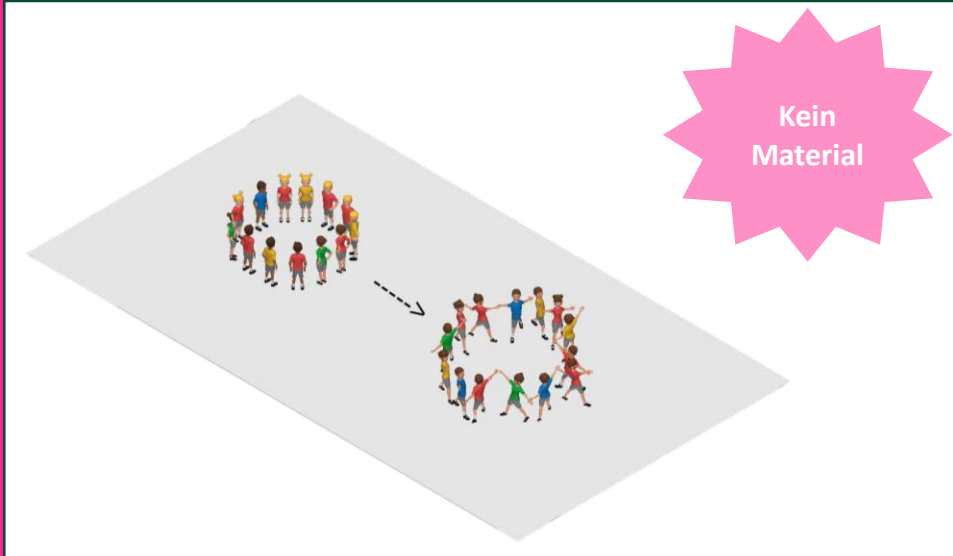


Jurten Kreis

(#1)



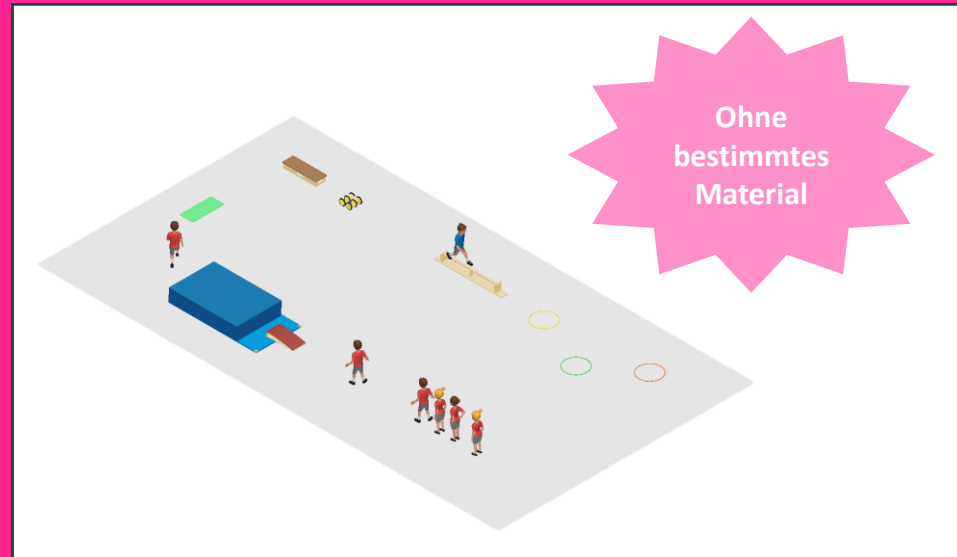
Altersgruppe: ab 12 Jahre
Gruppengrößen: 11 – 20 Kinder (10 – 15 Minuten)

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis, schauen zur Kreismitte und fassen sich an den Händen. Auf Kommando lässt sich jeweils jeder zweite nach innen, die anderen nach außen fallen. Es entsteht eine Zick-Zack-Formation, die sich gegenseitig hält. Ziel des Spiels ist es, mit möglichst vielen Teilnehmer einen stabilen Kreis zu bilden.

- Hätte das Spiel funktioniert, wenn einige Kinder nicht mitgemacht oder losgelassen hätten?
- Fühltet ihr euch gleich wichtig für den Erfolg?
- Wie können wir im Alltag darauf achten, dass niemand „fallen gelassen“ wird?

Titanic

(#2)



Altersgruppe: ab 12 Jahren
Gruppengrößen: Bis 10 Kinder (10 – 15 Minuten)
11 – 20 Kinder (10 – 15 Minuten)

Ziel des Spiels ist es, eine bestimmte selbstgewählte Strecke mit verschiedenen Handicaps (z.B. blind, taub, stumm) zu bewältigen. Die Teilnehmer verständigen sich, wie die Strecke gemeinsam bewältigt werden kann. Die vereinbarte Lösungsstrategie und Methode wird ausprobiert. Bei Misserfolg berät die Gruppe sich erneut.

- Welche Stärken oder Fähigkeiten der Einzelnen haben euch besonders geholfen?
- Könnt ihr Parallelen sehen zwischen dem Spiel und Situationen im Alltag, in denen Menschen unfair behandelt werden?
- Habt ihr erlebt, dass die Gruppe bei Konflikten nach Kompromissen gesucht hat?



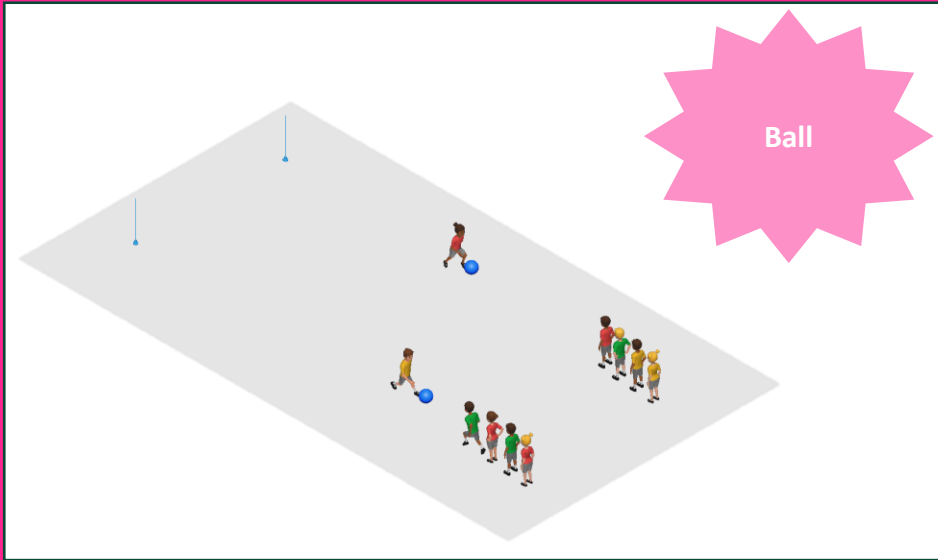
KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS

Ball-Olympiade

(#3)



Altersgruppe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (20 – 30 Minuten)

11 – 20 Kinder (30 – 45 Minuten)

Vier bis sechs Kinder bilden eine Mannschaft. Es werden mehrere Wettbewerbe durchgeführt und für jeden Wettbewerb werden Punkte vergeben. Die Punktzahl richtet sich nach der Anzahl der Mannschaften (4 Mannschaften = 1 bis 4 Punkte ; 5 Mannschaften = 1 bis 5 Punkte). Nach jedem absolvierten Wettbewerb treffen sich die Mannschaften an einem zentralen Punkt.

