

26	X	Haifisch
-----------	----------	-----------------

Material: 1 Schwungtuch

Verlauf: Die Kinder sitzen am Rand des Tuches, so dass ihre Füße unter dem Tuch sind. Ein Kind geht als Hai unter das Tuch. Die Kinder machen große Wellen, so dass man nicht sehen kann, wo der Hai ist. Dieser ist sehr hungrig und zieht die Kinder an den Beinen ins Meer. Die 'Gefressenen' werden auch zu Haien.

Variation: Der Hai wird abgelöst, wenn er jemanden gefangen hat. 'Katz und Maus': Maus ist unter dem Tuch, Katze auf dem Tuch und versucht Maus zu fangen. Die Kinder am Rand müssen große Wellen machen, so dass die Katze die Maus nicht schwer findet.

Hinweise: Ruhepausen einplanen!

Phase 2

27	X	Der Hexenmeister
-----------	----------	-------------------------

Material: 1 Besen

Verlauf: In der Mitte des Spielfeldes steht der 'Hexenmeister' mit seinem Besen. Die anderen Kinder stehen in Gruppen in den Ecken des Spielfeldes. Der Hexenmeister fliegt mit seinem Besen nacheinander in die Ecken und 'verhext' die Kinder, d.h. sie machen alles nach, was der Hexer vormacht. Sobald er wieder wegfliegt, sind die Kinder frei.

Variationen: Der Hexenmeister sagt, in was er die Gruppe verwandelt, z.B. Frösche, Hasen, Löwen, Bäume, Schlafwandler, etc.

Hinweise: keine

Phase 2

28	X	Zauberwald
-----------	----------	-------------------

Material: Bänke, Kisten, Kästen, Stühle, Tische, Papprolle, Chiffontuch, o.ä.

Verlauf: Mit den Geräten wird ein ‚Zauberwald‘ aufgebaut. Die Kinder laufen durch diesen Wald. Wenn der Zauberer sie mit seinem Zauberstab (Papprolle) berührt, werden sie augenblicklich versteinert und müssen in Ihrer letzten Position erstarren. Ein weiteres Kind spielt die gute Fee, die die versteinerten Kinder durch eine Berührung mit ihrem Tuch wieder erlösen kann.

Variation: Der Zauberer verwandelt die Kinder in Tiere.

Hinweise: Rollen in regelmäßigen Abständen wechseln!

Phase 2

29	I	Schwabbelsteg
-----------	----------	----------------------

Material: Kastenoberteile, 3-4 Medizinbälle pro Kastenoberteil

Verlauf: Über einen tiefen, schwarzen Sumpf liegen Bretter als Stege (Kastenoberteile mit Medizinbällen unterlegt). Diese wackeln aber sehr! Also Vorsicht beim Balancieren!

Variationen: Mehrere Kästen hintereinander stellen.

Auch mit Tennisbällen und Tischen möglich, hierbei am besten ein Mattenviereck um den Aufbau errichten, damit der Bewegungsradius eingegrenzt wird.

Der Steg eignet sich sehr gut innerhalb einer Balancierlandschaft oder als Aufstiegshilfe auf eine höhere Ebene.

Hinweise: Am besten mittlere Medizinbälle benutzen.

Phase 2

30 I Wassergraben

Material: mehrere Matten oder Matratzen

Verlauf: Die Matten werden so aneinandergelegt, dass sie nur an einer Seite anliegen (V-Form). Zwischen den Matten befindet sich ein uriges Gewässer mit gefährlichen Krokodilen. Jedes Kind springt von der einen auf die andere Matte und kann selbst entscheiden, wo es den Graben überspringen will oder kann.

Variationen: An anderer Stelle können auch Bretter als Stege verwendet werden, die jedoch sehr wackelig sind. Falls Taue vorhanden sind, können diese auch zum überschwingen einbezogen werden.

Hinweise: keine

Phase 2

31 II Lawinengefahr

Material: 1-2 Petzibälle, Sprossenwand, Bänke, Matten, Bettlaken

Verlauf: Die Bänke werden an die Sprossenwand eingehängt. 2-3 Kinder liegen unten auf der Matte im Schnee (weißes Bettlaken). Die Lawine (Petziball) rollt von oben auf die Kinder und übersiegt sie hinweg. Als nächstes sollen die Kinder alleine oder zu zweit der Lawine ausweichen, indem sie im letzten Moment von der Matte zur Seite rollen. Zum Schluß können auch 'lebende Lawinen' von oben herunterrollen. Dazu werden dicke Matten oder Matratzen auf die Bänke gelegt.

