemeinsam die gleiche Farbe

So geht's:

Ein Kind steht auf einer Insel und tippt mit dem Fuß, bis seine Lieblingsfarbe erscheint (z. B. Lila). Dann ruft es: „Lila!“

Jetzt versuchen alle anderen, ihre Insel durch Tippen so schnell wie möglich auf die gleiche Farbe zu bringen.

Ziel: Wer als erstes die Farbe hat, darf die nächste Farbe bestimmen.

- Kinderanzahl: 2-10
- Ziel: Kooperation, Beobachtung, Farberkennung

Mehrwert:

- Körperspannung & Impulskontrolle
- Farb- und Reaktionsspiel kombiniert
- Lachen garantiert :)



Regenbogenlauf

So geht's:

Die Kinder versuchen gemeinsam, die Insel in der richtigen Farbreihenfolge durchzutippen

(Weiß ⇒ Türkis ⇒ Lila ⇒ Rot ⇒ Grün ⇒ Blau ⇒ Orange).

Dabei darf jedes Kind nur eine Berührung machen, dann ist das nächste Kind dran. Schaffen sie es, ohne dass eine Farbe übersprungen wird, dürfen sie sich jubelnd umarmen oder eine „Regenbogenpose“ machen.

Variante: Für ältere Kinder kann eine Zeitmessung oder Musikbegleitung eingebaut werden.

- Kinderanzahl: 3-10
- Ziel: Bewegung, Reihenfolge, Aufmerksamkeit

Mehrwert:

- Reihenfolgen erkennen
- Teamarbeit & Kommunikation
- Motorische Planung

Gefühlsinseln – Welche Farbe bist du heute?

So geht's:

Die Kinder stehen im Kreis um die Inseln. Jede Farbe steht für ein Gefühl:

- Weiß = ruhig
- Türkis = neugierig
- Lila = kreativ
- Grün = ausgeglichen
- Rot = stark
- Blau = entspannt
- Orange = fröhlich

Ein Kind tippt so lange, bis seine aktuelle „Gefühlsfarbe“ erscheint, und sagt: „Heute bin ich [Farbe], weil ...“

Variante: Nach der Runde dürfen alle Kinder eine Bewegung zu ihrer Farbe zeigen – z. B. stark stehen, fröhlich hüpfen, ruhig atmen.

- Kinderanzahl: beliebig
- Ziel: Emotionen wahrnehmen & benennen

Mehrwert:

- Emotionale Bildung
- Selbstwahrnehmung
- Sprachförderung

Vulkaninsel

So geht's:

Ein Kind steht auf der LED-Insel. Durch die bunte Flüssigkeit wirkt es, als würde Lava oder Wasser unter seinen Füßen brodeln.

Das Kind darf erzählen oder zeigen, was in seinem Vulkan passiert –

z. B.: „Mein Vulkan spuckt Funken!“ oder „Er glüht rot!“

Bei jeder Farbumschaltung verändert sich die Stimmung – von Lava (Rot) zu Wasser (Blau) zu Erde (Grün).

Variante:

Mehrere Kinder können gemeinsam eine kleine Geschichte erfinden – „Der ruhende Vulkan wird aktiv!“ – und mit Bewegungen darstellen.

- Kinderanzahl: 1-4
- Ziel: Fantasie, Körpererfahrung, Sensorik

Mehrwert:

- Fantasie & Rollenspiel
- Gleichgewicht & Körperbewusstsein
- Sinnesstimulation durch Bewegung & Licht



Meeresboden-Spiel – Das Wasser bewegt sich!

So geht's:

Die Kinder stehen nacheinander auf die Insel und beobachten die Flüssigkeit, die sich langsam bewegt. Sie dürfen sich vorstellen, sie stünden auf dem Meeresgrund – jede Farbe verändert die Stimmung:

Blau = ruhig, Türkis = klar, Grün = voller Leben, Orange = Sonnenlicht durchs Wasser.

Variante: Leise Meeresmusik spielen und kleine Bewegungen imitieren – wie Wellen oder Fische.

