

## Praxistipp

### *Tierspiele*

Antje Weinke vom TV Bensheim 1862 hat uns viele kleine Spiele für die Kinderturn-Stunden eingesandt. Wir haben aus dem Fundus geschöpft und uns für den folgenden Praxistipp einige (Fang-)Spiele herausgezogen, die mit Tieren zu tun haben. Die Spiele können zu verschiedenen Gelegenheiten zum Einsatz kommen.

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!



### **Bergziege**

Material:

- Turnmatten

Es werden Matten in der Halle verteilt, aber nur in solchem Abstand, dass man von Matte zu Matte springen kann. Nun wird eine Bergziege bestimmt. Diese lebt in ihren Bergen auf den Felsen. Die Kinder verkörpern Touristen, die in den Bergen Urlaub machen. Da diese oft laut sind und auch Müll hinterlassen, wird es der Bergziege irgendwann zu viel. Sie fängt die Touristen. Wer gefangen oder von dem Felsen „abgestürzt“ ist (Fuß auf dem Boden) setzt sich für diese Runde auf die Bank.

Fällt die Bergziege vom Felsen, haben die Touristen gewonnen.

### **Qualle oder Oktopus**

Ein Kind wird als Qualle bzw. Oktopus bestimmt. Es steht auf der einen Seite der Halle, alle anderen Kinder auf der anderen. Ziel aller Kinder ist, die gegenüberliegende Seite zu erreichen, ohne sich von der Qualle/dem Oktopus fangen zu lassen. Wird ein Kind gefangen, setzt es sich genau an dieser Stelle zu Boden, breitet seine Arme aus und fängt mit. (Es stellt die Tentakel der Qualle dar). Achtung: die Qualle (Fänger) darf niemals zurück – sie darf sich nur vorwärts bewegen.

### **Rettet euch vor dem Krokodil**

Der/die Übungsleiter/in erzählt die Geschichte von der Krokodilinsel. Immer, wenn darin das Wort "Krokodil" erwähnt wird, müssen alle Kinder schnell vor dem Krokodil in eine Ecke flüchten. Haben sich alle in Sicherheit gebracht, ruft der/die Geschichtenerzähler/in sie wieder zusammen und die Geschichte geht weiter.

"Es waren einmal ? (= Anzahl der zuhörenden Kinder) Affen, die lebten auf einer Dschungel-Insel. Sie lebten dort aber nicht alleine, es gab dort auch ein KROKODIL.

Die Insel ist wunderschön; es gibt viele Bäume, die ganz grün sind, viele Tiere, besonders Affen und rundherum ist das Meer. Die Sonne scheint und die Affen sitzen am Strand. Da plötzlich taucht das KROKODIL auf.

Die Affen klettern auf die Bäume und holen sich Kokosnüsse, und was sehen sie in der Ferne? Na was?? – Ein..... Schiff, das im Meer an der Insel vorbeifährt. Nachdem die Affen die Kokosnüsse gegessen haben, sind sie satt und legen sich hin. Schnell sind alle eingeschlafen und schnarchen. Da kitzelt doch was an den Füßen... das ist doch...

Das KROKODIL!!

### **Krokodilspringen**

Material:

- 2 schwere blaue Matten

Es werden 2 (schwere) blaue Matten hingelegt, geringer Abstand. Die Kinder springen nacheinander über den Graben. Nach jedem Durchgang wird dieser Graben ein Stückchen größer. Wer schafft den weitesten Sprung, ohne vom Krokodil gefressen zu werden?

Achtung: die Matten dürfen nicht wegrutschen.

### **Zaubermaus**

Material:

- Parteibänder
- Softbälle

Es werden 3 Fänger bestimmt (diese bekommen je ein Parteiband zur Markierung und einen Softball) und vor die Türe geschickt. In der Halle werden 3 Zaubermäuse bestimmt. Deren Aufgabe ist es, abgeworfene Kinder wieder zu befreien. Die abgeworfenen Kinder setzen sich hin, heben einen Arm und warten auf Befreiung.

Am Ende sollten alle gefangen sein. Die Fänger nennen jetzt die Zaubermäuse, die sie erkannt haben.

### **Tierfangen**

Es wird ein Fänger bestimmt. Dieser versucht, Kinder zu fangen. Bevor ein Kind gefangen wird, kann es sich retten, indem es ein Tier sagt (z.B. Pferd oder Hund oder Kuh,...). Allerdings muss es sich dann hinsetzen und warten, bis ein anderes Kind es wieder befreit (Arm hochhalten). Alternativ verwandelt sich das Kind in das von ihm genannte Tier und darf sich nur noch so fortbewegen bis es befreit wurde.

Wird ein Kind gefangen, so wird dieses zum neuen Fänger.

### **Krebsstaffel**

Material:

- Diverse Materialien

Start- und Ziellinie festlegen. Alle Kinder sind Krebse. Auf der einen Seite liegen ganz viele Gegenstände, die der Krebs vor Beginn der Flut unbedingt noch retten muss.

Alle Kinder im Krebsgang zum Haufen laufen lassen. Dann müssen sie sich einen Gegenstand auf den Bauch legen und auf die andere Seite transportieren. Wenn sie es geschafft haben, bevor die Flut kommt, gibt es eine Belohnung. (das Eintreffen der Flut kann mit einer rasselnden Eieruhr signalisiert werden).