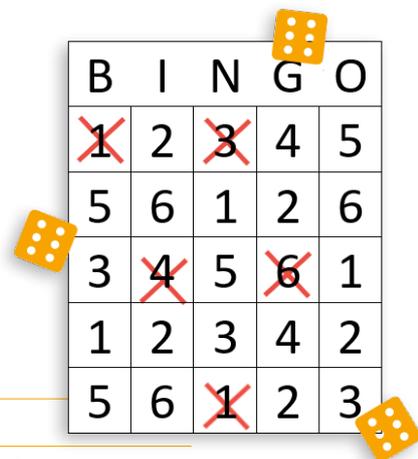


ÜBUNGSTUNDE DES MONATS

Kinderturnen für alle

Bewegung und Sport hat viele positive Einflüsse auf die Entwicklung bei Kindern und sollte allen ermöglicht werden. Aus diesem Grund zeigen wir in dieser Übungsstunde des Monats inklusive Angebote für Kinder und Jugendliche, sodass sowohl Kinder und Jugendliche mit Behinderung als auch ohne Behinderung an der Turnstunde teilnehmen können. In allen hier vorgestellten Spielen geht es im groben Sinne um Schnelligkeit, doch nicht allein die ist entscheidend. Ein wenig Glück, Geschicklichkeit und Koordination sind auch gefragt. Jedes der Spiele lässt sich auf seine eigene Art anpassen, sodass trotz jeglicher Form der Behinderung eine Spielalternative mit anderen Materialien möglich ist.

Alter: ab 6 Jahren



Bingo Staffel

Material	Papier mit Bingo-Feldern, Würfel, Hütchen
Vorbereitung	Die Bingo-Felder werden mit Zahlen zwischen 1 und 6 versehen (am besten sind die Bingo-Zettel beider Mannschaften identisch). Die Kinder werden in zwei Teams eingeteilt. Mittels Hütchen werden für jedes Team ein Start- und ein Zielpunkt markiert.
Ablauf	Auf ein Start-Kommando fängt das erste Kind an zu würfeln, läuft bis zum Bingo-Zettel, streicht die gewürfelte Zahl durch und rennt zurück. Dann ist das nächste Kind an der Reihe. Ist eine Zahl im Bingo-Feld nicht mehr vorhanden, läuft das Kind ohne ein Feld durchzustreichen zurück und das nächste Kind ist an der Reihe. Es gewinnt das Team, das als erstes alle Zahlen in einer Reihe/Diagonale durchgestrichen hat.
Varianten	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder laufen im Tandem. • Es gibt pro Team ein Kind, der/die die besondere Rolle des Würfeln übernimmt. • Um das Spiel zu erschweren, können Rechenaufgaben auf Zettel geschrieben werden. Die Ergebnisse müssen Zahlen sein, die sich in den Bingo-Feldern befinden. Bevor ein Kind zum Bingo-Feld läuft, löst das gesamte Team gemeinsam die erste Rechenaufgabe. Das Ergebnis wird dann im Bingo-Feld gestrichen. • Bingo-Blatt fühlbar machen, z. B. mit gestanzten Zahlen (Löcher).



