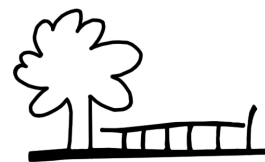


# Seilchen springen (2)



Reim	Bewegung
Teddybär, Teddybär, dreh dich um.	<i>Das Kind dreht sich beim Springen einmal im Kreis.</i>
Teddybär, Teddybär, mach dich krumm.	<i>Jetzt muss es sich so tief wie möglich bücken.</i>
Teddybär, Teddybär, zeig ein Bein.	<i>Ein Bein wird hochgehoben und nach vorn gestreckt.</i>
Teddybär, Teddybär, mach dich klein.	<i>Beim Springen in die Hocke gehen.</i>
Teddybär, Teddybär, zeig einen Fuß.	<i>Einen Fuß hochheben.</i>
Teddybär, Teddybär, mach einen Gruß.	<i>Das Kind winkt.</i>
Teddybär, Teddybär, bau ein Haus.	<i>Beide Hände bilden über dem Kopf ein Dach.</i>
Teddybär, Teddybär, fang eine Maus.	<i>Mit beiden Händen in die Luft greifen.</i>
Teddybär, Teddybär, du bist raus.	<i>Das Kind springt aus dem schwingenden Seil heraus.</i>

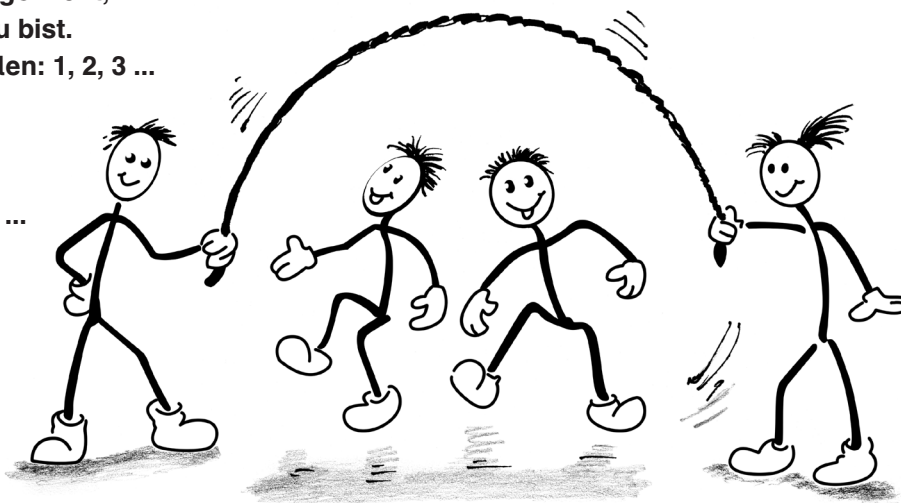
Wenn man wissen möchte, wie oft ein Kind hintereinander springen kann, muss mitgezählt werden. Auch das geht mit Reimen, die gesprochen oder gesungen werden, z. B.:

**Henriette, goldene Kette,  
goldener Schuh,  
raus bist du.**

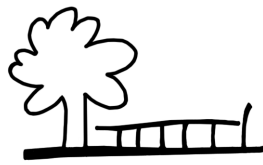
**Raus bist du noch lange nicht,  
sag mir erst, wie alt du bist.  
Jetzt beginnt das Zählen: 1, 2, 3 ...**

Oder ganz einfach:

**Die Uhr schlägt 1, 2, 3 ...**



# Gummitwist



## Ziele:

Bei diesem Spiel sind Geschicklichkeit und Körperbeherrschung gefragt.

## Grundidee:

Das Spiel ist ideal für drei Spieler. Natürlich können auch mehrere Kinder mitspielen, allerdings geht es der Reihe nach und die Spieler müssen sich ein wenig in Geduld üben.

Als Erstes werden zwei Spieler ausgewählt, die das Gummi auseinanderziehen und mit den Füßen hineinsteigen. Wichtig ist, dass sie sich dabei gegenüberstehen und das Gummi spannen, indem sie sich rückwärts voneinander entfernen. Das Gummiband sollte nicht mehr auf dem Boden hängen, aber auch nicht so stark gespannt werden, dass es beim Springen nicht mehr nachgeben kann.

Bevor das Spiel beginnt, sollte die Reihenfolge der Mitspieler bestimmt werden. Das Kind, das mit dem Springen beginnt, bestimmt auch die Choreografie. Diese muss fehlerfrei vom nächsten Spieler übernommen werden. Macht der Springer einen Fehler, ist das nächste Kind an der Reihe.

## Varianten:

– Waren alle Kinder einmal an der Reihe, kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden, indem das Gummi höher gesetzt wird und zwar von den Füßen zur Wade und nach und nach immer ein Stückchen höher.

– Der Schwierigkeitsgrad kann zudem gesteigert werden, indem die Spieler, die das Gummitwist auseinanderhalten, die Beine enger zusammenstellen. Dadurch wird die Fläche zwischen den Gummis kleiner und es ist schwieriger hineinzuspringen, ohne auf das Gummiband zu treten. Besonders schwer wird es, wenn die Spieler nur noch je einen Fuß ins Gummitwist stellen.

