

Anika Sohn

# Kleine Räume -

# großer Spaß

Das Bewegungsbuch für **KITA** und **Kindergarten**



Für  
Kinder ab  
2 Jahre

WO SPORT SPASS MACHT **DTB**   
DEUTSCHER TURNER BUND

MEYER  
& MEYER  
VERLAG

# INHALT

Danksagung.....	8
Vorwort.....	10
<b>1 Räume – welche Voraussetzungen sind vorhanden? .....</b>	<b>16</b>
<b>2 Fantastische Alltagsmaterialien.....</b>	<b>30</b>
2.1 Auf dem Bauernhof.....	37
2.2 Olympische Spiele.....	42
2.3 Ausflug in die Stadt.....	56
2.4 Im Märchenwald .....	70
2.5 Bewegungsbaustelle.....	85
2.6 Bewegungslandschaft.....	89
2.7 Zwei Einheiten – dieselben Materialien.....	90
<b>3 Über Tische und Bänke .....</b>	<b>104</b>
3.1 Der Abenteuertag.....	105
3.2 Der Parcours .....	107
3.3 Stuhlkreisfitness.....	112
<b>4 Altbekanntes – neu erleben .....</b>	<b>122</b>
4.1 „Wir gehen heute auf Löwenjagd“ oder „Pferderennen“ .....	123
4.2 Die Reise nach Jerusalem .....	129
4.3 „Bello, Bello, dein Knochen ist weg“ .....	131
4.4 „Wer hat Angst vor ...?/Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?“ .....	132
4.5 Platzwechselspiel .....	134
4.6 Einsammelspiele .....	137
4.7 „Grün, grün, grün sind alle meine Kleider ...“ .....	141
4.8 Tischtennis .....	144
4.9 Musikstoppspiele .....	148
4.10 Feuer – Wasser – Sturm.....	153

4.11	„Nicht den Boden berühren“ .....	157
<b>5</b>	<b>Bewegtes Bilderbuch .....</b>	<b>164</b>
5.1	Die kleine Raupe Nimmersatt .....	164
5.2	Hör mal, unsere Vögel – Im Turn-Gruppenraum und im Stuhlkreis... 173	173
5.3	Die Arche Noah .....	178
5.4	Der blaue Stuhl .....	184
5.5	100 faszinierende Tatsachen – der Weltraum .....	191
<b>6</b>	<b>Bewegte Brett- und Tischspiele .....</b>	<b>206</b>
6.1	Bewegtes Puzzle .....	207
6.2	Die vier ersten Spiele von Ravensburger .....	213
6.3	Memory® extrem .....	223
6.4	Bewegter Obstgarten®, ab zwei Jahre .....	224
6.5	Vier gewinnt® – Tic-Tac-Toe®, ab sechs Jahre .....	227
6.6	Fang den Hut® .....	228
6.7	Spitz, pass auf® .....	230
<b>7</b>	<b>Einmal so richtig austoben .....</b>	<b>234</b>
7.1	Wilde Spiele für Mädchen .....	234
7.2	Vom TV in den Turnraum .....	263
<b>8</b>	<b>Aufräumspiele .....</b>	<b>276</b>
8.1	Spielerisch Ordnung schaffen .....	276
8.2	Die Baureinigung .....	277
8.3	Der Aufräumparcours .....	277
8.4	Kommando „Aufräumen“ .....	278
8.5	Aufräumspaß mit Farben und Zahlen .....	278
8.6	Nicht den Boden berühren .....	279
8.7	Jeder hat eine Aufgabe .....	279
8.8	Sinnliches Aufräumen .....	280
8.9	Die Aufräumkutsche .....	280
8.10	Der Transport .....	280

8.11 Aufräumwettkampf.....	281
8.12 Aufräumkooperation.....	281
<b>Anhang.....</b>	<b>284</b>
1 Quellen- und Literaturverzeichnis .....	284
2 Bildnachweis.....	285

## Danksagung

Es gibt so vieles, wofür ich dankbar bin, so vieles, was dazu geführt hat, mir diesen einen Traum erfüllen zu können. Ein Buch zu schreiben, war bereits in meiner Kindheit ein großes Thema. Hier habe ich mit dem Schreiben begonnen. Dabei handelte es sich zwar um Geschichten, aber in dieser Zeit legte ich den Grundstein für dieses, mein erstes und hoffentlich nicht mein letztes Buch. Dankbar bin ich für jegliche Unterstützung, ob aktiv oder passiv. Ich danke allen, die Vertrauen in meine Fähigkeiten haben und mir somit ihr Zutrauen schenken.

In besonderem Maße danke ich der Kita *Schatzkiste* in Neuhofen, welche einen großen Teil meiner heutigen Persönlichkeit geprägt hat. Hier bin ich, hier durfte ich zu der Person und Pädagogin heranwachsen, die ich heute bin. Dank euch konnte sich mein Selbstwertgefühl festigen und mein Selbstvertrauen wachsen. Hier wurde mir von Anfang an so vieles zugetraut, so viele Chancen gegeben, Vertrauen und Respekt geschenkt und darüber hinaus wurde ich immer, zu jeder Zeit, in meinem Vorhaben unterstützt.

Ich danke meinen lieben Kolleginnen von ganzem Herzen für die Unterstützung, dafür, dass sie mich haben machen lassen, dafür, dass sie vielleicht sogar für mich zurückgesteckt haben, sodass ich freie Bahn für dieses Buch habe. Dafür, dass sie sich mit mir freuen und genauso gespannt auf das Ergebnis sind, wie ich es bin. Dafür, dass ich mich vom ersten Tag an wohl und angenommen fühlte. Dafür, dass mir die Arbeit mit euch zu 90 % immer Spaß gemacht hat und ich somit all diese tollen Ideen entwickeln konnte. Dafür, dass die Einrichtung zeitweise mein zweites Zuhause war. Dafür, dass ihr mich aufgefangen habt, wenn es nötig war. Ich danke euch für nun 10 wirklich gute Jahre!

Ich möchte mich auch in angemessener Form bei den Eltern bedanken, die mir die Erlaubnis gegeben haben, ihre Kinder für das Buch zu fotografieren. Ich danke Ihnen für Ihr Vertrauen. Ohne Sie, ohne die schönen Fotos, wäre das Buch nur halb so gut. Es hat mich unglaublich überrascht, dass ich doch so viel Zustimmung bekommen habe. Ich danke Ihnen dafür, dass Sie mich in so aktiver Weise unterstützen und freue mich darüber, dass Sie und Ihre Kinder ein Teil dieses Projekts sind.

Ich möchte noch einem ganz besonderen Menschen in ebenso besonderem Maße meinen Dank aussprechen. Ich möchte dir dafür danken, dass du mein Herz und meine Seele geheilt hast, sie täglich mit Liebe füllst und mein Kopf somit frei ist, für Projekte wie diese. Auch du hast einen großen Teil dazu beigetragen, dass ich mir diesen Traum erfüllen kann, der schon so lange Zeit eine Herzensangelegenheit war und der hiermit hoffentlich auch nicht enden wird. Deine Unterstützung, ob passiv oder aktiv, ob kleine Gesten oder Taten ... du hilfst mir auf so besondere Weise. Träume wahr werden zu lassen. Danke, dass du du bist, dass ich ich sein kann und dass wir wir sind!

Last, not least bedanke ich mich beim Meyer und Meyer Verlag, besonders bei Herrn Manuel Morschel, der das Ganze möglich gemacht hat. Der mir mit Rat und Tat zur Seite steht und immer ein offenes Ohr für Fragen, Bedenken und vor allem für Ideen hat. Danke für diese unglaubliche Chance. Danke für die Erfüllung eines Kindheitstraums.