Variationen: Anstatt Petzibälle können auch mehrere kleine Bälle (jedoch keine Medizinbälle!) verwendet werden.

Hinweise: Wenn keine Sprossenwand vorhanden ist, können die Bänke auch an Kästen oder anderen erhöhten Ebenen eingehängt werden.

Phase 2

32	II	Petziballmassage
-----------	-----------	-------------------------

Material: Matten, 1-2 Petzibälle

Verlauf: Der Übungsleiter rollt den Ball über die Kinder, die eng aneinander bäuchlings auf der Matte liegen. Mal seichter, mal feste r, mal prellend, etc.

Variationen: Ein Kind übernimmt die Aufgabe des ‚Masseurs‘. Die Kinder legen sich auf den Rücken und lassen sich den Bauch massieren.

Hinweise: keine

Phase2

33	X	Schwänzchenfangen
-----------	----------	--------------------------

Material: 1 Tuch pro Kind

Verlauf: Jedes Kind hat ein Tuch so in den Hosenbund gesteckt, dass es für die anderen Kinder gut sichtbar ist. Die Kinder versuchen sich gegenseitig die Tücher abzunehmen, müssen dabei aber gleichzeitig auf ihre eigenen aufpassen. Die eroberten Tücher werden auch in den Bund gesteckt.

Variationen: ‚Klammerklaue‘ (Ǝ Karteikartenummer 74).

Hinweise: keine

Phase2

34	I	Sprungteufel
-----------	----------	---------------------

Material: 1 Minitrampolin, 1 Zauberschnur, 1 Weichbodenmatte

Verlauf: Die Kinder springen vom Minitrampolin so auf die Matte, dass sie kurz vor dem elektrischen Zaun (von 2 Kindern gespannte Zauberschnur) landen. Sie können auch so landen, dass sie den Zaun mit beiden Füßen auf die Matte drücken. Oder sie versuchen so zu springen, dass sie ohne Zaunberührung hinter der Schnur landen. Das Kind, welches springt, gibt den 'Zaunpfosten' Anweisungen, wie sie die Schnur halten sollen und wie es springen möchte.

Variationen: Vereinfacht auch ohne Trampolin von 2-teiligem Kasten möglich. Zeitungen oder Bettlaken über die Schnur hängen.

Hinweise: keine

Phase 2		
----------------	--	--

35	X	Perlentaucher
-----------	----------	----------------------

Material: 1 Weichbodenmatte

Verlauf: Die Kinder sind Perlentaucher und an eine sehr dunkle Stelle am Meeresgrund angelangt. Hier haben die Perlenraubfische ihre 'Beute' (Murmeln) versteckt. Die Kinder tauchen unter die Matte und versuchen möglichst viele Perlen zu ergattern.

Variation: Auch mit Matratzen oder dunkelfarbigem Schwungtuchern möglich. Die Kinder werden in 2 Gruppen geteilt: 1. die Perlenraubfische, welche die Perlen im hellen Meeresbereich (gesamter Raum) auf sammeln und in das dunkle Versteck bringen (unter die Matte) und 2. die Perlentaucher, welche die Perlen wieder aus dem Versteck ins Meer rollen.

Hinweise: Die Kinder müssen bei der Variante auf die rollenden Perlen am Meeresgrund achten!
Die Perlen dürfen nicht geworfen, nur gerollt werden.

Phase 2		
----------------	--	--

36	X	Dachdecker
-----------	----------	-------------------

Material: Turnbänke, Matten

Verlauf: Alle Kinder sind fleißige Bauarbeiter. Heute müssen sie eine Schule reparieren. Alle stehen auf dem Baugerüst (Bank) und müssen von der einen zur anderen Seite aneinander vorbei. Keiner darf herunterfallen, es geht ziemlich tief nach unten.

Variationen: ‚Reparatur‘ am Wolkenkratzer: Bänke werden in Kästen oder in die Sprossenwände eingehangen. Baumaterialien (z.B. Schaumstoffteile) müssen von einer Person zu bestimmten Stellen gebracht werden. Bänke in Viereck stellen.

Hinweise: Beim Wolkenkratzer Aufbau mit Matten absichern!

