

Kinderturnen mal anders

Outdoor mit Schwämmen

Zielwerfen

Material Schwämme, Reifen in verschiedenen Größen

Aufgabe Die Reifen werden in unterschiedlichen Abständen vom Startpunkt gelegt. Aufgabe ist nun, die Schwämme so zu werfen, dass sie am Ende in einem Reifen liegen bleiben. Je weiter die Reifen wegliegen, desto schwerer ist die Aufgabe. Um den Schwierigkeitsgrad noch weiter zu erhöhen, können die Reifen kleiner sein oder es kann mit der schwachen Hand geworfen werden.

Schwamm + Körperteil

Material viele Schwämme

Aufgabe Die Schwämme werden im Gelände mit Abstand zueinander verteilt. Die Kinder rennen im Gelände umher. Durch ein Signal sucht sich jedes Kind einen Schwamm und darf diesen nur mit dem vorgegebenen Körperteil berühren (Beispiele: Arm, Zehenspitze, Ellenbogen, Po, Nase, Fingerzahl, ...). Außerdem kann auch in den Laufarten zwischen den Signalen unterschieden werden.

Variation:

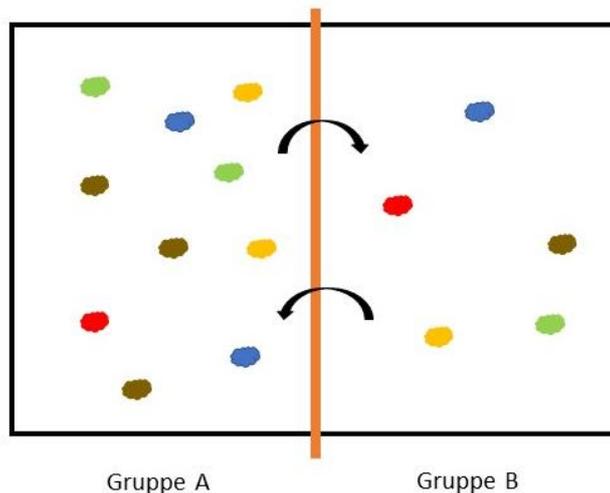
Es ist ein Schwamm weniger als die Personenanzahl im Feld vorhanden. Die Person, die an keinem Schwamm steht, darf sich ein Körperteil für die nächste Runde aussuchen, muss eine kleine Zusatzaufgabe in der Zeit machen oder wartet einfach ab.

Geht die nächste Spielrunde weiter, geht das Kind wieder ins Spielfeld oder es wird ein weiterer Schwamm entfernt, sodass es am Ende einen Gewinner gibt.

„Schwamm Schlacht“

Material Seile als Abgrenzung vom Feld, Schwämme

Aufgabe Das Spielfeld wird in der Mitte durch eine Markierung geteilt. In beiden Feldern wird großzügig die gleiche Anzahl an Schwämmen verteilt. Die Kinder werden in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt und gehen in ihr Feld. Es wird eine bestimmte Zeit gestoppt (ungefähr 2-4 Minuten), in der die Gruppen versuchen so viele Schwämme wie möglich von ihrem eigenen ins andere Feld zu werfen. Nach Ablauf der Zeit hat das Team gewonnen, das weniger Schwämme auf seiner Seite hat.



Kinderturnen mal anders

Outdoor mit Schwämmen

„Der Boden ist Lava“

Material Schwämme

Aufgabe Die Schwämme werden mit Abstand auf dem Boden verteilt, aber so, dass die Kinder noch von Schwamm zu Schwamm gelangen können.

Variation 1:

Die Kinder können sich frei bewegen, dürfen aber nicht den Boden berühren. Wenn sie dies tun, sollen sie eine kleine Aufgabe machen (5 Hampelmänner)

Variation 2:

Die Gruppe wird in Teams geteilt und ein Parcours mit den Schwämmen wird nebeneinander aufgebaut. Das Spiel erfolgt nun wie ein Staffellauf, nur darf der Boden nicht berührt werden. Schafft es ein Kind nicht, so muss es noch einmal von vorne starten. Gewinner ist das Team, in dem alle Spieler als erstes den Parcours geschafft haben.

Variation 3:

Es wird ein Fänger gewählt, der versucht die Kinder zu fangen. Alle Spieler und auch der Fänger dürfen sich hierbei nur auf den Schwämmen bewegen. Ist ein Kind gefangen, so ist es der neue Fänger (es kann auch mehrere Fänger gleichzeitig geben).

Wasser-Edition

Material Schwämme, Eimer, Messbecher/Zollstock, Hindernisse (Hütchen, Reifen, ...)

Aufgabe Die Kinder werden in Gruppen aufgeteilt. Es gibt einen Startpunkt mit einem gefüllten Eimer Wasser und einen leeren Eimer in angemessener Entfernung. Jedes Team erhält einen Schwamm. Aufgabe ist nun in einer vorgegebenen Zeit so viel Wasser wie möglich mithilfe des Schwamms aufzusaugen und in den leeren Eimer zu transportieren. Dabei läuft immer nur eine Person pro Gruppe und der Schwamm wird am Startpunkt an die nächste Person weitergegeben. Gewonnen hat das Team, das nach Ablauf der Zeit am meisten Wasser im Eimer hat (Wasser wird mit dem Messbecher/Zollstock gemessen).

Variation:

Zusätzlich wird ein Hindernisparcours aufgebaut, den die Spieler mit dem aufgesaugten Schwamm absolvieren müssen, bevor sie das Wasser in den Eimer geben dürfen. Hierbei können verschiedene Materialien aber auch Naturhindernisse (Steine, Stöcke) verwendet werden.

