

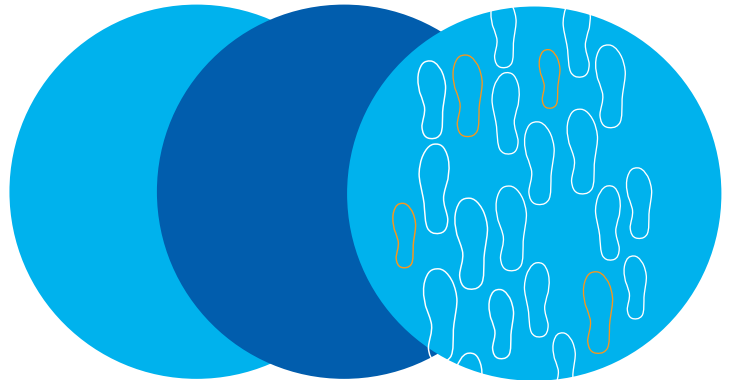
BLAUE SCHUHE

SPIELESAMMLUNG

ZU FUSS ZUR KITA UND IM KIEZ UNTERWEGS

IM RAHMEN DES PROJEKTES

Moabit macht mobil



BERLINbewegt e.V.

BRUNHILDSTR.12

10829 BERLIN

TEL. 030 / 789 58 550

FAX. 030 / 789 58 552

info@berlinbewegt.de

www.berlinbewegt.de

© BERLINbewegt e.V.



GEFÖRDERT DUCH DIE EUROPÄISCHE UNION,
DIE BUNDESREPUBLIK DETUSCHLAND UND
DAS LAND BERLIN IM RAHMEN DES PRO-
GRAMMS «ZUKUNFTSINITIATIVE STADTEIL»
TEILPROGRAMM «SOZIALE STADT»





INHALT

VORWORT

SPIELE FÜR FOLGENDE MARKIERUNGEN

- 01 // SCHLANGENLINIE
- 02 // SCHLANGENLINIE & ZICK ZACK
- 03 // ZICK ZACK 1
- 04 // ZICK ZACK 2
- 05 // GITTERNETZ
- 06 // INSELSPRINGEN
- 07 // KREISSPUR
- 08 // HERZSPUR
- 09 // LINIEN & BALKEN
- 10 // VOGELFEDERSPUR
- 11 // ZWEIER SITESTEPS
- 12 // BALANCIERSPUR 1
- 13 // BALANCIERSPUR 2
- 14 // BÄRENSPUR
- 15 // FROSCHSPUR 1
- 16 // FROSCHSPUR 2
- 17 // HOPSESPUR 1
- 18 // HOPSESPUR 2
- 19 // HOPSESPUR 3
- 20 // PINGUINSPUR
- 21 // SIDESTEPS
- 22 // SIDESTEPS VOR & RÜCK
- 23 // PFERDESPUR
- 24 // BLAUE KANTE

ANHANG

KARTEN MIT MARKIERUNGEN & ROUTEN

VORWORT




////// ZU FUSS ZUR KITA UND IM KIEZ UNTERWEGS



ÜBERALL IN MOABIT SIND SIE ZU SEHEN: DIE BLAUEN FÜSSE UND SPIELE DER AKTION «BLAUE SCHUHE - ZU FUSS ZUR KITA UND IM KIEZ UNTERWEGS».

WAS HAT ES DAMIT AUF SICH?

ZUSAMMEN MIT DEN KINDERN VON FÜNF KITAS AUS DEM QUARTIER (KITA ARCHE MOABIT, KITA EMDENER STRASSE, KITA HUTTENSTRASSE, KITA SOS KINDERDORF UND KITA SPRACHWELT) WURDEN DIE IDEEN FÜR DIE STRASSEN-BEWEGUNGS-SPIELE ENTWICKELT UND DIE UNTERSCHIEDLICHEN MARKIERUNGEN AUFGETRAGEN. SO ENTSTAND EIN BLAUES WEGESYSTEM, WELCHES SICHERE WEGE ZU SPIELPLÄTZEN UND EINRICHTUNGEN IM QUARTIER MARKIERT. JUNG WIE ALT SIND EINGELADEN SICH AUF DEN BLAUEN SPUREN HÜPFEND, SPRINGEND UND BALANCIEREND IM STRASSENRAUM FORTZUBEWEGEN UND SO ETWAS FÜR DIE GESUNDHEIT ZU TUN!



DIE ZIELE DES PROJEKTES «BLAUE SCHUHE - ZU FUSS ZUR KITA UND IM KIEZ UNTERWEGS» ORIENTIEREN SICH AM BEWEGUNGSMANGEL, DEN KINDER UND JUGENDLICHE HEUTZUTAGE HABEN. FACHLICHE GRUNDLAGEN FÜR DAS PROJEKT SIND DIE GESUNDHEITSFÖRDERUNG UND BEWEGUNGSERZIEHUNG - BEIDES ZIELE , DIE SICH AUCH DER BEZIRK MITTE UND DAS QUARTIERSMANAGEMENT GESETZT HABEN.

DIE FOLGEN DES BEWEGUNGSMANGELS WERDEN SCHON BEI DER EINSCHULUNG IN DER GRUNDSCHULE FESTGESTELLT (SCHULEINGANGSUNTERSUCHUNG). VIELE GRUNDSCHULKINDER SIND NUR WENIG IM QUARTIER UNTERWEGS. IHRE ORTSKENNTNISSE (STRASSENAMEN, SPIELORTE, SPIELPLÄTZE) SIND UNGENÜGENDE AUSGEBILDET. DIE FREIZEIT IST NUR UNZUREICHEND MIT BEWEGUNG ERFÜLLT. EINE GROSSE ANZAHL DER KINDER IST WEDER IM SPORTVEREIN ORGANISIERT, NOCH REGELMÄSSIG «DRAUSSEN». DIE MOTIVATION VON ELTERN FÜR BEWEGUNG, DIE BEWEGUNGSANGEBOTE VON KITAS UND GRUNDSCHULEN UND DIE BEWEGUNGSFREUNDLICHE GESTALTUNG VON STADTRÄUMEN IM KIEZ SIND AUSSCHLAGGEBEND FÜR DAS MOTORISCH GESUNDE AUFWACHSEN DER KINDER. MIT DEM PROJEKT «BLAUE SCHUHE - ZU FUSS ZUR KITA UND IM KIEZ UNTERWEGS» WIRD EIN BEITRAG FÜR MEHR BEWEGUNG IM STADTTEIL, MOBILITÄT VON KINDERN UND JUGENDLICHEN IM STRASSENRAUM UND FÜR DIE SPIELKULTUR IM QUARTIER GELEISTET.

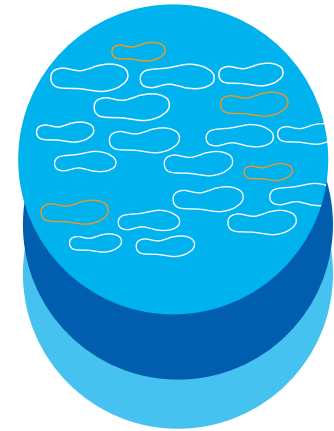
////////// LIEBE NUTZER! ///////////////

IN DER VORLIEGENDEN SPIELESAMMLUNG SIND FÜR DIE VERSCHIEDENEN MARKIERUNGEN SPIEL - UND BEWEGUNGSVORSCHLÄGE ZUSAMMENGESTELLT.