Phase2

37	I	Moorhühner
-----------	----------	-------------------

Material: 1 Weichbodenmatte, 1 Bank, Softbälle

Verlauf: Die Kinder müssen eine Moorlandschaft durchqueren. Die Matte ist das Moor, darauf liegt eine umgedrehte Bank. Während die Kinder über die Bank balancieren fliegen Moorhühner (z.B. Softbälle) dicht über ihren Köpfen an ihnen vorbei. Diese sollen ausgewichen werden!

Variationen: Die Kinder können auf der Sitzfläche oder auf der schmalen Seite der Bank gehen. Rückwärts über die Bank balancieren. Versuchen, aneinander vorbeizukommen.

Hinweise: keine

Phase2

38	X	Atomspiel
-----------	----------	------------------

Material: keins

Verlauf: Die Kinder laufen kreuz und quer. Der Übungsleiter ruft eine Zahl, nach dieser finden sich die Kinder zusammen und halten sich wie Atome aneinander. Die Zahl 1 bringt alle wieder auseinander.

Variationen: Ein Kind bestimmt die Zahl.
Die Kinder müssen sich an bestimmten Körperteilen berühren (z.B. Ellbogen, Fußsohlen, Ohren, etc.)
Kinder mit z.B. der gleichen Haarfarbe, derselben T-Shirt Farbe, mit Brillen finden sich zusammen.
,Blindes' Atomspiel: Kinder suchen sich mit verbundenen Augen in abgestecktem Raum.

Hinweise: keine

Phase 2

39	X	Entgleisung
-----------	----------	--------------------

Material: 2 Bänke, 2 Kastenoberseiten, viele Bälle

Verlauf: Die Gleise auf einem Teil der Bahnstrecke sind durch Ersatzschienen ersetzt worden, die sehr wackelig sind. Aus den Bänken und Kastenoberseiten wird ein Viereck aufgebaut. Dort hinein kommen so viele Bälle, dass der Boden nur noch schwach sichtbar ist.

Variationen/ Zunächst können die ,Ersatzschienen' auf allen Vieren überrollt werden.

Hinweise: Wer es wagt, kann auch im Stehen versuchen!
Es kann ein Schwungtuch über die Bälle gezogen werden oder ein Luftballon in ein Bettuch gesteckt werden. So kann verhindert werden, dass die Ballone ständig aus dem Viereck hüpfen.

Phase 2

40 II Fliegende Tücher

- Material:** 1 Jongliertuch pro Kind
- Verlauf:** Nachdem sich jedes Kind zunächst selbständig mit dem Tuch beschäftigt hat, werden Paare gebildet. Diese stehen sich gegenüber und werfen beide die Tücher an ihrer Stelle hoch in die Luft und laufen zum schwebenden Tuch des Partners, um es aufzufangen. Der Abstand kann in gegenseitiger Abstimmung vergrößert/verkleinert werden. Das Spiel kann auch sehr gut in Kreisform durchgeführt werden. Hierbei können die Kinder nach jedem Wurf eine neue Position weitergehen.
- Variationen:** 2 Tücher pro Kind.
Während des Platzwechsels bestimmte Bewegungsformen ausführen, z.B. hüpfen, krabbeln, Tiere imitieren, etc.
Während des Platzwechsels zusätzliche Bewegungsaufgaben einbauen, z.B. sich die Hand geben, einmal umeinander laufen und zum eigenen Tuch zurück, Tuch gemeinsam zwischen 2 Körperteilen auffangen, etc.
- Hinweise:** Der Abstand sollte nicht vorgegeben werden, sondern von den Kindern bestimmt werden.

Phase 2

41 I Sprung in die Fluten

- Material:** 1 Weichbodenmatte, 2 große und 1 kleinen Kasten, 1 Schwungtuch
- Verlauf:** Das Schwungtuch wird auf die Matte gelegt. Ein Teil der Kinder bewegt am Rand das Schwungtuch, während der andere Teil der Gruppe zunächst von 2 Kästen oberhalb in die Fluten springen. Die springenden Kinder bestimmen ob und wie stark die Wellen schlagen. Danach kann eine Kastentreppe aufgebaut werden, die als ‚Sprungturm‘ dient. So können die Kinder ihre individuelle Sprunghöhe austesten.
- Variationen:** Zum Sprungturm werden Stege aus Kästen, Tauen oder Bänken aufgebaut. Im Sprung können aufgehängte Tücher gegriffen werden.
Durch eine Verbindung zur Sprossenwand kann eine ‚Wasserrutsche‘ eingebaut werden, die in den Fluten endet. Die Rutsche ergibt sich aus 2 in die Sprossenleiter eingehängte Bänken mit kleinen Matten und einer Plastikfolie aufliegend (Die Matten am besten mit Seilen an der Sprossenwand befestigen).
- Hinweise:** Die Gruppen regelmäßig austauschen!

