

# Bewegungsideen für Zuhause mit deinem Kuscheltier



## Kuscheltier, hüpf

Material: Kuscheltier, Kissenbezug

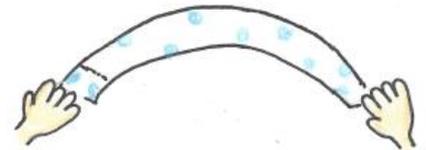
Spieler: mind. zwei Spieler → ein Elternteil und ein Kind; mehrere Kinder

Anleitung: Das Kind hält zwei Ecken eines Kissenbezuges locker fest. Das Elternteil oder ein zweites Kind die beiden anderen Ecken. Auf den Kissenbezug wird nun ein Kuscheltier gelegt. Ziehen die Kinder/Eltern gleichzeitig an den Ecken, hüpf das Kuscheltier nach oben. Das Ziel ist es, das Kuscheltier wieder mit dem Kissenbezug aufzufangen.



Variationen: Es können folgende Variationen gespielt werden:

- Wer schafft es, das Kuscheltier mehrmals hintereinander hoch hüpfen zu lassen?
- Um die Schwierigkeit zu erhöhen, können auch mehrere Kuscheltiere gleichzeitig auf den Kissenbezug gelegt werden.

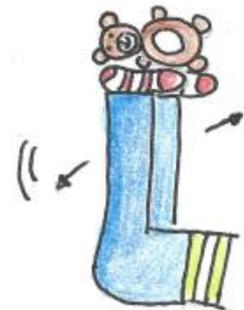


## Kuscheltier, flieg

Material: Kuscheltier

Spieler: mind. ein Spieler

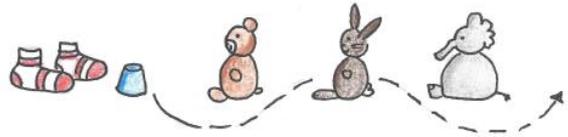
Anleitung: Das Kind legt sich auf den Rücken und streckt die Beine in die Luft. Das Kuscheltier wird auf die Füße gelegt. Das Kind lässt das Kuscheltier fliegen, indem es seine Füße in unterschiedliche Richtungen bewegt. Aber Achtung: Das Kuscheltier darf nicht herunterfallen!



Variationen: Es können folgende Variationen gespielt werden:

- Wenn das Kuscheltier sicher auf den Füßen liegt und das Kind es gut balancieren kann, können größere Kurven oder 8er Bewegungen gemacht werden.

## Kuscheltier-Slalom



Material: mind. drei Kuscheltiere

Spieler: mind. ein Spieler

Anleitung: Das Kind stellt die Kuscheltiere mit etwas Abstand hintereinander auf. Es markiert sich einen Startpunkt (z.B. mit einem Becher, Seil, etc.). Die Kuscheltiere bilden einen Slalom, durch den das Kind herumrennen kann. Es startet vom Startpunkt, rennt durch die Kuscheltier-Bahn und dann gerade wieder zum Startpunkt zurück.

Variationen: Es können folgende Variationen gespielt werden:

- Das Kind kann versuchen sich rückwärts, seitlich, im Hopslerlauf etc. durch die Kuscheltierbahn zu bewegen.
- Es können nach dem Slalom noch weitere Hindernisse überquert werden.
- Gibt es Eltern oder Geschwisterkinder, die mitmachen wollen, kann eine Staffel oder ein Wettrennen mit zwei Bahnen gemacht werden.

## Kuscheltier, wo bist du?

Material: mind. ein Kuscheltier

Spieler: mind. zwei Spieler → ein Elternteil und ein Kind; mehrere Kinder

Anleitung: Ein Kind oder ein Elternteil versteckt das Kuscheltier irgendwo in der Wohnung (am besten werden die Zimmer vorher vereinbart). Das andere Kind oder Elternteil macht solange die Augen zu und zählt langsam bis 10. Dann darf der Suchende los gehen und das Kuscheltier suchen. Hat der Suchende es gefunden, ist der andere an der Reihe und macht die Augen zu.

Variationen: Es können folgende Variationen gespielt werden:

- Es können auch mehrere Kuscheltiere versteckt werden. Diese müssen aber vorher festgelegt werden (am besten mit Namen 😊)
- Das Kind versteckt sich zusammen mit dem Kuscheltier. Das Elternteil muss suchen.

