

Bewegungsspiele Schnitz&Schwatz

Sendung 6

*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.*



Pflanzen-Memory

Spielbeschreibung:

- Als Vorbereitung für dieses Spiel werden von einer Person (Schiedsrichter) oder einem Kind, das nicht mitspielt, verschiedene Pflanzen gesammelt, z.B. Blätter, Blumen, Tannzapfen, Kräuter. Diese dienen als Vorlage und werden bis zum Start des Spiels mit einem Tuch abgedeckt.
- Beide Teams machen sich bereit, so dass alle Kinder das «Pflanzen-Memory» zeitgleich sehen können, sobald die Abdeckung weggenommen wird. Nun geht es darum, im Team so schnell wie möglich alle Pflanzen gemäss Vorlage zusammenzutragen – im Garten, auf einer Wiese oder im Wald. Dabei darf jedes Kind immer nur eine Pflanze zum Sammelort bringen – es lohnt sich also, die Pflanzen genau anzuschauen und sich diese gut zu merken, bevor man losspringt!
- Der Schiedsrichter kontrolliert jeweils, ob die gesammelten Pflanzen wirklich der Vorlage entsprechen. Das Team, welches am schnellsten alle richtigen Pflanzen gefunden und vorgelegt hat, hat das Spiel gewonnen.

Material:

- mehrere verschiedene Pflanzen(teile)
- Tuch zum Abdecken

Wald-Parcours

Spielbeschreibung:

- Im Wald oder am Waldrand hat es allerlei Hindernisse und Gegenstände, die sich wunderbar eignen, um einen Wald-Parcours abzustecken. Nebst dem Balancieren, dem Überwinden oder Umkreisen von Hindernissen kann man auch Slalom, Froschhüpfen, Rückwärtsgehen oder Hüpfen auf einem Bein integrieren.
- Die beiden Teams stellen sich nebeneinander auf. Beim Kommando geht es los; die ersten beiden Teamkinder starten gleichzeitig. Sobald sie den Parcours durchlaufen haben, geben sie via Handschlag das Startsignal an das zweite Teamkind. Während des Parcours darf das gegnerische Team überholt werden. Dabei muss der Parcours aber korrekt ausgeführt; das andere Teamkind darf nicht behindert werden.
- Das schnellere Team ist Sieger.

Material:

- Start-/Zielmarkierung, z.B. Stecken
- Hindernisse für den Parcours: liegende Baumstämme, grosse Äste oder Sitzbänke zum Balancieren, Bäume für Slalom (evtl. mit Seil oder Sägemehl markieren), kleiner Bach oder Pfütze zum Darüberspringen

Sammler bei Nacht

Spielbeschreibung:

- Auf einem kleinen Platz im Wald oder auf einer Wiese werden zwei Körbe aufgestellt und je vier gleiche Gegenstände hineingelegt (z.B. Steine, kleine Äste, Rinde).
- Pro Team werden zwei «SammlerInnen» ausgewählt, die mit verbundenen Augen und durch Zurufen ihrer Teamkameraden je einen Gegenstand aus zwei verschiedenen Körben holen müssen. Dazu dürfen sie sich die Umgebung zuerst gut anschauen und sich merken, in welcher Distanz die beiden Körbe platziert sind. Danach wird es «Nacht», d.h. die Augen der betreffenden Kinder werden verbunden. Für den Start des Spiels werden sie um die eigene Achse gedreht, damit die Orientierung verloren geht und alle die gleichen Startbedingungen haben.
- Auf Kommando starten die ersten beiden SammlerInnen und werden durch das Zurufen ihrer beiden Teamkameraden zu den beiden Körben gelotst. Dort entnehmen sie je einen Gegenstand und überbringen diese an ihre ZuruferInnen. Sobald die Gegenstände übergeben wurden, darf das zweite Sammlerkind starten, welches bereits parat steht. Die ZuruferInnen müssen immer am gleichen Ort stehen bleiben und sind dafür verantwortlich, dass die «Nachtsammler» unterwegs nicht mit dem anderen Kind oder einem Hindernis zusammenstossen.
- Sieger ist das Team, das von ihren beiden Sammlerkindern die Gegenstände schneller erhalten hat.

Material:

- 2 Behälter, z.B. Körbe
- 2 verschiedene Gegenstände, in 4-facher Ausführung
- 4 Augenbinden