Phase 2

42	II	Schattenlaufen
-----------	-----------	-----------------------

Material: keins

Verlauf: Die Kinder laufen zu zweit durch den Raum. Das hintere Kind spielt den Schatten des Vordermanns. Es muß also alle Bewegungen möglichst zeitgleich nachvollziehen.

Variationen: Dasselbe in Dreier- oder Vierergruppennachvollziehen. Kleingeräte, wie Bälle, Reifen, Kisten einbeziehen

Hinweise: Rollentauschen!

Phase 2

43	I	Fliegerprüfung Teil 1
-----------	----------	------------------------------

Material: 1 Weichbodenmatte

Verlauf: Heute steht die große Fliegerprüfung an. Um die Orientierung der zukünftigen Piloten zu testen, stellen sich alle Kinder im Abstand von 3-4 m an einer Linie auf, fassen sich an den Schienenbeinen, drehen sich 3x im Kreis und versuchen möglichst sicher zur Rettungsinsel (Matte) zu gelangen.

Variation: s. Fliegerprüfung Teil 2 ☞ Karteikartennummer 44

Hinweise: Ein ausreichender Abstand zwischen den Kindern ist sehr wichtig, um Zusammenstöße zu vermeiden! Beim 2. oder 3. Durchgang kann der Abstand zueinander allmählich verringert werden.

Phase 2

44 I Fliegerprüfung Teil 2

Material: Ringe, 1 großer Kasten, kleine Matten

Verlauf: Diesmal wird die ‚Sturzflugtauglichkeit‘ der Kinder getestet. In 2-3 m Abstand von den herabgelassenen Ringen steht ein 3-teiliger Kasten. Die Flieger setzen sich in die Ringe und werden ca. 30 cm hoch gezogen. In dieser Höhe werden die Ringe arretiert. Dann steigt der Flieger auf den Kasten, setzt sich wieder in die Ringe und fliegt im Sturzflug knapp über die Landebahn (Matte).

Variationen: Auch mit den einfachen Schaukeln oder Trapezen möglich! Kastenhöhen variieren.

Hinweise: Während des Fluges leicht Rückenlage und Beine nach vorne strecken. Vorsicht beim Zurückschwingen. Landebahn mit Matte sichern. Verschiedene Abflughöhen anbieten.

Phase 2

45 I Tarzanschaukel

Material: Taue, 2 Bänke, 2 Kästen, 1 Weichbodenmatte, kleine Matten

Verlauf: Zunächst werden unter die Taue Weichböden und zusätzlich kleine Matten gelegt. Die Kinder schwingen wie Tarzan durch den Urwald, dabei können sie sich aussuchen, ob sie vom Boden, von der Bank oder von verschiedenen hohen Kästen ausschwingen. Über der dicken Matte wird abgesprungen.

Variation: Anstatt gleich abzuspringen, können die Kinder auch erst mal loslassen und weiterlaufen. Diesmal wird nicht auf der Matte, sondern auf einer erhöhten Ebene gelandet (z.B. Tisch, Kasten, Mattenberg, o.ä.) Abschwung- und Landeebenen erhöhen.

Hinweise: Falls keine Taue vorhanden sind, können auch über den Querbalken einer Schaukel Seile gewunden werden. Der Abstand zu den Kästen muß so groß sein, dass die Seile sie beim schwingen nicht berühren. Kästen evtl. mit Matten umpolstern. Wartende Kinder stehen an der Seite und nicht hinten Affen!

Phase 2

46 I Große Dürre

Material: Taue, Weichböden, Kästen, Luftballons

Verlauf: Eine große Dürre beherrscht das Land. Die Kinder schwingen aus dem Hubschrauber (an Tauen von den Kästen) in den Himmel (Weichbodenmatte) und versuchen die Regenwolken (Luftballone, die auf der Matte liegen) zum Platzen zu bringen. Sie können mit beiden Füßen, auf dem Po oder sogar auf dem Bauch landen.

Variationen Barfußspringen.

Die Kinder sagen vorher an, welchen Ballon sie treffen wollen.

Wer sich traut kann sich auch als Schönwetterwolke auf die Matte legen, die muß aber natürlich überspringen werden

Der Absprung erfolgt von der Sprossenwand. An welcher Sprünge abgesprungen wird entscheidet die Kinder selbst.

