

Bewegungsspiele Schnitz&Schwatz

Sendung 9

*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.*



Saftflaschen-Fangis

Spielbeschreibung:

- Beide Teams bewegen sich in einem markierten Feld, wobei sie sich nur auf einem Bein hüpfend fortbewegen dürfen. Eine Hand drückt dabei den Fuss des nach hinten angewinkelten Beines zum Gesäss, die andere Hand hält eine leere PET-Flasche.
- Alle Kinder können gefangen werden von den gegnerischen Spielern und sind gleichzeitig auch selber Fänger. Wer mit der Flasche eines Gegners auf der Schuhsohle des angewinkelten Beines berührt wird, ist gefangen und muss – wieder auf beiden Füessen stehend – den Rücken vornüber beugen und mit den Fingern die eigenen Schuhspitzen berühren. In dieser Haltung wartet das gefangene Kind darauf, von einem Teamspieler befreit zu werden. Sobald ein Teamkind mit der PET-Flasche dessen Rücken berührt hat, ist es wieder frei und darf weiter spielen.
- Gewonnen hat das Team, das nach einer bestimmten Zeit mehr freie Spieler hat.

Material:

- 8 leere PET-Flaschen
- Spielfeldmarkierung (z. B. Seile, Kreide)
- Stoppuhr

Most-Statue

Spielbeschreibung:

- Ausgangsstellung der Statue: Ein von der Gruppe bestimmtes Kind stellt sich auf ein Bein, wobei es seinen Rücken waagrecht hält und sich mit einer Hand auf eine grosse, stehende PET-Flasche aufstützt.
- Die andern Teamkinder versuchen nun, dieser «Statue» noch mehr Flaschen und andere Gegenstände aus der Mostpresserei aufzuladen, so dass sie nicht herunter fallen. Die Strategie dazu darf das Team vorher zusammen besprechen. Z.B. Gegenstände in die zweite Hand geben, im Ellbogen oder in der Kniekehle einklemmen, auf dem Rücken, den Schultern oder dem Kopf balancieren, in einen Apfel beissen etc. Die Statue befolgt dabei die Bewegungsanweisungen der Teamkinder, muss aber die Ausgangsposition einhalten.
- Jedes Team hat eine Minute Zeit, möglichst viele Gegenstände zu platzieren. Nach Ablauf dieser Zeit werden die Gegenstände gezählt, die bis dahin noch auf der Statue drauf sind.

Material:

- 2 Eineinhalb-Liter-PET-Flaschen
- 2 gleiche Sets à ca. 10 Gegenstände (z.B. leere PET-Flaschen, Siebe, Kellen, Plastikbecken, Tücher, Äpfel)
- Stoppuhr

Apfelringe werfen

Spielbeschreibung:

- Für dieses Spiel braucht es drei Apfelringewerfer/innen und eine/n Apfelringefänger/in. Die Werfer stehen in einer Reihe hinter einer Markierung und werfen dem Fänger einen kleinen Ring zu. Der Fänger, der auch hinter einer Markierung steht, muss den Ring so fangen, dass der Ring von der ausgestreckten Hand sozusagen aufgespiesst wird. (man darf also nicht einfach mit den Händen fangen.) Solange der Fänger hinter der Markierung bleibt, darf er auch hechten, hochspringen, tauchen etc.
- Nach einem geglückten Fang wechselt der Fänger zu den Werfern. Der erfolgreiche Werfer wird zum Fänger.
- Nach einer gewissen Zeit wird die Zeit gestoppt. Gewonnen hat das Team mit den meisten geglückten Würfen bzw. Fängen.

Material:

- 2 Gummiringe (kann man auch aus Alufolie oder Zeitungspapier machen), Durchmesser ca. 15 cm
- Distanzmarkierung (z. B. Seile, Kreide)
- Stoppuhr