☆☆☆

Pferderennen (1/2)

wup'able

DLRG Jugend Niedersachsen

Beschreibung

Es wird ein enger Stuhlkreis gebildet. Das Pferderennen wird vom Spielleiter angeleitet.

Es startet mit dem galoppieren der Pferde: Alle klopfen schnell mit den flachen Händen auf die Oberschenkel.
Danach kann sich der Spielleiter mit Gegenden/ Bausteinen sein Pferderennen selber "zusammenbauen":

Schneller/ langsamer galoppieren: Man klopft schneller/ langsamer auf die Oberschenkel.

Linkskurve: Alle lehnen sich nach links.
Rechtskurve: Alle lehnen sich nach rechts.

scharfe Linkskurve: Alle lehnen sich noch weiter nach links als bei der normalen Kurve.
scharfe Rechtskurve: Alle lehnen sich noch weiter nach rechts als bei der normalen Kurve.
Ochser: Man springt über das Hindernis, in dem man den Hintern (und den gesamten Körper) hoch (vom Stuhl weg) bewegt oder hochspringt.
Doppelochser: Der Ochser zweimal schnell hintereinander.
Es kann beliebig ergänzt werden.

Notizen/Varianten

Quelle Ressortstab Kindergruppenarbeit

Kategorie
Speil im (Stuhl-)Kreis

Auspowern	*Ziele*
Ab 5 Personen	*Größe*
ab 4 Jahren	*Alter*
10 min.	*Dauer*
beliebig	*Umgebung*
	Material