Hinweise: Die Kinder, die gerade nicht springen sorgen dafür, dass alle Wolken wieder auf die Matte kommen.
Unterschiedliche Absprunghöhen anbieten!

Phase 2

47 II Pizzalutz

Material: kleine Matten, Decken

Verlauf: Es werden Paare gebildet. Das eine Kind spielt das Pizzablech, das andere den Pizzabäcker. Zunächst wird das Blech

§ Einfetten: mit beiden Handflächen über den Rücken und die Beine streichen

§ Mehl berieseln: leichtes Trommeln mit den Fingerspitzen

§ Wasser hinzugeben: Wellenbewegungen mit den Fingern

§ Mehl und Wasser kneten: leichtes Kneten des Rückens

§ Teig ausrollen: großflächig ausstreichen

§ Belegen: je nach Idee z.B. Tomatenmus, Salami, Eier, Käse.

§ Ofen: zudecken

§ Fertige Pizzas schneiden: mit den Handkanten trommeln

§ Blech spülen: Kreisbewegungen mit den Fingern

Variationen: s. auch 'Wetterkarte' 13. Karteikartennummer 13

Hinweise: Auch im Sitzen möglich.

Phase 2

48	I	Krokodilsbrücke
-----------	----------	------------------------

Material: Bänke, runde Holzstäbe, Matten

Verlauf: Die Bänke werden umgedreht auf 5-6 Holzstäbe gelegt. An den Enden liegen kleine Matten in Abständen von 10-15 cm, um den Bewegungsgrad der Bank einzuschränken. Die Kinder sind Urwaldforscher und müssen eine Brücke überqueren, die von Krokodilen (Stäben) auf dem Rücken gehalten wird.
Vorsicht: Einige Krokodile sind wach!

Variationen: Die Kinder gehen entweder auf der Rückseite der Sitzfläche oder auf dem oberenschmalen Steg.
Zwei Forscherteams begegnen sich auf der Brücke und versuchen an einander vorbeizukommen.

Hinweise: Evtl. Hilfestellung geben oder die Kinder helfen sich gegenseitig.
Gutes Element für eine erschwertere Balancierlandschaft.

Phase 2

49	I	Busfahrt
-----------	----------	-----------------

Material: 1 Bank, 3 Rollbretter

Verlauf: Eine umgedrehte Bank auf 3 Rollbrettern stellt den Bus dar. Die Kinder sind die Fahrgäste. An bestimmten Haltestellen können die Kinder ein- und aussteigen. Der Bus wird vom Übungsleiter und einem Kind geschoben, er fährt Kurven, vorwärts und rückwärts. Die Kinder entscheiden wie sie auf dem Bus fahren, ob im Sitzen, Knien oder Stehen.

Variationen: Die Kinder schließen während der Fahrt ihre Augen und erraten, wo sich der Bus gerade befindet.
Vereinfacht auch mit einer kleinen Matte auf 4 Rollbrettern möglich
Wersichtraut kann auch während der Fahrt auf den Bus stehen.

Hinweise: keine

Phase 2

50	I	Lianengarten
-----------	----------	---------------------

Material: Bänke, Taue, Seile

Verlauf: Die Kinder balancieren über die Bänke, wovon einige umgedreht sind oder auf Stäben (vgl. Krokodilsbrücke 48) liegen. Zwischendurch tauchen schwingende Lianen (von der Decke hängende Seile und Taue) auf, die nicht berührt werden dürfen.

Variationen: Als Einstieg kann das Spiel auch ohne Bänke gespielt werden. Zusätzliche Hindernisse auf die Bank legen.

Hinweise: Zu Beginn werden die Taue in stärkere Schwingungen versetzt, somit verlängert sich die Reaktionszeit.

Phase 2

51	I	Intercity-Express
-----------	----------	--------------------------

Material: 2-3 Kästen in unterschiedlichen Höhen, 1 Weichbodenmatte, 6 Rollbretter

Verlauf: Eine Kastentreppe stellt die Bahnsteige eines Bahnhofes dar. Die Kinder warten auf dem Bahnsteig auf ihren Zug. Der Zug besteht aus einer dicken Matte auf Rollbretern. Der Übungsleiter und einige Kinder schiebenden Zug dicht am Gleis vorbei, dort hält er kurz und die Kinder springen auf.