Mögliche Wettbewerbe:

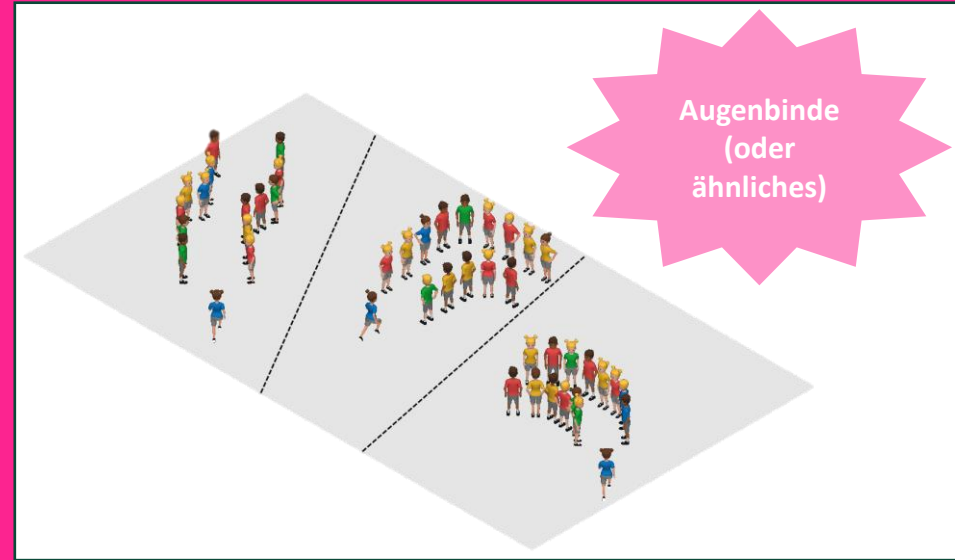
Staffeln mit Ball, bei denen die Kinder einen etwa 15 m entfernten Wendepunkt umlaufen, zurücklaufen und das nächste Kind ihrer Mannschaft abschlagen, welches dann loslaufen darf. Dabei kann der Ball je Staffel auf unterschiedliche Weise transportiert werden:

- Der Ball wird mit dem rechten/linken Fuß geführt.
- Der Ball wird hüpfend zwischen den Knien transportiert.
- Der Ball wird geprellt, etc. ...

Die Mannschaft, bei der alle Kinder die Aufgabe am schnellsten erfüllt haben, gewinnt diesen Durchgang, die zweite wird zweite usw. Dementsprechend werden die Punkte verteilt.

Anflug

(#4)



Altersgruppe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: 11 – 20 Kinder (5 – 10 Minuten)

21 – 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Über 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Die Teilnehmer stellen sich in einer Gasse (=Landebahn) auf. Ein Teilnehmer erhält eine Augenbinde und wird nun als „Blinder“ durch akustische Signale über die Landebahn ins Ziel gelenkt.

- Könnt ihr Situationen nennen, in denen Unterschiede in der Gruppe ein Vorteil waren?
- Hat der „Blinde“ sich sicher oder unsicher gefühlt – wovon hing das ab?
- Was lernen wir daraus für den Umgang in Gruppen, wenn etwas unklar ist?



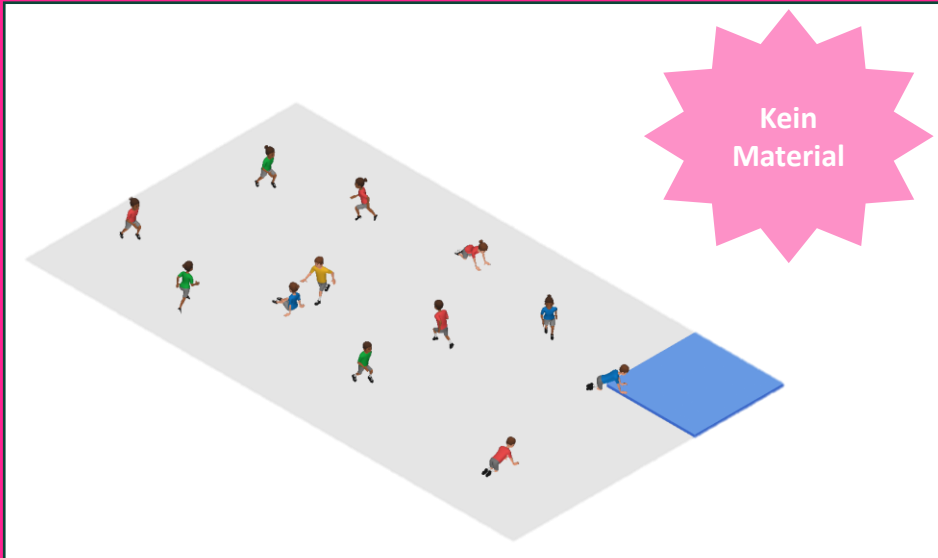
KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS

Der Königsfang

(#5)



Altersgruppe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (10 – 15 Minuten + Reflexion)

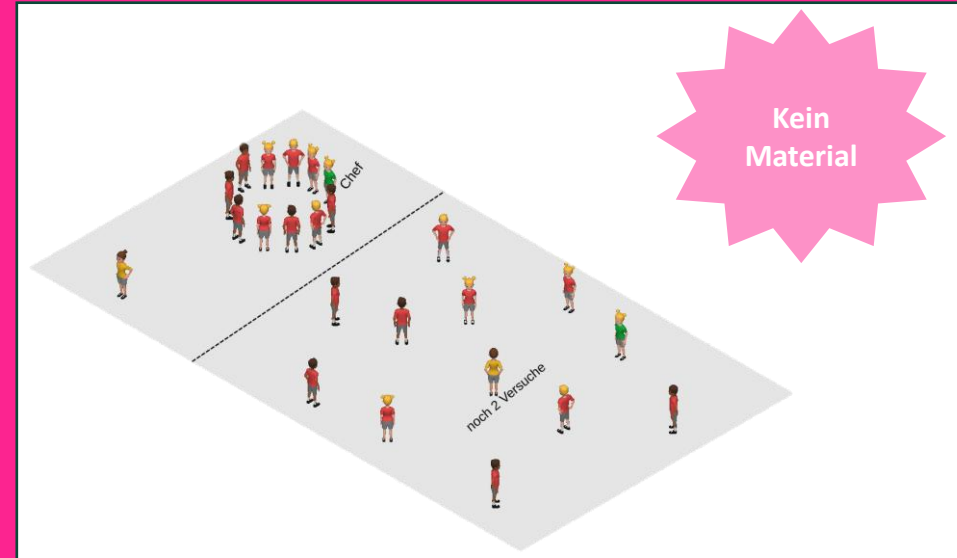
11 – 20 Kinder (15 – 20 Minuten + Reflexion)

21 – 30 Kinder (15 – 20 Minuten + Reflexion)

Alle Teilnehmer verteilen sich. Es wird ein König auserwählt, der die Rolle des Fängers übernimmt. Sobald er jemand gefangen hat, erstarrt der Spieler. Der König sagt ihm nun, mit welcher Einschränkung er weiterlaufen darf (z.B. auf einem Bein hüpfend). Der Spieler kann von seiner Einschränkung befreit werden, indem er zu einem vorher markierten Bereich gelangt. Danach nimmt er wieder am Fangspiel teil. Der König hat dann gewonnen, wenn er alle Spieler innerhalb einer vorgegebenen Zeit „gehandicapt“ hat. Im Anschluss wird besprochen, welche körperlichen Einschränkungen sich in welcher Form auf den gesamten Körper ausgewirkt haben. Ebenso wird der Machtfaktor, den der König hatte, thematisiert. Als symbolische Geste, schüttelt der König nach dem Spiel seine Macht ab.

