

# Kleine Spiele mal anders

## Luftballon tauschen

### Material

Luftballons, Filzstifte, Musik

### Vorbereitung

Alle erhalten einen aufgepusteten Luftballon und einen Filzstift. Jeder schreibt seinen Namen auf den Ballon. Dies kann auch im Vorhinein vorbereitet werden. Alternativ kann auch auf den Ballon gemalt werden. Eine Bluetooth-Box mit Musik bereithalten.

### Ablauf

Alle bewegen sich mit einem Luftballon in der Halle umher. Sie dürfen den Luftballon schieben, werfen, stupsen, schießen. Der\*die Übungsleiter\*in gibt je nachdem, wie die Gruppe sich verhält, nach jeweils 1–2 Minuten eine Variation vor.



### Variante

1. Alle bewegen sich mit Musik auf ihre eigene Art und Weise durch die Halle. Die Ballons werden mehrfach in die Höhe geworfen und es wird ein beliebiger Ballon gefangen. Wenn die Musik aus ist, kehren möglichst schnell alle Ballons wieder zu den Personen zurück, denen der Luftballon gehört.
2. Alle bewegen sich mit Musik auf ihre eigene Art und Weise durch die Halle. Bei Stopp der Musik tauschen beliebige Personen ihren Ballon. Dies wird mehrere Male durchgeführt. Auf dem Kommando „Wo ist mein\*e Besitzer\*in?“ kehren möglichst schnell alle Ballons wieder zu den Personen zurück, denen der Luftballon gehört.
3. Bei Stopp der Musik oder bei visuellem Signal finden sich alle Personen mit derselben Farbe zusammen und stellen sich kurz vor. Hinweis: Für diese Variation ist es wichtig, dass von einer Farbe mindestens zwei Ballons im Spiel sind.
4. Alle bewegen sich (ohne Musik) durch die Halle und tauschen die Ballons beliebig. Es wird ein visuelles Signal gegeben, z. B. Hände zu Herz formen, wenn die Ballons zurückkehren sollen.

## Stachel stehen

### Material

Wäscheklammern oder Parteibänder

### Vorbereitung

Alle Kinder sind Igel. Jedes Kind bekommt die gleiche Anzahl von Wäscheklammern (Parteibändern), die als Stachel auf seinem Rücken befestigt werden.

### Ablauf

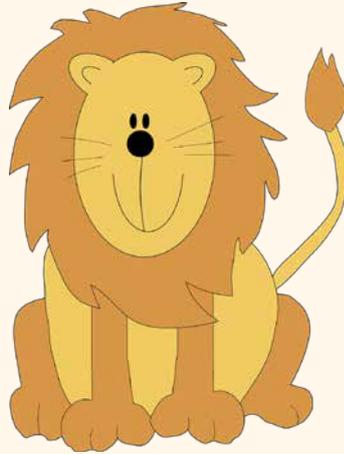
Die Igel verteilen sich in der Turnhalle. Auf ein Kommando bewegen sich alle auf ihre eigene Art und versuchen den anderen Igeln möglichst viele Stacheln abzunehmen. Gleichzeitig passen sie auf, dass ihnen selbst keine Stacheln abgenommen werden. Alle geklauten Stacheln befestigen die Igel wieder an sich selbst, jedoch auf dem Bauch. Hier dürfen sie nicht mehr weggenommen werden. Sieger ist der Igel, der am Ende des Spiels die meisten Stacheln auf seinem Bauch hat.



### Variante

1. Die Größe des Spielfeldes kann vergrößert oder verkleinert werden.
2. Die Zeitspanne kann variieren.
3. Die Fortbewegungsart kann vorgegeben werden.
4. Zwei Personen bilden ein Paar. Die eine Person ist der Igel und die andere der Dieb.

## Den Löwen wecken



### Material

Eine Turnmatte, ggf. Hütchen

### Vorbereitung

Die Turnmatte ca. zehn Meter von einer mit Hütchen begrenzten Startlinie entfernt positionieren.

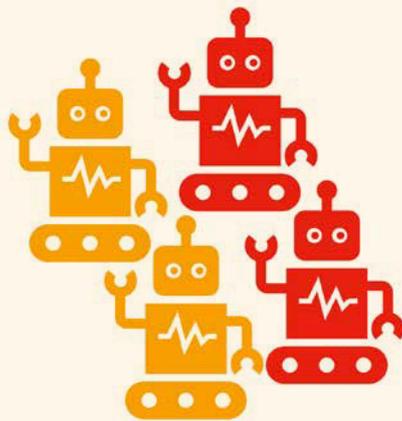
### Ablauf

Ein Löwe liegt auf einer Matte und schläft. Die Spieler\*innen schleichen sich ganz leise an den Löwen heran. Sobald der Löwe die Spieler\*innen hört, springt er auf und versucht sie zu fangen. Gefangene werden auch zu Löwen und legen sich mit ihm auf der Matte schlafen. Die Spieler\*innen sind vor dem Löwen in Sicherheit, wenn sie die Ziellinie vor ihm erreichen. Gelingt es den Kindern den schlafenden Löwen anzutippen, ohne dass dieser vorher aufwacht, darf sie oder er in die Rolle des Löwen schlüpfen.

### Variante

1. Distanz verkürzen/verlängern.
2. Gangart des Anschleichens verändern, z. B. rückwärts anschleichen oder Teppichfliesen und ziehen.
3. Nicht Kind anstupsen, sondern ein Tuch vor den Löwen hinlegen (Beute), das weggenommen werden soll.
4. Im Tandem anschleichen oder ein Löwen-Tandem bilden, z. B. als „Wächter\*in auf der Matte“.
5. Jemandem eine extra Aufgabe geben, z. B. Planschmieder
6. Eine große Gruppe teilen.
7. Musik laufen lassen, um Geräuschkulisse zu erzeugen.
8. Rettungskäfige mit Reifen oder Linie darstellen.
9. Löwe muss die Matte nicht verlassen, z. B. kann mit Softbällen geworfen werden, schlafende Löwen die Poolnudel geben, mit der er die anderen Kinder fangen kann, indem er sie berührt.

## Roboterspiel



### Material

keins

### Vorbereitung

Die Kinder gehen paarweise zusammen und verteilen sich in der Halle.

### Ablauf

Ein Kind ist der Roboter und das andere der Lenker. Indem der Lenker dem Roboter auf die Schulter tippt, kann er ihn in verschiedene Richtungen lenken.

- Einmal tippen rechts/links → leichte Drehung nach rechts/links
- Zweimal tippen rechts/links → Drehung um 90° nach rechts/links
- Kopf tippen → geradeaus laufen
- Rücken tippen → anhalten

### Variante

1. Alle Roboter bekommen die Augen verbunden.
2. Akustische Signale zum Lenken.
3. „Aufpasser“ einbauen, die Person guckt mit, dass keine Unfälle passieren.
4. Einen Parcours aufbauen, den die Roboter durchlaufen können.
5. Unterschiedliche Bewegungsformen vorgeben.
6. Den Lenkbefehl seitenverkehrt ausführen lassen.