

# Bewegungsspiele Schnitz&Schwatz

## Sendung 5

*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.*



### Teig-Knetmaschine

#### Spielbeschreibung:

- Pro Team ist eine «Teig-Knetmaschine» am Arbeiten. Diese funktioniert wie folgt: Zwei Kinder schwingen ein langes Seil (Knehtaken), die anderen zwei Kinder hüpfen bei jeder Umdrehung über das Seil (Teigmasse, die geknetet wird).
- Während einer bestimmten Zeit wird die Anzahl Sprünge der Kinder fortlaufend gezählt. Bleibt ein Kind im Seil hängen, so darf dieser Sprung nicht mitgezählt werden.
- Gewonnen hat das Team, das in der festgelegten Zeit am meisten Sprünge geschafft hat.

#### Material:

- 2 lange Seile
- Stoppuhr

### Brötli-Kurier

#### Spielbeschreibung:

- Ein Kind sitzt auf dem Rollbrett und wird von einem anderen Kind gezogen (=Brötli-Kurier). Dazu hält es die Seil-Enden in den Händen, während das andere Kind das Seil um die Hüfte geschlungen hat. Das Kind auf dem Rollbrett muss zudem einen offenen Brotsack auf dem Schoss balancieren, der beim Transport nicht herunter fallen darf.
- Auf Kommando geht es los: Der «Brötli-Kurier» fährt so rasch wie möglich die abgesteckte Strecke von A nach B. Dort wird die Rolle getauscht und dann zu den anderen beiden Teamkindern zurückgefahren.
- Nun sind die anderen beiden Teamkinder an der Reihe und machen dasselbe.
- Die beiden Teams starten parallel. Gewonnen hat das Team, das zuerst mit dem Brotsack über die Ziellinie gefahren ist.
- Fällt das Brot (Zeitungsknäuel) während der Fahrt aus dem Sack, muss es eingesammelt und von dort aus die Fahrt fortgesetzt werden.

#### Material:

- 2 Rollbretter
- 2 Seile
- Zielmarkierung (z.B. Kreide)
- 2 Brotsäcke (z.B. Brotsack aus Leinen oder Papier-Tragtasche), gefüllt mit Zeitungsknäueln

### Back-Hupf

#### Spielbeschreibung:

- Auf einem Asphalt-Platz wird mit Kreide ein Hüpf-Parcours auf den Boden gezeichnet, ähnlich wie «Himmel und Hölle». Die nummerierten Felder sind unterschiedlich aneinander geordnet und müssen der Zahlenreihe nach auf einem Bein besprungen werden. Auf der Strecke hat es zudem verschiedene Zutaten zum Brotbacken, die mit einer Schüssel eingesammelt werden.
- Die ersten beiden Teamkinder starten parallel auf je einem identisch gezeichneten Hüpf-Parcours. Am anderen Ende des Parcours übergeben sie die Schüssel mit den Brotbackzutaten dem zweiten Teamkind.
- Das zweite Kind hat nun die Aufgabe, den Parcours in absteigender Zahlenreihenfolge, ebenfalls auf einem Bein, zu absolvieren und dabei die Zutaten wieder auf dem jeweiligen Feld zu platzieren. Die Felder können als Erinnerungshilfe entsprechend markiert werden. Die anderen beiden Teamkinder machen dasselbe.
- Das hochgehaltene Bein darf den Boden nicht berühren. Sollte das doch passieren, so muss das Kind zwei Felder zurückgehen und von dort den Hüpf-Parcours fortsetzen. Wenn auf einem der beiden Felder eine Zutat gestanden hat, so muss diese zurückgelegt und nochmals eingesammelt werden.
- Gewonnen hat das Team, das den Hüpf-Parcours zuerst beendet hat.

#### Material:

- Kreide für das Zeichnen des Hüpf-Parcours
- 2 Schüsseln (aus Plastik oder Chromstahl)
- verschiedene Gegenstände als «Backzutaten», z.B. kleiner Sack mit Sand gefüllt (Mehl), Schachtel (Salz) etc.