

Bewegungsspiele Schnitz&Schwatz

Sendung 7

*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.*



Rhabarber-Hut-Rennen

Spielbeschreibung:

- Zwei Teams stellen sich nebeneinander auf und absolvieren in einem Wettrennen einen Parcours, z.B. Slalom um Hindernisse herum, über eine Sitzbank balancieren, in einem Reifen auf den Boden sitzen oder durch den Reifen durchsteigen, ein Klettergerüst überwinden, etc. Dabei müssen sie einen «Rhabarber-Hut» (Rhabarber-Blatt) auf dem Kopf balancieren, ohne dabei die Hände zur Hilfe zu nehmen.
- Auf Kommando geht es los, und die ersten beiden Teamkinder starten zeitgleich. Das gegnerische Team darf unterwegs überholt, aber nicht behindert werden.
- Sollte der Rhabarber-Hut unterwegs auf den Boden fallen, so muss man an der entsprechenden Stelle anhalten, den Rhabarber-Hut wieder aufsetzen und darf erst dann den Parcours fortsetzen.
- Das Team, das den Parcours zuerst absolviert hat, ist Sieger.

Material:

- 2 grosse Rhabarber-Blätter oder 2 Frisbees
- Seil für Start-/Zielmarkierung
- Diverses Material für Parcours und Hindernisse (Steine, Sitzbank oder Stühle, Reifen, Seile etc.), allenfalls auch Spielgeräte auf einem Spielplatz

Acker-Frühlingsputz

Spielbeschreibung:

- Auf einem Acker müssen immer wieder mal Steine zusammengeräumt werden. Ähnliches machen wir in diesem Spiel: Auf einem Rasen- oder Kiesplatz wird ein grosses Spielfeld (ca. 16x16 m) abgesteckt, das in der Mitte halbiert wird. Die beiden Teams stellen sich in je einer Spielfeldhälfte auf, in der gleich viele Tennisbälle (Steine) am Boden verstreut liegen.
- Nun geht es darum, möglichst alle Bälle in der festgelegten Zeit loszuwerden. In diesem Spiel werden sie nicht auf einen Haufen gelegt, sondern sollen im gegnerischen Spielfeld (Acker) platziert werden.
- Es dürfen mehrere Bälle zeitgleich geworfen oder gerollt werden, mit Händen oder Füßen. Bälle, die ausserhalb des Spielfeldes landen, dürfen von beiden Teams eingesammelt und erneut gespielt werden. Dies muss aber immer aus dem eigenen Spielfeld heraus erfolgen.
- Auf Kommando geht es los. Sieger ist das Team, das beim Schlusspfiff weniger Bälle auf dem eigenen «Acker» hat. Die Bälle, die zu diesem Zeitpunkt in den Händen gehalten werden, zählen auch.

Material:

- Markierung für das Spielfeld, z.B. Seile
- Viele Tennisbälle, andere kleine Bälle oder Zeitungsknäuel
- Stoppuhr

Wasserschlange

Spielbeschreibung:

- Bei diesem Spiel bilden beide Teams je einen «Wasserschlauch». Jedes Kind ist mit einem kleinen Becher ausgerüstet und steht ungefähr in einem Meter zum nächsten Kind.
- Am Anfang des Wasserschlauches steht ein grosser Eimer, gefüllt mit Wasser. Auf Kommando geht es los, und die ersten beiden Teamkinder schöpfen mit ihrem Becher Wasser aus dem Eimer und schütten es dem nächsten Teamkind in den Becher. So wird das Wasser weitergereicht bis zum Ende des Wasserschlauches. Dort steht ein Gefäss, welches es zu füllen gilt.
- Gewonnen hat das Team, das sein Gefäss schneller gefüllt hat.

Material:

- 2 grosse Behälter, z.B. Eimer oder Becken, gefüllt mit Wasser
- 8 kleine Becher (Plastik- oder Joghurtbecher)
- 2 Gefässe, z.B. kleine Krüge oder Messbecher