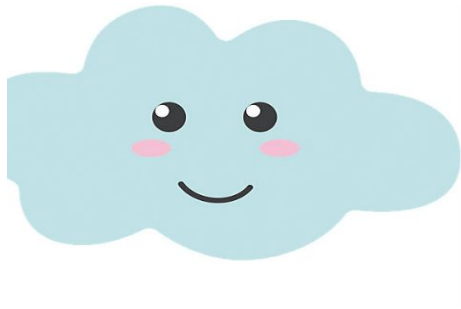


IDEENKISTE 3

● BEWEGUNG

1. Wolkenspiel



Materialien:

- Einen Bettbezug
- Viele Luftballons
- Einen Plastikbecher
- Einen Tennisball

Und so geht's:

- Die Ballons werden alle in den Bettbezug. Das soll die „Wolke“ sein.
- Ein Teilnehmer legt sich nun auf die „Wolke“ und balanciert mit einer Hand den Ball auf dem Becher.

- Ein weiterer Mitspieler spielt nun den „Wind“ und stupst die „Wolke“ vorsichtig an. Derjenige, der als Erstes auf der „Wolke“ liegt muss gut schauen, dass der Ball nicht runter fällt.

2. Kuscheltierlauf



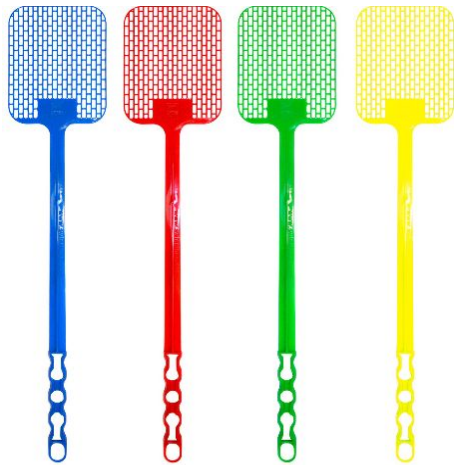
Materialien:

- Kuscheltiere

Und so geht's:

Die Kuscheltiere werden in der gesamten Wohnung verteilt. Die Mitspieler sollen die Tiere finden und von Tier zu Tier laufen. Dann benennen die Eltern je nach Alter der Mitspieler ein oder mehrere Kuscheltiere. Nun versuchen sie, so schnell wie möglich zu den genannten Tieren zu laufen.

3. „Fliegenklatschen-Federball“



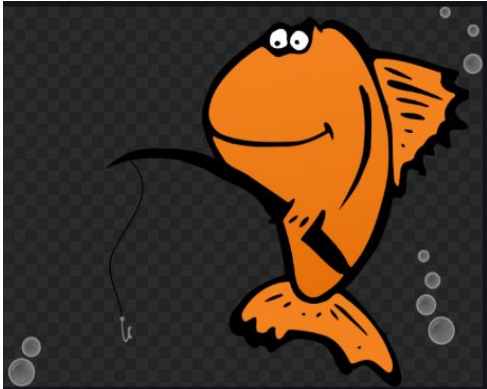
Materialien:

- 4 Fliegenklatschen (alternativ: mit Klebeband umwickelte Zeitung)
- Lange Schnur
- Luftballon

Und so geht's

Eine Schnur wird quer durch das Zimmer gespannt und Eltern und Kinder verteilen sich auf beiden Seiten. Jede*r Mitspieler*in erhält eine Fliegenklatsche als Schläger. Dann wird mit einem Luftballon Federball gespielt. Wer keine Fliegenklatsche zur Hand hat, kann sich eine Zeitung zusammenrollen und mit Klebeband umwickeln.

4. „Fische wettangeln“



Wer holt am schnellsten den Fisch an Land?

Materialien

Für jeden Teilnehmer :

- Einen Stock/Kochlöffel
- Eine lange Schnur
- Etwas, das den Fisch darstellt

Und so geht's:

- Sie befestigen den „Fisch“ an einem Ende der Schnur und am anderen Ende des Stockes
- Der Fisch wird auf den Boden gelegt, am besten in etwas Entfernung
- Den Stock bekommt jeder Teilnehmer in die Hand

Bei Los fangen alle Teilnehmer an die Schnur so schnell sie können um den Stock zu wickeln und wer zu erstes den

Fisch am Stock hat, hat sich sein Abendessen verdient ☺

5. „Schmelzende Eisscholle“



Schauen sie doch mal, wie klein die Eisscholle werden darf, bis sie mit ihrem Kind nicht mehr darauf stehen können?

Materialien:

- 1 großes Blattpapier /Tageszeitung
- Fantasie

Und so geht's:

Legen Sie das Papier auf den Boden und denken Sie sich eine Geschichte mit ihrem Kind aus, warum sie gemeinsam auf dieser Eisscholle gestrandet sind.

Dann stellen sich alle auf das Papier, die mitspielen.

Nach und nach reißt immer einer nach dem anderen ein Stück vom Papier ab.

Alle müssen gut aufpassen, dass keiner in das „Kalte Wasser“ fällt.