Variationen: Zwischen dem Zug und den Gleisen eine Lücke lassen. Wem mag auf den Zug im Fahraufspringen? Es fahren verschiedene Arten von Zügen in den Bahnhof ein (z.B. Regionalzüge, Intercities, etc.) Die Kinder steigen aus dem Zug zurück auf das Gleis, wer will imfahren. Auch von der Sprossenwand möglich! Bahnhöfe ausbauen, Wege zum Gleis etc.

Hinweise: Auf die Wünsche und Ideen der Kinder eingehen!

Phase 2

52	X	Schlafwagen
-----------	----------	--------------------

Material: 1 Weichbodenmatte, 6 Rollbretter

Verlauf: Die Matte auf den Rollbrettern stellt ein großen Schlafwagen dar. Der Zug wird vom Übungsleiter und einigen Kindern durch den Raum gefahren. Die Fahrt beginnt aber erst, wenn alle Fahrgäste schlafen, also sich nicht mehr bewegen und nicht mehr reden. Sobald jemand aufwacht, hält der Schlafwagen an.

Variationen: ‚Tunnelfahrt‘: dazu wird ein Schwungtuch über die Kinder gelegt.

Hinweise: Der Übungsleiter überlässt die Führung nur den Kindern.

Phase 2		
----------------	--	--

53	II	Wippe
-----------	-----------	--------------

Material: Bänke, kleine Kästen

Verlauf: 1 Bank umgedreht auf einen kleinen Kasten (Mittler der Bank) legen. Die Kinder können zunächst auf den Enden sitzen und wippen. Dann von einer Seite zur anderen gelangen. Zunächst mit Hilfe der Hände, dann ohne Hände versuchen, zu zweit, mit Gegenständen in der Hand, etc.

Variationen: Auch mit 2 Bänke (eine zum Überqueren, 1 anstatt des Kastens) oder mit der Bank auf 2 Sprungbrettern möglich.

Hinweise: Kleine Matten unter die Bankenden legen.

Phase 2		
----------------	--	--

54	X	Hamburger
-----------	----------	------------------

Material: Weichböden, Matratzen, kleine Matten, Decken

Verlauf: Die Kinder bereiten einen Riesenhamburger zu. Als Brötchen werden Weichböden genommen. Einige Kinder stellen den Salat, andere den Ketchup, wieder andere den Käse dar. Als Frikadelle kann eine weitere Matratze oder kleine Matte genutzt werden. Die Kinder entscheiden welche Schicht sie spielen möchten, ob sie ganz unten oder oben als Sesamkörner liegen möchten.

Variationen: Die Schichten können beliebig erweitert werden, z.B. mit Wolldecken.

Hinweise: Die Kinder, die in der untersten Schicht liegen entscheiden, wie viel weitere Schichten auf den Hamburger sollen.

Phase 2		
----------------	--	--

55	X	Möhrenziehen
-----------	----------	---------------------

Material: keins

Verlauf: Die Kinder liegen im Kreis bäuchlings am Boden und halten sich an den Händen. Ein Kind spielt den Gärtner und versucht die Möhren zu ernten, indem es sie an den Füßen nach hinten herauszieht. Aber die Möhren haben tiefe Wurzeln. Wer geerntet wurde hilft dem Gärtner die anderen Möhren zu ziehen.

Variationen: Möhren haben die Augen geschlossen und der Gärtner schleicht um sie herum und versucht die Möhren zu überraschen.

Hinweise: Die Möhren nicht nach oben ziehen, sondern immer nach hinten!

Phase 2		
----------------	--	--

56 X Abschleppdienst

Material: 1 Rollbrett pro Kind, Baumaterial, Kastenoberteile, Kartons

Verlauf: Die Kinder bauen Wege und Garagen mit verschiedenen Materialien. Zunächst fahren sie über die angelegten Straßen. Wenn eine Panne hat, wird vom Abschleppdienst mit Seilen in die Werkstatt gezogen. Es gibt auch Boote (gr. Kastenoberteil auf 2 Rollbrettern) oder Fähren über einen kleinen See. Die Fährmänner ziehen die Kinder von der einen zur anderen Seite. Die Taxis nehmen gerne Fahrgäste mit.

