

# Neue Spiele und Bewegungsübungen zur Verkehrserziehung – eine Spiele-Kartei

Ina Daumann

Schulkinder müssen täglich zweimal ihren Schulweg zurücklegen. Durch das steigende Verkehrsaufkommen wachsen die Gefahren, auf die sie unter Umständen nicht optimal vorbereitet sind. Verkehrserziehung ist daher sehr aktuell und sollte in Schulen immer wieder thematisiert werden. Eine gute Verkehrserziehung mit einer Behandlung verschiedener Inhalte und Bereiche kann zu einem sicheren Verhalten der Kinder im Straßenverkehr beitragen.

## Spiele in der Verkehrserziehung

Spiele und Bewegungsübungen eignen sich sehr gut für die Verkehrserziehung, da Spielformen eng an die kindliche Lebenswelt anknüpfen, Spaß machen und motivierend wirken. Durch eine sinnvolle Auswahl werden verschiedene Fähigkeiten der Kinder „im Schonraum“ gefördert, die im Straßenverkehr eine wichtige Rolle spielen. Auf diese Weise können ihre Fähigkeiten und Kompetenzen von innen heraus gestärkt und eine sicherere Verkehrsteilnahme erreicht werden.

## Intention der Spiele-Kartei

Die Spiele-Kartei beinhaltet eine Zusammenstellung verschiedener – teilweise bekannter – Spiele, die an die Verkehrserziehung angepasst wurden. Mit diesen Spielen können die Wahrnehmung, die koordinativen und emotionalen Fähigkeiten sowie der Sozialbezug von Kindern gefördert werden. Die Spiele-Kartei bietet Lehrerinnen und Lehrern Anregungen zum Thema Spiele und Bewegungsübungen in der Verkehrserziehung. Durch die übersichtliche Darstellung der Spiele ist die Kartei leicht in der Handhabung und kann vielseitig eingesetzt werden. Alle Spiele wurden so gewählt, dass sie ohne großen Aufwand durchgeführt werden können. Dazu gehören sowohl eine angemessene Spieldauer, um die Spiele auch in Bewegungspausen o. Ä. nutzen zu können, als auch ein geringer Materialbedarf, sodass keine langen Vorbereitungsphasen entstehen.



Kinder bei der „Gleichgewichtsstaffel“

## Aufbau der Spiele-Kartei

Die Spiele-Kartei beinhaltet 12 Spiele und Bewegungsübungen, die den folgenden Bereichen zugeordnet werden:

### Wahrnehmung

- ▶ optische Wahrnehmung
- ▶ akustische Wahrnehmung
- ▶ taktile Wahrnehmung

### Koordinative Fähigkeiten

- ▶ Gleichgewichtsfähigkeit
- ▶ Reaktionsfähigkeit
- ▶ Orientierungsfähigkeit

### Emotionale Fähigkeiten

### Sozialbezug

Die Spiele werden der Übersicht halber stets einer Hauptkategorie zugeordnet, fördern jedoch oft gleichzeitig weitere Bereiche. Da eine Förderung der emotionalen Fähigkeiten und des Sozialbezugs bei fast allen Spielen enthalten ist, wird dies nicht speziell angegeben. Alle Karteikarten haben einen einheitlichen Aufbau und beinhalten den Spielnamen, das benötigte Material, die zu erreichenden Ziele, eine Spielbeschreibung sowie Hinweise oder Variationsmöglichkeiten. Wichtige Informationen wie Spieldauer, Gruppengröße oder Spielort werden rechts oben mit Symbolen angegeben, die vor der Beschreibung der Spiele kurz erläutert werden. Skizzen oder passende Bilder komplettieren die Karteikarten.

