

Praxistipp

Sommerspiele

Der Sommer ist in vollem Gange und die Temperaturen entsprechend warm. Welches Kind spielt zu dieser Jahreszeit nicht gerne draußen im Freien. Ob mit Schwungtuch, Luftballons, Bechern oder einfach nur im Wald oder auf der Wiese. Im Freien gibt es vielfältige Möglichkeiten den Kindern Spaß zu bereiten. Einige Spiele findet ihr unter <http://www.kinderspiele-welt.de/spiele-fur-draussen> wieder.

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 beim Nachtturnen!



Blindes Tier

Material:

- Augenbinden

Es werden Paare gebildet, wobei sich einer der beiden Kinder mit der Augenbinde die Augen verbinden muss. Der Teampartner führt das „blinde Tier“ draußen auf dem Gelände umher. Dabei werden verschiedene Signale wie geradeaus, links, rechts oder stopp zur Fortbewegung vereinbart. Achtung: Bitte aufpassen, dass es bei der Überquerung von Hindernissen nicht zu Stürzen kommt bzw. die einzelnen Paare sich nicht gegenseitig behindern.

Variation:

Alternativ zu den akustischen Signalen kann auch die taktile Wahrnehmung geschult werden. Hierzu bedeutet beispielsweise ein leichtes Klopfen auf die rechte Schulter, dass sich das blinde Tier nach rechts fortbewegen soll.

Gib auf dein Wasser acht

Material:

- 2 Becher mit kleinem Loch
- 2 Becher ohne Loch
- 2 Eimer
- 2 Messbecher
- Hindernisse (z.B. Kartons, Pylonen, etc.)

Die Kinder werden in zwei Mannschaften aufgeteilt. Für jedes Team wird ein Hindernisparcours aufgebaut. Am Start der Parcours wird jeweils ein Eimer mit Wasser, zwei Becher (ei-

ner mit, einer ohne Loch) aufgestellt und im Ziel ein leerer Messbecher. Das erste Kind füllt den Becher mit Loch mit Wasser und das Zweite schnappt sich den Becher ohne Loch. Dann geht es los. Beide Kinder durchlaufen den Hindernisparcours, wobei das zweite Kind versucht mit seinem Becher das Wasser aufzufangen, welches aus dem Becher mit Loch rausläuft. Am Ende der Strecke werden die Becher in den Messbechern geleert. Die Kinder laufen zurück und übergeben die Becher an die Nächsten. Welche Mannschaft ihren Eimer als erstes leert hat gewonnen.

Variationen:

Wer am wenigsten Wasser verliert hat gewonnen. Oder: Wer innerhalb einer bestimmten Zeit das meiste Wasser transportiert hat gewonnen.

Freihändiger Luftballonflug

Material:

- Luftballons

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen. Jedes Paar bekommt einen Luftballon. Beim Startsignal muss der Luftballon in die Luft geworfen werden. Ab jetzt darf der Luftballon nicht mehr den Boden berühren. Allerdings dürfen die Kinder dazu nicht die Hände benutzen. Das heißt, dass andere Körperteile wie Kopf, Fuß oder Knie zum Einsatz kommen. Das Pärchen, dessen Luftballon den Boden berührt scheidet aus. Wer am Ende noch übrig ist hat gewonnen.

Stoppball

Material:

- 1 weicher Ball

Ein Kind wird ausgewählt, um den sich alle anderen Kinder in einem engen Kreis herumstellen. Dieses Kind wirft den Ball hoch. Sobald der Ball in der Luft ist laufen alle anderen Kinder weg. Hält der Spieler den Ball wieder in seinen Händen ruft er ganz laut „Stopp!“ und alle anderen müssen stehen bleiben. Das Kind mit dem Ball versucht nun eines der anderen Kinder mit dem Ball abzuwerfen (Kopftreffer zählen nicht!). Wird ein Kind getroffen, muss dieses in die Mitte. Trifft der/die Werfer/in niemanden, ist er/sie nochmal an der Reihe.

Schwungtuch-Pantomime

Material:

- Schwungtuch

Es werden Gruppen gebildet (z.B. Gruppe rot, Gruppe blau und Gruppe grün). Diese stellen sich nun gemischt an das Schwungtuch und fangen an, es hoch und runter zu schwingen. Der Spielleiter ruft eine Gruppe, z.B. Gruppe blau. Nun läuft Gruppe blau unter das Schwungtuch und die übrigen Kinder bedecken sie mit dem Schwungtuch. Gruppe blau sucht sich, solange das Schwungtuch noch unten ist, ein Tier aus. Geht das Schwungtuch wieder hoch, müssen sie das Tier pantomimisch darstellen. Dies soll von den anderen so schnell wie möglich erraten werden. Dann ist die nächste Gruppe an der Reihe.

Variation:

Es kann auch ein Beruf oder Ähnliches pantomimisch dargestellt werden.