

# Ohne Floß nix los

## Material:

- verschiedene Gegenstände aus dem Raum
- Evtl. Unterlagen zum Ziehen

## Spielanleitung:

Der Spielleiter gibt an, wie viele Kinder sich als Floß auf den Boden oder die Unterlage legen.

Die Anzahl und Art der Gegenstände werden festgelegt.

## Variationen:

Die Schwierigkeit wird durch Erhöhung der Anzahl der Gegenstände und einer möglichen Zeitbegrenzung angehoben.

## Wettbewerb:

- Möglichkeit der Zeitbegrenzung
- Größte Anzahl an Gegenständen, auf dem Floß liegend
- Flöße über Ziellinie ziehen

## Förderziele:

- Balance
- Feinmotorik beim Greifen und Platzieren
- Grobmotorik beim Ziehen
- Körpererfahrung für liegende Kinder

# Zauberband

## Material:

Klopapier oder Küchenrolle

## Spielanleitung:

Jeweils die Hälfte der Gruppe wird von der anderen als Mumie verpackt.

## Variationen:

Die Aufgabe kann vereinfacht werden, indem die Schüler nur einzelne Körperteile (z.B. ein Bein) einwickeln und dazu Küchenrolle verwenden. Diese ist reißfester und größer.

Das Verstecken in der Höhle eignet sich gut als Spielerweiterung.

## Wettbewerb:

Möglichkeit der Zeitbegrenzung  
Schnelligkeit

## Förderziele:

Körperschema  
Grobmotorik beim Einwickeln  
Krafteinschätzung

# Stelzenlauf

## Material:

- Stelzen
- Material für den Slalom

## Spielanleitung:

Die Kinder sollen alle den Wald durchqueren. Ein Kind beginnt und läuft durch den Slalomparkur. Wenn es fertig ist, bringt es dem nächsten Kind die Stelzen.

## Variationen:

- Die Stelzen müssen an die motorischen Fähigkeiten der Kinder angepasst werden (richtige Stelzen, Dosenstelzen, etc.)
- Slalomlänge
- an den Bäumen (Slalomstühle o.ä.) können irgendwelche Dinge angebracht sein, die die Kinder einsammeln können.

## Wettbewerb:

- 2 Gruppen laufen gegeneinander Slalom
- 2 Gruppen nähern sich von beiden Seiten einem Schatz

## Förderziele:

Grobmotorische Fähigkeiten werden geschult

# Figuren bilden

Material:

Spielanleitung:

Die Kinder sollen auf den Boden Figuren bilden, die der Spielleiter vorgibt. (z.B.: Sterne, Name der Klasse, Sonne, Viereck, Dreieck,.....)

Variationen:

- Unterschiedlich komplexe Figuren
- Möglichkeit der Veranschaulichung an der Tafel (Aufzeichnen)
- Liegend, stehend

Wettbewerb:

- Zeitlimit

Förderziele:

- Grobmotorik
- Abstraktionsfähigkeit
- Kooperation

# auf dem Kopf balancieren

## Material:

Gegenstände, die man auf dem Kopf tragen kann

## Spielanleitung:

Die SchülerInnen sollen eine bestimmte Wegstrecke mit Gegenständen auf dem Kopf zurücklegen.

## Variationen:

- Gummi, Schal, Band zum Fixieren
- Gleichzeitiges „Rudern“ mit den Armen
- Hindernisparcour

## Wettbewerb:

- Längste Wegstrecke bei gewisser Zeit
- Schnelligkeit auf einer bestimmten Wegstrecke

## Förderziele:

- Grobmotorik
- Gleichgewichtssinn

# Menschenkette

Material:  
keines

Spielanleitung:  
Die Kinder halten sich alle an den Händen und bilden somit eine Kette und steigen durch die Arme von zwei Kindern. Bei Berührung dieses „Reifens“ oder Zerreißen der Kette muss von vorne begonnen werden.

Variationen:

- Die Schlinge von einem oder mehreren Kinder verschieden groß bilden lassen
- Für Rollstuhlfahrer: zwei Spieler bilden mit ihren Armen einen Tunnel (2 Hände am Boden, 2 Hände berühren sich)
- Für Blinde: mit vorherigem Betasten des Reifens
- Höhe
- Einzeln an Stelle der Kette

Wettbewerb:

- Zeitlimit
- Geschwindigkeit

Förderziele:

- Raumorientierung
- Grobmotorik
- Gleichgewicht

# Papierflugzeuge

Material:

Papier

Spielanleitung:

Die Mitspieler sollen aus Papierbögen Flugzeuge basteln. Die gefertigten Flugzeuge sollen einen Zielpunkt (Tafel, Tür, Ziellinie, Tisch) erreichen.

Variationen:

- Verschiedene Zielflughäfen
- Flexible Entfernungen oder Flächengrößen
- Zu zweit falten, während beide nur einen Arm benutzen dürfen
- Falten als Gruppenprozess

Wettbewerb:

- Trefferhäufigkeit

Förderziele:

- Feinmotorik beim Falten
- Grobmotorik beim Werfen
- Kinästhetik

# Sandwiches

## Material:

Matten, Kissen als weitere „Zutaten“  
(zur Abfederung bzw. als Unterlage)

## Spielanleitung:

Die Matten dienen als untere oder auch obere Schicht. Die Mitspieler werden teilweise übereinander, teilweise nebeneinander darauf beschichtet.

## Variationen:

Sandwiches mit Soßen (z. B. Kinder rütteln), Höhe des Sandwiches

## Wettbewerb:

Die Gruppe, die in einer bestimmten Zeit das höchste Sandwiche gestapelt hat bekommt einen Punkt.

## Förderziele:

Körperempfinden

- Grobmotorik beim Stapeln
- Kraft



# Kommandos

Material :  
keines

Spielanleitung:

Der Spielleiter stellt die Kommandos vor, die die Kinder befolgen sollen. Im nächsten Schritt kann der Spielleiter Kommandos ausrufen, die von den Kindern befolgt werden müssen. Der Spielleiter selbst muss die Kommandos nicht befolgen.

Variationen:

Zur Vereinfachung weniger Kommandos und deutlichere Handlung  
z.B Faust und Hände vom Tisch heben

Wettbewerb:

Wer ohne Kommando die Position verändert oder wer das Kommando nicht verfolgt scheidet aus.

Förderziele:

Koordination

# Brücke

Material :

- Seil
- breites Band
- oder Ähnliches

Spielanleitung:

Die Kinder balancieren nacheinander über die Brücke (auf dem Boden liegendes Seil, Band oder Ähnliches)

Variationen:

- Klebeband oder anderes Material
- Eine Kette bilden und gemeinsam Überqueren

Wettbewerb:

- Zeitlimit

Förderziele:

- Gleichgewichtssinn
- Grobmotorik