## Ziele beim Einsatz der Spiele-Kartei

Die Spiele sollen den Kindern Spaß machen und sich positiv auf ihr Verhalten im Straßenverkehr auswirken. Die Förderung der genannten Fähigkeiten steht dabei im Vordergrund. Eine geschulte Wahrnehmung kann beispielsweise bei der Verarbeitung der Reizfülle auf dem Schulweg und damit beim rechtzeitigen Erkennen von Gefahren helfen. Die Gleichgewichtsfähigkeit ist eine wesentliche Voraussetzung für nahezu alle Bewegungen und trägt zu einer qualitativen Verbesserung der Bewegungssteuerung bei. Gepaart mit einer guten Reaktionsfähigkeit können Kinder in kritischen Situationen optimal reagieren. Ein Beispiel soll dies verdeutlichen: Möchte ein Kind einen Zebrastreifen überqueren, kann es sein, dass ein unaufmerksamer Autofahrer nicht rechtzeitig bremst. Das Kind muss die Gefahr sofort wahrnehmen, möglichst schnell reagieren und rechtzeitig eine koordinierte Ausweichbewegung einleiten. Diese Fähigkeiten spielerisch zu fördern, sollte ein wichtiger Bestandteil der Verkehrserziehung sein und wird durch den Einsatz der folgenden Spiele-Kartei unterstützt.

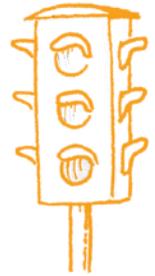
## Autorin

Ina Daumann,  
Reinbek bei Hamburg

# Eine Spiele-Kartei zur VERKEHRSERZIEHUNG

## INHALT

1. Ampelfarben
2. Achtung „ROT“
3. Wegsuche im Klassenraum
4. Signale
5. Sanitäter
6. Autoschlange
7. Balancieren
8. Gleichgewichtsstaffel
9. Links-Rechts-Fangspiel
10. Kreisverkehr – Ticken
11. Schranke
12. Karussell



Kinder beim Spiel „Autoschlange“

© Ina Daumann

## Erläuterung der verwendeten Symbole

Die Karteikarten enthalten in der oberen rechten Ecke Symbole, die Angaben zur **Spieldauer**, zu den **Räumlichkeiten** und zur **Gruppengröße** der jeweiligen Spiele beinhalten. Um eine gute Handhabbarkeit zu gewährleisten, werden die Symbole an dieser Stelle kurz erklärt.

### Symbol zur Spieldauer:



Die angegebene Zeit in der Uhr gibt Auskunft über die ungefähre Spieldauer des Spiels in Minuten.

### Symbole zu den Räumlichkeiten:



Das Spiel kann in der Turnhalle durchgeführt werden.



Das Spiel kann im Klassenraum durchgeführt werden.



Das Spiel kann im Freien durchgeführt werden (z. B. auf dem Schulhof).

### Symbole zur Gruppengröße:



Das Spiel wird mit der ganzen Gruppe gespielt.



Das Spiel wird in mehreren kleinen Gruppen gespielt.



Das Spiel erfolgt in Partnerarbeit.

Zur Veranschaulichung der Spielbeschreibungen gibt es zusätzlich Skizzen zu den Spielsituationen. Um eine optimale Übersichtlichkeit zu garantieren, werden die teilnehmenden Personen in den Skizzen teilweise als Symbole dargestellt, die im Folgenden kurz erläutert werden:



Kinder



Spielleiter



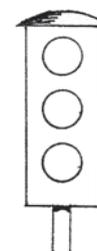
Fänger

© Ina Daumann

## 1. Ampelfarben



<b>Ziel</b>	Förderung der optischen Wahrnehmung
<b>Material</b>	3 Materialien in den Farben ROT, GELB und GRÜN, z. B. Bälle, Papier/Karton
<b>Beschreibung</b>	<p>Die Kinder laufen durch den Raum. Dabei können sie sich wie Autos bewegen, indem sie die Lenkradbewegung und/oder die Fahrzeuggeräusche imitieren. Der Spielleiter zeigt in einigen Abständen immer einen farbigen Gegenstand, auf den die Kinder achten sollen. Bei einem roten Gegenstand sollen sie sofort stehen bleiben. Die Farbe GELB bedeutet „Achtung“ – die Kinder sollen sich in vorsichtigem, achtsamem Tempo bewegen. Erscheint ein grüner Gegenstand, können die Kinder sich frei und schnell fortbewegen.</p>
<b>Hinweise/ Variation</b>	<p>► Statt die ganze Zeit zu laufen, kann nach dem Aufzeigen eines roten Gegenstandes die Fortbewegungsart der Kinder durch Ansagen variiert werden. Die Kinder können zum Beispiel Hüpfen (ein- und beidbeinig), vorwärts/rückwärts laufen, Sidesteps machen, Hopslerlauf usw.</p>

