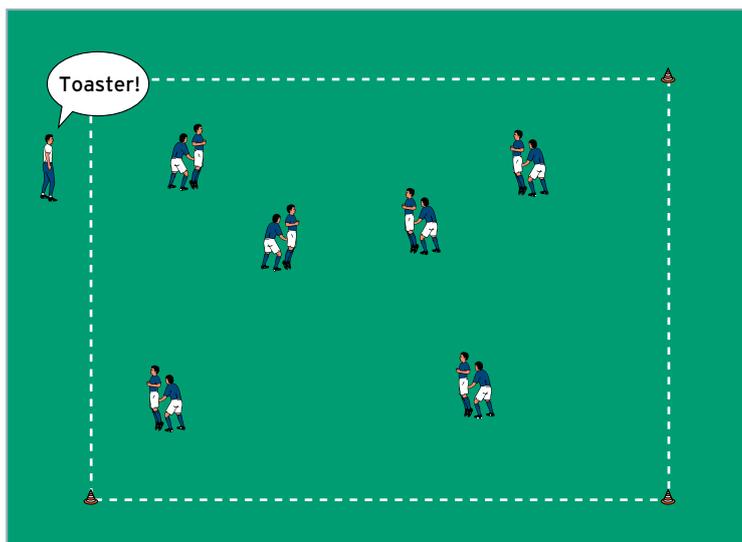


SPIEL 2: Elektrogeräte

von Thomas Staack (23.08.2016)



Organisation

- Den Aufbau weiter nutzen
- Zweiertteams bilden

Ablauf

- Die Handwerker sammeln kaputte Elektrogeräte ein (z. B. Mixer, Toaster usw.).
- Die Partner halten sich an der Hand, laufen durch das Feld und führen auf ein Trainerkommando verschiedene Bewegungen aus:
- "Mixer": Ein Kind hält eine Hand flach über den Kopf des anderen, das andere Kind dreht sich auf der Stelle.
- "Toaster": Ein Kind hält einen Arm vor die Brust und den anderen vor den Rücken des anderen Kindes. Der Partner springt in die Luft.
- "Waschmaschine": Ein Kind bleibt mit gespreizten Beinen stehen und streckt die Arme in die Luft, das andere Kind zeichnet in der Luft einen Kreis vor dessen Bauch.

Variationen

- Erleichtern: Vorher festlegen, wer von den Partnern welche Bewegungen ausführt.
- Erschweren: Drei Kinder spielen zusammen.
- Weitere Elektrogeräte nachmachen und sich passende Bewegungsmuster überlegen.

Tipps und Korrekturen

- Die Zusammenarbeit der Kinder wird geschult.
- Die Kinder müssen sich einigen, wer welche Rolle übernimmt.
- Das Spiel macht den Bambini viel Spaß und verbessert das Reaktionsvermögen.