Variationen: Das Spiel ist beliebig erweiterbar. Es können Garagen, Tunnel, Brücken gebaut werden oder eine Formel 1 Strecke durchfahren werden (vgl., Formel 1 \rightarrow Karteikartenummer 57)

Hinweise: Nur mit Partnerhilfe auf dem Rollbrett stehen! Nicht aufspringen! Nicht besetzte Rollbretter an die Seite parken! Lange Haare zusammenbinden

Phase 2

57 I Formel 1

Material: 1 Rollbrett pro Kind, 2 Bänke, 3 Kleine Matten, 3 Medizinbälle, Hütchen, Kegel, 2 Getränkeboxen, 1 Holzstab, 2 Kastenoberteile, Bretter, Pflastersteine

Verlauf:
Start: voneinerMatte
Rangelei: SlalomumdieMedizinbälle
Beschleunigung: durch Bankgasse, mit Händen auf der Bank beschleunigen
Tunnel: Matten im Bogen zwischen Wand und Kästen einklemmen
Wippe: Brettüber2kleinePlastersteine
Endspurt: durchKegelallee
Ziel: unter Holzstab auf Getränkeboxen durch

Variationen: Die Strecke kann durch die Idee der Kinder erweitert werden! Reifenwechsel, o.ä. einbauen.

Hinweise: Am besten auf dem Bauch durchfahren! Rollbrett regeln \rightarrow Karteikartenummer 56. Es geht nicht um Geschwindigkeit, kein Wettkampf!

Phase 2

58 I Zeitungsmauer

Material: 1 Rollbrett pro Kind, Zeitungen

Verlauf: Die Kinder fahren auf die Zeitungsmauer zu. Bei ausreichender Geschwindigkeit zerreißt die Zeitung. Der Übungsleiter und ein Kind halten kniend ein großes Zeitungsblatt an den Ecken zwischen sich. Wer anfangs nicht durchfahren will, schreit laut: „Torau f!“.

Variationen: Mauer aus Schaumstoff-Elementen aufbauen. Gegeneinander am Boden liegende Weichbodenmatten fahren. Um Wartezeiten vor der Mauer zu vermeiden, zusätzliche Hindernisse im Raum verteilen.

Hinweise: Sichtbare Selbstwirksamkeit der Kinder durch die zerrissene Zeitung! Rollbrettregeln 5 Karteikartennummer 56.

Phase 2

59 II Zirkusschaukel

Material: Schaukel im Außenbereich, Sandgrube, Kegel

Verlauf: Die Kinderschaukeln zu Beginn allein oder zu zweit und schließlich sich gegenseitig an. Als nächsten stehen 2 Kinder hinter dem Schaukelnden. Sie schubsen ihn leicht an, so dass er die am Boden stehenden Kegel (auch Plastikflaschen) während des Schaukelns einsammeln kann (mit Händen oder Füßen).

Variationen: Die Schaukel kann auch mit 2 zusammengeknoteten Tauen gebaut werden. Dann eine dicke Matte zum Abspringen vorlegen. Während einer Schaukelrunde laufen 1-2 Kinder vorne und hinten durch die Schwungbahn, wobei sie auf die Schwungphasen achten müssen! Wer sich traut, kann auch von der Schaukel im Schwingen in den Sand springen.

Hinweise: Den Sand gut auflockern.

Phase 2

60	X	Haltet den Ballon im Auge
-----------	----------	----------------------------------

Material: 1 Schwungtuch, 1 Luftballon pro Kind

Verlauf: Die Kinder legen ihre Luftballone auf das Schwungtuch und fassen es am Rand. Das Tuch muß jetzt in Bewegung gehalten werden, ohne dabei die Kinder ihre eigenen Ballone aus dem Auge verlieren. Auf ein Zeichen wird das Tuch hoch geschwungen und jedes Kind versucht seinen Ballon aufzufangen.

Variationen: Einige Kinder kriechen unter das Tuch und versuchen von unten die Ballone vom Schwungtuch auf den Boden zu stoßen. Die Kinder am Rand des Tuches müssen versuchen dies zu verhindern.

Hinweise: Schön sind Ballone in verschiedenen Farben und Formen oder die Kinder mal die Ballons vorher an.

Phase 2

61	I	Klippenspringer
-----------	----------	------------------------

Material: Sprossenwand

Verlauf: Die Kinder klettern die Sprossenwand hoch und springen von oben in die Fluten. Dabei sollensie die Absprunghöhe selbst bestimmen.

Variationen: Im Außenbereich auch an der Palisadenschnecke möglich. Zusätzlich zugeworfene Tücher im Sprung fangen.

Hinweise: Sandgutauflockern!

