

Piraten gehen auf große Fahrt

(eignet sich zur Erwärmung)

Einsatz:

Klasse 1 bis 4

BuzzerBox-Funktion:

Musik



Spielorganisation:

Spielen Sie auf Ihrem MP3-Player ein Piratenlied, zu dem sich die Kinder gut bewegen können.

Spielidee:

Erzählen Sie den Kindern von den Piraten auf großer Fahrt:

Ich verwandle euch Kinder nun in Piraten. Ihr seid mit eurem Piratenschiff unterwegs und da geht es lustig zu. Es wird gefeiert, getrunken und gegessen und vor allem getanzt. Allerdings befindet sich ganz in der Nähe ein anderes feindliches Piratenschiff. Sie dürfen euch Piraten auf keinen Fall entdecken, denn ihr habt alle ein Ziel: Beide Piratenschiffe wollen zu der Insel, in der der große Schatz vergraben liegt.

Wenn der Kapitän das feindliche Piratenschiff sieht, schaltet er sofort die Musik aus und alle Piraten müssen erstarren. Bewegt sich doch noch einer, wird er verpflichtet, eine Sonderübung zu machen (z.B. 10 Kniebeugen, Hampelmänner oder Ähnliches). Also: Los geht's!

Die Lehrperson schaltet die Musik ein und stoppt sie.

Variationen:

Das Spiel kann auch mit Ausscheiden gespielt werden. Dies bringt aber für manche Kinder eine geringere Bewegungsdauer mit sich.

Goldtaler ins eigene Lager bringen

Einsatz:

Klasse 1 bis 4

BuZzerBox-Funktion:

Countdown



Spielorganisation:

Zwei gleichstarke Mannschaften bilden.

Für jede Mannschaft eine Laufstrecke abstecken: Gestartet wird bei einem umgedrehten Kästchen oder Kastenoberteil. Die Wendemarke ist ebenso ein umgedrehtes Kästchen, in das mindestens 20 Tennisbälle (= Goldtaler) hineingelegt werden sollten.

Spielidee:

Erzählen Sie den Kindern eine kleine Geschichte zu den Goldtalern:

Ihr wart lange auf See und habt sie endlich entdeckt: Die Insel mit den vielen Schätzen. Jetzt wollen die beiden gegnerischen Piratengruppen möglichst viele Goldtaler in ihr Lager (umgedrehtes Kastenoberteil/Startposition) bringen. Dazu habt ihr aber nicht lange Zeit, denn die Ureinwohner, die das Gold auf der Insel gefunden und neu versteckt haben, kommen immer näher. Zwei Minuten bleiben euch Piraten nur, um das Gold in euer eigenes Lager zu bringen. Die Goldstücke sind allerdings so schwer, dass ein Pirat immer nur eins davon auf einmal tragen kann. Wer wird wohl in der Zeit, die ihr habt, mehr Goldtaler in sein Lager bringen?

Die Kinder stellen sich in den beiden Gruppen hintereinander auf. Auf das Startsignal der Lehrperson läuft das jeweils erste Kind einer Mannschaft los, holt einen Goldtaler und bringt ihn in das eigene Lager (umgedrehtes Kastenoberteil). Dann erst darf das nächste Kind losrennen, um einen Goldtaler zu holen. Ertönt das Signal der BuZzerBox, ist die Zeit abgelaufen und die gesammelten Goldtaler werden gezählt. Die Mannschaft, die die meisten Goldstücke gesammelt hat, gewinnt.

Variationen:

