

Bewegungsspiele Schnitz&Schwatz

Sendung 11

*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.*



Schneller Müller

Spielbeschreibung:

- Jedes Mühle-Team muss drei Mehlsäcke auf einer Schubkarre möglichst schnell über eine bestimmte Distanz bringen. Runterfallen darf der Sack natürlich nicht!
- Das Besondere am Spiel: Die Säcke sind Mitspieler! Auf einer Mehl-Schubkarre, wie sie der Müller verwendet, kann ein Kind gut draufstehen und sich festhalten (werden andere Transportmittel verwendet, eignet sich Sitzen besser).
- Jedes Team entscheidet selbst, wer wen transportiert. Es kann einen oder mehrere «Müller» im Team geben. Hauptsache, drei Kinder (oder eben Mehlsäcke) gelangen so schnell wie möglich hinter die Zielmarkierung.
- Gewonnen hat das Team, das seine drei Säcke am schnellsten mit der Schubkarre ins Ziel gebracht hat.

Material:

- Start-/Zielmarkierung (Seil, Kreide etc.)
- 2 Mehl-Schubkarren (oder Sandkasten-Schubkarre, Einkaufswagen, Seifenkiste etc.)

Dinkel-Schälen

Spielbeschreibung:

- Alle Kinder sitzen um eine Schale mit ungeschälten Dinkelkörnern (so wie sie vom Bauern in die Mühle gebracht werden; im Gegensatz zu andern Getreidesorten **mit** Häutchen). In einer bestimmten Zeit versuchen die Teams, so viele Dinkelkörner von den Spelzen (Schale) zu befreien. Welche Technik funktioniert am besten?
- Wer ein Dinkel-Korn geschält hat, macht kurz «Pause», indem er oder sie um einen Pfosten herumrennt, der etwas abseits steht.
- Danach kommt das nächste Korn an die Reihe. Und so weiter.
- Gewonnen hat das Team, das innerhalb der vorgegebenen Zeit am meisten Körner geschält hat.

Material:

- 2 Schalen ungeschälte Dinkelkörner (oder ungeschälte Pistazien, Erdnüsse, Sonnenblumenkerne etc.)
- 2 Pfosten (oder irgendeine andere Markierung)
- Stoppuhr

Pferdewagen-Rennen

Spielbeschreibung:

- Jedes Team teilt sich in Paare auf: Kutscher und Pferd. Der Kutscher sitzt auf einem Rollbrett (Kutsche). Die Füße werden auf das Brett gestellt, die Hände fassen das Brett, um durch Gewichtsverlagerung zu steuern. Als Zügel dient ein Seil, das unter den Kniekehlen des Kutschers durchläuft und nur durch Anwinkeln der Beine festgehalten werden kann. Das Pferd zieht die Kutsche, indem es die Enden des Seils mit den Händen fasst.
- Auf diese Weise legt die Rollbrett-Kutsche einen kurvigen Parcours zurück. Das Pferd darf nicht zu schnell galoppieren, damit es die Kutsche um die Kurven schafft. Am Ziel angekommen, rennen Kutscher und Pferd zurück zum Start und übergeben Kutsche und Zügel dem nächsten Paar.
- Gewonnen hat das Team, dessen Kutschenpaare am schnellsten das Ziel erreicht haben.

Material:

- 2 Rollbretter
- 2 Seile
- Parcours-Markierungen (Steine, Tannzapfen, Hütchen, Kreidenstriche etc.)
- Start- und Ziel-Markierung (z.B. Kreide, Seil)