

# Ins Rollen bringen.....

## Offene Aktionen

### Fallschirmspiele

#### Zeit

30 min

#### Material

Fallschirm

Bunte Bälle in verschiedenen Größen

#### Ziele

- Die Teilnehmer/innen fördern ihr Konzentrations- und Reaktionsvermögen.
- Die Teilnehmer/innen fördern ihre Kondition.
- Bei den Teilnehmer/innen wird Freude an aktiver Bewegung geweckt.

#### Spielanleitung

##### „Platzwechsel“

Das Tuch liegt auf dem Boden und die Teilnehmer/innen stehen drum herum. Alle fassen es mit beiden Händen an und versuchen, es bei „drei“ gemeinsam ganz hoch zu schwingen und oben zu halten.

Sobald das klappt, tauschen die Teilnehmer/innen auf Zuruf der Spielleitung die Plätze und zwar: alle die ein Fahrrad haben; alle, die gerne Roller fahren, alle, die gerne wandern gehen; alle, die schon mal mit dem Zug gefahren sind....

Die Teilnehmer/innen können auch abwechselnd die Rolle der Spielleitung übernehmen und Merkmale nennen, bei denen die entsprechenden Kinder und Erwachsene die Plätze wechseln.

##### „Springtuch“

Das Tuch wird mit beiden Händen am Rand gefasst und auf und ab geschwungen (jedes Kind für sich). Die Teilnehmer/innen lauschen zunächst auf die Geräusche, die sie so erzeugen können. Dann werden z.B. Blätter oder Bälle auf das Tuch gelegt und auf Kommando der Spielleitung gemeinsam hochgehoben. Die Teilnehmer/innen bewegen das Tuch zunächst ganz sachte auf und ab und lassen die Blätter/Bälle sanft tanzen/hüpfen. Dann kommt ein Sturm auf und die Kinder und Erwachsenen sollen alle Blätter/Bälle vom Tuch katapultieren.

##### „Hipp-Hopp“

Das Tuch wird mit beiden Händen festgehalten. Dann strecken die Teilnehmer/innen den rechten Arm in die Luft, sodass nur noch die linke Hand (= Hipp) das Tuch festhält. Dann machen sie eine viertel Drehung nach rechts, sodass sie den Rücken des Nachbarn sehen und laufen los. Sie drehen ein paar Runden im Kreis, bei denen das Tempo langsam gesteigert wird. Die/der langsamste Teilnehmer/in gibt die maximale Geschwindigkeit vor. Stehen wieder alle, gibt es einen Handwechsel (= Hopp). Jetzt hält die rechte Hand das Tuch und die Teilnehmer/innen laufen in die andere Richtung.



# Ins Rollen bringen.....

## Offene Aktionen

Ruft die Spielleitung „Hipp“, kommen alle zum Stehen und es gibt wieder einen Richtungswechsel. Sind die Teilnehmer/innen geübt (erst mal in Zeitlupe machen lassen), kann der Richtungswechsel auch unterm Laufen erfolgen. Im weiteren Spielverlauf ggf. eine schnellere und eine langsamere Gruppe abwechseln lassen.

### „Sumpfland“

Bis auf ein Kind sitzen alle auf dem Boden und haben die Beine unter dem Schwungtuch, das geschüttelt wird, ausgestreckt. Unter dem Schwungtuch ist ein „Krokodil“, das immer mehr Kinder in den „Sumpf“ zieht. Diese Kinder werden dann auch zu Krokodilen.

### „Iglu“

Gemeinsam das Schwungtuch von unten hoch schwingen. Am höchsten Punkt den Fallschirm hinter den Rücken nach unten ziehen, einen Schritt zur Kreismitte gehen und auf den Fallschirmrand setzen (Das Tuch wölbt sich zu einem Iglu).

### „Rakete“

Das Schwungtuch wird gemeinsam hoch geschwungen und am höchsten Punkt lassen ihn alle Kinder los.

### „Traktor“

Die Kinder halten das Schwungtuch mit beiden Händen. Auf das Kommando „Traktor“ hin gehen alle zur Mitte und rollen das Schwungtuch dabei mit den Händen ein. Am Ende ist es ganz klein und kann verpackt werden.