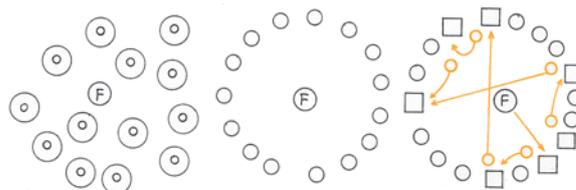


© Ina Daumann

## 2. Achtung ROT

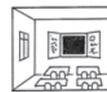


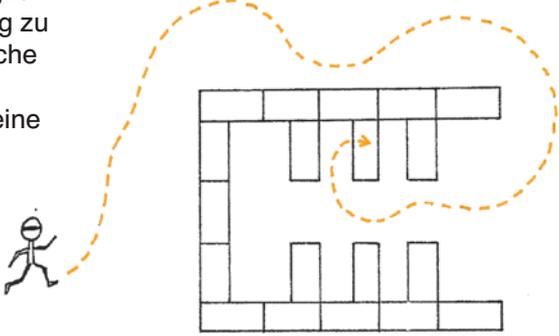
<b>Ziel</b>	Förderung der optischen Wahrnehmung
<b>Material</b>	Reifen, Seile oder Papiere in den Farben ROT, GELB und GRÜN, 3 Farbkarten oder Tücher (rot, gelb, grün)
<b>Beschreibung</b>	<p>Jedes Kind bekommt einen Gegenstand, mit dem es sein „Haus“ bildet und sich dort hinein stellt. Ein Kind hat kein „Haus“ und steht in der Mitte als „Fänger“. Dieses Kind nennt (oder zeigt mit einer entsprechenden Farbkarte) die Farbe GRÜN, GELB oder ROT, woraufhin alle Kinder der entsprechenden „Häuser“ ihre Plätze tauschen müssen. Nennt das Kind z. B. die Farbe GRÜN, müssen alle, die in einem grünen „Haus“ stehen, versuchen einen Platz in einem anderen grünen „Haus“ zu bekommen. Das Kind aus der Mitte versucht ebenfalls eines der frei werdenden „Häuser“ zu besetzen. Schafft es das, spielt es ganz normal weiter und das nun übrig gebliebene Kind darf eine Farbe nennen, woraufhin wieder alle betreffenden Kinder ihre „Häuser“ tauschen. Nennt das Kind in der Mitte aber die Farbe ROT ist Vorsicht angesagt – die Häuser dürfen nicht verlassen werden. Passt ein Kind nicht auf und tritt aus seinem „Haus“ heraus, ist es der neue „Fänger“. Ruft das Kind in der Mitte „Stromausfall“, müssen alle Kinder ein neues „Haus“ suchen.</p>
<b>Hinweise/ Variation</b>	<p>► Die „Häuser“ können im Kreis oder durcheinander angeordnet werden.          ► Das Spiel kann auch im Klassenzimmer gespielt werden. Dabei wird ein Sitzkreis gebildet, ein Kind steht in der Mitte. Die sitzenden Kinder werden den Farben ROT, GELB und GRÜN zugeordnet. Der Spielleiter zeigt eine Farbkarte und die entsprechenden Kinder wechseln die Stühle usw. (s. o.).</p>



© Ina Daumann

### 3. Wegsuche



<b>Ziel</b>	Förderung der akustischen Wahrnehmung
<b>Material</b>	keins
<b>Beschreibung</b>	<p>Ein Kind geht vor die Tür (oder etwas beiseite) und bekommt die Augen verbunden. Die anderen Kinder sprechen einen Weg ab, den das spielende Kind gehen soll. In der Klasse kann ein bestimmter Weg zu dem Platz des Kindes abgesprochen werden. Ziel der anwesenden Kinder ist es, das „blinde“ Kind lediglich durch Geräusche über den festgelegten Weg zu seinem Platz zu lotsen. Werden die Geräusche lauter, ist das Kind auf dem richtigen Weg, werden sie leiser, muss das „blinde“ Kind seine Richtung korrigieren.</p> 
<b>Hinweise/ Variation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Für die richtige bzw. falsche Richtung können zwei verschiedene Laute abgesprochen werden.</li> <li>▶ Es können zwei Kinder gleichzeitig auf ihren Platz gelotst werden. Dann wird jedem Kind ein spezifisches Geräusch zugeteilt.</li> </ul>