WO SICH DIE EINZELNEN MARKIERUNGEN IN MOABIT BEFINDEN, KANN DEN KARTEN IM ANHANG ENTNOMMEN WERDEN. WEITERE SPIEL- UND BEWEGUNGSIDEEN KÖNNEN SIE IN DER BROSCHÜRE ERGÄNZEN.

WIR WÜRDEN UNS SEHR FREUEN, WENN SIE UNS IHRE SPIELIDEEN AUCH PER E-MAIL AN info@berlinbewegt.de ZUKOMMEN LASSEN. DIE JEWEILS AKTUALISIERTE SPIELESAMMLUNG FINDEN SIE UNTER WWW.MOABIT-MACHT-MOBIL.DE ALS DOWNLOAD.

VIEL SPASS!
IHR BERLINBEWEGT-TEAM





SCHLANGEN LINIE & ZICK ZACK

1. // **«GIFTIGE SCHLANGE»**
BEWEGT EUCH ÜBER DIE SCHLANGE OHNE SIE ZU BERÜHREN! HÜPFT AUF EINEM BEIN, MIT GESCHLOSSENEN BEINEN ODER VON EINEM BEIN AUF ANDERE BEIN BIS ZUM BLUMENKOPF.
2. // **«GEGENVERKEHR»**
ZWEI KINDER STEHEN SICH AN BEIDEN SCHLANGENENDEN GEGENÜBER UND BALANCIEREN AUF EINANDER ZU. SCHAFFT IHR ES AN EINANDER VORBEI ZU KOMMEN, OHNE DABEI VON DER SCHLANGE „RUNTERZUFALLEN“?
3. // **«RÜCKWÄRTSGANG EINLEGEN»**
SCHAFFST DU ES, AUCH RÜCKWÄRTS AUF DER SCHLANGE ZU GEHEN?
4. // **«KINDERSCHLANGE»**
ALLE KINDER NEHMEN SICH BEI DEN HÄNDEN UND GEHEN ALS EINE RIESIGE SCHLANGE DEN ZICK-ZACK-PARCOUR AB. DABEI DARF KEIN KIND HINUNTER FALLEN. IHR KÖNNT EUCH AN DEN HÄNDEN HALTEN ODER DIE HÄNDE AUF DIE SCHULTERN DES VORDERMANNES LEGEN, WIE BEI EINER POLONAISE.
5. // **«IMMER IM TAKT BLEIBEN»**
EIN KIND FÄNGT AN DIE SCHLANGE ABZUHÜPFEN. DAS NÄCHSTE KIND MUSS IM GLEICHEN RHYTHMUS EINSTEIGEN UND DIE SCHLANGE NACHHÜPFEN. ZUR VEREINFACHUNG KANN EIN KIND ODER DIE/DER ERZIEHER-IN EINEN RHYTHMUS DURCH KLATSCHEN VORGEBEN, DEN ALLE KINDER MITHÜPFEN.

KATEGORIE

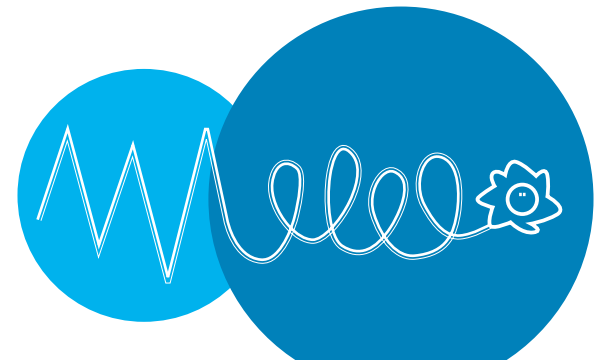
RYTHMUS // KRAFT // AUSDAUER
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

SOZIALFORM

EINZEL-, PARTNER-, GRUPPENSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUFSPIEL // VERWEILSPIEL





ZICK ZACK 1

1. // **«LINIEN ABHÜPFEN»**
HÜPFT VON EINER LINIE ZUR NÄCHSTEN. HÜPFT AUCH MIT EINEM
BEIN ODER VON EINEM AUF'S ANDERE BEIN.
SCHAFFT IHR DAS AUCH RÜCKWÄRTS?
2. // **«ACHTUNG! NICHT BERÜHREN!»**
JETZT HEISST ES: NICHT DIE LINIEN BERÜHREN! SCHAFFT IHR ES BIS
ZUR BLUME ZU HÜPFEN, OHNE DIE LINIEN ZU BERÜHREN?
AUCH HIER KÖNNT IHR MIT EINEM, ZWEI ODER ABWECHSELND VON
EINEM AUF'S ANDERE BEIN HÜPFEN.
3. // **«BESETZT!»**
DAS ERSTE KIND HÜPFT VON LINIE ZU LINIE BIS ZUR BLUME UND
STELLT SICH AUF DIESE. DAS NÄCHSTE KIND HÜPFT HINTERHER BIS
ZUR BLUME, KANN JEDOCH NICHT DARAUFG, DA DIE BLUME „BESETZT“
IST. DAS ERSTE KIND RUFT LAUT: «DIE BLUME IST BESETZT!». DAS
ZWEITE KIND FRAGT: «WIE KOMME ICH HINAUF?» DAS ERSTE KIND
DENKT SICH EINE AUFGABE AUS (Z.B. BRÜLLEN WIE EIN LÖWE, IM
KREIS DREHEN, ...). HAT DAS ZWEITE KIND DIE AUFGABE ERFÜLLT
DARF ES DIE BLUME BESETZEN UND DEM NÄCHSTEN KIND
EINE AUFGABE STELLEN.
4. // **«IMMER IM TAKT BLEIBEN»**
EIN KIND FÄNGT AN DIE SCHLANGE ABZUHÜPFEN. DAS NÄCHSTE
KIND MUSS IM GLEICHEN RHYTHMUS EINSTEIGEN UND DIE SCHLAN-
GE NACHHÜPFEN. ZUR VEREINFACHUNG KANN EIN KIND ODER DIE
ERZIEHER-IN EINEN RHYTHMUS DURCH KLATSCHEN VORGEBEN, DEN
ALLE KINDER MITHÜPFEN.

KATEGORIE

RHYTHMUS // KRAFT // AUSDAUER
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

