

Spielname	Beschreibung	Material	Anmerkung / Notiz
Ich packe meinen Koffer	Innenstirnkreis Pro Teilnehmer wird eigenständig eine Bewegung bekanntgegeben und in der Gruppe durchgeführt Mit jedem Teilnehmer werden es immer mehr Bewegungsabfolgen	----	Der Koffer kann auch wieder rückwärts ausgepackt werden
Roboterspiel zu dritt	zwei Kinder stehen nebeneinander, gleiche Blickrichtung Das 3 hintere Kind führt die Vorderen durch unterschiedliche Signale (kurzer Körperkontakt per Hand) „ An Knopf“ → zwischen den Schulterblättern „ Aus Knopf“ → auf dem Kopf Rechte oder linke Schulter → als Bewegungsrichtung	----	<u>Variationen</u> Verkehrte Welt (Signale werden verändert) d.h. rechte Schulter als linke Bewegungsrichtung Roboter macht Bewegungen vor, Mensch macht nach oder der Mensch muss Unfälle vermeiden
Menschenmemory	2 Kinder verlassen kurz die Halle, die restliche Gruppe geht je zu zweit zusammen und überlegt sich jeweils eine Bewegung Diese werden durch das Antippen durch die beiden außenstehenden Kindern sichtbar Bei Zuordnung der Paare gibt es je einen Punkt	---	Kinder können gleichzeitig freie Raumwege gehen Durch Tippen zeigen sie kurz Ihre verborgene Bewegung

Zehnerball	Pro Mannschaft versuchen sich den Ball 10 x zuzuwerfen ohne Ballbodenkontakt oder Kontakt der gegnerischen Mannschaft	1 Ball (Softball) Mannschaftsbänder	Kinder laut mitzählen lassen Regeln: beim werfen nicht laufen nicht Überkopfhöhe werfen kein direktes Rückspiel zum Vorgänger
Zahlennachbarschaft	Alle Kinder zählen der Reihe nach laut durch und merken sich ihre Zahl Bei Musik bewegt sich die Gruppe. Bei Musikstopp ruft der ÜL eine Zahl. Dieses Kind und die benachbarten Zahlen (also die nächst kleinere und nächst größere Zahl stellt sich in die Markierung dazu	Musik CD Player Reifen oder Markierung auf dem Boden	Rechenaufgaben verwenden
Mausefalle	ein Kind nimmt die Bankstellung ein (Mausefalle) das andere Kind versucht unter ihm hindurch zu krabbeln (als Maus). Sobald die Maus mit der Hüfte in der Falle ist, schnappt diese zu. Die Maus soll nun versuchen sich aus dieser Umklammerung zu befreien. Rollentausch !	1 Bodenmatte pro Paar	Hinweis geben, erst bei der Hüfte Falle zuschnappen lassen
Schatzinsel	die Kinder laufen zur Musik im näheren Umfeld der Matten umher. Sobald die Musik stoppt, versucht jedes Kind einen Schatz zu erobern. Der	Turnmatten, Medizinbälle, (die Hälfte an Anzahl der Kinder) Musikanlage, Musik	Er dürfen immer nur zwei Kinder auf eine Insel um den Schatz kämpfen. Sobald erneut die Musik ertönt, wird der Kampf beendet und die Kinder beginnen wieder durch die Halle zu

	<p>Schatz gilt erst als erobert, wenn es gelingt, ihn auf allen Vieren in Bankstellung zu umklammern.</p> <p>Wenn ein Kind auf einer Insel ankommt, wo bereits der Schatz erobert wurde, hat dieses Kind 30 Sekunden Zeit, den Schatzeroberer auf den Rücken zu drehen. Gelingt es ihm, so hat es den Kampf für sich entschieden.</p>		<p>laufen, um beim nächsten Musikstopp einen neuen Schatz zu erobern bzw. einen neuen Kampf auszutragen.</p> <p>Schätze reduzieren, es dürfen mehrere Kinder um den Schatz kämpfen</p>
Letzter an Board	<p>alle spielen</p> <p><u>Aufgabe:</u> Die Weichböden sind das sinkende Schiff, alle Kinder befinden sich darauf. Nach einem Startsignal „ das Schiff sinkt“ kämpft jeder darum, als Letzter von Bord zu gehen. Deshalb jeder gegen jedem.</p>	<p>Turnmatten als Spielfläche auslegen</p> <p>2 Weichbodenmatten (sinkende Schiff)</p>	<p>Runter vom Schiff müssen diejenigen die mit der Hand oder Fuß den Weichboden verlassen haben.</p>
Erdbeben	<p>Die Bälle werden gemeinsam unter die Weichbodenmatte gelegt, Ein Kind stellt sich auf die Weichbodenmatte, alle anderen knien sich rundherum und fassen die Schnüre oder Griffe der Weichbodenmatte. Nach dem Startsignal sollen die anderen Kinder unsystematisch an den Außenkanten der Matte</p>	<p>12 -15 Medizinbälle oder Basketballbälle, eine Weichbodenmatte, Turnmatten zur Absicherung</p>	<p>Rollentausch für jedermann.</p>

	ziehen, bis das Kind auf der Matte umfällt.		
Fotograf und Kamera	Ein Kind ist der Fotograf. Das Andere die Kamera. Das Kamerakind wird vom Fotografen blind durch den Raum begleitet. Durch antippen des Fotografen öffnet das Kamerakind kurz die Augen und merkt sich das Gesehene. Nach 3-4 Eindrücken kommen beide zu einer markierten Stelle und das Kamerakind beschreibt was es gesehen hat	-----	paarweise zusammen Rollentausch
Stille Post der Gefühle	Alle Kinder stehen in einer Reihe hintereinander mit gleicher Blickrichtung und geschlossenen Augen. Das letzte Kind beginnt und überlegt sich eine Grimasse oder Gesichtsausdruck. Dann tippt es das vordere Kind an. Dies nimmt den Gesichtsausdruck kurz wahr indem es die Augen öffnet und gibt es an den Vorderen erneut weiter. Beim letzten Kind angekommen wird dies veröffentlicht. Das vorderste Kind zeigt den Gesichtsausdruck und das erste Kind macht sein Gesichtsausdruck.	---	Die ganze Gruppe zusammen Reflektionsmöglichkeit der Gruppe anbieten.