

Bewegungskarte



U8 "Fänger-und Rennerball"



Bewegungsfeld

- | | | |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Wahrnehmen & Entspannen | <input checked="" type="checkbox"/> Spielräume neu entdecken | <input checked="" type="checkbox"/> Laufen, Springen, Werfen |
| <input type="checkbox"/> Bewegen im Wasser | <input type="checkbox"/> Bewegen an Geräten | <input type="checkbox"/> Singen, Tanzen, Darstellen |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sportspiele | <input type="checkbox"/> Gleiten, Fahren, Rollen | <input type="checkbox"/> Ringen und Raufen |



Alter: 5-17 Jahre



Motorische Leistungsfähigkeit & erschlossener Bildungsbereich

- | | | | | |
|--|---|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Ausdauer | <input type="checkbox"/> Kraft | <input checked="" type="checkbox"/> Schnelligkeit | <input type="checkbox"/> Beweglichkeit | <input checked="" type="checkbox"/> Koordination |
| <input checked="" type="checkbox"/> Kognition | <input checked="" type="checkbox"/> Sprache/Kommunikation | <input type="checkbox"/> Musik, Kunst | <input checked="" type="checkbox"/> Sozialverhalten | |
| <input type="checkbox"/> Naturwissenschaften, Mathematik | | <input type="checkbox"/> Natur/Umwelt | | |



erforderliches Material

- 2 versch. Bälle
-
-
-
-
-
-

A Beschreibung

Die Gruppe steht in einem großen Kreis. Zwei farblich unterschiedliche Bälle kommen in die Gruppe. Ein Ball ist der Fängerball, der andere ist der Rennerball.

Das bedeutet für die Gruppe: Der Rennerball muss, so schnell es geht, in die eine Richtung gereicht werden, damit der Fängerball ihn nicht "fangen" kann (beide Bälle stets in dieselbe Richtung). Die Betreuungsperson kann während dieses Spiels immer wieder einen Richtungswechsel ansagen, so dass Fänger- und Rennerball die Richtung wechseln.

B Varianten

- Um das Spiel zu erschweren, kann die Gruppe auf verschiedenen Materialien* stehen, sodass sie während des Spiels u.a. noch ihr Gleichgewicht koordinieren müssen.

*Dafür können (umgedrehte) Bänke oder Kästen verwendet werden.