# VORWORT

Mithilfe dieses Buches möchte ich aufzeigen, dass nicht viele und vor allem KEINE teuren Geräte nötig sind, um die uns anvertrauten Kinder ausreichend in ihrer motorischen Entwicklung zu fördern und darüber hinaus ihrem natürlichen Bewegungsdrang ausreichend Platz zu geben.

Einzig und allein braucht es Kreativität und Flexibilität seitens der Erwachsenen. Dies ist im stetig stressiger werdenden und mit Herausforderungen gespickten, pädagogischen Alltag oft gar nicht so einfach. So wird doch schon viel Flexibilität beim Auffangen von Personalengpässen und bei der Erfüllung vieler Anforderungen benötigt.

Nahezu ein jeder hat Anforderungen an das Kita-Personal; Leitung, Träger, Eltern, Jugendamt, die Gemeinde, Schule usw. Die Anforderungen und, darüber hinaus, die Bedürfnisse der Kleinsten, zu erfüllen, sollte hierbei jedoch an erster Stelle stehen! Da dies den pädagogischen Fachkräften immer schwerer gemacht wird, helfe ich nun mit diesem Buch dabei, den Blick wieder auf die eigentlich oberste Priorität zu richten, die Förderung der Kinder, und zeige Wege und Methoden, welche dies wieder einfacher machen.

## **Ganzheitliches Lernen zu ermöglichen, klappt nur, wenn man Bewegung ermöglicht!**

Bewegung ist nur möglich, wenn genug Platz vorhanden ist. Und hier beginnt oft der Teufelskreis. Denn die Vorgaben betragen deutschlandweit zwischen 1,8 und 3,5 qm pro Kind. Bei 25 Kindern sind das 45 qm Bodenfläche, die den Kindern zustehen. Ohne Möbel im Raum sähe das auch gar nicht so übel aus.

In nur zwei Bundesländern liegen die Richtwerte bei 3 bzw. 3,5 qm pro Kind, was bei 25 Kindern einen ungefähren Wert von 85 qm Gruppenraum bedeutet. Selbst mit Möbeln im Raum hätten die Kinder hier noch mehr Bodenfläche frei, als bei den Bundes-

ländern mit der Richtlinie 1,8 qm pro Kind. Da dies aber die absolute Ausnahme ist und darüber hinaus fraglich ist, wie viele Kitas wirklich einen solch großzügigen Gruppenraum haben, orientieren wir uns in diesem Buch an den niedrigeren Richtwerten.

Es ist durchaus erwähnenswert, dass Bewegung nicht mit Sport gleichgesetzt werden sollte! Sport wird meistens mit viel Anstrengung und einem bestimmten Ziel in Verbindung gebracht. Eine genaue Definition, was Sport ausmacht und was nicht, gibt es nicht wirklich. Dennoch sollte sich jeder darüber im Klaren sein, was Bewegung ist und was Sport ist. Dass beides, auch schon bei den Kleinsten, in einem bestimmten Maße der Gesundheit förderlich ist, wissen wir alle.

Bewegung lässt sich einfacher in den Alltag integrieren als Sport. Sich täglich ausreichend zu bewegen, heißt nicht, zwei Stunden im Fitnessstudio zu schwitzen oder einem Vereinssport nachzugehen, geschweige denn mehreren. Vielmehr bedeutet es, mit dem Rad zum Bäcker zu fahren, anstatt mit dem Auto, oder zu laufen, die Treppe anstatt des Fahrstuhls zu nehmen, das Auto nicht direkt vor dem Eingang zu parken, einen Spaziergang zu machen und noch viele solcher Kleinigkeiten mehr.

Wenn wir genau hinsehen, bewegen sich die meisten Kinder recht viel, wenn sie spielen, ob drinnen oder draußen. Mit diesem Buch zeige ich Ihnen die Kleinigkeiten, die zu genügend Bewegung bei Kindern führen, ohne großen Aufwand und große Kosten für Sie.

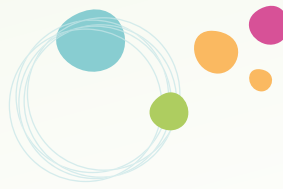
*Die Fotos in diesem Buch stammen aus meinem Alltag als Erzieherin! Die meisten von ihnen sind im Turnraum aufgenommen worden. Da ich vermehrt darauf geachtet habe, Angebote zu beschreiben, die sowohl im Turnraum (wenn einer vorhanden ist) als auch im Gruppenraum durchführbar sind, könnte das zu Verwirrungen führen. Es ist aber einfach so, dass ich Vorschriften bezüglich „dem Recht am eigenen Bild“ einzuhalten habe und nur von einigen Eltern die schriftliche Erlaubnis habe, ihre Kinder für dieses Buch zu fotografieren. Das und der Kita-Alltag in „meiner“ Einrichtung führt dazu, dass ich nicht alle Angebote im Gruppenraum durchführen kann. Es wäre unzumutbar, die ganze Einrichtung auf den Kopf zu stellen, nur damit ich schöne Fotos für mein Buch bekomme. Ich denke, Sie alle werden das verstehen.*



Ich lade Sie nun herzlich ein, das Buch zu erkunden. Es soll Ihnen in erster Linie als Inspiration dienen! Also, lassen Sie sich inspirieren und erschaffen Sie wundervolle Momente für die Kinder und sich selbst, zaubern Sie aus Ihrem kleinen Gruppenraum eine fantastische Welt, in der viele Abenteuer auf Sie und die Kinder warten, erforschen Sie Alltagsgegenstände und finden Sie viele verlorene Schätze!

### **Viel Spaß!!!**

PS: Ich werde in diesem Buch von der *Erzieherin* als pädagogischer Fachkraft reden. Das soll die Männer in unserem Beruf nicht diskriminieren oder verärgern! Ich selbst schätze männliche Fachkräfte sehr und wünsche mir mehr in Kindertageseinrichtungen und Grundschulen. Es ist aber nun mal so, dass ich versuche, das Buch so zu schreiben, dass es für den Leser angenehm ist, es zu lesen. Und ein ständiges sie/er oder Erzieher/Erzieherin machen es unnötig kompliziert. Ich hoffe, Sie, liebe Männer, haben trotzdem Spaß daran, dieses Buch zu lesen.



## 2 FANTASTISCHE ALLTAGSMATERIALIEN

Materialien, welche wir im Alltag meist wegwerfen, können hier ein sehr günstiger und vielfältiger Ersatz für Turngeräte sein. Darüber hinaus ist in den Gruppenräumen meist ausreichend Material vorhanden, um die Kinder in verschiedenster Weise in Bewegung zu bringen, Übungen und Aufgaben auszuschnücken und die Motivation, Kreativität und Fantasie zu wecken, besser noch, sie weiter zu entwickeln. Im Folgenden liste ich einige Anregungen und ihre Ziele auf. Viele Ziele werden sich wiederholen und alle Aufgaben haben das gemeinsame Ziel, die Kinder in Bewegung zu bringen. Auch wenn es manchmal nicht so scheint, sind die Kinder mehr in Bewegung, als einem vielleicht selbst bewusst ist. Das Ziel „Bewegung“ werde ich also nicht in die Tabelle mit aufnehmen.