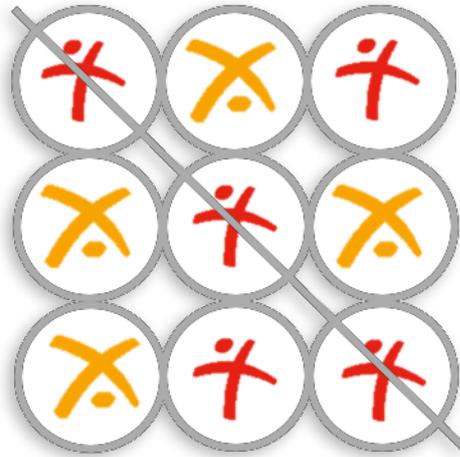
Farbenspiel

Material	Markierungshütchen, kleine Bälle in verschiedenen Farben
Vorbereitung	Die Markierungshütchen und Bälle werden im Raum verteilt.
Ablauf	Die Bälle sollen auf gleichfarbige Hütchen gesetzt werden.
Varianten	<ul style="list-style-type: none"> • Hütchen und Bälle auf eine Erhöhung legen, so dass auch Rollstuhlfahrende die Gegenstände erreichen können. • Auf allen Hütchen von Beginn an schon andersfarbige Bälle verteilen. Die Bälle sollen dann wieder auf die gleichfarbigen Hütchen gebracht werden. • Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt, jedes Teams bekommt seine eigene Aufgabe: Ein Team muss die Bälle auf die Hütchen legen, ein Team muss die Bälle vom Hütchen wegnehmen. Das Ganze wird auf Zeit gespielt. Welches Team schafft in der vorgegebenen Zeit mehr Punkte? • Für Kinder mit einer Sehbeeinträchtigung kann mit unterschiedlichen Materialien gearbeitet und eine Art Memory gespielt werden.



Superhelden

Material	Parteibänder zur Markierung der Fänger*innen
Vorbereitung	Je nach Gruppengröße werden zu Beginn Fänger*innen ausgewählt. Sie werden mit jeweils einem Parteiband markiert und müssen für kurze Zeit die Halle verlassen. Ohne ihr Wissen wird nun in der Halle ein*e Spieler*in als Superheld*in (Erlöser*in) bestimmt.
Ablauf	Gespielt wird normales Fangen. Der*die Superheld*in hat im Spielverlauf geheime Kräfte und kann die Gefangenen durch ein vorher, unter den gejagten vereinbartes, Zeichen wieder erlösen. Dies sollte jedoch möglichst unbemerkt geschehen, damit die Fänger*innen nicht herausbekommen, wer Superheld*in ist. Der*die Superheld*in selbst kann nicht gefangen werden und darf weiterlaufen, wenn er*sie von einem*einer Fänger*in abgeschlagen wird. Es werden Spielpausen durchgeführt, bei denen die Fänger*innen den*die Superheld*in erraten können. Das Spiel ist zu Ende, wenn der*die Superheld*in enttarnt ist.
Variante	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder laufen im Tandem. • Es wird mit mehreren Superheld*innen gespielt. • Es werden verschiedene Bewegungsarten vorgegeben. • Der*die Superheld*in darf nicht weiterlaufen, wenn er oder sie gefangen wurde. Das Spiel endet sofort.



Tic Tac Toe

Material	Reifen bzw. Fahrradschläuche, farbige Leibchen oder Hütchen
Vorbereitung	Die Reifen werden in einem 3×3-Raster etwa 15 Meter von der Startlinie ausgelegt. Insgesamt ergibt sich also ein Feld aus 9 Reifen. Daraufhin werden die Kinder in zwei Gruppen eingeteilt. Sie stellen sich jeweils der Reihe nach an der Startlinie, welche durch Hütchen gekennzeichnet wird, auf. Jedes Team erhält außerdem 3 Hütchen bzw. Leibchen derselben Farbe. Diese dienen als Spielsteine.
Ablauf	Die beiden Teams spielen gegeneinander. Nachdem die Lehrkraft ein Startsignal gegeben hat, läuft je eine Person pro Team mit einem Spielstein (Hütchen oder Leibchen) los und legt diesen in einen der Reifen. Anschließend läuft sie wieder zurück zu ihrem Team, klatscht ab und die nächste Person rennt los. Beide Mannschaften laufen gleichzeitig. Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis ein Team es geschafft hat eine Diagonale oder Gerade (waagrecht oder senkrecht) aus 3 Steinen zu bilden. Die Mannschaft, die das geschafft hat, erhält einen Punkt. Gespielt wird über eine vorher festgelegte Anzahl an Runden.
Variante	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kinder laufen im Tandem. • Die Länge der Strecke kann variiert werden. • Kinder im Rollstuhl können die Koordination an den Reifen übernehmen und sagen, welcher Spielstein wo als nächstes platziert werden soll • der*die Übungsleiter*in lässt zwischen den Ringen so viel Platz, dass auch Rollstühle in die Mitte fahren können. • Für Kinder mit einer Sehbeeinträchtigung kann mit verschiedenen akustischen Signalen gearbeitet werden.