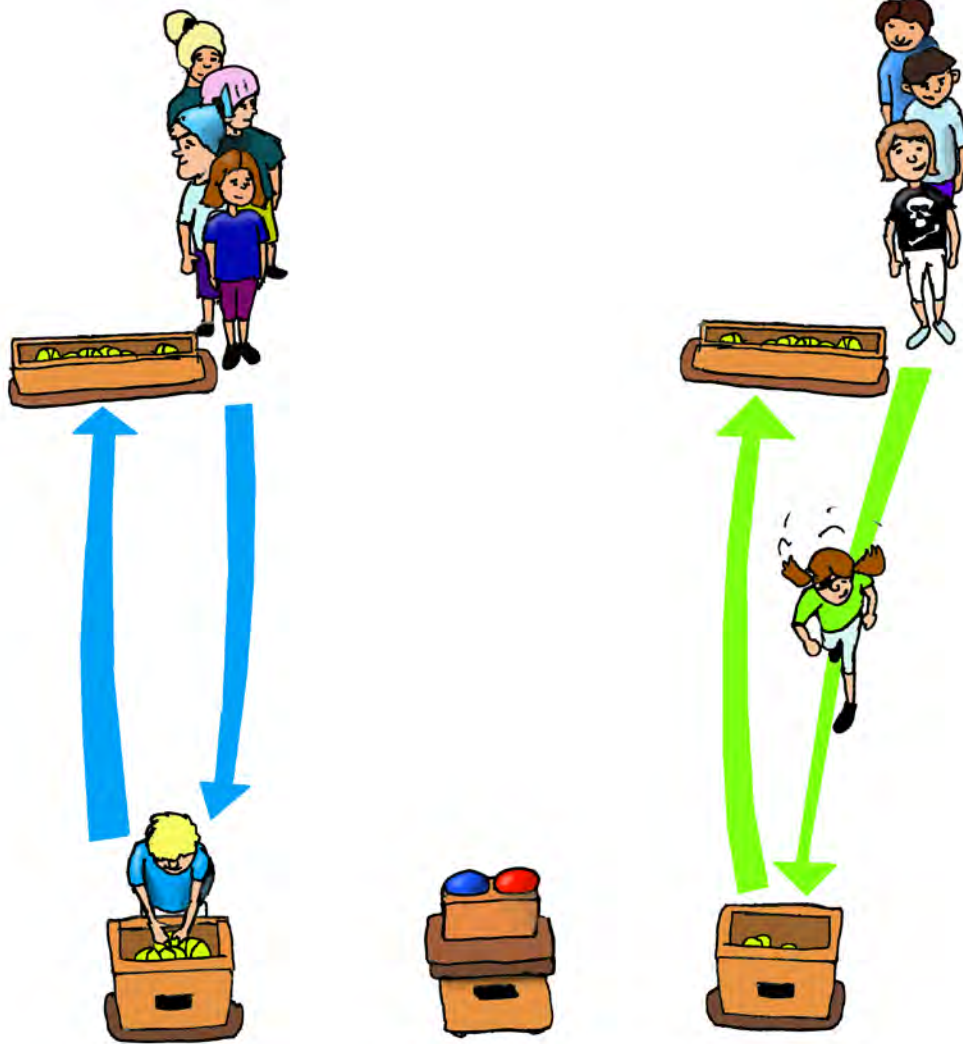
Alternativ können in die Laufstrecke auch Hindernisse eingebaut werden:

ein See (= dicke Matte), der durchquert werden muss;

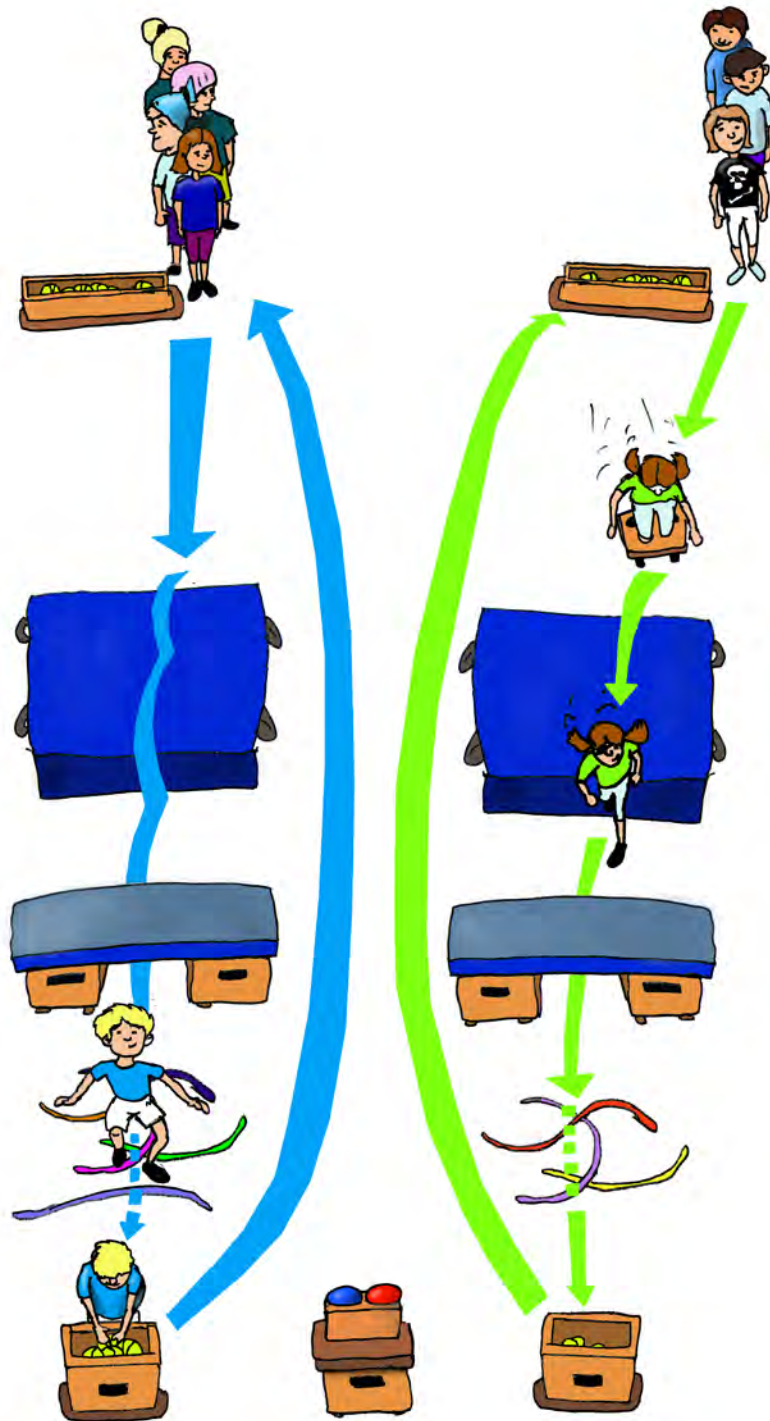
Lianen (= Taue), mit deren Hilfe man über Gräben schwingen kann;