Chefsache

(#6)



Altersgruppe: ab 12 Jahren

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 10 Minuten + Reflexion)

11 – 20 Kinder (10 – 15 Minuten + Reflexion)

Eine freiwillige Person verlässt kurz die Gruppe. Die Gruppe wählt nun einen „Chef“, der im Verlauf des Spiels einen Gefühlszustand pantomimisch darstellt, während die anderen seine Gestik/Mimik kopieren. Sobald der Chef feststeht, gibt er das Gefühl vor. Alle bewegen sich kreuz und quer. Der Freiwillige soll nun herausbekommen, wer der Chef ist. Er hat 3 Versuche. Liegt er richtig, wird gemeinsam überlegt welche Gefühle vorgegeben wurden. Liegt er falsch, ist jemand anderes dran.

→ Was können wir daraus lernen, wenn Menschen Dinge verschieden zeigen oder verstehen?

→ Warum ist es wichtig, dass jede*r so sein darf, wie er oder sie ist?

→ Wie würdet ihr entscheiden, wer Chef sein darf, damit es gerecht ist?



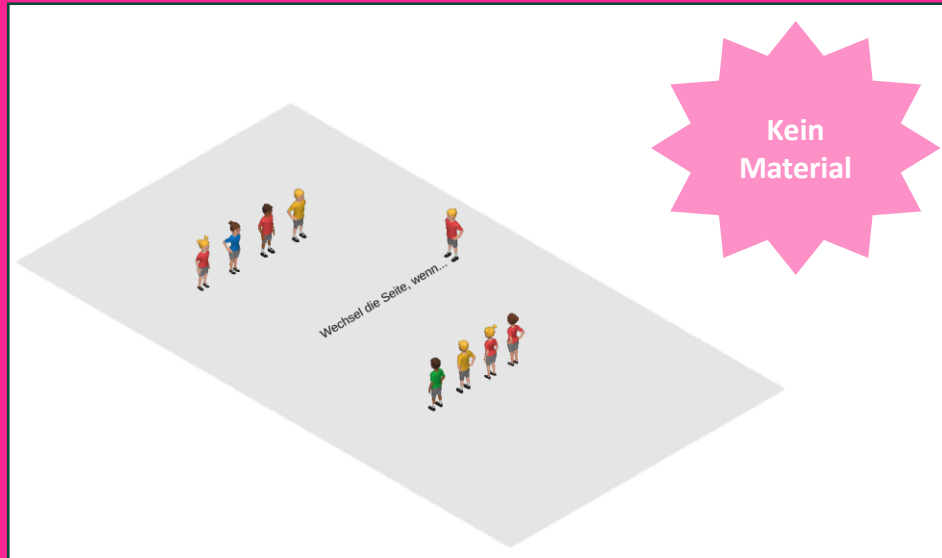
KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS

Brückenverbindung

(#7)



Altersgruppe: 9 – 11 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 10 Minuten)

11 – 20 Kinder (5 – 10 Minuten)

21 – 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Ihr steht auf einer Brücke zwischen zwei Welten. Die Teilnehmer stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Ein ausgewählter Teilnehmer/Übungsleitung ruft Kategorien: „Wechselt die Seite, wenn...“

...du gerne tanzt

...du eine andere Sprache sprichst

...du schon mal jemandem geholfen hast

...deine Lieblingsfarbe Grün ist

...du eine Nase hast

...du bunte Socken anhast

Alle, die sich angesprochen fühlen, laufen zur anderen Seite.

→ Wer war mit mir unterwegs?

→ Was verbindet uns?

Vertrauensparcours

(#8)



Altersgruppe: 9 – 11 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 10 Minuten)

11 – 20 Kinder (5 – 10 Minuten)

21 – 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Über 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Bei dieser Übung wird Vertrauen geübt und das Anpassen an die/den Teilnehmer*in. Dazu bilden die Kinder Paare. Je einem der Kinder werden die Augen verbunden bzw. eines der Kinder schließt die Augen. Das sehende Kind führt seine*n Partner*in durch den Raum. Wenn mehr Räume zur Verfügung stehen, oder die Möglichkeit besteht nach draußen zu gehen, werden diese mit einbezogen. Damit das „blinde“ Kind nicht von seinen Empfindungen abgelenkt wird, darf nicht gesprochen werden. Hindernisse werden durch Berühren der*s Geführten signalisiert. Nach 3-10 Minuten (richtet sich nach den räumlichen Möglichkeiten) ist Rollenwechsel. Nach dem Spiel/der Übung können die Kinder paarweise untereinander oder in der Gruppe über ihre Empfindungen bei der Übung gesprochen werden.

→ Wie können wir im Alltag Rücksicht nehmen, wenn jemand etwas nicht so gut kann wie wir selbst?

→ Warum ist es wichtig, dass man aufeinander achtet?



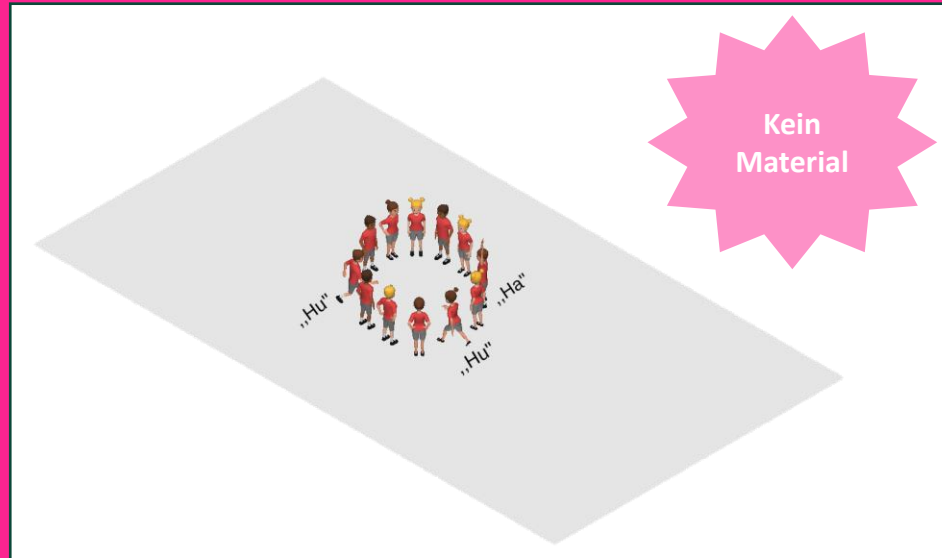
KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS

HuHuHa

(#9)



Altersgruppe: 9 – 11 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (bis 5 Minuten)

11 – 20 Kinder (5 – 10 Minuten)

21 – 30 Kinder (5 – 10 Minuten)

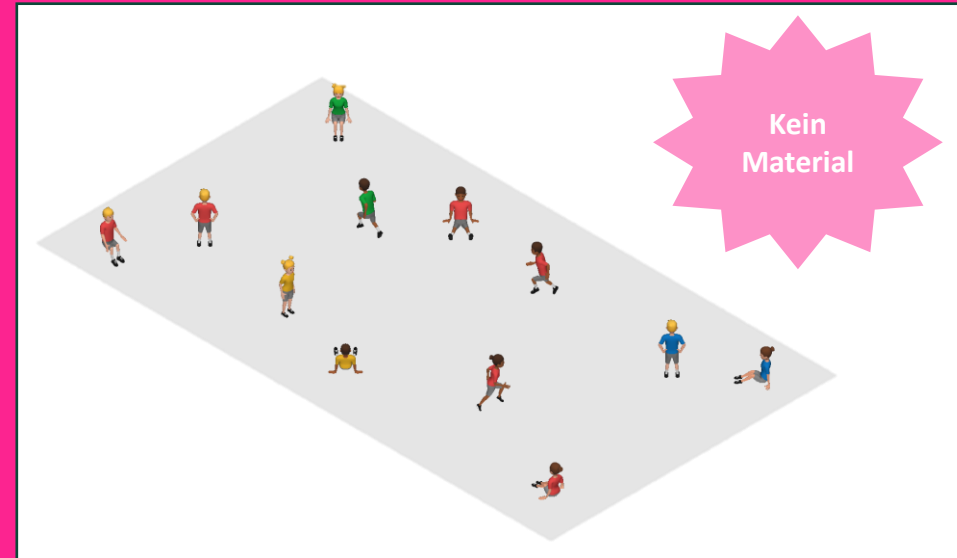
Über 30 Kinder (10 – 12 Minuten)