Material	Ersatz für	Übungen	Ziele
Kartons in verschiedensten Größen und Formen	Tunnel, Höhlen, Inseln und Verstecke	Diese selbst bauen und auf verschiedenste Weise hindurchkriechen; vorwärts, rückwärts, auf allen vieren, auf dem Bauch oder Rücken etc. sich hineinsetzen/-stellen, hineinhüpfen, mit Fahrzeugen wie Rollbrettern, Bobbycars etc. hindurch- oder hineinfahren, im Slalom aufstellen	Körperbewusstsein einschätzen, kennenlernen des eigenen Körpers (Passe ich da durch?), physikalische Erkenntnisse und die Fähigkeit, diese umzusetzen, Lösungen finden, Durchhaltevermögen, Kraft und Ausdauer, Körperspannung, Körperkoordination, Geschwindigkeiten einschätzen üben

Material	Ersatz für	Übungen	Ziele
	Tore	Für Spiele und Varianten wie Hockey, Fußball, Golf, Basketball etc. Zielwerfen und -schießen mit verschiedenen Materialien. Lebendiges Tor: Ein Kind hält den Karton in beiden Händen und muss fangen, was ihm zugeworfen wird, auch als Teamspiel möglich.	Hand-Auge-Koordination, Raum-Lage-Erkennung, Entfernungen einschätzen, beim Spielen im Team jegliche sozialen Fähigkeiten, die dafür gebraucht werden, u. a. Kooperation, Rundumblick, abwarten können und eigene Bedürfnisse aufschieben können, sich nicht ablenken lassen
	Hürden	In verschiedener Art und Weise darüberspringen, hineinspringen, mit geschlossenen Beinen, mit einem Bein etc. Spiele wie „Inselnspringen“, die „Reise nach Jerusalem“, Musikstopp-spiele, Parcours	Sprungkraft, Zielen, Mut und Reaktionsvermögen, Schnelligkeit, Selbstvertrauen, Teamwork, Gleichgewicht, Rücksichtnahme, motorische Fähigkeiten
	Fahrzeuge aller Art	Verschiedene Fahrzeuge darstellen: Lkw, Müllabfuhr, Taxi etc. Die Kinder schieben die Kartons, die Kinder schieben sich gegenseitig in den Kartons. Spiele rund um den Verkehr	Fantasie und Kreativität, Kraft, Körperspannung, soziales Miteinander, Ziele der Verkehrserziehung, wie Entfernungen und Geschwindigkeiten einschätzen, Raum-Lage-Kompetenz, Regeln befolgen, abwarten können, Wahrnehmungsschulung, besonders im auditiven Bereich



Material	Ersatz für	Übungen	Ziele
	Körbe und Transport	Spiele zum Einsammeln und Sortieren, Transport der Kartons mit und ohne Inhalt	Zuordnen lernen, Gemeinsamkeiten/ Unterschiede erkennen und benennen, Merkfähigkeit, lösungsorientiertes Denken, geometrisches Verständnis, Motivation und Durchhaltevermögen, Sachkompetenz, Balance, Kraft, Konzentration
	Bausteine	Verschiedene Bauten sind möglich: Türme, Straßen, Brücken, Tunnel, Häuser etc. Je nach Gebautem kann dieses auf spielerische Weise abgeworfen, abgeschossen, umgerannt, -geschlagen oder -gefahren werden. Die Kinder können mit entsprechenden Fahrzeugen durch Tunnel o. Ä. hindurchfahren bzw. Bälle hindurchrollen, ohne dass etwas einstürzt.	Sachkompetenz, bereits erworbenes physikalisches Wissen anwenden, Größen- und Gewichtsunterschiede wahrnehmen, abstraktes Denken, Frustrationstoleranz, Fein- und Grobmotorik, etwas zerstören, Spaß am Wiederaufbau entwickeln, neue Ideen zum Aufbau entwickeln
	Rollenspielzubehör	Hüte, Tische, Stühle, Betten, Körbe, Schränke etc.	Assoziationen herstellen, Kreativität und Fantasie anregen, soziales Miteinander, bei der Sache bleiben können

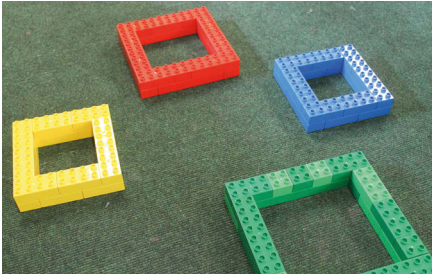
Material	Ersatz für	Übungen	Ziele
Papprollen aller Größen	Schläger/ Fahne	Hockey, Golf, Baseball in verschiedenen Variationen, verschiedene Stoffe daran befestigen, mithilfe von Klammern, Klebeband, Fahne aufstellen, schwenken, bei Staffellauf übergeben etc.	Hand-Auge-Koordination, Körperkoordination, Kraft, Zielgenauigkeit, Regeln merken und beachten, Sozialkompetenzen innerhalb des Teamsports, Feinmotorik, Kreativität
	Transport	Papprollen auf verschiedenste Weise auf verschiedenen Körperteilen transportieren/balancieren. Mit den Papprollen andere Dinge transportieren. Menschliche Murbahn	Gleichgewicht, einzelne Körperteile kontrollieren können, sich in der Gruppe angesprochen fühlen, Balance, Körperwahrnehmung
	Bausteine, evtl. zusammen mit anderen Pappmaterialien	Türme, Pyramiden, Hürden, Straßen etc. bauen. Formen legen, Größen, Formen vergleichen und sortieren	Unterschiede erkennen und benennen, Geduld und Genauigkeit, bereits erworbenes Wissen umsetzen können
	Wurfmaterial	Werfen, rollen, balancieren, transportieren, gefüllt oder ungefüllt	Sachkompetenzen, Kraft und Muskelaufbau in den Armen, Konzentration, das Gleichgewicht halten
	Keulen	Als Kegel aufstellen, Slalom, Begrenzungen	Koordination, Körperwahrnehmung, Raum-Lage-Wahrnehmung, Grenzen erkennen



Material	Ersatz für	Übungen	Ziele
Socken, gefüllt und ungefüllt	Säckchen, Wurfmaterial, Legematerial	Mit verschiedenen Füllungen werfen oder schießen und Flugfähigkeit testen, ebenso rollen, mit Schläger vorantreiben, etwas um-/abwerfen, in etwas hineinwerfen/-schießen, Formen legen, Begrenzungen legen	Neue Erkenntnisse umsetzen können, Zielen, Genauigkeit, Geduld, Frustrationstoleranz, Feinmotorik
Ballons, gefüllt und ungefüllt	Säckchen, Bälle, Tücher	Siehe oben	Hand-Auge-Koordination, fangen und werfen üben, siehe oben
Naturmaterial, wie Kastanien, Nüsse, Stöcke etc.	Legematerial, Kugeln, Sinnesmaterial, Baumaterial	Verschiedene Formen in verschiedenen Größen legen, dort hineinspringen etc., einen Barfußpfad bauen, Roll- (und Wurf-) Eigenschaften testen, sortieren	
Joghurtbecher in verschiedensten Ausführungen	Keulen, Kegeln, Hürden, Bausteine, Transportmittel, Baumaterial, balancieren auf Körperteilen	Siehe oben	Siehe oben