SOZIALFORM

EINZEL-, PARTNER-, GRUPPENSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUFSPIEL // VERWEILSPIEL





ZICK ZACK 2

1. // **«LINIEN ABHÜPFEN»**
HÜPFT VON EINER LINIE ZUR NÄCHSTEN. HÜPFT AUCH MIT EINEM
BEIN ODER VON EINEM AUF'S ANDERE BEIN.
SCHAFFT IHR DAS AUCH RÜCKWÄRTS?
2. // **«ACHTUNG! NICHT BERÜHREN!»**
JETZT HEISST ES: NICHT DIE LINIEN BERÜHREN! SCHAFFT IHR ES BIS
ZUM ENDE ZU HÜPFEN, OHNE DIE LINIEN ZU BERÜHREN?
AUCH HIER KÖNNT IHR MIT EINEM, ZWEI ODER ABWECHSELND VON
EINEM AUF'S ANDERE BEIN HÜPFEN.
3. // **«KINDERSCHLANGE»**
ALLE KINDER NEHMEN SICH BEI DEN HÄNDEN UND BALANCIEREN ALS
EINE RIESIGE SCHLANGE DEN ZICK-ZACK-PARCOUR AB. DABEI DARF
KEIN KIND HINUNTER FALLEN. IHR KÖNNT EUCH AN DEN HÄNDEN
HALTEN ODER DIE HÄNDE AUF DIE SCHULTERN DES VORDERMANNS
LEGEN, WIE BEI EINER POLONAISE.
4. // **«FERTIG MACHEN ZUM ABFLUG»**
STELLT EUCH VOR, IHR SEID EIN FLUGZEUG UND FLIEGT IM ZICK ZACK
ÜBER BERLIN. WAS KÖNNT IHR SEHEN? SEHT IHR DAS BRANDENBUR-
GER TOR, DIE SIEGESSÄULE? DIE KINDER BREITEN DIE ARME AUS UND
FLIEGEN LOS (AUCH ALS ZUG, VOGEL, ETC. MÖGLICH).
5. // **«GEGENVERKEHR»**
ZWEI KINDER STEHEN SICH AN BEIDEN SCHLANGENENDEN GEGEN-
ÜBER UND BALANCIEREN AUF EINANDER ZU. SCHAFFT IHR ES ANEIN-
ANDER VORBEI ZU KOMMEN, OHNE DABEI VON DER ZICK-ZACK-LINIE
„RUNTERZUFALLEN“?

KATEGORIE

RYTHMUS // KRAFT // AUSDAUER
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

SOZIALFORM

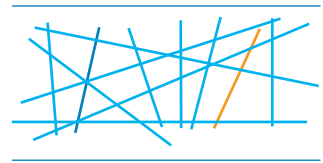
EINZEL-, PARTNER-, GRUPPENSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUFSPIEL // VERWEILSPIEL







INSEL SPRINGEN

1. // **«INSELN ABHÜPFEN»**
HÜPFT VON EINER INSEL ZUR NÄCHSTEN. HÜPFT AUCH MIT EINEM
BEIN ODER VON EINEM AUF ANDERE BEIN.
SCHAFFT IHR DAS AUCH RÜCKWÄRTS?
2. // **«INSELTAUSCH»**
JEDE INSEL IST DURCH EINEN INSELBEWOHNER BESETZT. JEDOCH
WIRD ES DEN INSELBEWOHNERN SCHNELL LANGWEILIG AUF IHRER
KLEINEN INSEL, SIE WOLLEN ANDERE INSELN ENTDECKEN. DAZU
SUCHEN SIE SICH EIN KIND, DAS MIT IHNEN DIE INSEL TAUSCHEN
MÖCHTE. BEI DEM TAUSCH MÜSSEN DIE KINDER DARAUFG ACHTEN,
DASS SIE NICHT INS WASSER FALLEN,
DA LEBEN NÄMLICH GEFÄHRLICHE HAIE!
3. // **«ACHTUNG HAIE!»**
JEDE INSEL IST WIEDER DURCH EIN KIND BESETZT. DIE INSELBEWOH-
NER MÖCHTEN ZU EINER ANDEREN INSEL SCHWIMMEN, ES LEBEN
ABER GEFÄHRLICHE HAIE IM WASSER, DENEN MAN ENTKOMMEN
MUSS. EIN KIND SPIELT DEN HAI, DER DIE SCHWIMMENDEN INSELBE-
WOHNER FANGEN MUSS. DABEI GILT: ES DARF JEWEILS NUR EIN KIND
AUF EINER INSEL SEIN UND IHR DÜRFT EUCH NUR MIT
TIPPELSCHRITTEN VORWÄRTS BEWEGEN (HOPSEND, ...)!

KATEGORIE

KRAFT // AUSDAUER
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

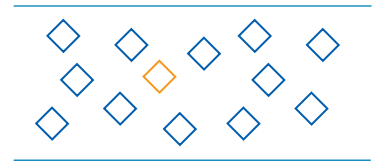
SOZIALFORM

EINZEL-, PARTNER-, GRUPPENSPIEL
ROLLENSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUFSPIEL // VERWEILSPIEL





KREISSPUR

KATEGORIE

KRAFT // AUSDAUER
 KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

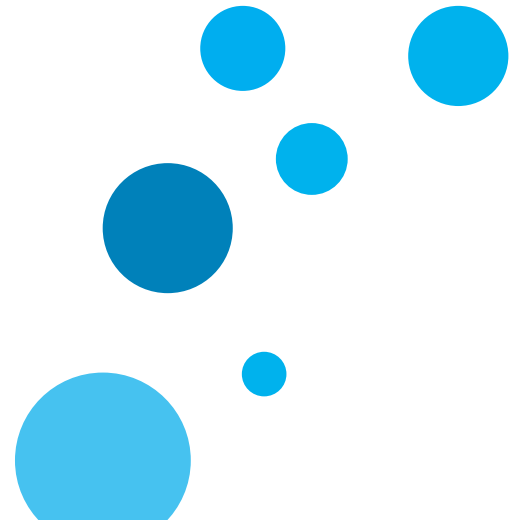
SOZIALFORM

EINZEL-, PARTNER-, GRUPPENSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUFSPIEL // VERWEILSPIEL

1. ////////////////////////////////////// **«KREISE ABHÜPFEN»**
 HÜPFT VON EINEM KREIS ZUM NÄCHSTEN. HÜPFT AUCH MIT EINEM BEIN ODER VON EINEM AUF'S ANDERE BEIN. SCHAFFT IHR DAS AUCH RÜCKWÄRTS?
2. ////////////////////////////////////// **«ACHTUNG! NICHT BERÜHREN!»**
 BEWEGT EUCH ZWISCHEN DEN KREISEN HINDURCH OHNE DIESE ZU BERÜHREN. BREITET DIE ARME AUS , STELLT EUCH VOR, IHR SEID EIN FLUGZEUG, VOGEL, USW. STAMPFT WIE EIN ELEFANT, STOLZIERT WIE EINE GIRAFFE, SCHLEICHT WIE EINE KATZE, USW.
3. ////////////////////////////////////// **«KREISTAUSCH»**
 JEDER KREIS IST DURCH EIN KIND BESETZT. JEDOCH MÖCHTEN DIE KINDER AUCH DIE ANDEREN KREISE KENNENLERNEN. DAFÜR SUCHT SICH JEDES KIND EINEN PARTNER ZUM TAUSCHEN. BEIM TAUSCH DÜRFEN DIE KINDER DEN BODEN NICHT BERÜHREN, SONST FALLEN SIE TIEF!