Alle Teilnehmer stehen in einem Kreis. Teilnehmer A beginnt und zeigt auf einen beliebigen anderen Teilnehmer B mit ausgestreckten Armen und ruft laut „Hu“. Teilnehmer B streckt beide Arme zu Teilnehmer C und sagt ebenfalls „Hu“. Teilnehmer C hebt seine Arme nach oben und ruft „Ha“, danach beginnt Teilnehmer C wieder von vorne. So geht es von Teilnehmer zu Teilnehmer. Es wird immer schneller. Sobald ein Spieler einen Fehler macht, scheidet dieser aus und der Kreis wird kleiner.

- Wie hat es sich angefühlt „HuHuHa“ zu sagen, anstatt eure Namen?
- Gibt es zwischen den Kindern hier denn Unterschiede?

Partner A + B

(#10)



Altersgruppe: 9 – 11 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 10 Minuten)

11 – 20 Kinder (10 – 15 Minuten)

21 – 30 Kinder (15 – 20 Minuten)

Über 30 Kinder (15 – 20 Minuten)

Zunächst werden 2 Gruppen A und B gebildet. Jeder Teilnehmer der Gruppe A wird einem Teilnehmer der Gruppe B zugeordnet. Alle Teilnehmer der Gruppe A sitzen verteilt in der Halle und die Teilnehmer der Gruppe B laufen kreuz und quer durch die Halle. Die Teilnehmer der Gruppe A beobachten ihre Partner der Gruppe B. Sobald sich der Partner B hinsetzt, läuft der Partner A los. Setzt sich A, startet B.

- Welche Strategien haben dir geholfen, schneller zu reagieren?
- Wo im Alltag oder in der Arbeit ist es wichtig, aufmerksam auf andere zu achten?



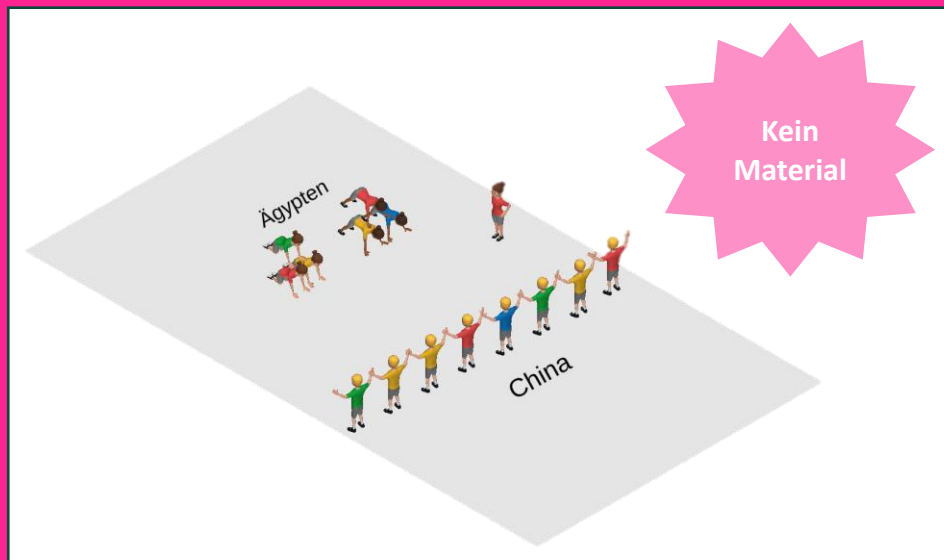
KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS

Weltreise

(#11)



Altersgruppe: 9 – 11 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 8 Minuten)

11 – 20 Kinder (10 – 15 Minuten)

21 – 30 Kinder (15 – 20 Minuten)

Über 30 Kinder (15 – 20 Minuten)

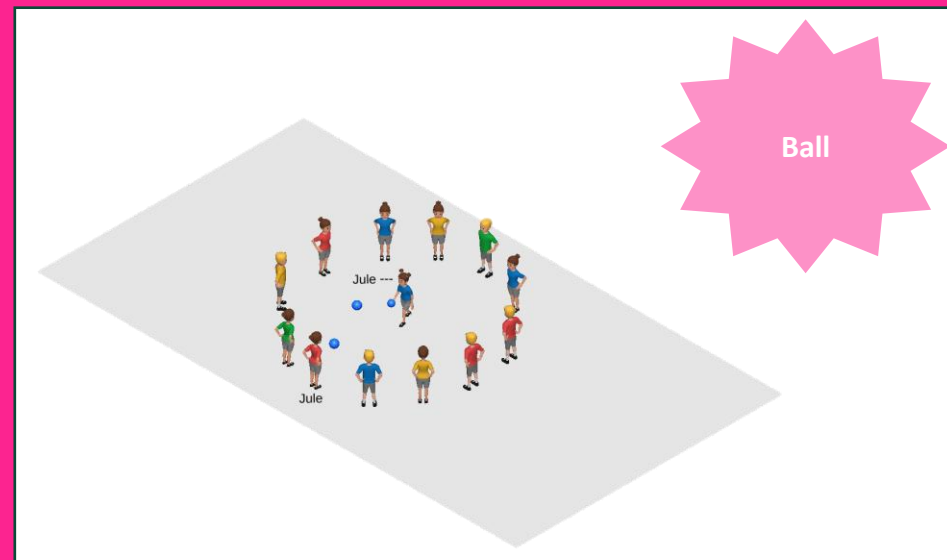
Die Kinder formieren sich in kleinen Teams, indem sie ein typisches Merkmal eines Landes/Ortes darstellen. Orte/Länder, die entsprechend dargestellt werden müssen:

- China: Alle Kinder bilden gemeinsam eine lange Kette/Mauer.
- Ägypten: Zu dritt bilden die Kinder eine Pyramide.
- New York: Jedes Kind nimmt die Position der Freiheitsstatue ein.
- Nordpol: Drei Kinder bilden mit ihren Armen ein Iglu, ein viertes Kind stellt sich rein und friert.
- Australien: Alle Kinder hüpfen wie Kängurus durch die Halle.
- Pisa: Die Kinder stellen sich schief hin.
- Paris: Der Eiffelturm wird nachgestellt (Beine aufgrätschen, Arme lang nach oben über dem Kopf zusammen).

Ferner werden verschiedene Reisemöglichkeiten (Gehen, Laufen, Fliegen, Schwimmen, Autofahren usw.) vereinbart.

Aufgepasst!

(#12)



Altersgruppe: 9 – 11 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 10 Minuten)

11 – 20 Kinder (10 – 15 Minuten)

Über 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Alle Teilnehmer stehen in einem Kreis, die Hände befinden sich hinter dem Rücken. Ein Teilnehmer A befindet sich mit Ball in der Mitte des Kreises. Teilnehmer A ruft einen Namen und spielt dem aufgerufenen Teilnehmer B schnell den Ball zu. Dieser muss den Ball fangen, bevor er auf den Boden fällt. Gelingt dies, spielt B den Ball zu A zurück und A nennt einen neuen Namen. Gelingt dies nicht, tauschen A und B den Platz.

