

Kleine Kinder klettern drunter und drüber Neubiberg, 11.10.2020

Skript Max Rastorfer

„Schenkelklopfer“

alle Teilnehmer (TN) sitzen am Boden, Füße gestreckt. Jeder TN hat seine eigenen Hände auf den Oberschenkeln des rechten und linken Nachbarn. Geklopft wird der Reihe nach, bei Doppelklopfer Richtungswechsel. Wer falsch klopft oder zuckt, scheidet mit dieser Hand aus. Bei großer Gruppe, zwei Kreise.

„BallKreis“

alle TN bilden einen Kreis. Ein Ball wandert zu jedem TN durch werfen. Die Reihenfolge bleibt immer die gleiche, auch wenn mehrere (unterschiedliche) Bälle nachgeschickt werden.

- einfach: in der ersten Runde Arme verschränken, wenn man den Ball bereits hatte

- schwer: entweder seinen eigenen Namen sagen oder den Namen des TN, zu dem geworfen wird.

- noch schwieriger: das Ganze rückwärts laufen lassen; den Kreis neu aufstellen lassen und die Wurfreihenfolge beibehalten; die einzelnen Bälle mit Bewegungen verknüpfen (z.B.: roter Ball – Bodenpass, blauer Ball – vor dem Abwurf einmal um sich selbst kreisen, usw.)

„SeilKreis“

es wird ein großes Seil gebaut (aus mehreren kleinen Seilen) und die TN bilden einen Kreis. Jeder TN hält das große Seil mit beiden Händen. 2-3 TN kommen in den Kreis und versuchen nun den TN auf die Hand zu klatschen. Gelingt es, darf der TN aus dem Kreis raus und wechselt die Position. Fällt das Seil auf den Boden, kommt der TN rein, bei dem das Seil den Boden berührt.

„Evolution“

Es gibt 5 Stufen: Ei, Huhn, Dinosaurier, Affe, Mensch. Alle TN spielen untereinander Schere, Stein, Papier. Der Gewinner steigt auf, der Verlierer ab. Es können immer nur gleiche Stufen zusammen spielen. Alle starten als Ei, wer Mensch ist, hat gewonnen und darf das Geschehen von außen betrachten. Wichtig: Tiere mit Geräusch und Gestik laut nachmachen.

„MC Donalds“

Spiel funktioniert wie ‚Feuer, Wasser, Erde, Luft‘; Musik läuft, bei Musikstopp Kommando

Kommandos: **Pommes** – stehen ganz still, Arme kleben am Körper, **Chicken MC Nuggets** – auf den Boden sitzen, Ellbogen werden zu Flügeln, **Fanta/Cola** – 2 TN geben sich die Hände, in der Mitte dreht sich der Strohhalm (Arme hoch) **Hamburger** – 2 TN legen sich aufeinander, **Cheesburger** – 3 TN legen sich aufeinander, **Big Mac** – 4 TN legen sich aufeinander, **Happy Meal** – alle treffen sich an einer Stelle, sind glücklich, rufen ‚Juhu‘, tanzen, sind gut drauf

„Eichhörnchen“

- einfach: 3 TN gehen zusammen, 2 bilden ein Dach, darunter sitzt ein Eichhörnchen 3 Kommandos: - Eichhörnchen (nur die Eichhörnchen wechseln Platz), Haus (nur die Häuser wechseln), Erdbeben (alles wechselt und es gibt neue 3er Gruppen)

- schwer: es kommt als Kommando: linke & rechte Haushälfte hinzu. Je nachdem wo das Eichhörnchen aus dem Haus schaut.

- Variante: Bauernhof; Kommandos: Stall & Kuh, bleiben TN übrig: ‚Strafaufgabe‘, neues Kommando ansagen, mehrere Tiere in einem Haus

„Standstaffel“

je nach TN Anzahl 2,3 oder 4 Gruppen. Jede Gruppe steht in einer Reihe hintereinander; alle auf gleicher Höhe (bzw. der erste der Gruppe)

Pro Gruppe liegt ein Ball auf der Linie und auf Kommando wird dieser nach hinten durchgereicht und wieder zurück. Pro Durchgang gibt es einen Punkt zu hohlen. Durchgänge können sein:

- zwischen den Beinen nach hinten, über den Kopf zurück.
- Ball an der Seite vorbei nach hinten reichen (Slalom, links, rechts, links, rechts...)
- Slalom vertikal (über Kopf, durch die Beine, über Kopf, durch die Beine...)

„Völkerball“

- klassisch: 2 Mannschaften, mit je einem Hintermann/frau; jeder Ball ist scharf, es zählen nur direkte Treffer; wird der Ball vom Gegner gefangen muss der Werfer raus; von den Seiten kann man sich wieder einwerfen; Spiel kann mit einem oder zwei Bällen gespielt werden

- MattenVölkerball: funktioniert wie die klassische Variante, nur jede Mannschaft hat in ihrem Feld eine große Weichbodenmatte stehen (aufrecht, als Wand); fällt die Matte um (egal wie viele TN noch im Spiel sind) ist das Spiel beendet

- DreiFelderVölkerball: die eigenen Felder werden kleiner und ein drittes mittleres Feld wird abgesteckt (■■■); Spiel läuft ganz normal, in das mittlere Feld dürfen beide Mannschaften, jeder darf die Bälle aufnehmen und werfen. Das Spielfeld wird also größer, aber eben auch für die Gegner

„Brennball“

- klassisch: 2 Mannschaften, eine auf dem Feld mit Brandmeister, die andere wirft und versucht Punkte zu erlaufen; HomeRun 3 Punkte, sonst 1 Punkt für jeden Zieleinlauf (Zeit: jede Mannschaft 5 min, dann Wechsel)

- Doppelball: immer zwei TN gehen an den Start, ein Werfer, ein Läufer; Ziel der Feldmannschaft ist es, den Werfer mit seinem geworfenen Ball abzuwerfen. In dieser Zeit versucht der Läufer so viele Matten wie möglich abzulaufen. Es zählt immer die letzte erreichte Matte. Punkte werden addiert. (hier fällt der Brandmeister weg; Zeit: 5 min dann Wechsel)

„Moorhuhn“

zuerst wird ein „Parkour“ gebaut; Ziel ist es von A nach B zu kommen ohne den Hallen Boden zu berühren; am besten zwei Wege. Alle Aufbauten sollten einfach gehalten sein und nicht wackeln. Dem Alter der TN entsprechend, Abstand zum Parkour wählen und mit Bänken eine Linie ziehen (die Bänke drehen und mit Bällen befüllen); wichtig: genügend Sichtschutz mit einplanen (Tore, Mattenwagen, Kasten)

Gespielt wird in 2 Mannschaften, die einen laufen, die anderen werfen; Zeit 5 min, dann wird gewechselt. Es zählt jeder direkte Treffer. Bei Treffer sofort zurück an den Start; Schafft der Läufer es ins Ziel, gibt es einen Punkt (Variante: am Anfang eine Kiste mit Tennisringen, am Ende eine leere Kiste –Läufer versuchen so viele Reifen wie möglich zu transportieren)

„Puzzle Staffel“

zwei Mannschaften, zwei Puzzles. Am Ende einer Strecke (Abstand an Alter anpassen) liegt ein Haufen mit den Puzzle-Teilen Die Puzzles müssen die gleiche Anzahl an Teilen haben und idealerweise unterschiedliche Rückseiten (sonst mit Punkt markieren). Pro Team darf immer einer laufen. Die Mannschaft, die als erstes ihr Puzzle fertig hat, hat gewonnen.