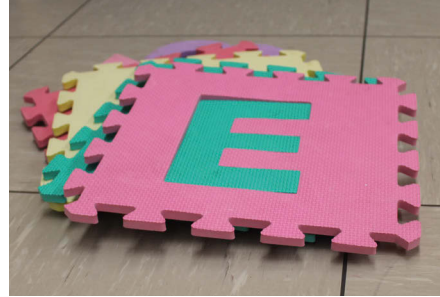
Material	Ersatz für	Übungen	Ziele
Wasserbälle, Luftmatratzen, Schwimmringe etc.	Wurfmaterial, Fallschutz, Balanciermaterial, Baumaterial, Hürden	Nicht den Boden berühren, hochschlagen und werfen, mit einzelnen Fingern antippen und in der Luft behalten, Transport, Abwerfspiele, Bauen von Mauern, Häusern, Absperrungen etc. Treibball spielen; mit kleineren Bällen auf den Wasserball werfen und ihn somit in eine bestimmte Richtung treiben, auf Matratzen u. Ä. balancieren drüber-, drauf-, hineinspringen, einen Parcours bauen, balancieren	Gleichgewichtssinn, Wahrnehmungsschulung, Hand-Auge-Koordination, Körperspannung trainieren, Kraft in den Händen und Armen, Materialkenntnisse, Geschicklichkeit, Lösungen finden
Schaumstoffstäbe, wie z. B. Poolnudeln	Schläger, Hürden, Legematerial, Begrenzungen, Wurfmaterial	Fechten, Fangspiele mit Abschlagen/ Abklatschen, als Verteidigung, für Hockey und ähnliche Spiele, Formen und Grenzen legen, drüberspringen, hineinspringen, hineinwerfen, Speerwerfen etc.	Siehe oben





Wie Sie auf diesen Fotos sehen, benötigen Sie nicht zwingend neues Fördermaterial aus überbeurten Katalogen. Sie haben alles vor Ort!





Mit diesen und vielen anderen Alltagsmaterialien können Sie die Ihnen anvertrauten Kinder auf so vielen verschiedenen, fantastischen Wegen fördern.

## 2.1 Auf dem Bauernhof

Nahezu jedes Kind hat schon einmal Urlaub auf dem Bauernhof gemacht und kennt daher die Arbeit eines Bauern. Auf einem Bauernhof gibt es immer viel zu tun. Das ist die ideale Ausgangssituation für eine schöne Bewegungseinheit.

### Ziele

- Wissensstanderweiterung,
- fein- und grobmotorische Fähigkeiten,
- Konzentration,
- Geduld.

### Sie benötigen folgende Materialien

Bauernhoftiere, farbige Ballons, Säckchen oder Söckchen, Klammern, Wolle, Seile, evtl. verschiedene Kartons, Toilettenpapierrollen.



### Was muss vorbereitet werden?

**Für die Ernte:** Sie können, anstatt des oben genannten Materials, Zeitungsbälle formen (lassen). Diese können angemalt werden, muss aber nicht zwingend sein. Die Kinder

haben ausreichend Fantasie, um in den Zeitungsbällen Obst zu sehen. Wenn Sie diese mit den Kindern vorbereiten, bietet es sich an, drei Behälter bereitzustellen, in welche die Zeitungsbirnen, Zeitungspflaumen und Zeitungäpfel gelegt werden. Danach überlegen Sie sich, wo Sie die Schnüre spannen können, um das Obst daran aufzuhängen. Auch dies können vor allem ältere Kinder übernehmen. Wenn Sie das Angebot mit kleineren Kindern durchführen wollen, können die größeren somit trotzdem daran beteiligt sein.

Der Weidezaun aus Toilettenpapierrollen sollte vorher auf die Anzahl und Größe der Tiere abgestimmt werden, denn dementsprechend viele Rollen benötigen Sie für das Angebot. Sie können hierfür auch verschiedene Materialien einplanen, somit sammeln die Kinder vielerlei Materialerfahrungen. Darüber hinaus lernen die Kinder auch, dass bestimmte Tiere einen stabileren Zaun benötigen.

Die Stroh- und Heuballen können Sie auf ähnliche Weise herstellen. Sie formen wieder Zeitungsbälle, jedoch wesentlich größer und umwickeln diese dann mit etwas gelber oder grüner Wolle (gelb für Strohballen, grün für Heuballen).

Wenn Sie Tierkärtchen verwenden wollen, für dieses und andere Spiele, müssen Sie diese vorab anfertigen. Aus Zeitschriften o. Ä. können Sie und die Kinder Bauernhoftiere ausschneiden. Diese werden dann laminiert und können somit lange für verschiedene Spiele genutzt werden.

## Ablauf

Sie können dieses Angebot sehr gut im Gruppenraum durchführen und darüber hinaus eignet es sich besonders gut zur Förderung der jüngeren Kinder. Wenn Sie ein Projekt planen, können Sie sich mit einer der unten genannten Stationen pro Tag beschäftigen. Sie können aber auch die Stationen im Raum vorbereiten oder nacheinander aufbauen und sie dann bespielen.

## Station Ernte

Zuerst muss die Ernte eingeholt werden, denn diese fault sonst und schmeckt dann nicht mehr gut. Dieser Bauernhof hat vor langer Zeit Apfel-, Birnen- und Pflaumenbäume gepflanzt, die jetzt endlich Früchte tragen. Das Obst (symbolisiert durch farblich passende Ballons, Säckchen, Söckchen, Zeitungsbälle) hängt mithilfe von Klammern an Seilen/Schnüren. Je nachdem, wo Sie das Angebot durchführen, gerne auch in verschiedenen Höhen. Sie können die Kinder in den Aufbau der Station mit einbeziehen. Dann geht es darum, die Bäume abzuernten und das frische Obst ins Lager zu bringen oder in den Laden, in dem es verkauft wird. Dafür suchen Sie sich eine bestimmte Stelle im Raum, die möglichst weit von den Bäumen entfernt ist.

**Variante 1:** Jedes Kind bekommt einen Karton (einen Traktor) und einen eigenen Baum zum Abernten und bringt seine Ernte dann in den Laden oder ins Lager.

**Variante 2:** Jedes Kind hat einen eigenen Karton und schiebt diesen durch den Raum. Auf Ihre Ansage hin schieben die Kinder den Karton zur entsprechenden Stelle und laden so viel Material hinein, wie Sie es ihnen vorgegeben haben.

**Variante 3:** Zwei Kinder schieben oder tragen den Karton und wechseln sich Runde für Runde mit dem Pflücken, Be- und Entladen ab. Dies wird so lange gemacht, bis kein Obst mehr am Seil hängt.

Neben den Obstbäumen hat dieser Bauer auch Felder, auf welchen Stroh- und Heuballen liegen, die es ebenfalls einzusammeln gilt. Die Kinder fahren wieder mit ihren Traktoren herum. Die Ballen (Zeitungsbälle) liegen im Raum verteilt. Sie sagen abwechselnd eine Farbe oder ein Kommando an und die Kinder sammeln daraufhin die Ballen ein.



## Station Weide

Bevor der Bauer die Tiere auf die Weide bringt, schaut er erst nach, ob der Zaun noch in Ordnung ist. Das ist er leider nicht. Also muss der Bauer ihn reparieren. Der Zaun und die Weide werden durch Toilettenpapierrollen dargestellt. Je nach Anzahl der Tiergruppen,

## Kleine Räume - großer Spaß

welche Sie für das Angebot ausgesucht haben, bauen die Kinder nun entweder eine große Weide oder verschiedene Weiden. So könnte jedes Kind für sich bauen.



*Natürlich kann auch anderes Material für das Bauen der Weidezäune verwendet werden.*

Das Gras auf der Weide reicht aber nicht für die vielen Tiere. Der Bauer muss noch etwas Heu und Stroh holen. Also fährt er zurück in die Scheune und holt das Futter. Hierfür können Sie die oben genannten Zeitungsbälle verwenden oder Seile in entsprechenden Farben.