HERZSPUR

KATEGORIE

KRAFT // AUSDAUER
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

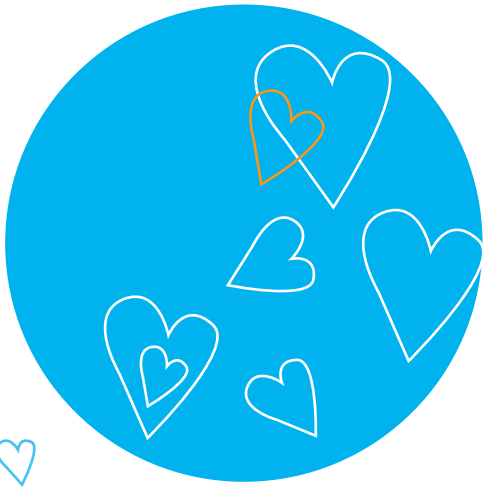
SOZIALFORM

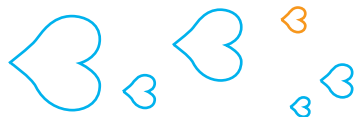
EINZEL-, PARTNER-, GRUPPENSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUFSPIEL // VERWEILSPIEL

1. ////////////////////////////////////// **«HERZEN ABHÜPFEN»**
HÜPFT VON HERZ ZU HERZ. HÜPFT MIT EINEM BEIN
ODER VON EINEM AUF S ANDERE BEIN.
SCHAFFT IHR DAS AUCH RÜCKWÄRTS?
2. ////////////////////////////////////// **«IN WEITER FERNE»**
ZWEI KINDER BEFINDEN SICH AUF ZWEI HERZEN, DIE AM WEITESTEN
VONEINANDER ENTFERNT SIND. SIE WOLLEN SICH BESUCHEN, DABEI
ENTSCHEIDEN SICH DIE KINDER ZUERST, WER BESUCHT WERDEN SOLL.
DIE ANDEREN KINDER BEFINDEN SICH AUF DEN ANDEREN HERZEN
UND VERSUCHEN DEN BESUCH ZU VERHINDERN. DIE KINDER KÖNNEN
SICH Z.B. AN DEN HÄNDEN HALTEN, DER BESUCH VERSUCHT UNTER
DEN ARMEN DURCHZUSCHLÜPFEN.
3. ////////////////////////////////////// **«HERZENTAUSSCH»**
JEDES HERZ IST DURCH EIN KIND BESETZT. JEDOCH MÖCHTEN DIE
KINDER AUCH DIE ANDEREN HERZEN KENNENLERNEN. DAFÜR SUCHT
SICH JEDES KIND EINEN PARTNER ZUM TAUSCHEN.
BEIM TAUSCH DÜRFEN DIE KINDER DEN BODEN NICHT BERÜHREN,
SONST FALLEN SIE TIEF!





LINIEN & BALKEN

1. **«ZEBRASTREIFEN»**
DIE LINIEN SIND ZEBRASTREIFEN ÜBER DIE DIE GRUPPE GEHEN MÖCHTE. ZWEI KINDER SIND DIE AUTOS, DIE RÜCKSICHTSLOS ÜBER DEN ZEBRASTREIFEN FAHREN. DESHALB MUSS DIE GRUPPE SEHR VORSICHTIG SEIN. DIE AUTOS FAHREN VON EINER SEITE ZUR ANDEREN, DIE KINDER MÜSSEN DEN AUTOS AUSWEICHEN WÄHREND SIE VON LINIE ZU LINIE HÜPFEN.
2. **«TURNBALKEN»**
DIE LINIEN SIND TURNBALKEN, AUF DENEN MAN TURNEN KANN. DABEI MACHT EIN KIND EINE ÜBUNG VOR, DIE ANDEREN KINDER AUF DEN ANDEREN BALKEN MACHEN DIESE ÜBUNG NACH.
3. **«GEGENVERKEHR»**
ZWEI KINDER STEHEN SICH JEWEILS AN EINEM BALKEN GEGENÜBER UND BALANCIEREN AUF EINANDER ZU. SCHAFFT IHR ES ANEINANDER VORBEI ZU KOMMEN, OHNE DABEI VOM BALKEN RUNTERZUFALLEN?
4. **«LINIEN ABHÜPFEN»**
HÜPFT VON EINER LINIE ZUR NÄCHSTEN. HÜPFT AUCH MIT EINEM BEIN ODER VON EINEM AUF ANDERE BEIN. SCHAFFT IHR DAS AUCH RÜCKWÄRTS?

KATEGORIE

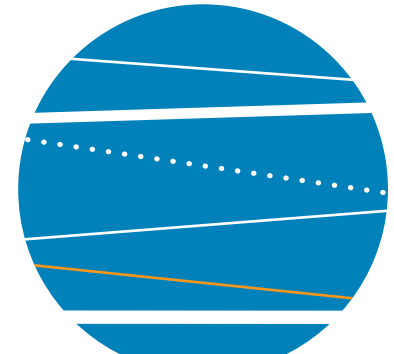
KRAFT // AUSDAUER
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

SOZIALFORM

EINZEL-, PARTNER-, GRUPPEN-,
ROLLENSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUF-, // VERWEILSPIEL





VOGEL FEDERSPUR

1. ////////////////////////////////////// **«FEDERN ABHÜPFEN»**

HÜPFT VON FEDER ZU FEDER. HÜPFT AUCH MIT EINEM BEIN ODER VON EINEM AUF'S ANDERE BEIN. SCHAFFT IHR DAS AUCH RÜCKWÄRTS?

2. ////////////////////////////////////// **«BESETZT!»**

DAS ERSTE KIND HÜPFT VON FEDER ZU FEDER BIS ZUM NEST UND STELLT SICH AUF DIESES, ES IST DER ERSTE VOGEL. DAS NÄCHSTE KIND HÜPFT HINTERHER BIS ZUM NEST, KANN JEDOCH NICHT DARAUF, DA DAS NEST „BESETZT“ IST. DAS ERSTE KIND RUFT LAUT: «DAS NEST IST BESETZT!». DAS ZWEITE KIND FRAGT: «WIE KOMME ICH HINEIN?» DAS ERSTE KIND DENKT SICH EINE AUFGABE AUS (Z.B. BRÜLLEN WIE EIN LÖWE, IM KREIS DREHEN, ...). HAT DAS ZWEITE KIND DIE AUFGABE ERFÜLLT DARF ES DAS NEST BESETZEN UND DEM NÄCHSTEN KIND EINE AUFGABE STELLEN.

KATEGORIE

KRAFT // AUSDAUER
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

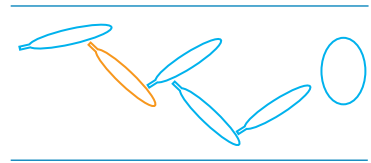
SOZIALFORM

EINZEL-, GRUPPEN-, ROLLENSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUFSPIEL // VERWEILSPIEL





ZWEIER SITE STEPS

1. // **«GEMEINSAM GEHT'S BESSER»**
ZWEI KINDER STELLEN SICH AUF DIE BLAUEN FÜSSE. DABEI SCHAUEN SIE SICH AN UND NEHMEN SICH AN DEN HÄNDEN. DIE AUFGABE IST ES GEMEINSAM DIE FÜSSE ABZUGEHEN OHNE SICH LOSZULASSEN. SCHAFFT IHR DAS AUCH HÜPFEND UND SPRINGEND?
2. // **«SCHRITTE ZÄHLEN»**
WIE VIELE SCHRITTE BRAUCHT IHR BIS ZUR ANDEREN SEITE? ZÄHLT BEIM GEHEN LAUT MIT.
3. // **«GEGENVERKEHR»**
ZWEI KINDER STEHEN SICH JEWEILS GEGENÜBER UND HALTEN SICH AN DEN HÄNDEN. AUF DER ANDEREN SEITE DER SCHUHSPUR HABEN SICH AUCH ZWEI KINDER AUF DIE BLAUEN SCHUHE GESTELLT UND HALTEN SICH EBENFALLS AN DEN HÄNDEN. NUN LAUFEN ALLE VIER KINDER DIE SCHUHE AB, DIE ZWEI PARTNER BEWEGEN SICH AUF EINANDER ZU. SCHAFFT IHR ES ANEINANDER VORBEI ZU KOMMEN, OHNE DABEI DIE SCHUHSPUR ZU VERLASSEN?

