

Bewegungsspiele Schnitz&Schwatz

Sendung 17

*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.*



Öpfelringli-Spiess

Spielbeschreibung:

- In beiden Teams hat es drei Werfer/innen, die sich mit je einem «Öpfelringli» (Tennisring) ausgerüstet hinter einer Markierung aufstellen.
- Ungefähr 5-10 m entfernt steht das vierte Teamkind in einem Reifen. Mit einem Stab soll es versuchen, die geworfenen «Öpfelringli» aufzuspiessen. Dazu kann es sich im Reifen drin frei bewegen, sich strecken, in die Knie gehen oder über den Reifen hinauslehnen, darf diesen jedoch nicht übertreten.
- Die Werfer/innen holen ihr «Öpfelringli» immer wieder, springen zur Markierung zurück und werfen erneut.
- Wenn ein «Öpfelringli» erfolgreich aufgespiess wurde, so wird die Aufgabe gewechselt – die Werfer/in wird zur Fänger/in und umgekehrt.
- Gewonnen hat das Team, das nach der gestoppten Zeit insgesamt mehr «Öpfelringli» aufspiessen konnte.

Material:

- 6 Tennisringe oder selber gemachte Ringe aus Karton
- 2 Holzstäbe, ca. 1 m lang
- 2 Reifen
- Markierung für die Abwurflinie, z.B. Seile, Kreide, Sägemehl
- Stoppuhr

Waschtag

Spielbeschreibung:

- Beide Teams stellen sich nebeneinander auf. In ungefähr 15 m Entfernung ist eine Wäscheleine gespannt und je ein Korb mit Wäschestücken (zwei pro Teamkind) steht zum Aufhängen bereit.
- Die ersten beiden Teamkinder machen sich bereit. Sie klemmen einen Tennisball in die Kniekehle des linken Beines ein, starten auf Kommando und hüpfen auf dem rechten Bein zu ihrem Wäschekorb. Sie nehmen dort – auf einem Bein stehend – ein Wäschestück und eine Klammer heraus, hängen es auf und hüpfen wieder zurück. Dann wird der Tennisball überreicht und das nächste Kind ist an der Reihe.
- Beim zweiten Durchlauf wird der Tennisball rechts eingeklemmt und auf dem linken Bein gehüpft.
- Sieger ist das Team, das seine acht Wäschestücke zuerst aufgehängt hat.

Material:

- 16 Wäschestücke, z.B. einzelne Socken, Foulards
- 16 Wäscheklammern
- 2 Waschkörbe oder Eimer
- 2 Tennisbälle
- Aufgespannte Wäscheleine oder Schnur
- Seil oder Kreide für Start-/Ziellinie

Mobi

Spielbeschreibung:

- Das Mobi ist ein Spielgerät aus der Spieltonne von fit-4-future, das viel Balance und Geschicklichkeit erfordert. Man steht wie auf einem Rollbrett, und durch Drehen des linken und rechten Fusses bewegt man sich vorwärts.
- Nun gilt es, so eine bestimmte Wegstrecke zurückzulegen. Ein Teamkind hält dabei die Hände des Mobi-Läufers und hilft ihm, das Gleichgewicht zu halten. Auf dem Rückweg werden die Rollen vertauscht.
- Gewonnen hat das Team, das die vier Wegstrecken schneller absolviert hat.

Material:

- 2 Mobis (als Alternative kann auch ein Rollbrett benutzt werden; das Kind auf dem Rollbrett muss versuchen, nur durch ruckartiges, seitliches Bewegen der Hüfte in Fahrtrichtung vorwärts zu kommen, ein anderes Teamkind hilft auch hier durch das Halten der Hände bei der Balance, ohne an den Händen zu ziehen!)
- Kreide für die Markierung von Start/Ziel und Wendepunkt