**Variante 1:** Sie geben vor, ob zuerst das Heu oder zuerst vorab das Stroh eingeladen wird.

**Variante 2:** Sie geben vor, wie viel Heu oder Stroh eingeladen wird (dreimal Stroh zum Beispiel).

**Variante 3:** Das Kind bestimmt selbst, wie viel Heu und Stroh es holt. Die Ballen müssen in den Kreis passen und die Tiere später auch.

## Station Tiere

Sie können die Tiere aus der Bauecke benutzen oder auch Bildkarten. Die Tiere befinden sich in der Scheune. Ein bestimmter Ort im Raum wird als Scheune bestimmt und die

Tiere werden dort untergestellt. Sie können aber auch für jede Tierart einen eigenen Stall bestimmen. Somit stehen die Tiergruppen im Raum verteilt. Nun will der Bauer sie auf die Weide bringen.

**Variante 1:** Die Kinder schieben ihren Karton durch den Raum. Das ist jetzt der Anhänger, in welchem die Tiere zur Weide gefahren werden. Sie bestimmen ein Kind und das Kind sucht sich ein Tier aus und legt es in den Anhänger. Danach rufen Sie das nächste Kind auf.

**Variante 1a:** Das Kind darf ein nächstes Kind aufrufen.

**Variante 2:** Sie machen Tiergeräusche und die Kinder müssen genau dieses Tier finden und in den Anhänger legen.

*Sie können auch einen solchen Würfel benutzen (oder in ähnlicher Weise basteln), den die Kinder dann werfen können, um das Tier zu bestimmen.*



**Variante 3:** Sie teilen die Kinder in zwei Gruppen auf. Die einen warten in der Bauecke und die anderen stellen sich in einer Reihe an der Tür auf. Nacheinander darf jedes Kind von der Tür losgehen, mit dem Karton in der Hand. Es darf ein Kind aus der Bauecke abholen. Dieses setzt sich in den Karton und das andere Kind schiebt es zum Beispiel zur Lesecke oder an den Frühstückstisch. Hierfür brauchen Sie das Spiel mit den Toilettenpapierrollen nicht.

**Variante für ältere Kinder:** Sie teilen die Gruppe auf. Sie brauchen je nach Gruppengröße ca. drei Fänger/Bauern. Die anderen Kinder sind die Tiere und müssen von A nach B getrieben werden. Die Bauern können einzeln treiben, gemeinsam wie beim Kettenfangen oder mit Hilfsmitteln wie Seilen und Schaumstoffstäben. Auch hier brauchen Sie das Spiel mit den Toilettenpapierrollen nicht.

Am Abend müssen die Tiere wieder von der Weide geholt und in den Stall zurückgebracht werden. Das ist dann das Abschlusspiel.

## 2.2 Olympische Spiele

Diese beiden Themen kombiniert, ergeben eine Menge Spaß, Lernsituationen und Bewegung mit wenig Aufwand und günstigen Mitteln. Die Angebote können innerhalb „der Sportwochen“ in der Einrichtung angeboten werden, vielleicht sogar in Kooperation mit der Grundschule oder anderen Kitas, projektorientiert und gruppenintern, zum wöchentlichen Turnen oder an Regentagen, wenn die Kinder nicht wissen, wohin mit ihrer Energie.

### Ziele

- Verschiedene motorische Fähigkeiten üben,
- Geschicklichkeit,
- Materialkenntnisse vertiefen,
- Wettkampffähigkeit.

### Sie benötigen folgende Materialien

Wenn Sie den Kindern Medaillen oder Auszeichnungen übergeben wollen, muss für jede Sportart eine für die teilnehmenden Kinder angefertigt werden.

**Für den Weitsprung:** Röhren, Toilettenpapierrollen, Küchenrollen oder ähnliche Röhren, Kreppband.

**Für den Hochsprung:** Wie beim Weitsprung, außerdem Matten zur Absicherung.

**Für den Weitwurf:** Verschiedenes Wurfmaterial, Markierungsröhren, Kreppband.

**Für den Wett-Hürdenlauf:** Wolle oder Seile, Kreppband, Säcke oder kleine Bettbezüge. Material für Hindernisse z. B. kleine Kartons wie Eierkartons zum Darüberspringen, Stühle zum Drunterdurchkriechen, Bausteine zum Balancieren, Tücher, Teppichfliesen.

**Für Hockey:** Material, das als Schläger dient (Geschenkpapierrollen, lange Bauklötze, Stöcke), sowie Material, das als Puck dient (mit Sand gefüllte Ballons, Ballons, Säckchen, zusammengerollte Socken, Toilettenpapierrollen), sowie Tore (Kartons, Röhren, Bausteine), Becher, evtl. Krepppapier in zwei verschiedenen Farben, um die Teams zu markieren.

**Für Basketball, Dosenwerfen, Darts:** Körbe oder andere Behälter, leichteres Wurfmaterial, geeignet für den Gruppenraum, Becher, Dosen oder Röhren, Seile, Tücher, Krepppapier, Kreppband/Klebeband.

**Für Golf, Krocket:** Material für Ziele/Tore, zum Beispiel Röhren, Bausteine, Flaschen, Becher, Stühle, Polster, Kartons etc. Schläger oder Material, welches diese ersetzt, Kinderbesen sind auch eine Möglichkeit. Klebeband, evtl. Pinsel und Farben, Kleister und bunter Bastelkrepp, verschiedene Bälle, Kugeln, Plastikeier.

**Für Fechten:** Schaumstoffstäbe, Schilder (Kissen, Schaumstofffrisbees, Pappkartons oder Ähnliches, Seile, Matten, Stühle, eine Bank oder Polster, evtl. ein Tisch.

## Was muss vorbereitet werden?

Der Raum muss bei allen folgenden Spielen entsprechend umgeräumt werden. Des Weiteren müssen die entsprechenden Materialien immer zusammengesucht oder gesammelt werden.

**Für den Weitsprung:** Die Röhren vorher anmalen oder beschriften.

**Für den Hochsprung:** Die Umgebung rund um diese Station absichern.

**Für den Weitwurf:** Wie beim Weitsprung. Darüber hinaus sollte das Wurfmaterial vorher



getestet werden. Wenn die Kinder an die Wand werfen dürfen, sollte vor dieser Wand ausreichend Platz sein, sodass die Markierungen aufgestellt werden können.

**Für den Wett-Hürdenlauf:** Die Materialien für die Streckenmarkierung müssen bereitliegen, sowie Säcke und Hindernisse. Sie können immer zwei Kinder antreten lassen, dann können die anderen Kinder die Strecke markieren, indem sie Wolle oder ein Seil/mehrere Seile halten. Somit sind alle Kinder beschäftigt und Sie haben gleichzeitig Abtrennung und Zuschauertribüne kreiert. Wenn Sie die Kinder um den Tisch herumlaufen lassen, können die „Zuschauer“ in einigem Abstand zum Tisch ebenso im Kreis aufgestellt werden. Dann geben Sie die Wolle durch, bis jedes Kind ein Stück davon in der Hand hält und der Kreis geschlossen ist. An eine Stelle im Kreis kleben Sie einen langen Streifen Kreppband auf den Boden, dieser markiert Start und Ziel. Die Kinder, welche gegeneinander angetreten sind, können dann immer mit den Kindern hinter der Wolle tauschen. Wenn Sie mehrere Hindernisse aufbauen wollen, dann legen Sie diese vorab an einem Platz im Raum ab, sodass Sie diese griffbereit haben, um die Strecke schnell umzubauen.

**Für Hockey:** Je nach Variante die Materialien richten. Klebeband bereithalten, falls die Schläger abknicken. So können diese dann stabilisiert werden. Oder vorab schon damit umwickeln.

