

Bewegungsspiele Schnitz&Schwatz

Sendung 10

*Spiele für 2 Teams à 4 oder mehr Kinder.
Zu Hause können die Spiele auch zu zweit oder zu viert
gespielt werden, als Wettkampf oder einfach nur so.*



Wettmelken

Spielbeschreibung:

- Jedes Team teilt sich in zwei Paare auf: Das sind die Älpler, die die Kühe von Hand melken. Das «Euter» der unsichtbaren Kuh besteht aus einem Plastik-Handschuh. Der Handschuh wird vor Spielbeginn folgendermassen präpariert: An der Spitze eines jeden Fingers mit einer Stecknadel ein Loch stechen. Dann braucht es noch 3 dl Wasser in einem Krug oder Messbecher.
- Bei Spielbeginn liegen für beide Teams Handschuhe und Wasser bereit. Auf Kommando füllen alle Paare das Wasser in den Handschuh und beginnen zu melken. Das eine Kind muss dabei den Handschuh oben gut zusammendrehen und festhalten, damit das Wasser nicht nach oben entweicht. Das andere Kind versucht sich in der Melktechnik, wobei die gemolkene «Milch» bzw. das Wasser in den Messbecher rein muss.
- Nach einer bestimmten Zeit pfeift der Schiedsrichter das Spiel ab – und misst die gemolkene Wassermenge.
- Gewonnen hat das Team, dessen Älplerpaare zusammen am meisten «Milch» gemolken haben.

Material:

- 4 Handschuhe (an besten geeignet sind Hygiene-Handschuhe)
- 2 Stecknadeln
- 4 Messbecher mit Wasser
- Stoppuhr

Kuhschwanz-Fangis

Spielbeschreibung:

- Die Kinder, welche die Kühe sind, stecken sich als Schwanz ein Seil in den Hosenbund, das mind. bis zur Kniekehle reichen muss. Auf zwei parallelen Spielbahnen, markiert mit Start (der Stall) und Ziel (die andere Seite der Weide, wo das bessere Gras wächst) sind je drei Kühe und ein Hund im Einsatz.
- Die drei Kühe (Team A) wollen so schnell wie möglich und unbeschadet am Hund (Team B) vorbeikommen. Am Ende der Spielbahn reissen die Kühe einen Büschel Gras aus und rennen damit wieder zurück zum Start.
- Auf Kommando rennt Kuh 1 los, am Hund vorbei, bis zum Gras. Auf dem Weg zurück zum Start muss sie wieder beim Hund vorbei. Sobald eine Kuh wieder zurück bei den andern ist, rennt die nächste los. Wenn allerdings der Hund nach dem Kuhschwanz schnappt, fällt dieser aus, und die Kuh muss zurück zum Start und es nochmals versuchen, auf die andere Seite der Weide zu gelangen.
- Gewonnen hat das Team, das seine Kühe am schnellsten zum Gras und wieder in den Stall zurück bringt.

Material:

- Start-/Zielmarkierung
- Gras, Chiffontücher oder Zeitungsschnipsel
- 3 Kuhschwänze (z.B. Seile, Wolle, Zeitungspapier-Streifen)

Kuhfladen-Transport

Spielbeschreibung:

- Vor Spielbeginn formt jeder Spieler und jede Spielerin aus einem doppelten Zeitungspapierbogen einen Papier-Kuhfladen (zusammenknüllen und platt drücken).
- Beim Start liegt der Fladen vor jedem Kind auf dem Boden. Auf das Start-Kommando muss der Kuhfladen (ohne Zuhilfenahme der Hände) auf einen Fuss geschoben werden. Mit der Ferse des andern Fusses darf der Kuhfladen festgehalten werden. Auf einem Bein wird dann ins Ziel gehüpft, ohne dass der Fladen zu Boden fällt. Unterwegs müssen die Spieler unter einem Hindernis hindurch (hinsetzen erlaubt). Verliert ein Kind seinen Fladen, muss es ihn wieder auf den Fuss aufladen.
- Gewonnen hat das Team, das am schnellsten alle 4 Spieler mit Fladen ins Ziel gebracht hat.

Material:

- Start-/Zielmarkierung
- Zeitungspapier für 8 Kuhfladen
- 2 gleiche Hindernisse (z.B. aus Stecken und Seilen, Stühlen, Hütchen und Stangen etc.)