– Es gibt auch eine Vielzahl an Sprungvarianten, durch die das Springen abwechslungsreich gestaltet werden kann:

**Mitte:** Das Kind springt mit beiden Füßen in die Mitte des Gummis.

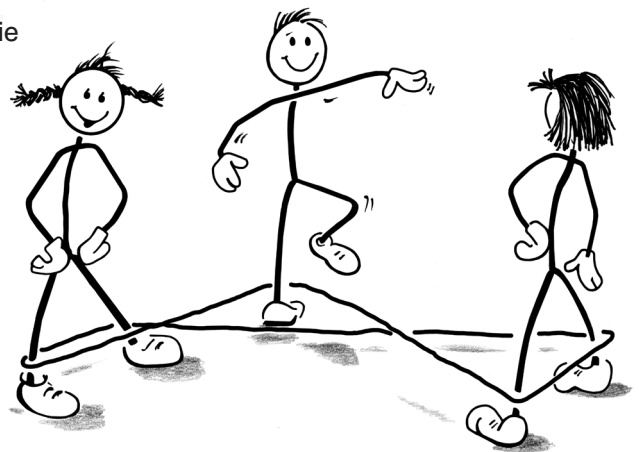
**Auftreten:** Ein Fuß oder auch beide Füße landen auf dem Gummi.

**Seite:** Es wird seitwärts gesprungen. Entweder komplett über das Gummiband oder so, dass man jeweils links und rechts das Gummiband zwischen den Füßen hat.

**Hinein und hinaus:** Das Kind springt von außerhalb in die Mitte und von dort wieder hinaus.

**Gummi festhalten:** Das Gummi wird, je nachdem wie hoch es gerade ist, mit den Fußgelenken, Knien oder den Hüften beim Springen mitgezogen (siehe Bild). Anschließend muss das Kind hochspringen, um das Gummi zurückschnellen zu lassen. Es landet dann mit beiden Füßen auf dem Gummi.

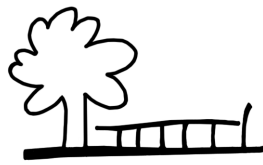
**Rückwärts:** Der Sprung erfordert ein wenig Übung, denn das Kind muss nun rückwärts auf dem Gummi landen.



Mit diesen Grundsprüngen lässt sich schon eine gute Choreografie erstellen, welche die Kinder sicherlich anregen wird, sich weitere neue Sprünge auszudenken.



# Drachenhöhle



## Ziele:

Hier geht es darum, fair zu spielen und vorsichtig miteinander umzugehen.

## Grundidee:

Der Spielleiter malt auf dem Schulhof einen großen Kreis. Dann werden zwei Kinder, die als „Drachen“ fungieren, in den Kreis geschickt. Dieser ist nun eine Drachenhöhle, in die verschiedene Schätze gelegt werden, z. B.: Murmeln, Steine oder kleine Äste. Diese Schätze müssen von den Drachen bewacht werden.

Die Mitspieler, die sich außerhalb des Kreises befinden, müssen nun versuchen, die Schätze aus der Drachenhöhle zu stehlen. Aber Vorsicht, sie dürfen weder den Kreis betreten, noch die gezogene Linie berühren, sondern mit ihren Händen versuchen, an die Schätze zu gelangen. Die Schätze sollten daher relativ nah am Rand der Linie liegen, damit die Kinder auch eine Chance haben, sie zu erreichen.

Wer dennoch in den Kreis läuft oder auf der Linie steht und dabei einen Schatz nimmt, muss diesen sofort zurückgeben.

Die Drachen in der Höhle, die ihre Schätze bewachen, versuchen, die Hände der Diebe festzuhalten. Dabei dürfen sie den Kreis nicht verlassen. Haben sie einen Dieb beim Stehlen erwischt und können ihn festhalten, muss dieser den Schatz zurückgeben und den Drachen ablösen, der dann seine Höhle verlassen muss und zum Dieb wird. Die Kinder, die am Ende die meisten Schätze sammeln konnten, haben gewonnen.

## Varianten:

– Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, kann man verschiedene Bilder in den Kreis legen, z. B. Abbildungen von Obst und Gemüse (zum Thema Ernährung). Dazu liegen außerhalb des Kreises passende Wortkarten. Hat ein Kind dem Drachen das Bild von einem „Apfel“ aus seiner Höhle gestohlen, muss es versuchen, die passende Wortkarte zu finden.

Da meist zu vielen Unterrichtsthemen Bildkarten zur Verfügung stehen, kann das Spiel zu verschiedenen Themen und natürlich auch im Englisch- oder DaZ-Unterricht eingesetzt werden. Neben der Zuordnung Bildkarte/Wortkarte können Bildkarten z. B. auch Gegenständen zugeordnet werden oder müssen mit anderen passenden Bildkarten in Verbindung gesetzt werden. Alternativ müssen alle gestohlenen Bildkarten korrekt benannt werden, damit sie behalten werden dürfen. Auf diese Weise kann z. B. Gelerntes aus dem Sach- oder Englischunterricht abgefragt werden.

– Das Spiel lässt sich auch mit Zahlenkarten spielen. Dabei werden entweder Karten mit Matheaufgaben in die Mitte gelegt und der Dieb muss die Lösung nennen, um die Karte behalten zu können, oder die Kinder müssen Zahlenkarten des kleinen Einmaleins aus der Drachenhöhle holen. Hierzu können sich die Kinder in Gruppen zusammenschließen. Die erste Gruppe muss z. B. alle Karten des Einmaleins mit der Zahl 7 finden und die andere Gruppe sucht nach Karten der Neuner-Reihe.

Plötzlich kann Rechnen richtig Spaß machen!

## Material:

- 1 Kreidestück
- Murmeln, Steine oder kleine Äste

