



ÜBUNGSTUNDE DES MONATS: JULI

Inklusion

ALTER: 3 - 6 JAHRE

ERWÄRMEN: "FEUER, WASSER, ERDE"

Material

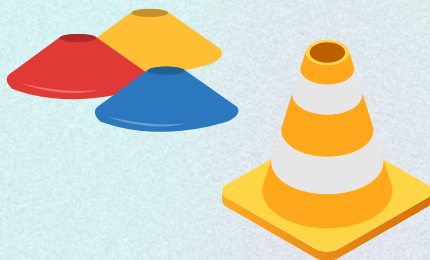
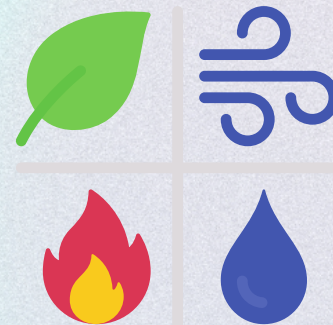
Musikbox, verschiedenfarbige Hütchen

Aufbau

Vor dem Spiel werden allen Elementen eine Farbe zugeordnet, z. B. wie folgt: Feuer = Rot, Wasser = Blau, Erde = Grün, Luft = Gelb. Anschließend wird das Spiel erklärt.

Ablauf

Wenn die Musik startet, dürfen alle Kinder tanzen, toben, rennen. Stoppt die Musik, ruft der*die Übungsleiter*in ein Element. Alle Kinder sollen sich passend zum Element ein Hütchen in der Halle suchen. Danach wird die Musik wieder angeschaltet und das Spiel startet von vorne.



HAUPTTEIL: DIE VERRÜCKTEN SPIELE

BLUMEN PFLANZEN

Material

kleine und große Hütchen/Pylonen



Aufbau

Es werden große Hütchen („Zweige“) und kleine Markierungshütchen („Blumen“) an einem Ort in der Halle bereitgelegt.

Ablauf

Auf ein Startsignal dürfen die Kinder ein großes oder ein kleines Hütchen nehmen und diese in einem markierten Bereich aufstellen. Danach können sie sich das nächste Hütchen holen, bis alle Blumen, bestehend aus einem großen und einem kleinen Hütchen, „angepflanzt“ wurden.

FARBEN SORTIEREN

Material

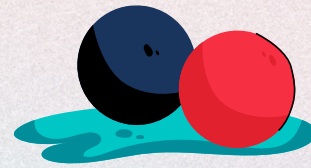
Markierungshütchen, kleine Bälle in den Farben der Hütchen (je gleich viele von jeder Farbe)

Aufbau

Es werden Markierungshütchen in der Halle verteilt.

Ablauf

Die Kinder sollen auf ein Startsignal die Bälle auf die gleichfarbigen Markierungshütchen setzen.



WAND BOCCIA

Material

Verschiedene Wurfgegenstände, wie z. B. Ringe, Bälle, Seile, Indiacas

Ablauf

Die Gegenstände werden von einer Markierung in Richtung einer Wand geworfen. Nach dem Wurf sollten die Gegenstände so dicht wie möglich an der Wand liegen bleiben.

ABWÄRMEN: REISE NACH JERUSALEM

Material

Reifen, Seile oder ähnliches, Musikbox

Aufbau

Zwei Kinder bilden jeweils ein Team. Es werden in der Halle Reifen oder Seile in Kreisform ausgelegt. Es sollte genau ein Reifen oder Seil weniger ausliegen, als es Teams gibt.

Ablauf

Bei Start der Musik dürfen sich die Kinder frei in der Halle bewegen. Stoppt die Musik, muss sich das Team rückwärts in einen der freien Reifen bewegen. Das Team, welches es nicht schafft, einen der freien Reifen zu erreichen, darf als nächstes die Musik bedienen. Daraufhin kann das Spiel wieder von vorne starten.