**Für Basketball, Dosenwerfen, Darts:** Das Wurfmaterial vorab mit den Kindern testen, besonders wichtig ist hierbei das Fangen. Welches Material können die Kinder am besten fangen? Für die Varianten, in welchen die Kinder Punkte erzielen können, sollten an den Behältern bzw. innerhalb der Zielscheibe Zahlenkarten angebracht werden. Am besten wäre es, die Zahl und die Mengenangabe in Form von Punkten daraufzuschreiben. Diese Karten können danach auch für andere Spiele genutzt werden. Wenn Sie mit Schulanfängern spielen, können Sie auch für die Kinder jeweils eine Punktekarte anfertigen. Hier malen die Kinder dann nach jedem Wurf die Punkte drauf, die sie erzielt haben. Zum Schluss wird gemeinsam gezählt, wer die meisten Punkte hat und der Sieger wird gekürt. Die Vorbereitung der Karten kann auch mit den Kindern gemacht werden.

**Für Golf, Krocket:** Wenn Sie Schläger basteln wollen, ist das natürlich vor dem Spiel zu tun. Hierzu können Sie stabile Röhren, Stöcke, Turnstäbe oder Besenstiele verwenden.



An diese werden unten Bausteine oder ganz viel Zeitung geklebt, um einen „echten“ Schläger zu kreieren. Die Zeitung kann auch bemalt werden oder mit buntem Bastelkrepp beklebt werden. Sie könnten auch, wie beim Golf, Fahnen basteln, auf welchen jeweils die Nummer der Station steht. Dürfen die Kinder Ihnen helfen, den Parcours aufzubauen, dann gehört das zum Angebot.

Wollen Sie erst einmal selbst einen Parcours aufbauen, müssen Sie das vorab machen und die einzelnen Stationen ausprobieren. Es empfiehlt sich, auch die Schläger vorab zu testen, damit Sie wissen, wie Sie diese stabil bauen/basteln können. Auch empfiehlt es sich, verschiedene Bälle oder Kugeln mit den Schlägern zu testen. Je nach Station kann es sein, dass diese mit bestimmten Bällen nicht gut bespielt werden kann, zum Beispiel, wenn Sie mit Plastik- oder Holzeiern spielen. Bälle, Parcours und Schläger müssen auf die Kindergruppe abgestimmt sein.

**Für das Fechten:** Materialbeschaffung und Raumvorbereitung je nach Variante. Die Schaumstoffstäbe gibt es günstig in verschiedenen Größen im Baumarkt, ich empfehle jedoch, die dünnste zu nehmen. Diese können auch noch halbiert werden, das gilt es vorab auszuprobieren. Es könnte aber auch interessant sein, die Kinder erst einmal mit den langen Stäben fechten zu lassen und sie dann erst zu kürzen. Damit machen die Kinder eine besonders intensive Materialerfahrung. Zum Ende hin könnte man es ihnen noch einmal freistellen. Sie können auch eine Experimentierphase zu Beginn einplanen und da bereits längere und kürzere Stäbe anbieten.

Für die Stuhlkreisvariante benötigen Sie sehr wahrscheinlich kürzere Stäbe. Die Länge müssen Sie individuell an die Stuhlkreisgröße anpassen. Die Schilde können vorab gebastelt werden. Gut geeignet sind Kartons oder dünne Holzplatten.

**Das nächste Ritterprojekt kommt bestimmt.**

Kissen sind aber auch geeignet. Bindet man ein Seil darum, kann es auch sehr gut mit einer Hand gehalten werden. Das können Sie vorbereiten oder mit den Kindern innerhalb der Einheit machen.



## Ablauf

### Weitsprung

Die Kinder springen von einer Markierung ab, mit oder ohne Anlauf, und bleiben nach der Landung stehen, bis diese mit einer weiteren Markierung gekennzeichnet wird. Die Absprungmarkierung sollte möglichst immer an derselben Stelle sein, daher empfehle ich hierfür Krepptband, welches auf den Boden geklebt wird. Für die Markierungen für die einzelnen Sprünge könnten Toilettenpapierrollen eingesetzt werden. Diese können wiederum in verschiedenen Farben angemalt werden, sodass die Sprünge unterschieden werden können, oder die Kinder (oder Sie als Erzieherin) schreiben ihre Namen darauf.

**Variante:** Die Kinder müssen nacheinander über eine Reihe von Röhren springen. Nach jeder Runde kommt eine Röhre dazu.

### Hochsprung

Ähnlich wie bei der Weitsprungvariante wird mit Röhren oder Bausteinen eine Hürde aufgebaut, über welche die Kinder, mit oder ohne Anlauf, springen müssen. Nach jeder Runde wird die Hürde erhöht.



*Die Holzblöcke auf diesem Bild sind recht schwer, aber die Kinder lieben sie.*

Falls die Kinder noch mehr Sicherheit brauchen, können Matten hinter die Hürde gelegt werden.

## Weitwurf

Das Prinzip ist das Gleiche wie beim Weitsprung, außer, dass die Kinder von der Startlinie aus werfen müssen.



Die Wurfmaterialien können Sie dem Alter bzw. den Stärken der Kinder sowie der Raumgröße anpassen. Die meisten Vorschulkinder werden es wahrscheinlich schaffen, einmal durch den Gruppenraum zu werfen. Das könnte in der ersten Runde das Ziel sein. *Wer schafft es, mit dem Ball bis zur anderen Wand zu werfen?* So lautet dann die Aufgabenstellung.

**Variante:** Es wird gemessen, an welcher Stelle der Ball aufkommt, nachdem er an der Wand abgeprallt ist: je weiter von der Wand weg, desto besser.

Sie können aber auch gerne mehrere Runden oder Durchgänge mit verschiedenen Materialien planen: von Zeitungsbällen, über Geschenkpapierrollen (als Speer) bis hin zu Tischtennisbällen, Medizinbällen oder Ähnlichem.

## Wett-Hürdenlauf



*Mit kleineren Hürden könnte es funktionieren. Innerhalb der Räume wird es aber schwierig, sobald mehr als zwei Kinder gleichzeitig starten.*

Das ist in Gruppen so meist nicht umsetzbar und selbst im Turnraum selten spaßig, da Turnräume hierfür einfach generell zu klein sind.



## Kleine Räume – großer Spaß

Deshalb wird es eher ein Wetthüpfen. Entweder als Sackhüpfen oder die Kinder müssen eine gewisse Strecke auf nur einem Bein hüpfend zurücklegen. Für jüngere Kinder wird es anstrengend genug sein, die Strecke hüpfend zu absolvieren.

**Variante 1:** Das Wetthüpfen wird um den Tisch herum veranstaltet.

**Variante 2:** Es wird eine Strecke im Raum markiert.

**Variante 3:** In diese Strecke werden kleine Hindernisse eingebaut.

**Variante 4:** Ein Hindernislauf mit vielen Hindernissen. Sie können in den Kreis um den Tisch herum verschiedene Hindernisse einbauen; zum Darüberspringen, zum Drunterdurchkrabbeln, zum Balancieren.

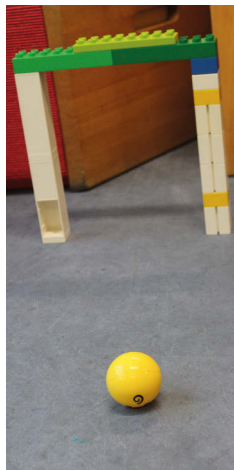
**Variante 5:** Eisschnelllauf. Die Kinder bekommen Tücher an die Füße gebunden oder dürfen auf Socken rutschen, oder sie müssen mit Teppichfliesen o. Ä. unter den Füßen die Strecke entlangrutschen. Hier darf nicht normal gelaufen werden, es muss „gerutscht“ werden. Das heißt, die Füße müssen zu jeder Zeit den Boden berühren.

