MOVE SPIELESAMMLUNG 35IPKAITOP

Für Aktionstage im Rahmen der dsj-Bewegungskampagne Для заходів у рамках кампанії за активне проведення часу Німецького об'єднання спортивної молоді



Edition Видання



EINLEITUNG



Bewegung, Spiel und Sport sind elementare Bestandfeile des gesunden Aufwachsens und wirken sich positiv auf die ganzheitliche Entwicklung von Kindern und Jugendlichen aus. Bewegungs- und Sportangebote in Vereinen leisten dazu einen wichtigen Beitrag. Die im Rahmen der Corona-Pandemie erlassenen Einschränkungen haben jedoch dazu geführt, dass der Kinder- und Jugendsport in Deutschland zeitweise nahezu vollständig zum Erliegen gekommen ist. Der bereits vor der Pandemie herrschende Bewegungsmangel hat sich dadurch noch einmal verschärft.

Um dieser Entwicklung entgegenzuwirken, hat die Deutsche Sportjugend gemeinsam mit ihren Mitgliedsorganisationen die MOVE Kampagne zur (Wieder-)Gewinnung von Kindern und Jugendlichen für Bewegung und Sport nach und während Corona initiiert, die vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSJ) gefördert wird. Im Rahmen von nationalen Aktionstagen, die Sportvereine bei sich vor Ort nach ihren Vorstellungen umsetzen, werden möglichst viele Kinder und Jugendliche in Bewegung gebracht und bestenfalls dauerhaft für den Vereinssport begeistert.

Die hier vorliegende Spielesammlung ist Teil des Aktionspakets und besteht aus Auszügen verschiedener dsj-Bewegungskalender der letzten Jahre und aus Spielvorschlägen von Mitgliedsorganisationen der dsj. Sie gibt vielfältige Anregungen zu Bewegungsspielen, die in vielen Fällen mit Materialien des Aktionspakets umgesetzt werden können. In den Spielbeschreibungen ist in der Regel von Kindern die Rede, viele Spielideen sind jedoch auch gut mit Jugendlichen umsetzbar und für viele Altersgruppen geeignet. Weitere Informationen, Anregungen und Ideen zur MOVE Kampagne gibt es unter: www.move-sport.de

Wir wünschen allen viel Spaß und Erfolg bei den Aktionstagen! Teilt gerne eure Aktionstage und Bewegungsangebote auf euren Social Media Kanälen unter #dsjbewegt #movekampagne #bewegdich und verlinkt die Deutsche Sportjugend.

ВСТУП



Рух, ігри та спорт — це базові складові здорового розвитку, які позитивно впливають на гармонійне формування дітей та молоді. Важливий внесок у досягнення цієї мети роблять спортивні заходи та фізична активність у клубах. Проте обмеження, що їх було введено через пандемію коронавірусу, тимчасово призвели до майже повної зупинки дитячого та юнацького спорту в Німеччині. Тому нестача фізичних вправ, яка була поширена ще до пандемії, лише загострилася.

3 метою протидії такому розвитку подій Німецьке об'єднання спортивної молоді (dsj) разом зі своїми організаціями-членами ініціювало кампанію MOVE для (повторного) залучення дітей та молоді до занять фізкультурою та спортом у (пост)коронавірусний період, яка фінансується Федеральним міністерством у справах сім'ї, літніх громадян, жінок і молоді (BMFSJ). У рамках загальнонаціональних заходів, що їх спортивні клуби реалізують на місцях відповідно до своїх власних ідей, якомога більшу кількість дітей і молоді спонукають почати рухатися і, у найкращому разі, надихають на постійні заняття спортом у клубі.

Ця збірка ігор є частиною комплекту матеріалів для проведення заходів і складається з витягів із різних календарів руху Німецького об'єднання спортивної молоді (dsj) останніх років та пропозицій щодо проведення ігор від організацій-членів dsj. Вона містить численні пропозиції щодо проведення рухливих ігор, які переважно можна реалізувати за допомогою матеріалів із комплекту. В описах ігор зазвичай йдеться про дітей, але багато які ідеї проведення ігор добре підходять для реалізації з молоддю й багатьма іншими віковими групами. Додаткову інформацію, пропозиції та ідеї щодо кампанії MOVE можна знайти на сторінці www.move-sport.de

Бажаємо всім багато веселощів та успіхів на заходах! Сміливо діліться своїми заходами та пропозиціями щодо фізичної активності на своїх каналах соціальних мереж із хештегами #dsjbewegt #movekampagne #bewegdich і додавайте посилання на Німецьке об'єднання спортивної молоді.