© Ina Daumann

### 4. Signale



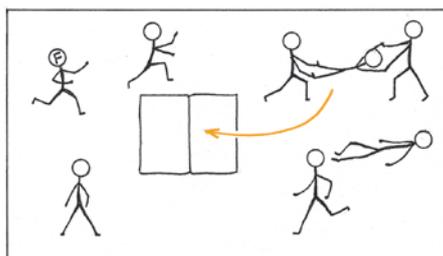
<b>Ziel</b>	Förderung der akustischen Wahrnehmung
<b>Material</b>	keins
<b>Beschreibung</b>	<p>Die Kinder laufen frei über das Spielfeld. In Abständen ruft der Spielleiter „Signale“, die von den Kindern mit den entsprechenden Bewegungen umgesetzt werden sollen.</p> <p>Mögliche Signale und deren Umsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ „rechts“: Die rechte Hand ausstrecken, nach hinten sehen und rechts abbiegen (wie beim Fahrradfahren).</li> <li>▶ „links“: Die linke Hand ausstrecken, nach hinten sehen und links abbiegen.</li> <li>▶ „Straße“: Anhalten und links, rechts, links schauen.</li> <li>▶ „Unfall“: Die Kinder lassen sich sofort fallen.</li> <li>▶ „Stau“: Die Kinder bilden nebeneinander zwei Reihen und bewegen sich ganz langsam vorwärts.</li> </ul> <p>Bei den Signalen „links“ und „rechts“ läuft das Spiel weiter und der Spielleiter nennt nach kurzer Zeit ein neues Signal. Die Umsetzungen der anderen Signale werden durch ein Klatschen vom Spielleiter beendet. Die Kinder laufen daraufhin normal weiter und achten auf das nächste Signal.</p> 
<b>Hinweise/ Variation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Die Fortbewegungsart der Kinder kann variiert werden, z. B. Hüpfen, Hopselauf, ...</li> <li>▶ Es können neue Signale vorgegeben oder mit den Kindern entwickelt werden.</li> <li>▶ Wenn alle Kinder durch den Raum laufen, kann es sehr laut werden. Dann sollten die akustischen Signale gegebenenfalls durch Zeichen unterstützt werden oder alle müssen ganz leise sein.</li> </ul>

© Ina Daumann

## 5. Erste Hilfe



<b>Ziel</b>	Förderung der taktilen Wahrnehmung
<b>Material</b>	2 kleine Matten oder andere Markierungsmöglichkeiten (z. B. Kreide oder Klebeband)
<b>Beschreibung</b>	<p>In der Mitte des Spielfeldes liegen als Rettungsstation zwei kleine Matten nebeneinander. Es gibt zwei bis vier „Sanitäter“ und zwei „Bakterien“. Die „Bakterien“ jagen die anderen Spieler. Ein abgeschlagener Spieler muss sich an der Stelle, an der er gefangen worden ist, auf den Rücken legen und kann von den „Sanitätern“ zur Rettungsinsel getragen werden. Dort angekommen ist er gerettet und darf erneut mitspielen. Wenn alle Spieler getickt wurden oder die vorgegebene Spielzeit abgelaufen ist, endet das Spiel.</p>
<b>Hinweise/ Variation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Es ist darauf zu achten, dass die Kinder vorsichtig transportiert und sanft auf die Matten gelegt werden.</li> <li>▶ Schwerere Kinder sollten von mindestens drei Kindern getragen werden.</li> </ul>



© Ina Daumann

## 6. Autoschlange



<b>Ziel</b>	Förderung der taktilen Wahrnehmung
<b>Material</b>	1 Tuch oder Band o. Ä.
<b>Beschreibung</b>	<p>Alle Spieler stellen sich in einer Reihe hintereinander auf, dabei umfassen sie die Hüften des vorderen Spielers. In den Hosenbund des letzten Kindes, das den „Schwanz der Schlange“ darstellt, wird ein Tuch gesteckt. Der „Kopf der Schlange“ (erster Spieler in der Reihe) muss nun versuchen, den „Schwanz“ zu erwischen. Alle Spieler passen auf, dass die „Autoschlange“ nicht auseinanderfällt, sich also nicht loslassen. Bricht sie dennoch auseinander, wird das Spiel kurz unterbrochen und die Spieler reihen sich wieder ordentlich auf, bevor es weitergeht. Fängt der erste Spieler den „Schlangenschwanz“, wird er nun zum letzten Spieler, sodass auch ein neuer „Schlangenkopf“ entsteht.</p>
<b>Hinweise/ Variation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Eine „Autoschlange“ sollte etwa aus 5 bis 10 Kindern bestehen.</li> <li>▶ Bei größeren Spielgruppen können 2 (oder mehr) „Autoschlängen“ gebildet werden.</li> </ul>

