Praxistipp

Kopfspiele

Der Praxistipp, wurde geschrieben von Eberhard Metsch auch bekannt als Zauberer Zinnobro. Weitere Infos zu seinen Angeboten findet ihr unter www.zinnobro.de

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!

▼△▼

Kirschen essen

Material:

- 1 Softball, ggf. mehrere

Alle stehen mit weitem Abstand im Kreis. Ein Ball wird nun von Kind zu Kind geworfen. Wenn ein Kind den Ball nicht fängt, dann hat es Kirschen gegessen. Fängt es wieder nicht, dann hat es Wasser getrunken. Danach hat es Bauchweh, dann geht es zum Doktor, danach ins Krankenhaus. Dazu setzt es sich auf den Boden, so dass die Lücken zwischen den Kindern nach und nach immer größer werden.
Wenn die Kinder gut fangen, dann kann man den Schwierigkeitsgrad erhöhen. Z.B. muss das Kind, welches einen Ball fangen soll, nach dem Loswerfen seines Nachbarn erst einmal (2x) klatschen. An dieser Stelle lassen sich viele Regeln einbauen, damit der Ball öfter fällt. Ansonsten könnte es langweilig werden.

Brennball für den Kopf

Material:

- 1 Softball, ggf. mehrere

Es stehen 4 Kinder im Klassenraum (Turnhalle) zusammen in einer Ecke. Die restlichen Kinder an den Tischen (in der Mitte der Halle) stellen Mathematikaufgaben (Fragen zu jeglichem Thema). Das Kind von den vier Kindern, welches zuerst die Aufgabe löst, darf eine Ecke weiter. Wenn ein Kind alle Ecken erreicht hat, kommt ein neues Kind in die erste Ecke.
Das Spiel lässt sich variieren, indem die Kinder nicht zur nächsten Ecke laufen, sondern z.B. mit Hocksprüngen (etc.) ihr Ziel erreichen sollen. Oder sie sollen an jeder Seite eine andere Bewegungsform ausprobieren.
Kinder lieben solche Rätselspiele und man kann ihnen dabei jegliche Bewegungsform abverlangen. Das merken sie in dem Moment gar nicht. Umgekehrt merken sie im Klassenraum nicht so genau, dass sie z.B. gerade das Rechnen lernen.