KATEGORIE

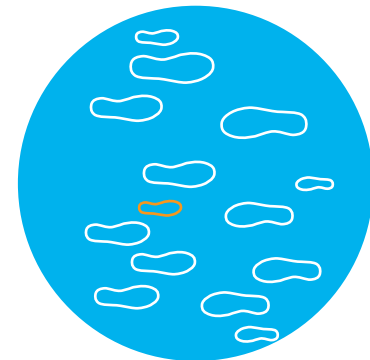
SPRACHFÖRDERUNG // ZÄHLEN ÜBEN
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

SOZIALFORM

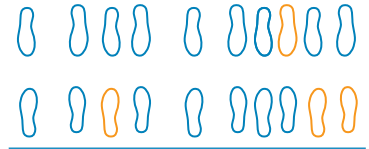
EINZEL-, PARTNERSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUF-, // VERWEILSPIEL



////// SPIEL 11 // WEITERE SPIELIDEEEN //



BALANCIER SPUR 1

1. **«SCHUHE ABTIPPELN»**
TIPPELT DIE SCHUHE NACHEINANDER AB, OHNE DIE SPUR ZU VERLASSEN!
2. **«NUR JEDER ZWEITE FUSS IST FEST»**
STELLT EUCH VOR, IHR LAUFT ÜBER EINE HÄNGEBRÜCKE. DIE SCHUHE SIND DABEI DIE EINZELNEN BRETTEN. JEDOCH MÜSST IHR AUFPASSEN, DENN NUR JEDER ZWEITE SCHUH IST FEST, IHR WÜRDET IN DIE TIEFE STÜRZEN, WENN IHR DARAUF TRETET. SEID ALSO VORSICHTIG UND TRETET NUR AUF JEDEN ZWEITEN SCHUH!
3. **«GEGENVERKEHR»**
ZWEI KINDER STEHEN SICH JEWEILS AN EINEM ENDE GEGENÜBER UND GEHEN AUF EINANDER ZU. SCHAFFT IHR ES ANEINANDER VORBEI ZU KOMMEN, OHNE DABEI VON DEN SCHUHEN RUNTER ZU FALLEN?
4. **«SCHRITTE ZÄHLEN»**
WIE VIELE SCHRITTE BRAUCHT IHR BIS ZUR ANDEREN SEITE? ZÄHLT BEIM LAUFEN LAUT MIT.
5. **«MEIN RECHTER/LINKER FUSS»**
HÜPFT NUR AUF EUREM RECHTEN/LINKEN FUSS. DABEI MÜSST IHR AUFPASSEN AUCH NUR AUF DIE LINKEN SCHUH-MARKIERUNGEN ZU TRETEN! DER LINKE FUSS PASST JA AUCH GAR NICHT AUF DEN RECHTEN SCHUHABDRUCK!

KATEGORIE

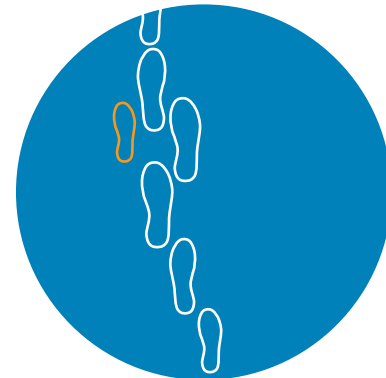
KRAFT // AUSDAUER
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT
SPRACHFÖRDERUNG // ZÄHLEN ÜBEN

SOZIALFORM

EINZEL-, GRUPPEN-, ROLLENSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUFSPIEL // VERWEILSPIEL





BALANCIER SPUR 2

1. // **«SCHUHE ABTIPPELN»**
TIPPELT DIE SCHUHE NACHEINANDER AB, OHNE DIE SPUR VERLASSEN!
2. // **«NUR JEDER ZWEITE FUSS IST FEST»**
STELLT EUCH VOR, IHR LAUFT ÜBER EINE HÄNGEBRÜCKE. DIE SCHUHE SIND DABEI DIE EINZELNEN BRETTEN. JEDOCH MÜSST IHR AUFPASSEN, DENN NUR JEDER ZWEITE SCHUH IST FEST, IHR WÜRDET IN DIE TIEFE STÜRZEN, WENN IHR DARAUF TRETET. SEID ALSO VORSICHTIG UND TRETET NUR AUF JEDEN ZWEITEN SCHUH!
3. // **«GEGENVERKEHR»**
ZWEI KINDER STEHEN SICH JEWEILS AN EINEM ENDE GEGENÜBER UND GEHEN AUF EINANDER ZU. SCHAFFT IHR ES AN EINANDER VORBEI ZU KOMMEN, OHNE DABEI VON DEN SCHUHEN RUNTER ZU FALLEN?
4. // **«SCHRITTE ZÄHLEN»**
WIE VIELE SCHRITTE BRAUCHT IHR BIS ZUR ANDEREN SEITE? ZÄHLT BEIM GEHEN LAUT MIT.
5. // **«MEIN RECHTER/LINKER FUSS»**
HÜPFT NUR AUF EUREM RECHTEN/LINKEN FUSS. DABEI MÜSST IHR AUFPASSEN AUCH NUR AUF DIE LINKEN SCHUH-MARKIERUNGEN ZU TRETEN! DER LINKE FUSS PASST JA AUCH GAR NICHT AUF DEN RECHTEN SCHUHABDRUCK!

KATEGORIE

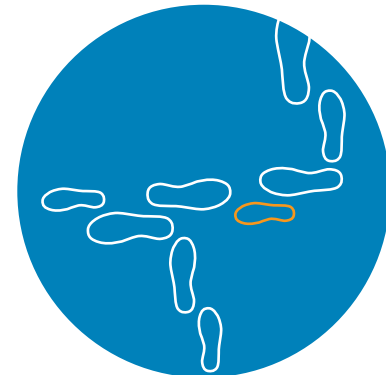
KRAFT // AUSDAUER
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT
SPRACHFÖRDERUNG // ZÄHLEN ÜBEN

SOZIALFORM

EINZEL-, GRUPPEN-, ROLLENSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUFSPIEL // VERWEILSPIEL





BÄRENSPUR

1. // «DER BÄR IST LOS»
LAUFT DIE SPUREN NACHEINANDER AB, BRÜLLT DABEI WIE EIN BÄR.
NEHMT DIE ARME DAZU, UM EURE GEFÄHRLICHKEIT ZU UNTERSTREI-
CHEN. VERSUCHT WIE EIN BÄR ZU LAUFEN, SCHWER UND LANGSAM ...