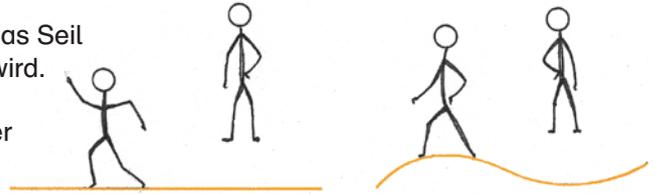


© Ina Daumann

## 7. Balancieren



<b>Ziel</b>	Förderung der Gleichgewichtsfähigkeit
<b>Material</b>	1 Seil oder Kreide
<b>Beschreibung</b>	<p>Diese Übung erfolgt in Partnerarbeit. Ein Kind balanciert auf dem Seil oder einer Kreidelinie. Der Partner kann verschiedene Bewegungen vorgeben, die das balancierende Kind zusätzlich ausführen muss. Bewegungsanweisungen können sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ anhalten/weitergehen</li> <li>▶ kurz umschauen</li> <li>▶ links, rechts, links schauen</li> <li>▶ Handzeichen rechts/links geben</li> </ul> <p>Dabei kontrolliert der Partner, dass das Seil bzw. die Kreidelinie nicht verlassen wird. Nach einer vorgegebenen Zeit (z. B. 5 Minuten) wechseln die Partner ihre Aufgaben.</p>
<b>Hinweise/ Variation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Das Tempo kann variiert werden (langsam bis schnell).</li> <li>▶ Das Seil bzw. die Linie kann geschlängelt sein.</li> <li>▶ Die Kinder können rückwärts gehen.</li> <li>▶ Die Augen können geschlossen werden.</li> </ul>

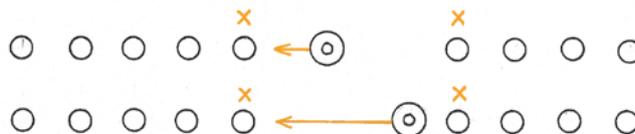


© Ina Daumann

## 8. Gleichgewichtsstaffel



<b>Ziel</b>	Förderung der Gleichgewichtsfähigkeit
<b>Material</b>	2 Bierdeckel oder andere geeignete Gegenstände (z. B. Spielesäckchen), Kreide oder Hütchen
<b>Beschreibung</b>	<p>Die gesamte Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt. Mit den Hütchen oder der Kreide werden der Anfang und das Ende des Spielfeldes markiert (z. B. 5–10 Meter). Je länger die Strecke ist, desto schwieriger wird es. Jeweils die Hälfte der beiden Teams steht am Anfang und am Ende der Strecke hintereinander. Das jeweils erste Kind eines Teams bekommt einen Bierdeckel (oder einen anderen Gegenstand). Auf das Startsignal des Spielleiters versuchen diese beiden Kinder, den Gegenstand auf dem Kopf balancierend, so schnell wie möglich die andere Seite zu erreichen. Dort wird der Gegenstand dem nächsten Kind übergeben usw. Fällt er hinunter, muss er wieder aufgehoben werden, bevor der Weg fortgesetzt werden kann. Die Mannschaft, die zuerst fertig ist, gewinnt.</p>
<b>Hinweise/ Variation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Die Gegenstände können auf unterschiedlichen Körperstellen balanciert werden (Kopf, Schulter, Hand, ...).</li> <li>▶ Es können mehrere Gegenstände gleichzeitig balanciert werden (z. B. auf beiden Schultern einer).</li> <li>▶ Wenn der Gegenstand herunterfällt, muss das Kind zum Anfang zurück.</li> </ul>

