

FLOH – VOGEL – SPINNE

INHALT Die Teilnehmer werden in einem Lauf- und Fangspiel aktiv.

ABSICHT

:: Die Teilnehmer wärmen sich auf, werden aktiv und testen ihre Reaktionsschnelligkeit.

ART DER AKTIVITÄT

:: lebhaft, aufwärmend, aktivierend

TEILNEHMERZAHL

:: ab 6 Personen

TEILNEHMERALTER

:: ab 7 Jahre

ZEIT

:: mind. 15 Minuten

MATERIAL

:: –

VORBEREITUNG

:: Grenzen Sie ein Spielfeld ab.

ÄUSSERE BEDINGUNGEN

:: Der Platz sollte ausreichend groß sein.

ABLAUF

- Markieren Sie das Spielfeld. Im Feld gibt es eine Mittellinie, an der sich zwei Gruppen gegenüberstehen, und am Rand Auslinien, hinter denen nicht mehr gefangen werden darf.
- In dem folgenden Spiel gibt es drei Tierarten, die die Teilnehmer durch charakteristische Gesten darstellen.
 - :: Der Floh sticht mit den Zeigefingern in die Luft.
 - :: Der Voge schlägt mit seinen Flügeln (Armen).
 - :: Die Spinne krabbelt spinnenähnlich mit den Armen in der Luft.
- Die drei Tierarten stehen in folgender Beziehung zueinander:
 - :: Vogel frisst Spinne,
 - :: Spinne frisst Floh,
 - :: Floh sticht Vogel.
- Die Teilnehmer bilden zwei Mannschaften, die gegenüber Aufstellung nehmen. Jede Mannschaft macht nun aus, welches Tier sie alle gemeinsam in der kommenden Spielrunde darstellen wollen. Die Entscheidung fällt so, dass die gegnerische Mannschaft nicht mithören bzw. -sehen kann [>] Bild rechts.
- Die beiden Mannschaften stellen sich anschließend entlang der Mittellinie auf [>] Bild nächste Seite.
- Auf ein Kommando stellen alle ihr Tier mit Hilfe der Gesten dar und die Verfol-



■ Anfangs wird besprochen, welches Tier dargestellt wird.

gung beginnt [>] Bild ganz unten. Folgende Spielkonstellationen sind beispielsweise möglich: Vogel verfolgt Spinne oder Floh verfolgt Vogel.

- „Gefressene“ oder „gestochene“ Mitspieler müssen zur gegnerischen Mannschaft.
- Wenn eine Mannschaft komplett „gefressen“ oder „gestochen“ ist, beginnt eine neue Runde.



■ In diesem Fall stehen sich „Vögel“ (links) und „Spinnen“ (rechts) gegenüber.

Hinweise



- Setzen Sie diese Aktivität immer dann ein, wenn die Gruppe einen Durchhänger hat und sich nicht mehr richtig konzentrieren kann.
- Lassen Sie den Teilnehmern genügend Zeit, um zu verinnerlichen, wer wen frisst oder sticht und welche Geste zu welchem Tier gehört.

■ „Vögel“ jagen „Spinnen“.