- Wurde Jeder einmal angespielt?
- Hat dieses Spiel euch geholfen, um die Namen besser merken zu können?



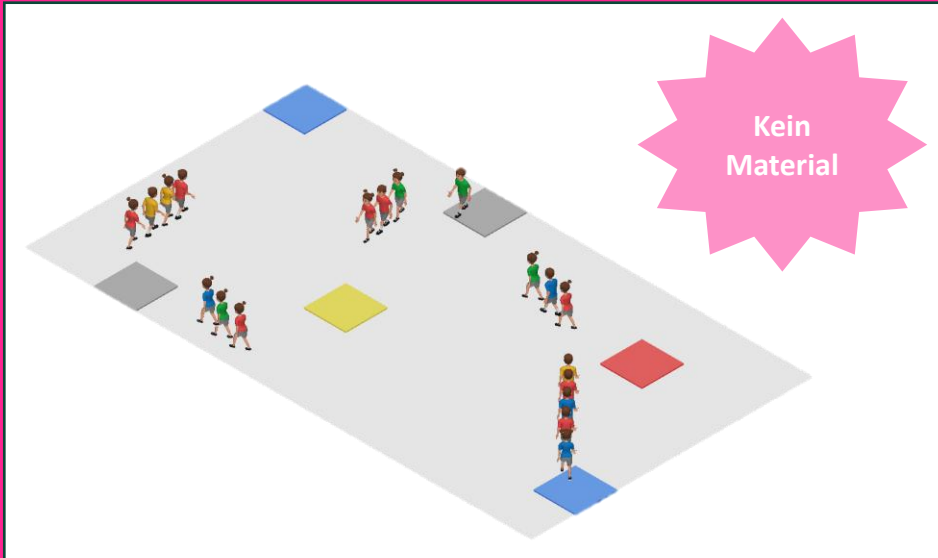
KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS

Zug Spiel

(#13)



Altersgruppe: 6 – 8 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 10 Minuten)

11 – 20 Kinder (5 – 10 Minuten)

21 – 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

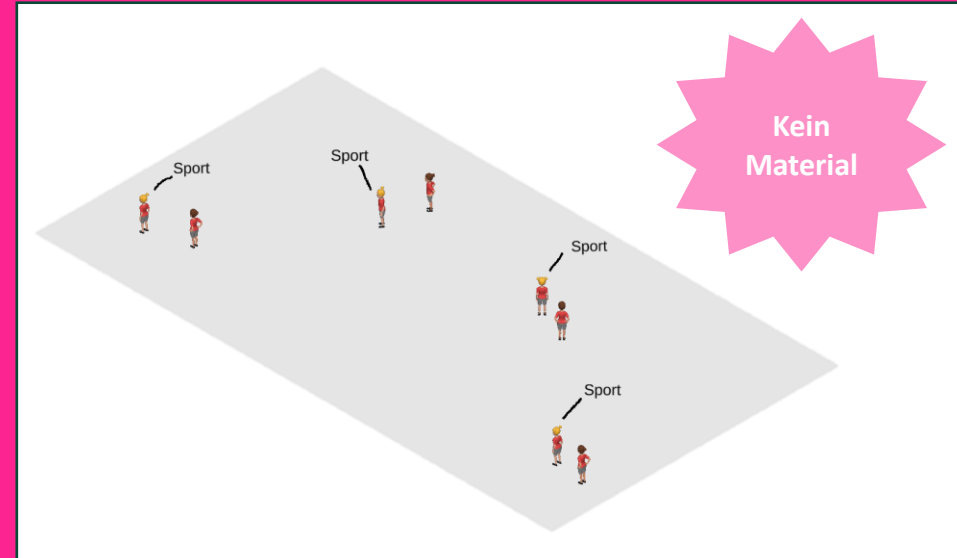
Über 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Die Teilnehmer werden auf mehrere Kleingruppen zu je 3-6 Personen verteilt (= Züge). In dem Raum werden je nach Spieler- und Kleingruppen-Anzahl 5-8 Markierungen beliebig aufgestellt (= Bahnhöfe). Die Züge setzen sich in Bewegung, wobei alle Teilnehmer hintereinander gehen bzw. laufen und der vordere Teilnehmer (Zugführer) die Strecke vorgibt. Er steuert immer wieder einen Bahnhof an. Jeder Teilnehmer kann an diesem Bahnhof „aussteigen“, das heißt am Bahnhof stehenbleiben und eine Rast machen. Falls der Zugführer „aussteigt“, ist der nachfolgende Teilnehmer der neue Zugführer. Dabei gilt jedoch, dass sich der Zug nie auflösen darf, d.h. besteht der Zug nur noch aus dem Zugführer, muss der Teilnehmer solange mit dem „Aussteigen“ warten, bis sich ein neuer Teilnehmer wieder an den Zug angeschlossen hat. Jeder Spieler, der an einem Bahnhof Rast macht, kann jederzeit sich wieder an einem vorbeikommenden Zug anhängen.

→ Durfte jeder bei jedem mitfahren?

Follow Me!

(#14)



Altersgruppe: 6 – 8 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 10 Minuten)

11 – 20 Kinder (5 – 10 Minuten)

21 – 30 Kinder (10 Minuten)

Über 30 Kinder (10 Minuten)

Die Teilnehmer bilden Zweierteams. Gemeinsam mit dem Partner einigen sich die Teilnehmer auf ein Signal (z.B. Geräusch/Wort). Ein Partner schließt die Augen und folgt dem Signal des anderen Partners. Nach einer bestimmten Zeit wechseln die Rollen.

- Konntest du deinem/deiner Partner*in vertrauen?
- Wie hat es sich angefühlt, sich auf jemand Anderes zu verlassen?



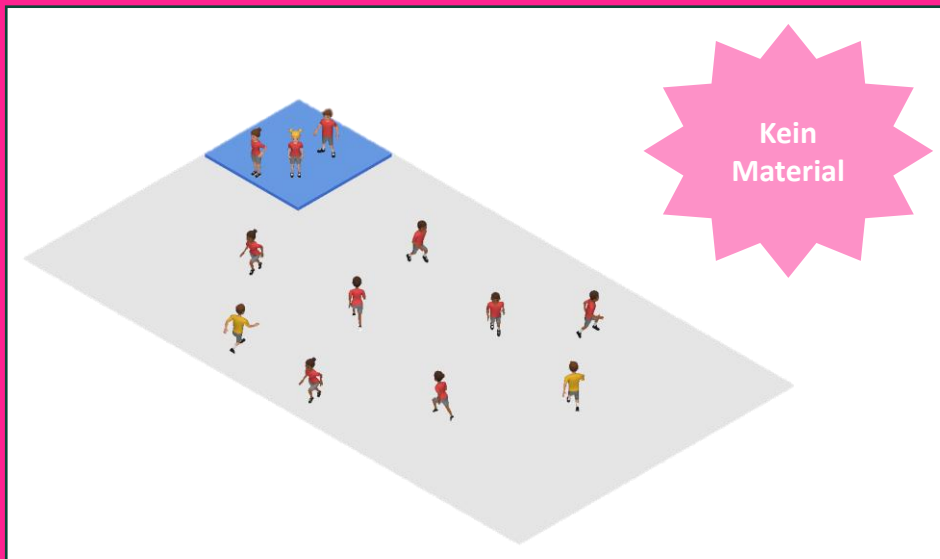
KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS

Fang den Dieb

(#15)



Altersgruppe: 6 – 8 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 10 Minuten)

11 – 20 Kinder (10 Minuten)

20 – 30 Kinder (10 – 12 Minuten)

Es gibt Dieb*innen und Polizist*innen. Die Polizist*innen versuchen die Diebe zu fangen und in das Gefängnis zu bringen. Die Dieb*innen bewegen sich frei im Raum. Ein Bereich im Raum wird zum „Gefängnis“ erklärt. Die Polizist*innen versuchen möglichst viele Diebe zu fangen und sie ins „Gefängnis“ zu führen oder zu tragen. Gefangene Dieb*innen können von dort befreit werden, wenn sie von einem freien Kind abgeschlagen werden.

