

SCHLÜMPFESPIEL

Schwerpunkt: Kräftigung für Gst I

Der Fänger – **Gargamel** – bekommt eine Zauberklatsche und verwandelt die Schlümpfe in Zauberkatzen (die sich auf allen Vieren fortbewegen). Wird ein Schlumpf von einer Zauberkatze berührt, wird er auch in eine Zauberkatze verwandelt.

Spielende: Alle Schlümpfe wurden in Zauberkatzen verwandelt.

BIERDECKELTWIST

Schwerpunkt: Koordination für Gst I

Am Boden sind im ganzen Turnsaal Bierdeckel verteilt. Die Kinder gehen oder laufen um die Bierdeckel. Bei Signal (z.B. Musikstopp) müssen sich Kinder auf einen Bierdeckel (mit beiden Füßen, mit einem Fuß, auf den Zehenspitzen, auf den Fersen), oder gleichzeitig auf zwei (drei, vier) Bierdeckel stellen (z.B. mit einer Hand – rechten – und einem Fuß – linken, mit einer Hand und zwei Füßen, usw.)

IM ZAUBERWALD

Schwerpunkt: Wahrnehmung für Gst I

Alle Kinder sind verzauberte Bäume und stellen sich im Turnsaal verteilt wie Bäume oder Sträucher mit vielen Wurzeln hin. (auf allen Vieren, auf zwei Händen und einem Bein, auf zwei Beinen und einer Hand,...) Ein Kind, der Fänger, ist die Hexe. Zwei Kinder sind Erlöser und müssen die verzauberten Bäume wieder zum Leben erwecken (erlösen), indem sie unter den Wurzeln (Arme und Beine) durchkriechen. Die erlösten Bäume laufen umher und können abermals von der Hexe in einen Baum verzaubert werden.

DER GEFRORENE SCHUH

Schwerpunkt: Rückenschule für Gst I

Ordnungsrahmen: Frei im Raum herum gehen

Jedes Kind bekommt ein Bierblattl, Reissackerl oder Hausschuh auf den Kopf und geht damit im Raum herum. Wenn das Bierblattl herunter fällt, friert es ein und bleibt stehen. Es kann erlöst werden, indem ihm ein anderes Kind das Bierblattl aufhebt und es ihm wieder auf den Kopf legt. Das eigene Bierblattl darf nicht gehalten werden. Wenn einem beim Erlösen das eigene Bierblattl herunter fällt, ist man auch gefroren.