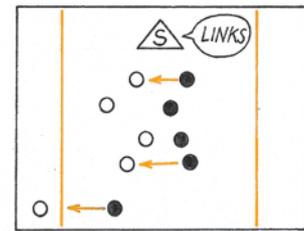
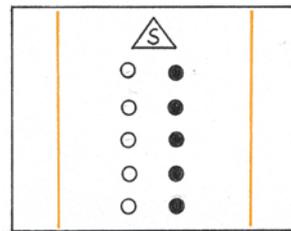


© Ina Daumann

## 9. Links-Rechts-Fangspiel



<b>Ziel</b>	Förderung der Reaktionsfähigkeit
<b>Material</b>	eventuell Kreide
<b>Beschreibung</b>	<p>Die Kinder werden in 2 gleich große Gruppen aufgeteilt. Sie stellen sich paarweise in einer Reihe in der Mitte des Spielfeldes nebeneinander auf, mit dem Gesicht zum Spielleiter. Der Abstand zwischen den Partnern sollte etwa 4 m betragen. Zu der – von den Kindern aus gesehen – linken Gruppe gehört das Kommando „links“, zur rechten Gruppe das Kommando „rechts“. Der Spielleiter steht an einer Seite der Reihen und gibt entweder das Kommando „rechts“ oder „links“. Bei dem Kommando „links“, laufen alle nach links bis zu einer vorher bestimmten Linie. Dabei versucht die hintere Gruppe (also die rechte), die anderen zu fangen. Sind die Kinder der linken Gruppe hinter der verabredeten Linie, können sie nicht mehr gefangen werden. Bei dem Kommando „rechts“ laufen die Kinder entsprechend nach rechts und die linke Reihe ist die Fängergruppe. Gefangene Kinder wechseln zur anderen Mannschaft. Das Spiel endet, wenn alle Spieler einer Gruppe gefangen sind oder die Zeit abgelaufen ist.</p>
<b>Hinweise/ Variation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Der Spielleiter kann eine Geschichte vorlesen oder erzählen, in der die Wörter „links“ und „rechts“ vorkommen. Nennt er eines dieser Wörter, beginnt das Fangen.</li> <li>▶ Der Anfangsabstand zwischen den Kindern kann variiert werden. Je kleiner der Abstand ist, desto schwieriger ist das Flihen und umso besser muss die Reaktionsleistung sein.</li> </ul>

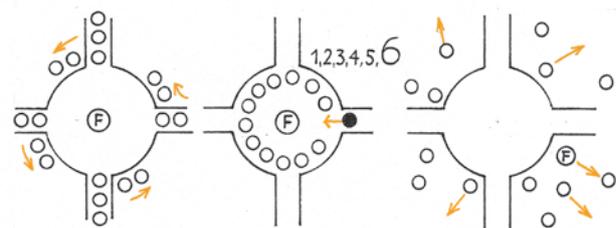


© Ina Daumann

## 10. Kreisverkehr-Ticken



<b>Ziel</b>	Förderung der Reaktionsfähigkeit
<b>Material</b>	Kreide oder Seile
<b>Beschreibung</b>	<p>Auf dem Spielfeld wird ein Kreisverkehr aufgebaut oder markiert. Dazu wird ein Kreis gemalt/ge-stellt (der Durchmesser sollte so gewählt werden, dass alle teilnehmenden Spieler auf diesen Kreis passen). Nun werden 4 „Straßen“ markiert, die auf den Kreis stoßen. Ein Kind wird als Fänger bestimmt und steht in der Mitte des Kreises. Die anderen Kinder verteilen sich etwa gleichmäßig auf die 4 „Straßen“. Diese Spieler fädeln sich nun, aus ihren Straßen kommend, in den Kreisverkehr ein. Wenn das letzte Kind in den Kreisverkehr hineinkommt, zählen alle gemeinsam laut und deutlich bis 6. Das Erreichen der Zahl „6“ ist das Startsignal für den Fänger. Während bei der „6“ alle Kinder aus dem Kreis weglaufen dürfen, versucht der Fänger, möglichst viele zu ticken. Ist ein Kind getickt, führt es an dieser Stelle den Hampelmann aus. ertönt ein lauter Pfiff vom Spielleiter beginnt eine neue Runde. Dabei werden alle Getickten ebenfalls zu Fängern und finden sich mit dem ursprünglichen Fänger wieder in der Mitte des Kreises ein. Alle anderen verteilen sich wieder auf die 4 Straßen und der Ablauf beginnt von vorne. Das Spiel endet, wenn alle Kinder getickt sind. Je nach Spieldauer erfolgt dann ein Fängerwechsel.</p>
<b>Hinweise/ Variation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Je größer der Radius des Kreises ist, desto schwieriger ist es zunächst für den Fänger. Bei sehr großen Gruppen, können auch von Anfang an mehrere Fänger im Kreis stehen.</li> </ul>