- Kinderanzahl: 3-6
- Ziel: Achtsamkeit, Balance, Beobachtung

Mehrwert:

- Sensorische Erfahrung
- Entspannung & Konzentration
- Fördert Körpergefühl

Neue Spielidee: Die Leuchtinseln werden zu Geschichten-Helden

Wenn Ihr eine Geschichte erzählt, in der immer wieder Klatschen, Stampfen oder andere laute Geräusche vorkommen, reagieren die LED-Spieleinseln mit einem Farbwechsel – so wird jede Geschichte lebendig, interaktiv und spannend.

Der Riese Rumpelstampfer

Thema: Kraft & Achtsamkeit • Alter: ab 4 Jahre • Dauer: 8–12 Min.

Mitmach-Soundcodes (Vibration):

- [Stampfen] = kräftig mit beiden Füßen Insel springt zur nächsten Farbe
- [Klatschen] = zweimal in die Hände
- [Rufen] = „Hurra!“ / „Guten Morgen!“

Optionaler Farb-Fahrplan (nur wenn Ihr die Farben gezielt mitgeben wollt):

Weiß (Morgen) ⇒ Rot (lautes Stampfen) ⇒ Grün (leise, achtsam)
⇒ Blau (gemeinsamer Rhythmus) ⇒ Orange (Fest & Freude)



„Heute erzähle ich euch die Geschichte vom Riesen Rumpelstampfer – einem freundlichen, aber sehr lauten Riesen. Immer wenn er sich freut oder aufregt, stampft er so doll, dass der Boden bebt!“

Es ist früh am Morgen in den Bergen. Die Sonne blinzelt über die Felsen.

[Alle klatschen 1x – Insel leuchtet hell / Weiß]

Rumpelstampfer reckt und streckt sich, gähnt riiesig und ruft:

[Rufen] „Guten Morgäääh, Welt!“

Jetzt will er loslaufen – und wie Riesen so laufen, wissen wir ja: mit großen, schweren Schritten.

[Alle stampfen 3x kräftig – Insel springt auf Rot]

Der Boden bebt! Kleine Steine kugeln den Hang hinunter, Vögel flattern erschrocken hoch, irgendwo kracht ein Ast.

Rumpelstampfer hält inne: „Oh oh! Ich hab’s schon wieder getan!“

(Kurze Pause)

Auf einmal hört er eine sanfte, tiefe Stimme – ganz nah und doch überall:

„Ruuumpel ...“

Rumpelstampfer schaut sich um. Niemand zu sehen.

„Hiiier unten, mein Großer“, lächelt die Stimme.

Da merkt er: Die Erde selbst spricht mit ihm. Mutter Erde!

„Rumpel“, sagt sie freundlich, „du bist stark. Aber deine Kraft macht mir manchmal Bauchweh. Versuch doch mal, leise zu gehen.“

Rumpelstampfer kratzt sich am Kopf: „Leise? Aber dann merkt ja keiner, dass ich da bin ...“

Mutter Erde kichert: „Oh doch. Wenn du achtsam gehst, kann ich atmen. Und du kannst mich fühlen und hören.“

Rumpelstampfer atmet tief ein. „Na gut. Ich probiere es.“

Er hebt vorsichtig einen Fuß ... und setzt ihn ganz, ganz sanft auf.

[Alle schleichen – ganz leises Tippen mit den Fußspitzen – Insel wechselt auf Grün]

„So?“, flüstert er.

„Genau so“, antwortet Mutter Erde. Und tatsächlich: Unter seinen Füßen macht es gluck-gluck-gluck – als würde die Erde kichern!

„Das bist du, Mutter Erde?“, staunt Rumpelstampfer.

