

Protokoll ein Schlingen

1. Kartenspiele
2. Kissenrennen
3. Zählen bis 32
4. Gespräch über die Rolle der Erzieherin , eigene Meinung vertreten, Regeln und Normen beachten Vorbild sein.
5. Jede sucht sich eine Partnerin, mit der sie im Alltag sich nicht viel unterhält. Konzentrations Spiel ,1321 zählen.
6. Der schnelle Ball und Städtenamen
7. Visualisierung
8. Zentimeterweise
9. Hüpfen über das Seil
10. Eutonie
11. Power point Präsentation
12. Wäscheklammern Spiel
13. Tischtennis Ball in Blechbüchse
14. Gespräch über Umgang mit Niederlagen
15. Sektflasche mit Tisch Tennisball
16. Selbstgewißheit, drauf zu gehen
17. Akrobatik
18. Spinnennetz herstellen
19. Kegel umwerfen
20. Partner über die Linie drücken
21. Hase und Jäger
22. Zahlenstaffellauf 1 bis 35
23. 50 würfeln
24. Vertrauens Lauf mit geschlossenen Augen
25. Decke wenden
26. Begrüßen einmal anders
27. Eisbär
28. Blitzlicht

Eisbär:

Teilnehmer laufen im Raum umher , auf einer Eisscholle und achten darauf , das sie nicht aus dem Gleichgewicht kommt. Spielleiter, ruft stop , alle bleiben in ihrer Haltung stehen. Weiter laufen , Spl. ruft Eisbär und alle erschrecken, Pinguin von rechts ,alle springen nach links , Eskimo schwingt die Keule, alle ducken sich; Sensemann ,alle springen hoch.

Blind bis 20 zählen

Alle schließen die Augen und zählen ohne Absprache bis 20. Sobald eine Zahl doppelt genannt wird beginnt der Spl. wieder bei eins

1-2-3: Paarweise

es wird abwechselnd bis drei gezählt, nach und nach werden die Zahlen durch Bewegungen ersetzt.

Pattern: Im Kreis ,

ein Ball wird kreuz und quer auf die Reise geschickt, jede merkt sich die Person, der sie den Ball ugeworfen hat und die Mitspielerin die ihr den Ball zu wirft. In der ersten Runde stellen die Sp. Den Fuß nach vorn die den Ball schon erhielten . Der Ball kehrt dann zur ersten Person

zurück usw. Auf einem anderen Weg wird ein Städtenamen weiter gegeben. Es kann auch der gleiche Weg genommen werden und in der 2. Runde der Name des Kindes gerufen werden.

Häschen und Jäger

Kreisaufstellung, Lt. Zeigt Häschenohren(link und rechts am Kopf die Hände) der Nachbarin sie gibt es weiter eine Runde langsam und ein mal schnell; dann kommt der Jäger mit dem Gewehr(zeigen mit beiden Händen) und sagt „peng“ weitergegeben, beides rechts herum. Ein Tourist beobachtet das Geschehen mit dem Fernglas(Zeigefinger und Daumen ,Öffnung lassen, vor die Augen halten). Gott (mit einer ausladenden Bewegung und Ohm sagen).Die Frau des Jägers(mit der rechten Hand eine einladende Bewegung zur Kreismitte, mit dem Satz “Das Essen ist fertig“ .Diese Personen nacheinander einführen aber links herum.

Häschen und Jäger

Kreisaufstellung, Lt. Zeigt Häschenohren(link und rechts am Kopf die Hände) der Nachbarin sie gibt es weiter eine Runde langsam und ein mal schnell; dann kommt der Jäger mit dem Gewehr(zeigen mit beiden Händen) und sagt „peng“ weitergegeben, beides rechts herum. Ein Tourist beobachtet das Geschehen mit dem Fernglas(Zeigefinger und Daumen ,Öffnung lassen, vor die Augen halten). Gott (mit einer ausladenden Bewegung und Ohm sagen).Die Frau des Jägers(mit der rechten Hand eine einladende Bewegung zur Kreismitte, mit dem Satz “Das Essen ist fertig“ .Diese Personen nacheinander einführen aber links herum.