## Hockey

Ziel ist es, einen Ball o. Ä. mit einem Schläger in ein Tor zu befördern. Dies kann in Einzelsituationen oder im Teamspiel durchgeführt werden.

**Variante Einzelsituation 1:** Im Raum wird ein Tor aufgebaut. Ein Karton ist hierfür gut geeignet. 2-3 Röhren oder Bausteine können auch genutzt werden.

Jedes Kind hat drei Versuche, den Puck mit dem Schläger ins Tor zu befördern.



**Variante Einzelsituation 2:** Wie beim Kegeln werden Röhren oder Becher in Form einer Pyramide aufgestellt. Diese gilt es, innerhalb der drei Versuche zu Fall zu bringen.

**Variante Teamspiel:** Es werden zwei Tore aufgestellt und je nach Gruppen- und Raumgröße Mitspieler in die Teams verteilt. Diese versuchen dann jeweils, drei Tore zu erzielen. Wer das zuerst geschafft hat, gewinnt das Spiel.

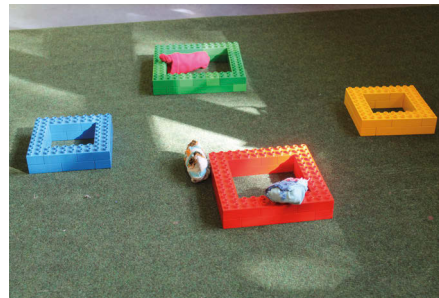
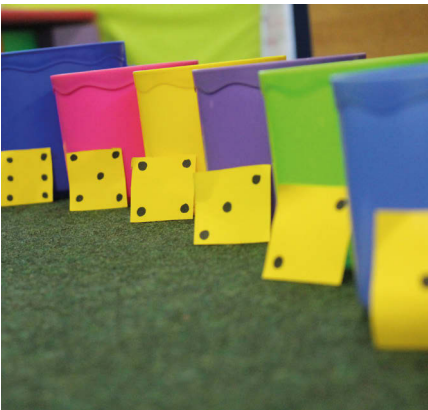
Mit ungeübten Kindern ist es geschickter, zuerst die Einzelsituation zu üben und dann das Teamspiel zu versuchen. Ich denke, dass maximal drei Mitspieler pro Team ausreichend sind, um dieses Spiel im Gruppenraum zu spielen.

## Basketball, Dosenwerfen und Darts

Ist vom Prinzip her ähnlich wie Hockey, nur dass hier geworfen wird.

**Variante Einzelsituation 1:** Im Raum steht ein Korb. Die Kinder haben drei Versuche, von einer Markierung aus in diesen Korb zu treffen.

**Variante Einzelsituation 2:** Im Raum stehen 3-5 Körbe in verschiedenen Entfernungen zur Markierung. Hierbei werden wie oben Punkte gesammelt, jedoch erzielt man mit jedem Korb verschiedene Punktzahlen.



*Greifen Sie auf Material zurück, welches in der Gruppe vorhanden ist. Manchmal ist alles in der Gruppe verfügbar, was wir für ein spannendes Angebot brauchen. Darüber hinaus schult es auch die Kreativität der Kinder und im besten Falle ihre Wertschätzung dem Material gegenüber.*



Wer mit seinem Wurf am nächsten an der Markierung liegt, erzielt einen Punkt, der Nächste zwei Punkte, der Nächste drei etc. oder Sie legen mit Tüchern oder Seilen eine Zielscheibe auf den Boden.



**Variante Einzelsituation 3:** Im Raum steht ein Turm bzw. eine Pyramide, welche es mit drei Würfeln abzuräumen gilt.

**Variante Teamspiel 1:** Im Raum stehen zwei Körbe und maximal drei Kinder ergeben ein Team (ein Tormann, zwei Spieler). Zwei Teams spielen gegeneinander und versuchen, zuerst drei Punkte zu erzielen. Ich empfehle hierbei, einen Ball oder Gegenstand einzusetzen, den die Kinder gut fangen können.

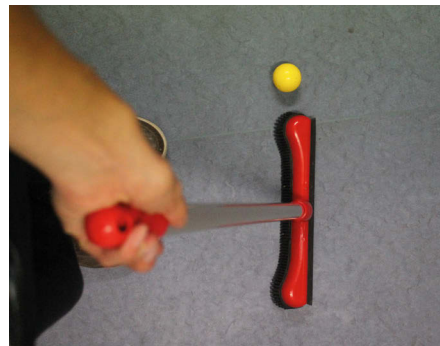


**Variante Teamspiel 2a:** Es werden zwei Pyramiden oder Türme im Raum aufgestellt und wieder Teams gebildet, mit maximal drei Kindern. Ich empfehle auch hier, einen Tormann pro Team zu ernennen. Die Teams müssen den gegnerischen Turm umwerfen, wer das zuerst schafft, gewinnt.

**Variante Teamspiel 2b:** Wenn Werfen keine Option ist, dann darf nur gerollt werden.

## Golf und Krocket

Dies sind beides Spiele mit einem Schläger und auch mit ähnlichen Regeln und Zielen. Beim Golfen muss man 18 Löcher, weit voneinander entfernt, mit so wenig Schlägen wie möglich treffen, beim Krocket müssen kleine Tore durchspielt werden. Krocket hat hierbei einen Mini-Golf-Charakter, denn die Tore können parcoursartig aufgestellt und auch nach jedem Spiel verändert werden. Es gibt auch noch eine Spielart, bei welcher es gilt, einen einzelnen Stab zu treffen, der im Boden steckt. Die Schlagtechnik ist wohl mit der größte Unterschied, denn den Golfschläger schwingt man vor dem Körper vorbei von rechts nach links (oder links nach rechts), um den Ball, der vor den Füßen liegt, so weit wie möglich an das nächste Loch heranzuschlagen.



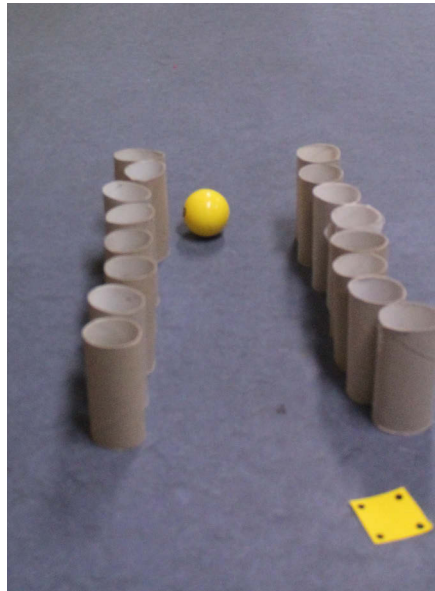
Beim Krocket dagegen steht man mit etwas weiter geöffneten Beinen und schwingt den Schläger, welcher einem Hammer ähnelt, vor sich her.

Da es wohl eher nicht möglich ist, wie beim traditionellen Golf, 18 Löcher in eine Wiese zu graben und wir darüber hinaus ja drinnen spielen, werde ich hier auf Tore und Stäbe zurückgreifen.