Gebiete, in denen man nur kriechen kann (= Tunnel aus quergestellten einzelnen Kastenteilen), etc.

Skizze:



Skizze (mit Variationen):



Goldtaler ins Piratenschiff befördern

Einsatz:

Klasse 1 bis 4

BuzzerBox-Funktion:

Stoppuhr



Spielorganisation:

Die Kinder stellen sich alle hintereinander in einer Reihe auf. Vor der Reihe befindet sich der Behälter, in dem sich die gesammelten Goldtaler (= Tennisbälle) befinden. Am Ende der Reihe befindet sich das Schiff (= anderer Behälter).

Spielidee:

Erzählen Sie den Kindern eine fortführende Geschichte zu den Goldtalern:

Diese Piratengruppe [zeigen Sie auf die Gruppe, die beim Spiel „Goldtaler ins eigene Lager bringen“ gewonnen hat] konnte eben die meisten Goldtaler transportieren. Der Chefpirat dieser Gruppe ist heute aber sehr guter Laune und holt die andere Gruppe in sein Team. Er möchte die Goldtaler mit ihnen teilen. Also helfen alle mit, um die Goldtaler jetzt vom eigenen Lager auf der Insel in das Piratenschiff zu bringen. Aber dazu müssen sie sich wieder sehr beeilen. Wie viel Zeit benötigen die Piraten wohl für jeden einzelnen Goldtaler?

Die Lehrperson gibt das Startsignal. Die Kinder geben einen Goldtaler durch die Beine an den nächsten Pirat weiter. Sobald der Goldtaler im Schiff ist, stoppt die Lehrperson die Zeit. Beim Nächsten Goldtaler versuchen die Piraten, ihre Zeit zu toppen. Verbesserungsmöglichkeiten werden gemeinsam diskutiert.

Variationen:

Alternativ können die Goldtaler auch über dem Kopf oder auf andere Art und Weise weitergegeben werden.

Statt der Lehrperson kann auch das Kind, das den Goldtaler in das Schiff legt, die Stoptaste der BuzzerBox betätigen.

Goldtaler klauen

(Eignet sich zur Ruhephase am Schluss)

Einsatz:

Klasse 1 bis 4

BuzzerBox-Funktion:

Musik



Spielorganisation:

Spielen Sie auf Ihren MP3-Player ein Entspannungslied mit Meeresrauschen.

Die Kinder suchen sich einen Platz in der Halle. Sie setzen sich breitbeinig hin, legen einen Goldtaler zwischen ihre Beine (auf Höhe der Knie), falten ihre Hände hinter dem Rücken und schließen die Augen.

Spielidee:

Ein ausgewähltes Kind beginnt damit, anderen Kindern deren Goldtaler (= Tennisball) zu klauen.

Wenn eines der sitzenden Kinder bemerkt, dass sich ein Dieb nähert, so legt es schnell die Hände schützend über sein Goldstück. Für diesen Moment darf das Goldstück nicht mehr gestohlen werden.

Gelingt es dem Dieb jedoch, das Goldstück zu klauen, so wird auch das bestohlene Kind zum Dieb. Das Spiel endet, wenn alle Kinder zu Dieben geworden sind.