Lauf

2 Frauschaften werden gebildet und in ca. 5 Meter Entfernung 35 Platten mit Zahlen ausgelegt. Beide erste Tln. Laufen los und suchen die 1 und berühren sie mit dem Fuß und laufen zu ihrer Mannschaft zurück, dann läuft die nächste .

Variante, hin laufen und wer als erste die Platte an sich nimmt, bringt sie mit zur eigenen Gruppe.

Z. Zusammenhalt in der Gruppe fördern, Krafteinsatz erproben, Regel: den Begriff fair einführen.

Herz und Platz

Jede erhält eine Spielkarte und merkt sich die Farbe(Piek,Herz..), diese Karte wird zurückgegeben. Spielleiterin ruft eine Farbe auf , die Betroffenen wechseln im Uhrzeigersinn den Platz. Gewinnerin ist wer wieder auf seinem Platz ankommt. Sitzt ein Teilnehmer auf meinem Schoß und meine Farbe wird aufgerufen ,kann ich den Platz nicht wechseln.

Klammern klau, dem Anderen an die Wäsche gehen

Jeder erhält 5-7 Wäscheklammern und verteilt sie sichtbar an seiner Kleidung. Mit fetziger Musik laufen alle umher und klauen dem Mitsp. Die Klammern und heftet sie bei sich an die Kleidung.

Emotionen durch Visualisierung

Die Gruppe ordnet sich ohne zu reden:

- Nach der Größe
- Augenfarbe
- Haarfarbe
- Schuhgröße

- Sportlich- unспортlich

Es kommt in die Mitte wer :

- einmal sich verlaufen hat
- einmal sich verletzt hat
- einmal jemandem geholfen hat
- einmal von zu Hause abgehauen ist

Bei diesen Fragen erzählen die Personen ihre Geschichte dazu.

Schieben Drücken

A und B schieben sich im dosierten Wettstreit :mit den Händen an der Schulter, mit der seitlichen Schulter ohne Hände mit dem Rücken oder dem Po durch den Raum.

Vertrauenslauf durch die Gasse

Z: Vertrauen zu den Mitspielern, Verantwortung übernehmen für den Läufer

Zwei Reihen bilden und die Arme ausstrecken. Eine Mitspielerin läuft los und nach und nach reißen die Paare die Arme hoch.

R: Wie habt ihr euch gefühlt? Haben alle schnell genug reagiert? Bedeutung von Fairnis erläutern

LeiterIn steht 10-20 Meter von der Gruppe entfernt.

Einzelnd laufen blind die Teilnehmer auf L. zu, L. erzeugt Geräusche

Einzelnd laufen blind die Teilnehmer auf L. zu, ohne Geräusche

Mit Watte in den Ohren

Bambusstöcke oder Zollstock

zu 5-6 Tn alle berühren mit dem Zeigefinger den Bambusstock, er soll nach unten gelassen werden. Alle haben dabei immer Kontakt mit dem Zeigefinger zum Stock (Kooperation).

Tschibo Dose und Tischtennisball:

2 Gruppen laufen im Staffellauf gegeneinander und transportieren den TT-Ball drehend in der Dose.

Hula - Hup-Spiel, Ab durch den Ring!

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer fassen sich an den Händen und bilden einen Kreis. Zwei Spieler greifen durch einen Hula-Hoop-Reifen. Ziel ist es nun, den Reifen durch den Kreis wandern zu lassen, ohne die Hände zu lösen.

Variante 1: Gerade bei größeren Gruppen bietet es sich an, mehr als einen Reifen auf die Reise zu schicken.

Variante 2: Das Spiel kann auch als Wettspiel gespielt werden. Die Gruppe wird in zwei (oder mehr) Gruppen geteilt, die jeweils einen Kreis bilden und einen Hula-Hoop-Reifen erhalten.

Sie treten nun gegeneinander an. Wer schafft es, den Reifen schneller wandern zu lassen?

Wenn nicht genügend Platz für zwei (oder mehr Kreise) vorhanden ist, können die

Mannschaften auch lange Reihen bilden, die die Reifen durchlaufen müssen. Bei dieser Aufstellung lässt sich auch prima überschauen, wer an welcher Stelle liegt.