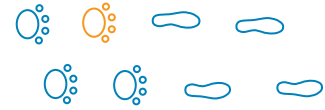
KATEGORIE
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

SOZIALFORM
EINZELSPIEL

SPIELFORM
DURCHLAUFSPIEL



////// SPIEL 14 //// WEITERE SPIELIDEEEN ////



FROSCHSPUR

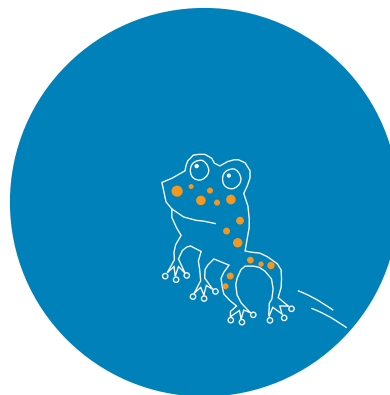
1

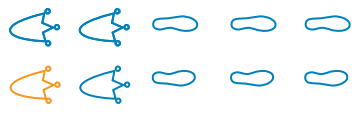
1. ////////////////////////////////////// **«QUAK»**
 HÜPFT AUF DEN MARKIERUNGEN WIE EIN FROSCH
 UND QUAKT DABEI!
2. ////////////////////////////////////// **«WELCHER FROSCH HÜPFT AM WEITESTEN?»**
 EIN KIND IST DER SCHIEDSRICHTER, ES SOLL NACHHER BESTIM-
 MEN, WELCHER FROSCH AM WEITESTEN GESPRUNGEN IST. DER
 ERSTE FROSCH STELLT SICH AUF DIE ERSTEN FROSCHFÜSSE UND
 SPRINGT MIT GESCHLOSSENEN BEINEN (WIE EIN FROSCH) SO
 WEIT WIE MÖGLICH. DER SCHIEDRICHTER MERKT SICH DIE STELLE
 (KANN AUCH MIT KREIDE MARKIERT WERDEN). DANN IST DAS
 NÄCHSTE KIND AN DER REIHE.

KATEGORIE
 KRAFT // AUSDAUER
 KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

SOZIALFORM
 EINZEL-, GRUPPEN-, ROLLENSPIEL

SPIELFORM
 DURCHLAUFSPIEL





/// // SPIEL 16 // // WEITERE SPIELIDEEEN ///



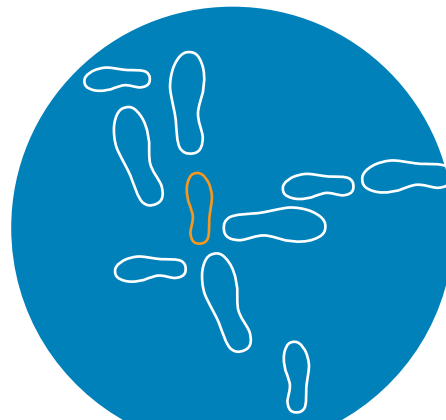
HOPSESPUR 1

1. /// «FÜSSE ABHÜPFEN»
HÜPFT AUF DEN MARKIERUNGEN SO, WIE DIE FÜSSE ES ANZEIGEN.
2. /// «ALLE HÄNDE IN DIE HÖHE!»
NEHMT BEIM HÜPFEN AUCH DIE ARME MIT. WENN MIT BEIDEN FÜSSEN GEHÜPFT WIRD, WERDEN BEIDE ARME NACH OBEN GENOMMEN. BEI DEM LINKEN FUSS NUR DER LINKE ARM ...

KATEGORIE
KRAFT // AUSDAUER
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

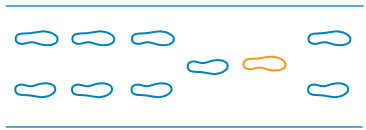
SOZIALFORM
EINZELSPIEL

SPIELFORM
DURCHLAUFSPIEL





////// SPIEL 18 // WEITERE SPIELIDEEEN //



////////////////////// SPIEL 19 // WEITERE SPIELIDEEEN //



PINGUINSPUR PUR

1. //////////////// <<DER PINGUIN IST LOS>>
GEHT DIE FÜSSE NACHEINANDER AB UND WATSCHT DABEI WIE
EIN PINGUIN! NEHMT DIE ARME MIT UND HALTET SIE WIE EIN
PINGUIN DICHT AM KÖRPER.

KATEGORIE
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT

SOZIALFORM
EINZELSPIEL

SPIELFORM
DURCHLAUFSPIEL





SIDESTEPS

1. **«SCHUHE ABGEHEN»**
 GEHT DIE MARKIERUNGEN AB, SO WIE DIE FÜSSE ES ANZEIGEN.
 PASST AUF, DASS IHR DABEI NICHT RUNTERFALLT!
2. **«ABHÜPFEN GEHT AUCH!»**
 IHR KÖNNT DIE SCHUHE AUCH ENTLANG HÜPFEN, INDEM IHR MIT
 GESCHLOSSENEN FÜSSEN ZUM JEWEILS NÄCHSTEN SCHUHPAAR
 HÜPFT.
3. **«SCHRITTE ZÄHLEN»**
 WIE VIELE SCHRITTE BRAUCHT IHR BIS ZUR ANDEREN SEITE? ZÄHLT
 BEIM GEHEN LAUT MIT.
4. **«GEGENVERKEHR»**
 EIN KIND STEHT AUF DER EINEN SEITE, AUF DER ANDEREN SEITE
 DER SCHUHSPUR STEHT EIN ZWEITES KIND AUF DEN SCHUHEN.
 DIE BEIDEN GEHEN SICH AUF DEN SCHUHEN ENTGEGEN. SCHAFFT
 IHR ES ANEINANDER VORBEI ZU KOMMEN, OHNE DIE
 SCHUHABDRÜCKE ZU VERLASSEN?

KATEGORIE

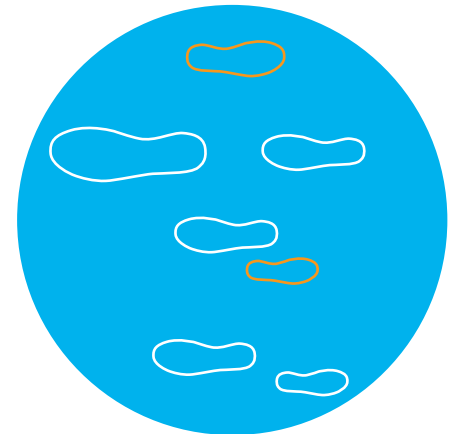
KRAFT // AUSDAUER
 KOORDINATION // GLEICHGEWICHT
 SPRACHFÖRDERUNG // ZÄHLEN ÜBEN

SOZIALFORM

EINZEL-, PARTNERSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUF-, VERWEILSPIEL



OOOOO O OOOO O

SIDESTEPS VOR & RÜCK

1. //////////////// «SCHUHE ABGEHEN»
GEHT DIE MARKIERUNGEN AB, SO WIE DIE FÜSSE ES ANZEIGEN.
PASST AUF, DASS IHR DABEI NICHT RUNTERFALLT!
2. //////////////// «ABHÜPFEN GEHT AUCH!»
IHR KÖNNT DIE SCHUHE AUCH ENTLANG HÜPFEN, INDEM IHR MIT
GESCHLOSSENEN FÜSSEN ZUM JEWEILS NÄCHSTEN
SCHUHPAAR HÜPFT.
3. //////////////// «SCHRITTE ZÄHLEN»
WIE VIELE SCHRITTE BRAUCHT IHR BIS ZUR ANDEREN SEITE? ZÄHLT
BEIM LAUFEN LAUT MIT.
4. //////////////// «GEGENVERKEHR»
EIN KIND STEHT AUF DER EINEN SEITE, AUF DER ANDEREN SEITE
DER SCHUHSPUR STEHT EIN ZWEITES KIND AUF DEN SCHUHEN.
DIE BEIDEN LAUFEN SICH AUF DEN SCHUHEN ENTGEGEN. SCHAFFT
IHR ES ANEINANDER VORBEI ZU KOMMEN, OHNE DIE
SCHUHABDRÜCKE ZU VERLASSEN?