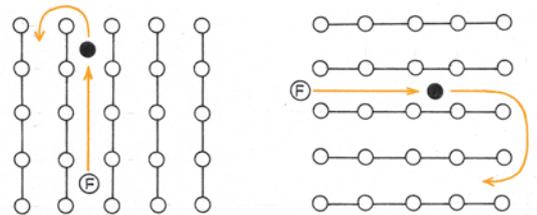


© Ina Daumann

## 11. Schranke



<b>Ziel</b>	Förderung der Orientierungsfähigkeit
<b>Material</b>	keins
<b>Beschreibung</b>	<p>Die Teilnehmer stellen sich so auf, dass genauso viele Spieler nebeneinander wie hintereinander stehen, sie bilden also ein großes Quadrat. Die nebeneinander stehenden Spieler reichen sich mit ausgestreckten Armen die Hände und bilden eine Schranke. Es werden ein Läufer und ein Fänger bestimmt. Sie rennen zwischen den Schranken von Gasse zu Gasse. Die Spieler sind auf der Seite des Läufers und unterstützen ihn, indem sie auf sein Kommando „linksum“ eine Kehrtwende nach links (viertel Drehung) machen und sich wieder die Hände reichen. Hierdurch entstehen neue Schranken, und es ergeben sich neue Laufwege. Der Fänger, der den Läufer beinahe eingeholt hatte, steht jetzt z. B. zwei Gassen entfernt. Kommt der Fänger dem Läufer wieder zu nah, so erfolgt ein erneutes „linksum“. Ist der Läufer gefangen, wird ein neues Paar bestimmt, das dann Läufer und Fänger sein darf.</p>
<b>Hinweise/ Variation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Die Fortbewegungsart kann variiert werden (z. B. hüpfen, rückwärts laufen, ...).</li> <li>▶ Der Läufer kann zusätzlich das Kommando „rechtsum“ geben. Die Spieler müssen sich dann rechts herum drehen und wieder anfassen. Dadurch wird die Situation für die Feldspieler erschwert, da sie entsprechend reagieren müssen.</li> </ul>

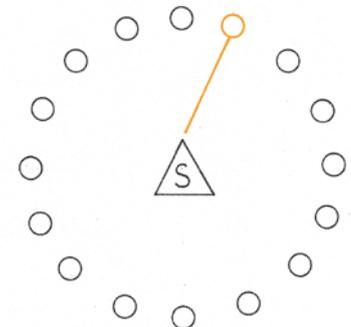


© Ina Daumann

## 12. Karussell



<b>Ziel</b>	Förderung der Orientierungsfähigkeit
<b>Material</b>	1 Springseil und 1 Tauch- oder Tennisring
<b>Beschreibung</b>	<p>Den Ring zum Beschweren an einem Seilende befestigen. Die Kinder stehen im Kreis um den Spielleiter herum. Dieser dreht das Seil so im Kreis herum, dass es mit dem Ring am Ende knapp über den Boden fliegt. Die Kinder versuchen nun über den Ring zu springen sobald er bei ihnen vorbeikommt. Wird der Ring durch ein Kind versehentlich gestoppt, startet der Spielleiter erneut das Kreisen.</p>
<b>Hinweise/ Variation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Vorsicht: Das Seil darf nicht zu hoch geschwungen werden, da die Kinder sich verletzen könnten, wenn sie nicht hinüber springen können.</li> <li>▶ Kinder, die den Ring berühren, können ausscheiden oder eine Extraaufgabe erfüllen (z. B. Hampelmann ausführen bis der nächste den Ring stoppt, 1 Runde laufen, ...). Nach Erfüllen der Aufgabe können sie weiterspielen.</li> <li>▶ Die Kinder können einzeln oder in kleinen Gruppen springen, wenn das Seil sonst zu oft stoppt.</li> </ul>



© Ina Daumann