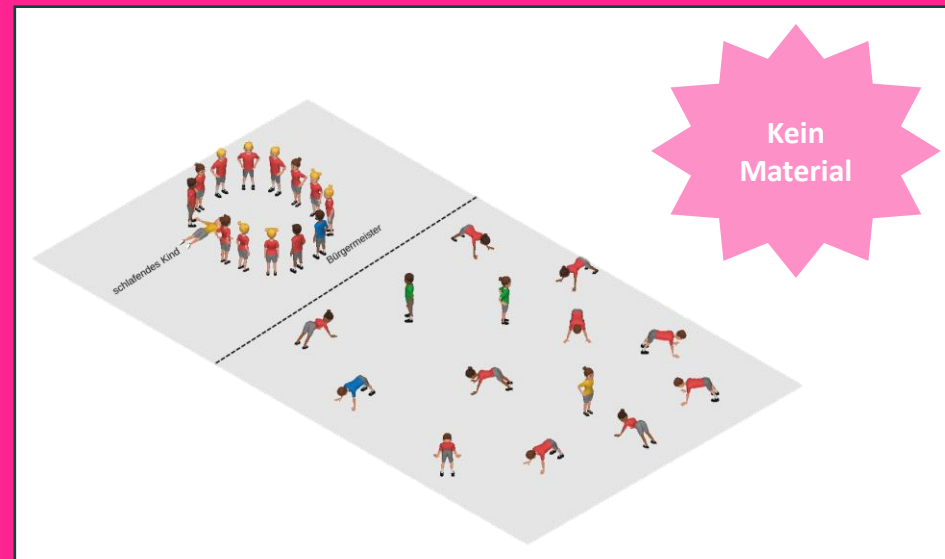
Hinweis/Variation

Pro 10 Kinder ist eine Anzahl von 2 Polizist*innen geeignet.

→ Wie war es für euch, euch gegenseitig aus dem Gefängnis

Spieglein, Spieglein

(#16)



Altersgruppe: 6 – 8 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (10 Minuten)

11 – 20 Kinder (10 – 15 Minuten)

21 – 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Die Dorfbewohner (Kinder) und ihr Bürgermeister (Trainer) wurden von einer Hexe mit einem Fluch belegt! Aus den Reihen der Kinder wird eins ausgewählt, welches während des Fluches in einer Höhle geschlafen hat und somit nicht verflucht wurde. Die anderen Dorfbewohner und der Bürgermeister denken sich jeweils eine Bewegung aus, welche sie an einem beliebigen Punkt des Raumes unentwegt vormachen. Das nicht verfluchte Kind kann die Dorfbewohner nun befreien, indem es sich vor sie stellt und ihre Bewegungen 5x fehlerfrei nachmacht. Befreite Dorfbewohner dürfen ebenfalls andere Dorfbewohner befreien, bis lediglich der Bürgermeister noch mit dem Fluch belegt ist. Dieser ist besonders stark, aufgrund dessen der Bürgermeister erst befreit werden kann, sobald alle Dorfbewohner synchron die Bewegung des Bürgermeisters 5x fehlerfrei nachmachen!

→ Wie hat es sich angefühlt mit allen gemeinsam den



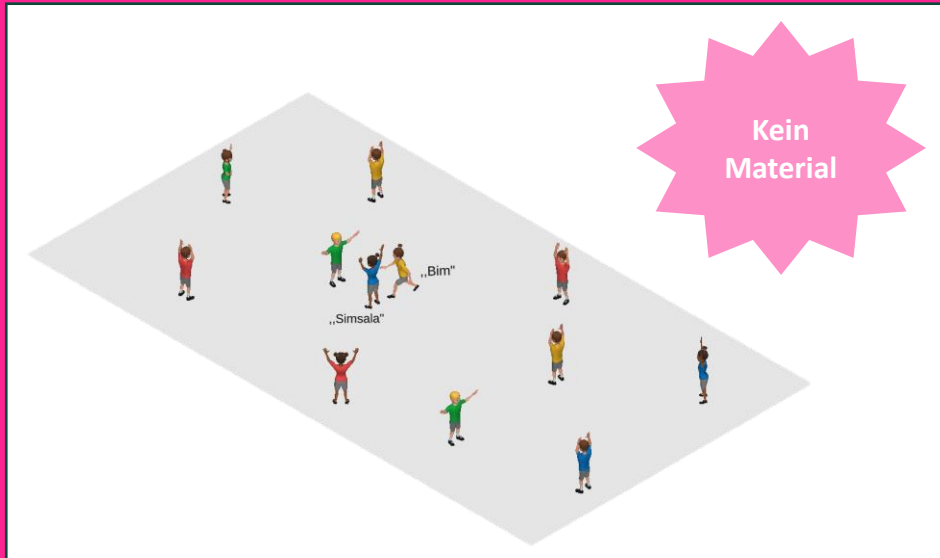
KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS

Tal der Magier

(#17)



Altersgruppe: 6 – 8 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 10 Minuten)

11 – 20 Kinder (10 Minuten)

21 – 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Über 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

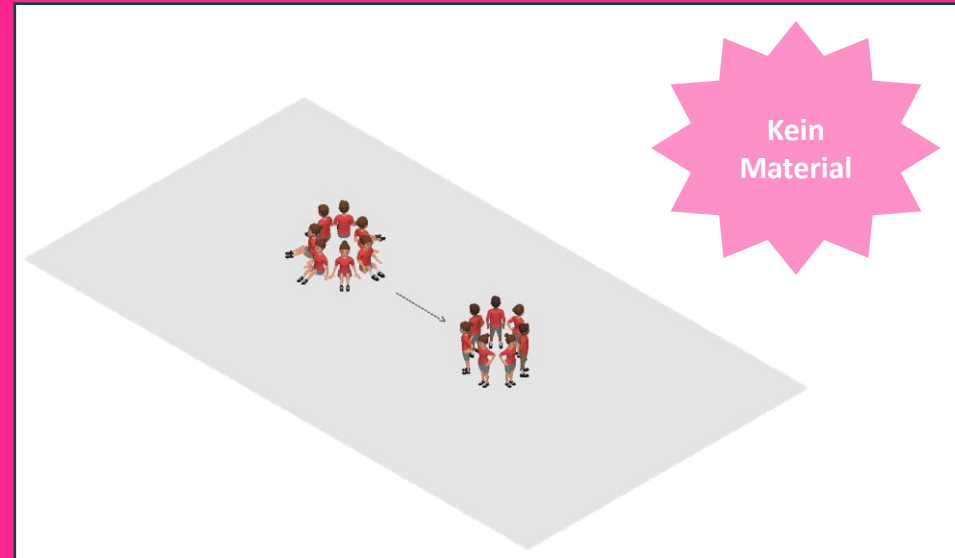
Die Gruppe wird in drei Drachen sowie Magier eingeteilt. Auf ein Startsignal hin versuchen die Drachen die Magier zu fangen. Hierbei machen die Drachen Flugbewegungen mit ihren Armen, wohingegen die Magier als Erkennungszeichen mit ihren Händen einen Hut auf ihrem Kopf formen. Magier können sich durch den Zauberspruch „Simsala“ vor einem herannahenden Drachen schützen, versteinern hierdurch jedoch. Andere Zauberer können sie befreien, indem sie diese berühren und den Zauberspruch „Bim“ rufen. Wird ein Zauberer gefangen, überträgt sich der Fluch und er wird zum Drachen, wohingegen der bisherige Drache geheilt und zum Zauberer wird. Das Spiel endet, wenn alle Magier versteinert sind.