KATEGORIE

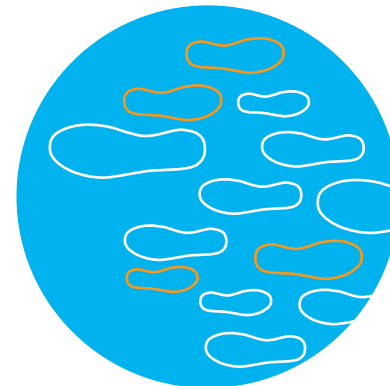
KRAFT // AUSDAUER
KOORDINATION // GLEICHGEWICHT
SPRACHFÖRDERUNG // ZÄHLEN ÜBEN

SOZIALFORM

EINZELSPIEL

SPIELFORM

DURCHLAUFSPIEL





////////////////////////////////////// SPIEL 23 // WEITERE SPIELIDEEEN //



BLAUE KANTE

1. // «AUF DER MAUER - AUF DER LAUER»

KLETTERT AUF DIE KANTE UND BALANCIERT AUF DER BLAUEN KANTE ENTLANG BIS ZUM ENDE. IHR KÖNNT DIE ARME DABEI SEITLICH AUSSTECKEN.

2. // «TURNBALKEN»

DIE LINIE IST EIN TURNBALKEN, AUF DEM MAN TURNEN KANN. DABEI MACHT EIN KIND EINE ÜBUNG VOR, DIE ANDEREN KINDER MACHEN DIE ÜBUNG NACH.

3. // «GEGENVERKEHR»

ZWEI KINDER STEHEN SICH JEWEILS AN EINEM BALKENENDE GEGENÜBER UND BALANCIEREN AUF EINANDER ZU. SCHAFFT IHR ES ANEINANDER VORBEI ZU KOMMEN, OHNE DABEI VOM BALKEN ZU FALLEN?

