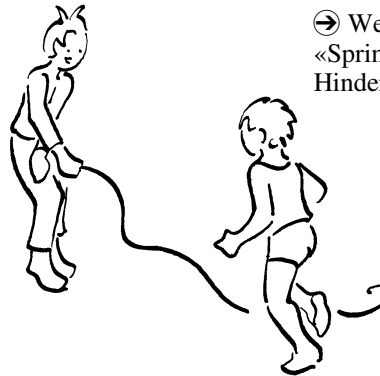


**Partnersuche:** Die Gruppe ist in Paare aufgeteilt, die sich eingehakt frei im Raum bewegen (verschiedene Fortbewegungsarten). Ein Kind oder die Kindergärtnerin ohne Partner hakt sich bei einem Paar ein. Das Kind auf der anderen Seite sucht sich einen neuen Partner.



**Fangt das Seil:** Ein Kind oder die Kindergärtnerin bewegen ein Seil mit Schlangenbewegungen. 2-4 Kinder versuchen das Seil zu fangen. Bei geglücktem Fang: Rollenwechsel.

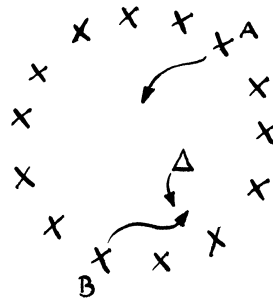
- Zur Erleichterung kann ein kleiner Ring ans Seilende gebunden werden.
- Zur Erschwerung darf das Seil nur noch mit dem Fuss gestoppt werden.
- Erweiterung: Das Seil wird knapp über den Boden geschwungen, Kinder springen über das Seil.
- Die Seile werden ausgelegt: um/über die Seile laufen, auf den Seilen balancieren.
- Kinder erfinden weitere Varianten mit dem Seil.



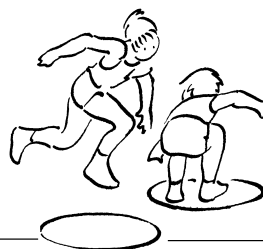
⇒ Weitere Formen zum Thema «Springen»: Vgl. Bro 4/2, S. 12; Hindernislaufen: Bro 4/2, S. 13.

**Fangen im Kreis:** Alle ausser einem Kind stellen sich im Kreis auf. Die Kindergärtnerin oder ein Kind rufen 2 Namen auf. Diese Kinder müssen ihre Plätze wechseln, ohne dass sie vom Kind in der Mitte berührt werden. Bei Berührung Rollenwechsel.

- Alle bewegen sich im Vierfüßlergang, im Hopsenhüpfen, mit Hasenhüpfen ...
- Der Platzwechsel findet nicht durch Aufrufen der Namen statt, sondern wenn 2 Kinder sich zugeblinzelt haben.
- Weitere Kreisspiele ausführen und Ideen der Kinder einbeziehen.



**Inselfangen:** 2-4 Kinder sind mit einem Spielband als Fänger gekennzeichnet. Sie versuchen so schnell als möglich ihr Band loszuwerden, indem sie ein Kind berühren. Die Kinder können sich vor den Fangenden in Sicherheit bringen, indem sie eine Insel (Matte, Reif o.Ä.) betreten. Sie dürfen so lange auf der Insel bleiben, bis ein anderes Kind die Insel betritt. 4-6 Inseln bereitlegen.



⇒ Als Insel Material verwenden, das in der Lektion weiter benötigt wird.

**Rette mich:** 2-3 Kinder sind Fangende und versuchen den Bündel als Fängerkennzeichen weiterzugeben. Die Kinder können sich retten, indem sie sich einen Partner suchen und ihm die Hand geben oder mit dem Arm einhaken. Wer fängt, muss jetzt jemand anderes fangen. Die Paare müssen sich sofort wieder trennen und dürfen erst einen neuen Partner suchen, wenn sie wieder verfolgt werden. Wer gefangen wird, übernimmt das Spielband.

- Die Paare müssen Rücken an Rücken sitzen.
- Ideen der Kinder aufnehmen.



⇒ Anspruchsvoll!