→ Wie habt ihr euch gefühlt, als ihr euch gegenseitig geholfen und gerettet habt vor den Drachen?

→ Habt ihr euch auf eure Mitspieler verlassen können?

Aufstand

(#18)



Altersgruppe: 6 – 8 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (bis 5 Minuten)

11 – 20 Kinder (5 – 10 Minuten)

21 – 30 Kinder (5 – 10 Minuten)

Über 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Ziel des Spiels ist es, als Gruppe gemeinsam aus dem Sitzen aufzustehen. Die Teilnehmer bilden Gruppen von 4-10 Teilnehmern. Alle Teilnehmer sitzen in einem Kreis mit dem Gesicht nach außen. Die Arme sind mit den Armen der benachbarten Teilnehmer verhakt. Auf ein Startsignal versuchen alle Teilnehmer gemeinsam aufzustehen, ohne, dass die Kette reißt, das heißt zwei benachbarte Teilnehmer nicht mehr eingehakt sind.



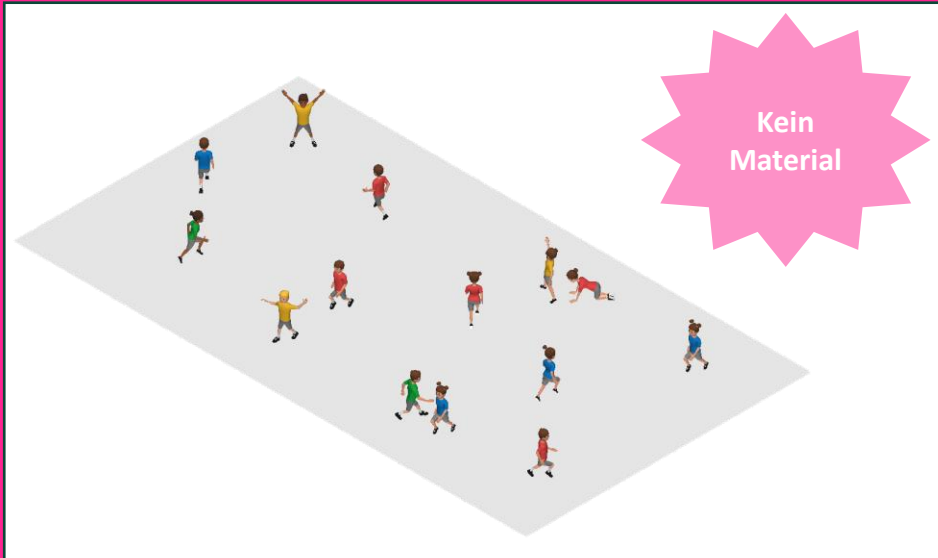
KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS

Sam der kleine Retter

(#19)



Altersgruppe: 3 – 5 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 10 Minuten)

11 – 20 Kinder (5 – 10 Minuten)

21 – 30 Kinder (10 Minuten)

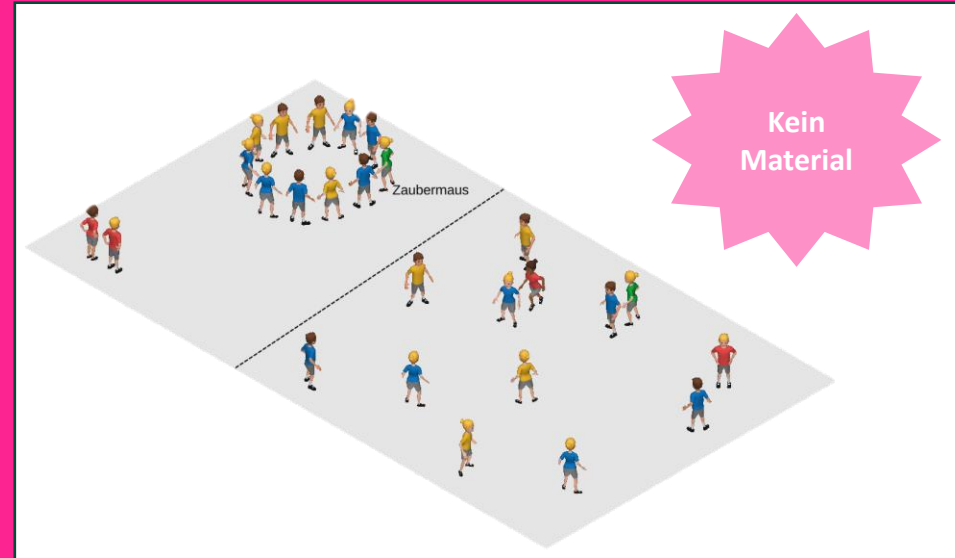
Über 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Es werden zwei Teilnehmer als Fänger bestimmt. Alle anderen Teilnehmer bewegen sich kreuz und quer durch die Halle. Die Fänger versuchen die anderen Teilnehmer zu fangen. Wer gefangen wird, bleibt mit gegrätschten Beinen und wartet auf ein anderes Kind, welches durch die Beine kriecht und dadurch befreit wird. Nach einer bestimmten Zeit wechseln die Fänger.

- Wie hast du dich gefühlt, als dich jemand befreit hat?
- Was war wichtig, damit alle mitspielen konnten?

Zaubermaus

(#20)



Altersgruppe: 3 – 5 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 Minuten)

11 – 20 Kinder (5 – 10 Minuten)

21 – 30 Kinder (10 Minuten)

Über 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Es werden zwei Teilnehmer als Fänger bestimmt. Die gewählten Fänger gehen für eine kurze Zeit weg von der Gruppe. Die Teilnehmer in der Gruppe sind Mäuse, die einen anderen Teilnehmer als Zaubermaus wählen. Die Fänger kehren zur Gruppe zurück. Es wird fangen gespielt. Sobald eine Maus gefangen wird, kann nur die Zaubermaus die Maus wieder freischlagen. Die Aufgabe der Fänger ist es, herauszufinden wer die Zaubermaus ist und diese zu fangen. Wenn die Zaubermaus gefangen ist, ist das Spiel zu ende.

- Wurde die Zaubermaus geschützt von den Kindern?
- Wie habt ihr zusammengearbeitet, damit die Zaubermaus nicht gefunden wird?



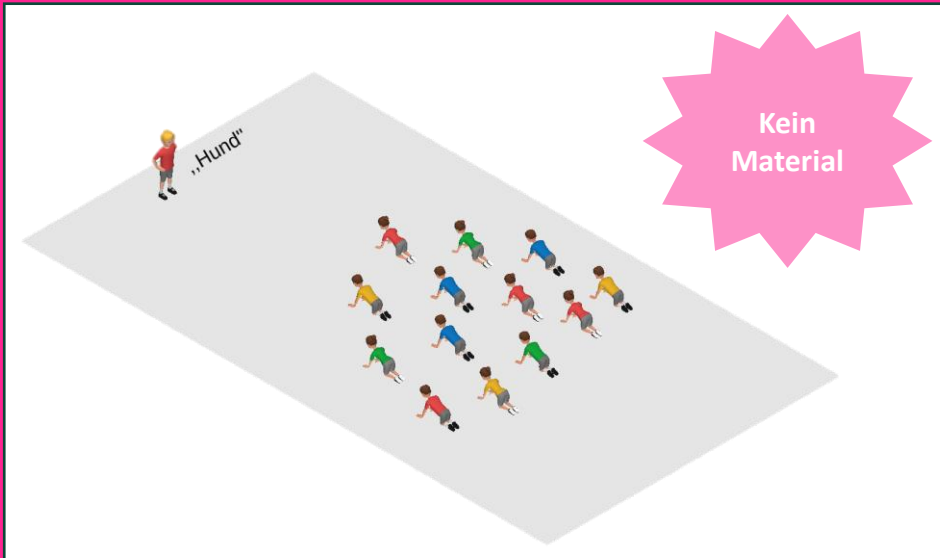
KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS