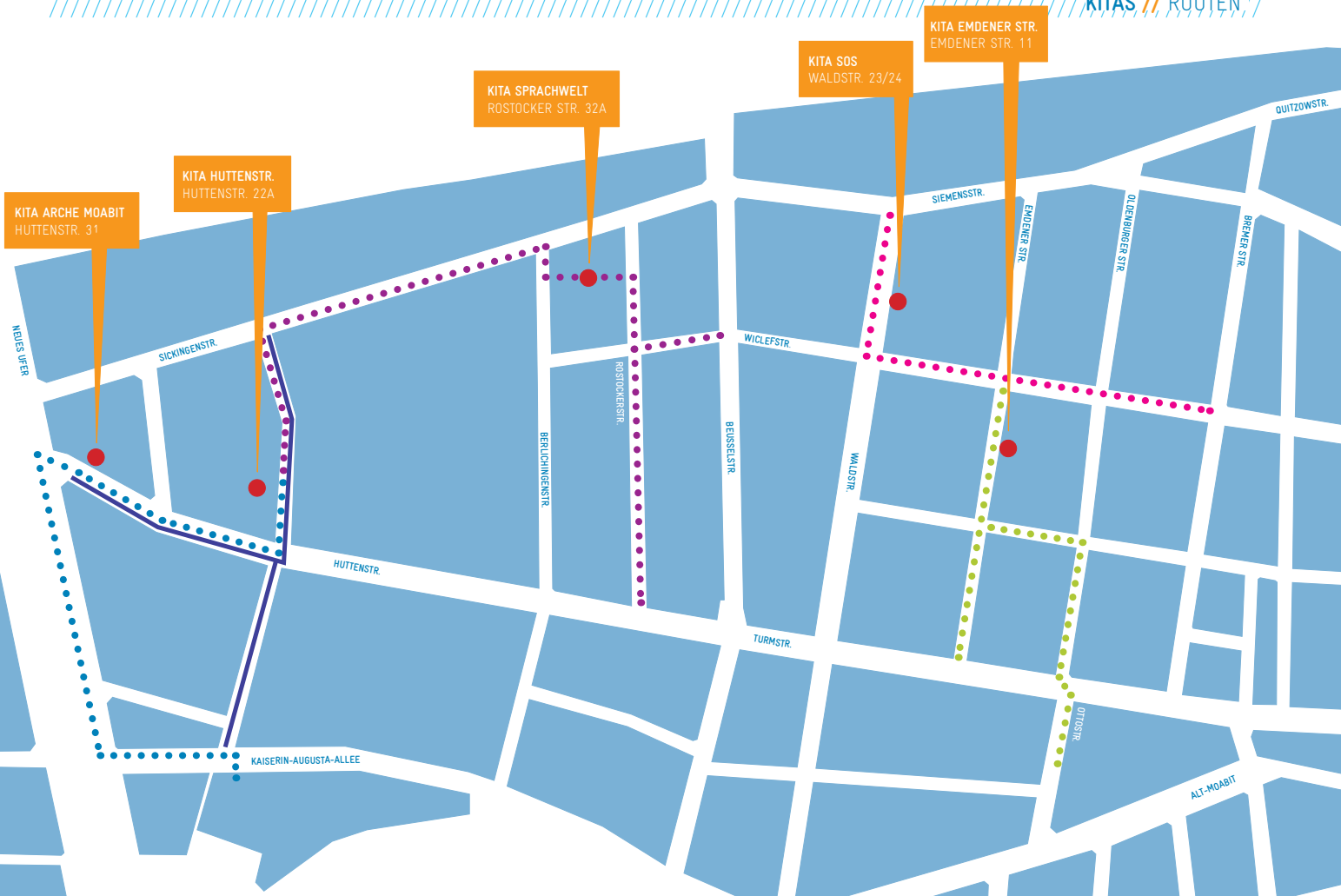
KATEGORIE
GLEICHGEWICHT

SOZIALFORM
EINZELSPIEL

SPIELFORM
DURCHLAUFSPIEL



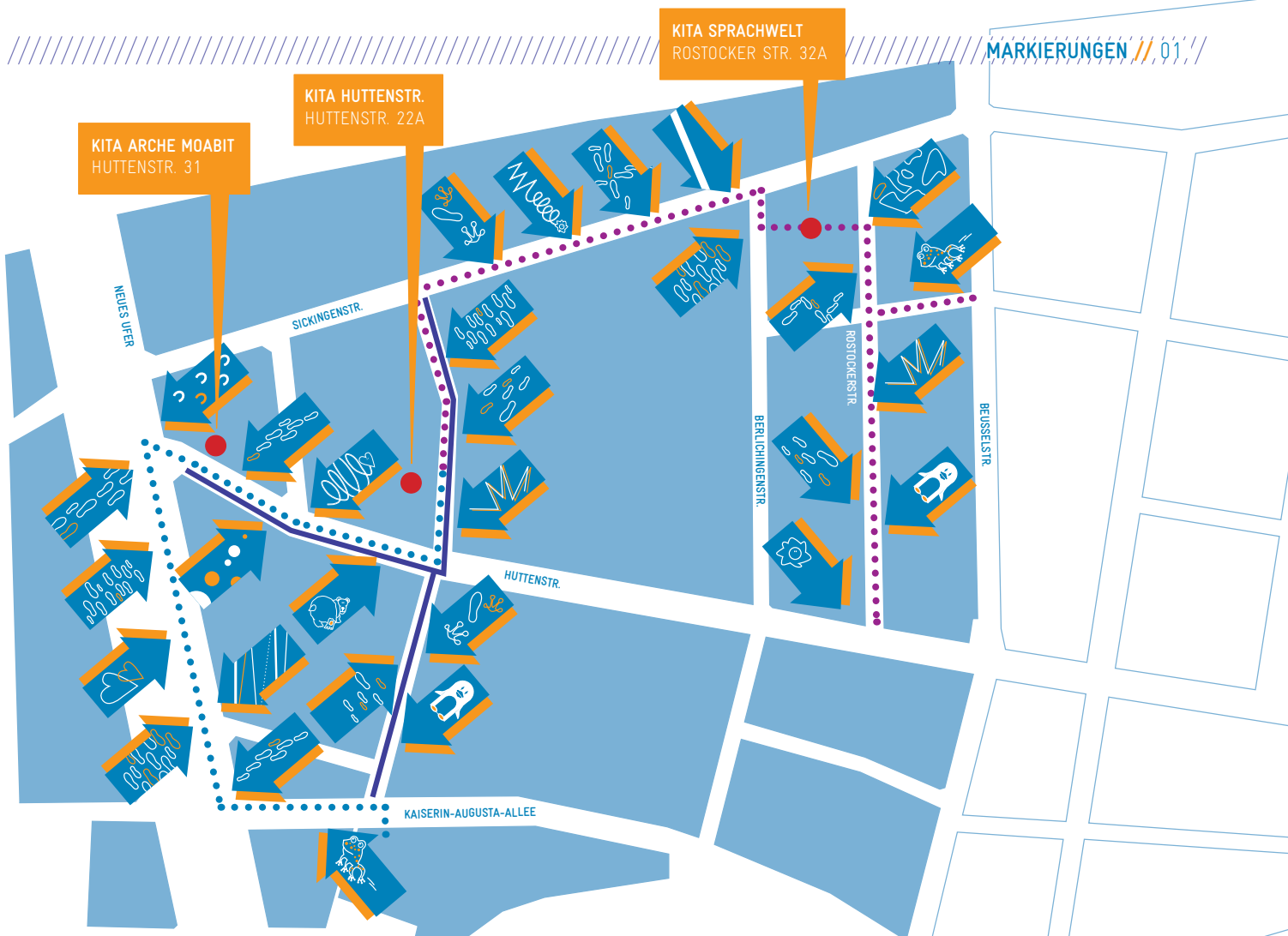
WEITERE SPIELIDÉEN



KITA SPRACHWELT
ROSTOCKER STR. 32A

KITA HUTTENSTR.
HUTTENSTR. 22A

KITA ARCHE MOABIT
HUTTENSTR. 31



NEUES UFER

SICKINGENSTR.

HUTTENSTR.

KAISERIN-AUGUSTA-ALLEE

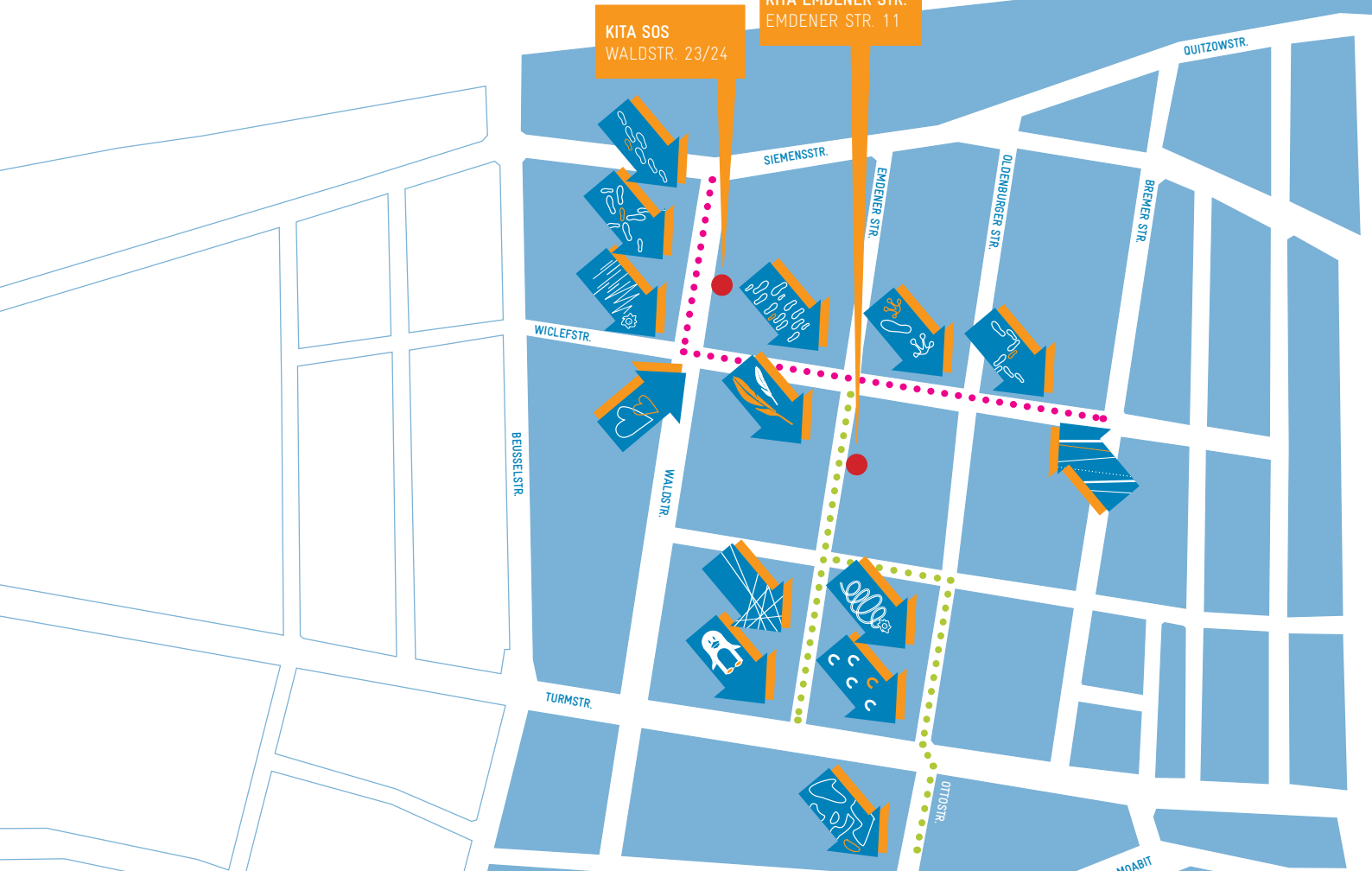
ROSTOCKERSTR.

BERLICHINGENSTR.

BEUSSELSTR.

KITA EMDENER STR.
EMDENER STR. 11

KITA SOS
WALDSTR. 23/24



SIEMENSSTR.

EMDENER STR.

OLDENBURGER STR.

BREMER STR.

QUITZOWSTR.

WICKEFSTR.

BEUSSELSTR.

WALDSTR.

TURMSTR.

OTTOSTR.

MOABIT

