

Praxistipp



Schwamm drüber

Grundsätzliche Tipps:

- Bitte die Spielregeln noch einmal genau erklären. Manche Kinder kennen Abwandlungen der Spiele oder unterschiedliche Regeln, so dass sich vor dem Spiel auf einheitliche Regeln verständigt werden sollte.
- Sofern Mannschaften gebildet werden: Es sollte immer abwechselnd ein Junge und ein Mädchen gewählt werden.
- Ausreichende Sicherung durch Turnmatten und Übungsleiter/innen.

Viel Spaß wünscht das Kinderturn-Club Team!



Schwammduell

Material:

- Schwämme

Man benötigt viele Schwämme und zwei Spielfelder. In jedem dieser Felder befindet sich jeweils eine Mannschaft mit derselben Anzahl an Schwämmen. Nun versucht jede Mannschaft die Schwämme aus dem eigenen Feld in das gegenüberliegende zu werfen. Ziel ist es, sobald das Stoppsignal ertönt keine bzw. weniger Schwämme im eigenen Feld zu haben als die gegnerische Mannschaft.

Tipp für den anstehenden Sommer oder für ein Sommerspielefest: Verlegen Sie das Spiel nach draußen und spielen mit nassen Schwämmen. Das kann sehr lustig werden, insbesondere, wenn bei einem Spielefest auch die Eltern mitmachen.

Variante: Zur Wahrnehmungsförderung können auch andere/unterschiedliche Materialien mit unterschiedlichen Flugeigenschaften genommen werden wie z.B. Bälle, Sandsäckchen, Bierdeckel, Tücher oder Luftballons.

Hip Hop

Material:

- Gymnastikstab

Dieses Spiel ist eher für die älteren Kinderturn-Club Kinder geeignet. Pro Kind wird ein Gymnastikstab benötigt. Die Kinder stellen sich in einem Kreis auf, so dass alle Schulter an Schulter nebeneinander stehen. Der Gymnastikstab wird senkrecht auf den Boden gestellt und von oben mit der flachen Handfläche vor dem Körper festgehalten. Der/Die Übungsleiter/in ruft nun entweder „Hip“ oder „Hop“. Bei „Hip“ müssen die Kinder ein Stab weiter nach

rechts wandern und diesen schnappen, bevor er umfällt. Bei „Hop“ wird genau in die andere Richtung, also nach links gewechselt.

Leichtere Variante: Zur Eingewöhnung bzw. falls die Richtungen rechts und links noch nicht allen Kindern gut bekannt, kann vorab eine Drehrichtung festgelegt werden. Der/die Übungsleiter/in gibt dann nur ein Startsignal, woraufhin die Kinder um einen Stab weiter wandern.

Schwere Variante: Um die Schwierigkeit zu erhöhen müssen die Kinder bei „Hip-Hip“ zwei Stäbe nach rechts weiter wandern und bei „Hop-Hop“ zwei nach links. Zusätzlich kann noch der Abstand zwischen den Kinder erhöht werden.