„Ja“, sagt sie, „wenn du leise bist, kann ich lachen.“

Rumpelstampfer strahlt. „Ich will, dass du oft lachst! Aber ... wie gehe ich weiter?“

„Frag die Tiere“, rät Mutter Erde. „Sie wissen, wie man tanzt, ohne zu zerstören. Lade sie ein. Tanzt zusammen.“

Rumpelstampfer nickt, stellt sich gerade hin und ruft in die Berge:

„Kommt alle her! Wir feiern ein Fest des sanften Tanzes!“

[Alle klatschen im Rhythmus: klatsch-klatsch-paus'-klatsch – Insel auf Blau]

Und wirklich – aus Höhlen und Büschen, von Felsen und Bäumen kommen die Tiere: Mäuse, Hasen, Füchse, Rehe und Vögel.

Sie tanzen, klatschen und stampfen – aber nicht zu fest, alle im gleichen Rhythmus.

[Leichter Stampf-Tanz: stampf-stampf-klatsch / stampf-stampf-klatsch – Insel wandert bis Orange]

Der Boden leuchtet in bunten Farben, und Mutter Erde seufzt zufrieden:

„So schön war's lange nicht mehr.“

Am Ende setzen sich alle hin und spüren nach.

Rumpelstampfer sagt leise:

„Ich habe gelernt: Kraft und Achtsamkeit gehören zusammen. Wenn wir aufeinander hören, wird sogar ein Stampfen zu Musik.“

[Alle klatschen 1x – sanfte Verabschiedung]

Schlussbild:

[Rufen] „Danke, Mutter Erde!“ – [Kurzer Freudentanz – Insel Orange]

Fest vorbei. Alle lächeln.

Mini-Impulse (optional)

- „Zeig mal, wie leise dein Fuß gehen kann.“
- „Wie klingt Mutter Erde für dich? (gluck-gluck / kicher / brumm)“
- „Findet euren Gemeinschafts-Rhythmus: Wer führt? Wer folgt?“

Die Regenmacher-Kinder

Thema: Natur & Rhythmus • Alter: ab 4 Jahre • Dauer: 7-10 Min.

Mitmach-Soundcodes (Vibration):

- [Klatschen] = Tropfen rufen
- [Trommeln auf Oberschenkeln] = Regen nähert sich
- [Stampfen] = Donner ganz weit weg
- [Rufen] = „Regen, komm!“

Optionaler Farb-Fahrplan (nur wenn Ihr die Farben gezielt mitgeben wollt):

Blau (Himmel) ⇒ Türkis (erste Tropfen) ⇒ Grün (Land atmet auf)
⇒ Lila (Regen-Tanz) ⇒ Orange (Regenbogen & Freude)



„Es war einmal ein kleines Dorf, in dem lebten Kinder, die man Regenmacher nannte. Sie hatten ein Geheimnis: Mit Rhythmus und Klängen konnten sie den Regen rufen.“

Tagelang war es heiß. Die Blumen ließen die Köpfe hängen, der Bach war fast ausgetrocknet. Die Regenmacher-Kinder stellten sich in einem Kreis auf und schauten zum Himmel. „Wir versuchen es“, flüsterte das älteste Kind.

Zuerst klatschten sie dreimal – ganz leise.
[Klatsch-klatsch-klatsch – Insel leuchtet Blau]
Nichts.

Dann stampften sie zweimal, aber nur mit halber Kraft.
[Stampf-stampf – Insel wechselt Türkis]

In der Ferne: trom-trom-trom ... War das Regen?
„Zusammen!“, rief das älteste Kind. „Erst Klatsch, dann Trommel, dann Stampf!“
[Alle: klatsch-klatsch / trommel-trommel / stampf – Insel wandert Richtung Grün]

Die Luft roch nach Erde. Ein Wind strich über die Wangen. Die Kinder trommelten jetzt langsam und gleichmäßig auf den Oberschenkeln, wie tausend kleine Tropfen.
[trom-trom-trom-trom – Insel auf Grün]

Die ersten Tropfen fielen. „Er kommt!“ riefen sie. „Jetzt unser Regen-Tanz!“

[Alle klatschen im Muster: klatsch-pause-klatsch-klatsch
– leichter Hüpf-Tanz – Insel auf Lila]
Der Regen wurde dichter, schneller, wärmer –
und plötzlich stand über dem Dorf ein Regenbogen.
Alle sprangen in die Pfützen, lachten, hielten die Hände in den Himmel.