Tierische Parade

(#21)



Altersgruppe: 3 – 5 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 10 Minuten)

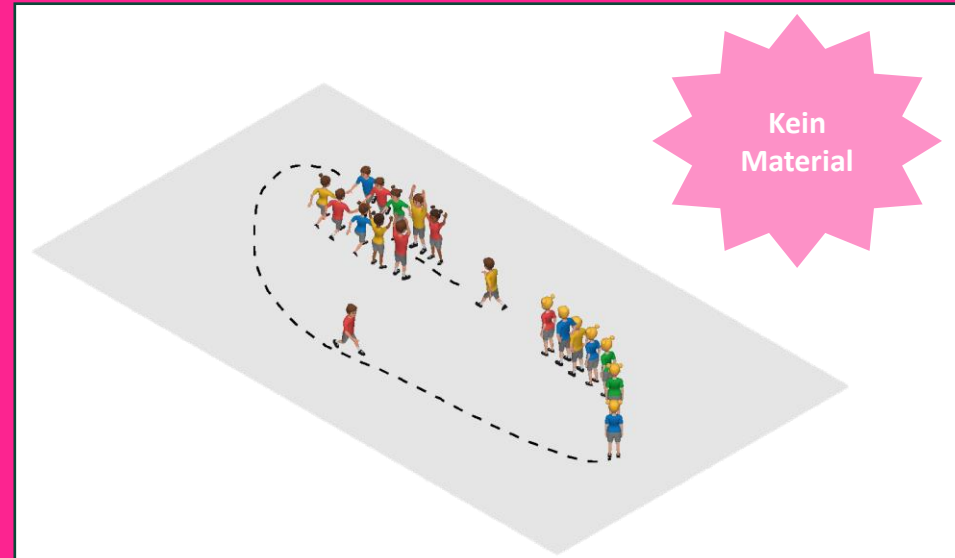
11 – 20 Kinder (10 – 15 Minuten)

Die Kinder wählen abwechselnd ein Tier, welches jedes Kind nachmacht. Dabei darf jeder auf seine eigene Weise das Tier nachmachen, ohne andere dabei zu stören. Die Kinder laufen in einer „Parade“ gemeinsam durch den Raum.

Variation: Die Kinder erstellen eine Tiergeschichte, indem die Übungsleitung mit einem Satz beginnt und jedes Kind einen Satz hinzufügt.

Lauf durch die Wellen

(#22)



Altersgruppe: 3 – 5 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 Minuten)

11 – 20 Kinder (5 – 10 Minuten)

21 – 30 Kinder (5 – 10 Minuten)

Über 30 Kinder (10 Minuten)

Alle Teilnehmer bilden eine Gasse und strecken die Arme nach vorne. Die Hände der Kinder berühren sich. Der erste Teilnehmer beginnt und geht/läuft durch die Gasse. Die Arme heben sich rechtzeitig, sodass es zu keiner Berührung kommt. Die Arme senken sich hinter dem Teilnehmer wieder. In der Gasse entsteht eine Wellenbewegung. Der Teilnehmer stellt sich hinten an und der nächste Teilnehmer ist an der Reihe.

- Welche Rolle spielte der Rhythmus der Gruppe?
- Wo im Alltag ist es wichtig, sich auf den richtigen Moment einzustellen?
- Wie kann man das Spiel gestalten damit es anspruchsvoller wird ?



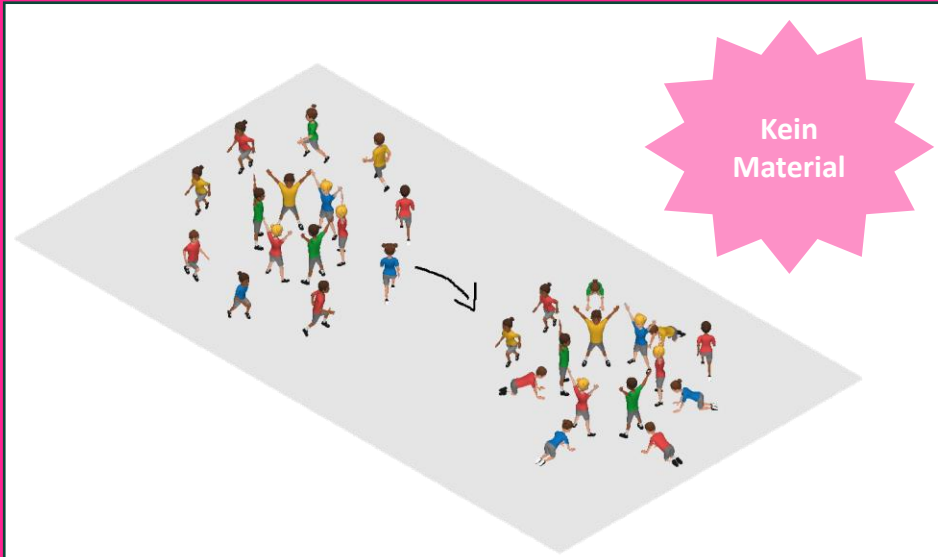
KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS

Hundehütte

(#23)



Altersgruppe: 3 – 5 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 Minuten)

11 – 20 Kinder (5 – 10 Minuten)

21 – 30 Kinder (10 Minuten)

Über 30 Kinder (10 – 15 Minuten)

Die Teilnehmer bilden zwei Kreise, einen inneren und einen äußeren Kreis. Im Äußeren Kreis stehen mehr Kinder, als im inneren Kreis. Der Blick der Teilnehmer ist zur Kreismitte gerichtet. Die Teilnehmer im inneren Kreis stehen in Grätschstellung (=Hundehütte). Die Teilnehmer des äußeren Kreises laufen um den inneren Kreis. Auf ein Signal der Übungsleitung (z.B. klatschen) kriechen die Teilnehmer in die Hundehütte. Wer keine leere Hundehütte gefunden hat, läuft weiter. Die anderen Teilnehmer tauschen die Rolle.

- Wie hast du dich gefühlt, als du keine Hundehütte gefunden hast?
- Hat jeder von euch eine Chance bekommen?

Verkehrspolizei

(#24)



Altersgruppe: 3 – 5 Jahre

Gruppengröße: Bis 10 Kinder (5 – 10 Minuten)

11 – 20 Kinder (5 – 10 Minuten)

21 – 30 Kinder (5 – 10 Minuten)

Über 30 Kinder (10 – 12 Minuten)

Die Gruppe wird in 4 Teams unterteilt, welche sich in 4 Ecken des Raums verteilen. Jeder Teilnehmer hat einen Luftballon (pro Gruppe eine Farbe). Die Übungsleitung steht in der Mitte und spielt den Verkehrspolizisten. Durch Armzeichen gibt der Verkehrspolizist an, welche Gruppe oder welche Farben ihre Plätze tauschen sollen. Jeder Teilnehmer treibt dabei seinen Luftballon mit der flachen Hand vorwärts. Der Gruppenwechsel kann über die Gerade oder Diagonale erfolgen.

- Habt ihr jemandem geholfen, damit der Ballon nicht runterfällt?
- Haben alle warten können, bis sie loslaufen durften?
- Hat es Spaß gemacht, sich mit allen zu bewegen?



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS



KREISSPORTBUND
MÄRKISCHER KREIS