6. „Steine springen“



Stellen Sie sich vor, ihre Wohnung/Garten ist ein riesiger See/Fluss und Sie müssen von einer auf die andere Seite gelangen.

Materialien:

- Viele Din A4 Blätter
- Fantasie

Und so geht's:

Legen Sie die Blätter so durch ihre Wohnung/Garten, dass Sie einen Weg ergeben und mal mehr und mal weniger einfach erreichbar sind.

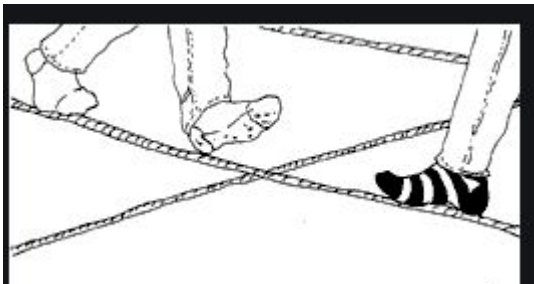
Dann können Sie gemeinsam mit ihrem Kind eine Geschichte erfinden, warum Sie jetzt diesen Weg gehen müssen und auf alle Fälle nicht daneben treten dürfen.

ODER

Jeder bekommt nur zwei Blätter und Sie machen ein Wettrennen durch die Wohnung/Garten. Sie müssen einen Start- und eine Ziellinie festlegen. Das erste Blatt liegt am Start, das zweite Blatt hat man in der Hand.

Bei Los legt man das zweite vor sich, stellt sich darauf, holt das erste legt es vor sich stellt sich darauf usw. bis man am Ziel angekommen ist.

7. Balance im Labyrinth



Materialien:

- Springseile

Und so geht's:

- Springseile werden als „Labyrinth“ auf den Boden

gelegt

- auf dieser Seilstrecke balanciert das Kind dann
- auf diese Weise wird der Gleichgewichtssinn und das Körpergefühl trainiert
- etwas mehr Tempo kommt hinein, wenn zwei Labyrinth um die Wette durchquert werden
- schwieriger wird es, wenn Sie das Kommando zum Rückwärtslaufen geben

8. „Bergsteigen“



Materialien:

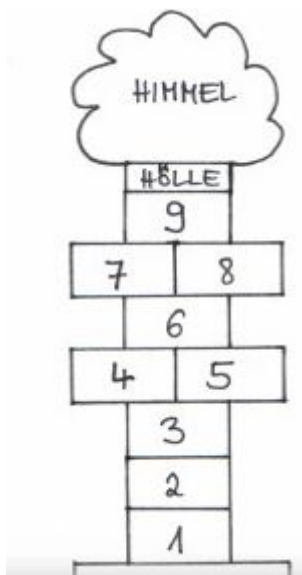
- Würfel
- Treppe

Und so geht's:

- Mit dem Würfel wird gewürfelt.

- Die Zahl, die gewürfelt wird entspricht den Stufen, die die Treppe hinauf oder herabgestiegen werden darf.

9. Himmel und Hölle



Materialien:

- Malkreide
- Stein

Und so geht's:

Der erste Spieler beginnt.

Er stellt sich auf das Feld ERDE.

Von dort aus wirft er einen flachen Stein in das erste Feld.

Trifft er, darf er agieren bzw. loshüpfen.

Verfehlt er den vorgeschriebenen Kasten, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Danach hüpf er Kästchen für Kästchen von der ERDE aus zu HIMMEL.

Das Feld in dem der Stein liegt wird übersprungen.

Nach einer kurzen Ruhepause im HIMMEL, hüpf er zurück zur ERDE.

Das Feld HÖLLE überspringt er natürlich, denn in die Hölle möchte ja keiner

kommen.

Die Kästen der Zahlen 4 und 5 sowie 7 und 8 werden mit einem Grätschsprung zurückgelegt.

Vor dem Kästchen mit dem Stein (in diesem Fall Feld 1) macht der Springer halt und hebt den Stein auf.

Danach überhüpft er dieses Feld und landet auf der ERDE.

Nun wirft er erneut den Stein. Dieses Mal auf das Feld mit der Zahl 2.

Trifft er, darf er jetzt auf die 1 hüpfen, die 2 überspringen und auf der 3 weiterspringen.

Es geht wieder bis zum HIMMEL und zurück.

So bleibt der Spieler an der Reihe, bis er falsch wirft bzw. seinen Kasten nicht trifft.

Er merkt sich seine Zahl bei der er ausschied und macht, wenn er wieder dran ist, dort weiter.

Der nächste Spieler kommt auch zum Zug, wenn sein Vormann auf den Rand des Hüpfkastens oder neben ein Feld hüpfte.

Beim nächsten Spieler beginnt das Spiel wieder bei 1 und so weiter.

Welcher Spieler schafft zuerst den Weg mit seinem Stein bis in den Himmel?

Weitere Ideen finden Sie auf folgender Internetseite:

<https://www.kinderspiele-welt.de/spiele-fur-draussen>