



## Schlafkappe

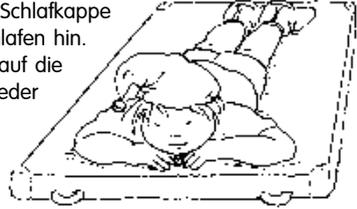
TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion, Sozialverhalten  
 MATERIAL: Eine Mütze, mehrere kleine Matten

DAUER: ●

Mehrere „Zauberunterlagen“ werden in der Turnhalle verteilt. Ein Kind bekommt eine Mütze aufgesetzt und ist die Schlafkappe.

Alle anderen Kinder laufen durch die Halle. Wer von der Schlafkappe berührt wird, legt sich auf dem Hallenboden zum Schlafen hin.

Wird das schlafende Kind von zwei anderen Kindern auf die Zauberunterlage getragen, so erwacht es dort und kann wieder mitmachen.



VARIANTEN: Je nach Größe der Gruppe kann es mehrere Schlafkappen geben. Um die schlafenden Kinder zu den Zauberunterlagen zu transportieren, können auch Rollbretter, die von einem oder zwei Kindern geschoben werden müssen, als Traumautos benutzt werden.



## Schnarchender Riese

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion  
 MATERIAL: Kleine Kästen und kleine Matten

DAUER: ●

Mit den Kästen und kleinen Matten wird in einer Ecke der Turnhalle die Höhle des Riesen gebaut. Gegenüber von der Höhle auf der anderen Turnhallenseite werden mehrere kleine Matten als Zwergenhaus nebeneinander gelegt.

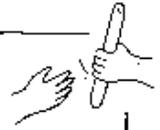
Ein Kind, der Riese, liegt in seiner Höhle und schnarcht. Die anderen Kinder, die Zwerge, sind im Zwergenhaus.

Die Zwerge schleichen sich an den Riesen heran und kitzeln, rufen und streicheln ihn, damit er erwacht. Irgendwann hört der Riese mit dem Schnarchen auf und erwacht. Er springt auf und versucht die flüchtenden Zwerge zu fangen. Die Zwerge laufen schnell in ihr Haus zurück, wo sie in Sicherheit sind.

Die Zwerge, die der Riese auf dem Weg zum Zwergenhaus gefangen hat, gehen mit ihm in seine Höhle. Sie legen sich schlafen und müssen dann helfen, die sich wieder anschleichenden Zwerge zu fangen.

TIPP: Es ist sinnvoll, dass der Riese mit den gefangenen Zwergen ein Zeichen vereinbart, auf das sie alle aufwachen.

## Futtersuche der Krokodile



TRAINIERT: Schnelligkeit

DAUER: ●

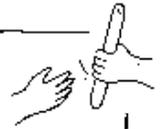
MATERIAL: Viele Wäscheklammern, eine durch die Halle gespannte Zauberschnur, zwei kleine Kästen

Quer durch die Halle wird ein paar Zentimeter über dem Hallenboden eine Zauberschnur gespannt, an die viele Wäscheklammern als Fische geklammt werden. Der Boden der Turnhalle ist das Meer. Es werden zwei Mannschaften von Krokodilen gebildet. Zu beiden Seiten der Zauberschnur gehen die Krokodile in Position: Sie liegen nebeneinander hinter der Linie ihres Spielfeldrandes. Dort befindet sich auch jeweils ein kleiner Kasten als Futterkorb für diese Gruppe. Auf ein Kommando robben die Krokodile von beiden Mannschaften durch das Wasser zu der Schnur, holen sich die Fische und bringen diese in den Futterkorb. Dabei kann sich jedes Krokodil mehrere Fische auf einmal holen. Sieger sind die Krokodile mit den meisten Fischen im Futterkorb.

VARIANTEN: Das Spiel wird erschwert, wenn jedes Krokodil immer nur einen Fisch zum Futterkorb bringen darf.

Anstelle von Wäscheklammern, die an die Zauberschnur gehängt sind, kann man auch eine Mattenbahn in die Mitte der Turnhalle legen, auf der als Fische Bälle (Tischtennis- oder Tennisbälle), kleine Ringe, Bohnensäckchen oder Ähnliches liegen.

## Kanu fahren



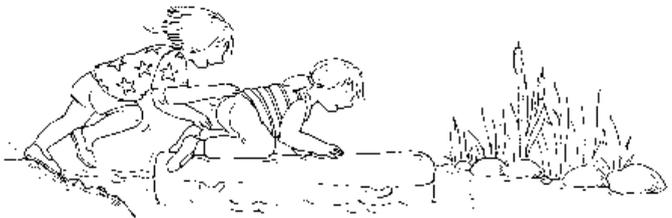
TRAINIERT: Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten, Sprungkraft

DAUER: ●

MATERIAL: Zwei große Weichbodenmatten

Die Kinder werden in zwei Mannschaften eingeteilt. Die beiden Weichbodenmatten sind die Kanus. Sie haben einigen Abstand zueinander, liegen aber genau auf gleicher Höhe. Die Kinder der beiden Gruppen stehen jeweils hinter ihrem Kanu. In einem Abstand (zum Beispiel auf der anderen Hallenseite) ist eine Ziellinie, das Ufer.

Auf ein Startkommando müssen die Kinder immer wieder so auf ihr Kanu springen, dass dieses nach vorne rutscht. Sieger ist diejenige Mannschaft, deren Kanu zuerst am anderen Ufer angelangt ist.



TIPP: Es hat sich bewährt, jede Mannschaft vor Spielbeginn besprechen zu lassen, ob immer nur ein paar Kinder gemeinsam auf die Matte springen oder alle Kinder gleichzeitig.