[Rufen] „Regen, danke!“ – [Freudenklatschen – Insel Orange]

Schlusswort:
„Wenn wir gemeinsam im Rhythmus bleiben,
kann sogar der Himmel tanzen.“

Mini-Impulse (optional)

- „Wie klingt ein leiser Nieselregen? Und wie klingt starker Regen?“
- „Findet euer Dorf-Signal: Zwei Klatscher = zusammenkommen.“
- „Welche Pflanze freut sich bei euch am meisten über Regen?“

Der mutige Fuchs und der Donnerwald

Thema: Mut & Zuhören • Alter: ab 4 Jahre • Dauer: 8-12 Min.

Mitmach-Soundcodes:

- [Stampfen] = fernes Donnernrollen
- [Klatschen] = kleine Wald-Echos
- [Schnipsen] = Funkeln der Glühwürmchen
- [Flüstern] = „Ich hör dich, Wald.“

Optionaler Farb-Fahrplan (nur wenn Ihr die Farben gezielt mitgeben wollt):

Weiß (Start) ⇒ Lila (Neugier/Zauber) ⇒ Rot (Mutprobe)
⇒ Blau (Zuhören/Leise) ⇒ Grün (Freundschaft im Wald)



Am Rand des Donnerwaldes wohnte ein kleiner Fuchs namens Finjo.

Nachts hörte er Wumm! und Rums! und Bumm!

Finjo fürchtete sich. „Das sind Monster“, dachte er und kroch tiefer in seinen Bau. Aber eines Morgens sagte er: „Ich will wissen, was da drin ist.“

Die Sonne ging auf. [Klatschen 1x – Insel hell/Weiß]

Finjo tappte Schritt für Schritt in den Wald hinein. Die Bäume standen hoch wie Türme. Da – wieder dieses Geräusch: Wumm ... Rums ...

[Alle stampfen 2x – Insel Richtung Rot] Finjo blieb stehen, atmete. „Ich hör zu“, flüsterte er.

[Flüstern leise: „Ich hör dich, Wald.“ – Insel Richtung Blau] Und jetzt hörte er noch etwas: ein leises Klatschen, ganz fern.

[Klatschen 1x – kurze Pause] Dann ein Schnipsen, als ob Sterne durch die Blätter hüpfen.

[Schnipsen 3x – ganz leise]

„Das sind gar keine Monster“, staunte Finjo. „Das ist die Musik des Waldes!“ Er setzte sich hin und hörte: Das Stampfen war der Wind, der an eine Höhle klopfte. Das Klatschen kam von Ästen, die sich trafen. Das Schnipsen waren Glühwürmchen, die mit ihren Flügeln miteinander sprachen. Finjo lächelte. „Dann will ich mitspielen.“

Er stand auf und machte einen mutigen Rhythmus:

[Stampf – klatsch – schnips – klatsch – stampf – schnips]

Die Geräusche im Wald antworteten! Ein Specht trommelte dazu, Blätter rauschten im Takt, ein Bach gluckste melodisch. „Kommt mit!“, rief Finjo. Und aus dem Dickicht traten Tiere: Igel, Dachs, Eule, Reh.

Sie stellten sich im Kreis auf und machten zusammen Musik: Der Igel tapp-tapp, die Eule huh-huh, das Reh klopf-klopf.

[Alle machen ihren Lieblingslaut – Insel wandert bis Grün] Finjo merkte: Je besser er zuhört, desto schöner wird die Musik.

Er verbeugte sich vor dem Wald:

„Danke. Jetzt weiß ich: Wenn ich mich traue hinzuhören, ist das, was mir Angst macht, oft nur ein Lied.“

Zum Abschied hob der Wald noch einmal seine Stimmen.

[Gemeinsamer Schluss-Rhythmus: klatsch-schnips-klatsch / stampf – Insel auf Grün, dann langsam ausklingen]

Finjo ging fröhlich nach Hause. Die Nacht klang nie wieder wie Monster – sondern wie Musik.