Phase 2

62 | Rutschpartie

Material: 1 großer Kasten, 3 Bänke, Teppichfliesen, Rollbretter

Verlauf: Die Bänke werden nebeneinander an die breite Seite des Kastens eingehängt. Zunächst können die Kinder an dem Aufbau klettern und rutschen. Später werden Teppichfliesen hinzu genommen, damit kann dann andersorichtig die Rutscher untersaunen.

Variationen: Die Aufgänge auf die Rutsche variieren (z.B. Schwabbelsteig \pm Karteikartenummer 29, hohe Brücke von Sprossenwand auf den Kasten, o.ä.)
Rollbretter hinzunehmen, dazu kleine alte Matten auf die Bänke legen und Rutschen nicht zuschrägbauen.
Auch an der Sprossenwand möglich.

Hinweise: Unten mit kleinen Matten sichern.

Phase 2

63 | Urwaldbrücke

Material: 2 große Kästen, 2 Bänke, 3 Seile, 1 schmales Brett

Verlauf: Die Kästen stehen so weit auseinander, dass beide Bänke oben eingehängt werden können. Die Bänke liegen parallel im Abstand von ca. 50 cm und werden mit durchhängenden Sprungseilen verbunden. In die Wendepunkte der Seile wird ein Brett gelegt und fertig ist die Urwaldbrücke! Die Kinder klettern auf die Kästen und müssen von oben auf die wackelnde Brücke steigen, wobei sie sich an den Bänken seitlich festhalten können.

Variationen: Auf- und Abgänge auf die Kästen erweitern!
Barfuß nur über die Seilchen klettern (ohne eingehängtes Brett).

Hinweise: Bei ängstlichen Kindern evtl. Hilfe geben.

Phase 2

64	X	Schiffsbruch
-----------	----------	---------------------

Material: Rollbretter, Matten, Gegenstände als Schätze

Verlauf: Die Kinder bauen sich aus den gegebenen Materialien ein großes Piratenschiff, das jedoch nach kurzer Zeit zu sinken beginnt. Da die Piraten gierig nach Schätzen sind, müssen sie nicht nur sich selbst sondern auch alle Gegenstände auf dem Schiff (z.B. Bälle, Kegel, Getränkeboxen, Kartons) auf die Rettungsboote (kleine Matten oder Kastenoberseiten auf Rollbrettern) bringen und damit zur nächsten Insel (kleine Matte) fahren. Vorsicht: Das Meer ist voller Haie, die Hände dürfen nicht ins Wasser kommen. Also mit Stäben o.ä. fortbewegen.

Variationen: Die Rettungsboote werden zunehmend kleiner oder eins fällt weg, so dass mehr Kinder müssen auf ein Boot!

Hinweise: keine

Phase 2		
----------------	--	--

65	I	Fenster in
-----------	----------	-------------------

Material: Sprossenwand, 4-5 Springseile

Verlauf: Die Seile werden versetzt und leicht durchhängend in die Leiter geknotet. Die Kinder versuchen nun über die Mauer und das Eis in die Fenster (in verschiedenen Höhen z.B. mit Bildern andeuten) der Burg schauen. Sie können entweder über die Sprossen oder die Seile klettern.

Variation: Ein Brett (Bank oder Leiter) vom Nachbardach (großer Kasten) zur Burg (Sprossenwand) legen. Über die Leiter kann man oben drüber gehen oder sich unten dranhängen!

Hinweise: Die Knoten müssen den Zug aushalten, aber auch wieder leicht zu öffnen sein.

Phase 2		
----------------	--	--

66	I	Seilfähre
-----------	----------	------------------

Material: 1 Rollbrett pro Kind, lange Seile, Kastenoberteile.

Verlauf: Durch den Raum werden kreuz und quer Seile gespannt. Die Kinder ziehen sich entlang der Seile durch den Raum. Bei Gegenverkehr müssen sie sich absprechen und einigen. Wenn das Seil verliert, landet im Wasser!

Variationen: Mehrere Rollbretter aneinanderhängen oder kleine Kästen/Kartons draufstellen. Die Kinder sitzen in ihren Booten und halten sich mit Seilen oder Stäben am Vordermann fest. Der Erste zieht die Boots-kette an, um zu kommen. Seile durch den Raum, ohne dass die Kette zerbricht! Auch mit Kastenoberteilen auf Rollbrettern möglich! Inseln mit Spezial-Aufgaben einbauen.

Hinweise: Rollbrettregeln, Karteikartenummer 56

Phase 2
