

Praxistipp

Es ist Sommerzeit

Die Sonne scheint, der Himmel strahlt blau und allmählich breitet sich die Hitze aus. Mit diesen erfrischenden Sommer-Spielen wird trotz der warmen Temperaturen eure Turnstunde ein riesen Spaß!

Die Spielideen und noch viele mehr findet ihr auf folgender Webseite:
<http://www.familie.de/kind/kinderspiele/outdoorspiele>

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!



Schlangenschwanzfangen

Alle Kinder stellen sich hintereinander auf, halten sich entweder an den Schultern oder der Hüfte des vorderen Kindes fest und bilden eine Schlange. Das Kind an erster Stelle simuliert den Schlangenkopf, das an letzter Stelle den Schlangenschwanz.

Nun versucht der Schlangenkopf sich symbolisch in den Schwanz zu beißen, in dem das vorderste Kind das letzte fängt. Der Schlangenschwanz und alle anderen Kinder in der Reihe müssen möglichst geschickt dem Schlangenkopf ausweichen. Wird doch das hinterste Kind abgeklatscht oder berührt, die Schlange also in den Schwanz gebissen, wird eine neue Schlange gebildet.

König der Affen

Material:

- Wollfaden

Zu Beginn bekommen alle Kinder einen 150-200cm langen Wollfaden, welchen sie sich am Hosenbund befestigen. Nun dürfen sich alle Kinder wie Affen durch den Raum bewegen. Während die Affenbande am Toben ist, muss jedes Kind versuchen, den anderen auf den Wollfaden zu treten, sodass dieser abreißt. Wer am Schluss den längsten Schwanz/Faden hat, ist „König der Affen“.

Wasser-Bowling

Material:

- Zwei mit Wasser gefüllte Plastikflaschen (ggf. mehrere Flaschen)
- Ein Ball (ggf. mehrere Bälle)

Vor Spielbeginn wird zunächst das Spielfeld vorbereitet. Dazu werden zwei Linien gezogen, die mindestens fünf Meter voneinander entfernt sind. (Bei älteren Teilnehmern können diese auch noch weiter entfernt sein). Nun werden zwei möglichst gleichgroße Teams gebildet, die sich gegenüber an der jeweiligen Linie aufstellen. Jede Mannschaft bekommt eine gefüllte Wasserflasche, die mittig vor ihrer Linie platziert wird. Nun versuchen beide Teams abwechselnd, die gegnerische Flasche mit dem Ball zu treffen, sodass sie umfällt und ausläuft. Der Ball darf sowohl geworfen, als auch gerollt werden.

Wenn eine Flasche getroffen wurde, muss ein Spieler des Teams, dem die Flasche gehört, so schnell er kann zu ihr rennen und sie wieder aufstellen. Doch bevor er das tut, muss ein anderer Spieler den Ball holen. Also erst den Ball holen, dann die Flasche wieder aufstellen und anschließend weiterspielen. Die Mannschaft, deren Flasche zuerst leer ist, hat verloren.

Tellerdusche

Material:

- Einen Plastikteller oder ein ähnliches Gefäß

Alle Kinder stellen sich hintereinander in einer Reihe auf. Das vorderste Kind bekommt den mit Wasser gefüllten Plastikteller. Ziel ist es, den Plastikteller an den Hintermann weiterzureichen, ohne dass das Wasser überschwappt. Um die Schwierigkeit noch ein bisschen zu steigern, kann der Abstand zwischen den Spielern vergrößert werden.

Slalom mit Bechern

Material:

- 5-10 Plastikbecher

Die Plastikbecher werden mit Wasser gefüllt und anschließend mit Abstand in einer Reihe aufgestellt. Die Kinder stellen sich ebenfalls in einer Reihe an ein Ende des Becherslalom auf. Das erste Kind läuft nun möglichst schnell im Slalom um die gefüllten Becher. Die anderen Kinder folgen ihm einzeln nacheinander. In der zweiten Runde muss der Parcours mit verbundenen Augen durchlaufen werden. Ziel ist es, auch wieder in so kurzer Zeit wie möglich die Strecke abzulaufen, ohne dass die Becher umfallen und das Wasser rausläuft.

Versuch dein Glück am Brunnen

Material:

- Ein Planschbecken / großer Behälter
- Kleine Plastikbecher
- Kleine Wurfgegenstände wie z.B. Tischtennisbälle

In das mit Wasser gefüllte Planschbecken werden einige Plastikbecher gestellt, die jeweils bis zur Hälfte mit Wasser gefüllt sind, so dass gerade noch der Becherrand über der Wasseroberfläche zu sehen ist. Nun bekommen die Kinder kleine Wurfgegenstände und müssen versuchen in die schwimmenden Becher zu treffen. Wer hat die meisten Treffer? Man kann außerdem die Becherböden mit Zahlen beschriften, um am Ende die Trefferpunkte zusammenzählen zu können. Wer hat nun die meisten Punkte?