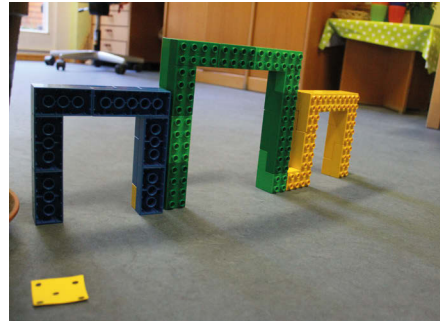
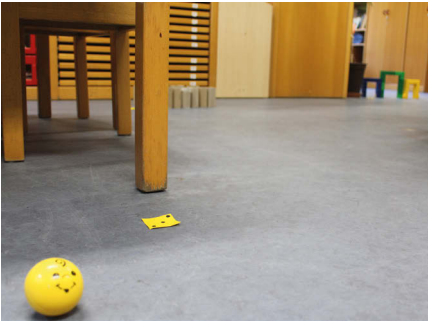
**Variante 1:** Sie bauen mit den Kindern einen Parcours auf, durch den Raum oder



auch durch einen Teil der Einrichtung. Die Anzahl der Stationen passen Sie dem Ort an. Jedes Kind hat bis zu sechs Versuche, durch oder in das Tor zu treffen. Sie können immer selbst wählen, ob die Kinder durch etwas hindurchspielen müssen, wie beim Krocket, oder ob sie in etwas hineintreffen wie beim Golf, oder etwas wie einen Stab treffen müssen. Es ist auch möglich, alle drei Varianten in einen Parcours einzubauen. Die Kinder schlagen den Ball wie beim Golfen.







*Die Kinder werden Spaß daran haben, die Tore für einen solchen Parcours selbst zu bauen, gleichgültig, aus welchem Material. Darüber hinaus fördert dies viele weitere Fähigkeiten.*

**Variante 1a:** Die Kinder schlagen den Ball wie beim Krocket.

**Variante 1b:** Wenn kein Platz für einen Parcours ist, stellen Sie sich das Material für verschiedene Stationen bereit und bauen immer nur eine Station auf. Ist diese ausreichend bespielt, wird sie abgebaut und durch eine andere ersetzt.

**Variante 2:** Wie beim Kegeln können auch Bausteine oder Ähnliches aufgestellt werden, die es mit Schläger und Ball umzuwerfen gilt.

**Variante 3:** Wie beim Billard könnten die Kinder versuchen, mit einem Stock oder Stab den Ball durch das Ziel zu stoßen. Die Kinder müssen dabei knien oder auf dem Bauch liegen.

**Variante 4:** Integrieren Sie viele verschiedene Bälle und Kugeln.

**Variante 4a:** Der Parcours bleibt derselbe, aber die Bälle wechseln nach jedem Durchgang. Hier empfehle ich, maximal fünf Stationen aufzubauen.

**Variante 4b:** Jede Station wird mit einem anderen Ball oder einer Kugel bespielt.

**Variante 4c:** Diese eignet sich besonders gut zu Ostern. Sie können auch mit Plastik- oder Holzeiern spielen. Das könnte für manche Kinder sehr frustrierend sein, wieder andere könnten es total witzig finden, dass das Ei so gar nicht macht, was man will.

Die nächsten beiden Angebote können auch als „Spiele zum Austoben“ verwendet werden.



## Fechten

Es gilt, den Gegner mit der „Spitze“ eines Stabs zu treffen, so das Prinzip.

**Variante Gruppenspiel:** Alle Kinder bekommen einen Schaumstoffstab. Mit diesem müssen sie versuchen, andere Kinder zu treffen. Es wird wahrscheinlich schnell in ein „wildes Um-sich-Schlagen“ ausarten. Das kann man aber so auch mal eine Weile laufen lassen. Wenn Sie das jedoch vermeiden wollen, klären Sie vorab diese Regeln mit den Kindern. Je nach Gruppe werden die streng eingehalten. Sie können festlegen, ob die Kinder mit den Schaumstoffstäben schlagen dürfen oder ob sie nur die typische Fechtbewegung machen dürfen. Die Kinder sind darin eher ungeübt, daher planen Sie eine Übungsphase ein. Die Kinder können so zum Beispiel an die Wand piksen oder stechen. Beherrschen die Kinder das „Piksen“, kann das Spiel wiederholt werden. Beim Versuch, andere Kinder zu treffen, müssen sie immer aufpassen, dass sie nicht selbst getroffen werden.

**Variante Gruppenspiel 1:** Das lässt sich auch in ein Musikstoppspiel integrieren. Immer, wenn die Musik stoppt, laufen die Kinder schnell zur Wand und fechten mit ihr.

**Variante Gruppenspiel 1a:** Sie geben innerhalb des Musikstoppspiels Aufgaben, um das Fechten zu üben, wie zum Beispiel: „Trefft die Wand zweimal an der gleichen Stelle, trefft die Wand einmal oben (in Kopfhöhe) und einmal unten (in die Knie gehen), macht zwischen zwei Treffern einen Drehsprung etc.“

**Variante Gruppenspiel 1b:** Die eine Hälfte der Kinder hat Schaumstoffstäbe, die andere Hälfte hat einen Schild (gleichgültig, ob rund oder eckig; kann ebenfalls aus Schaumstoff sein, ein Kissen, aus Pappe oder Holz). Wenn die Musik stoppt, kommen immer zwei Kinder zusammen; eines mit Stab und eines mit Schild. Der Angreifer (Schaumstoffstab) muss dann versuchen, 1-3-mal den Schild zu treffen. Das kann auch ohne Musik gespielt werden. Wichtig ist der Rollenwechsel nach einer bestimmten Zeit.

**Variante Zweikampf:** Es bilden sich Paare. Beide mit Schaumstoffstäben. Jedes Paar muss in einem gekennzeichneten Bereich bleiben: eine Matte, ein Kreis mit Seilen gelegt oder Ähnliches. Beim Startsignal müssen sie versuchen, den jeweils anderen zu treffen

oder ihn über die Grenze zu treiben. Vorab muss vereinbart werden, ob Trefferpunkte gezählt werden oder ob die Runde bei einem Treffer gleich zu Ende ist.

**Variante Zweikampf 1:** Ein Kind trägt wieder einen Schild. Somit gibt es nicht, wie oben, zwei Angreifer, sondern einen Angreifer und einen Verteidiger.

**Variante Zweikampf 2:** Der Zweikampf findet auf einer Bank statt (beide Varianten sind möglich; zwei Angreifer oder ein Angreifer, ein Verteidiger). Ist keine Bank vorhanden, sind Polster oder Kissen sehr gute Alternativen. Mutige ersetzen die Bank durch einen Tisch und umgeben ihn mit ausreichend Fallschutz. Die Kinder müssen versuchen, ihren Mitspieler von der Bank zu „schubsen“. Auch hier ist es wichtig, vorab zu klären, ob nur gefochten wird, also „gepikst/gestochen“, oder ob geschlagen werden darf und welche Konsequenzen bei einem Regelverstoß folgen.

**Variante Zweikampf 3:** Diese ist auch sehr gut in den Stuhlkreis zu integrieren. Zwei Kinder, beide Angreifer, rutschen ihre Stühle in die Kreismitte. Diese sollen ca. 2 m (je nach Stuhlkreisgröße) auseinanderstehen. Die Schaumstoffstäbe müssen bei dieser Variante kürzer sein. Dann wird gefochten. Die Kinder müssen versuchen, den jeweils anderen so weit zurückzudrängen, dass er sich (automatisch) setzt. Eine Regel sollte lauten, wenn der Stuhl sich bewegt, ist das ein Punkt für den anderen Spieler. Die Kinder dürfen auch nur vor- und zurücklaufen. Sie dürfen natürlich ausweichen, aber die Füße müssen dabei auf dem Boden stehen bleiben. Es sei denn, der Gegner zielt auf die Beine, dann dürfen sie angehoben werden.