KUNSTSTÜCKE MIT DEM BALL

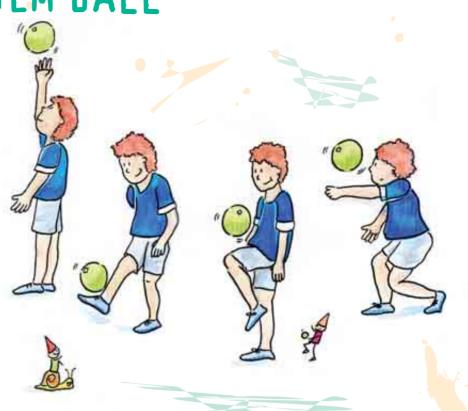


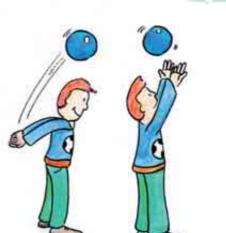






In der Ballgewöhnung ist es äußerst wichtig, so viele Ballkontakte wie möglich zu arrangieren. In Einzelübungen haben die Kinder zudem die Möglichkeit, in ihrem eigenen Tempo zu üben.













ТРЮКИ З М'ЯЧЕМ



AMPEL-LAUF



Kleine Spiele sind in allen Altersklassen des Kinderhandballs nahezu unerlässlich, schulen sie doch nicht nur Grundfertigkeiten wie das Laufen, Springen und Werfen, sondern entwickeln darüber hinaus weitere wichtige Komponenten der Spielfähigkeit wie z. B. die Wahrnehmungs-,

Orientierungs- und Reaktionsfähigkeit. Lauf- und Abschlagspiele eignen sich dabei gut, besonders für das Handballspiel, da z. B.

das Freilaufen ohne Ball geschult wird.



Material **Bunte Ballons**

Kinderzahl Gruppe

Ca. 5-12 Jahre

Raumbedarf Raum oder Außenfläche

Sich in Gruppen finden und nach bestimmten Vorgaben ausrichten.

Die gleiche Anzahl von roten, gelben und grünen Ballons wird verteilt. Die Kinder bewegen sich auf frei gewählten Laufwegen durch die Halle. Auf ein Zeichen bilden immer drei Kinder eine Ampel: ein Kind mit rotem, eines mit gelbem und eines mit grünem Ballon finden sich zusammen und richten die Ballons von oben nach unten farblich wie eine Ampel aus. Dabei müssen sie, ihrer Körpergröße entsprechend, in die Hocke gehen.

- Ampel von rechts nach links ausrichten.
- Ampel von links nach rechts ausrichten.
- Ampel in verschiedenen Lagen (z. B. Bauchlage) ausrichten.
- Ampel im Sitzen auf einer Bank ausrichten.
- Eine Lebendampel bilden: nebeneinander laufen, die Ballons mit verschiedenen Körperteilen im Spiel halten, Drehungen/Absitzen einbauen.

Alter

Spielziel

Spielverlauf

СВІТЛОФОР



Невеликі ігри практично незамінні у всіх вікових групах дитячого гандболу, оскільки вони не лише тренують основні навички, такі як біг, стрибки та кидання, а й розвивають інші важливі компоненти ігрових навичок, такі як сприйняття, орієнтування та реакція. Для цього добре підходять ігри на біг і вибивання, особливо для гандболу, оскільки, вони чудово тренують, наприклад, вільний біг без м'яча.



Матеріал Різнокольорові повітряні кульки

Кількість дітей Група

Мета гри

Перебіг гри

Варіанти

Вік Прибл. 5–12 років

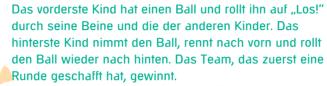
Необхідний майданчик Приміщення або відкритий майданчик

Об'єднання в групи та впорядкування за заданими умовами.

Роздається однакова кількість червоних, жовтих і зелених повітряних кульок. Діти рухаються залом довільними траєкторіями. За сигналом кожні діти по троє мають утворити світлофор: одна дитина з червоною кулькою, одна з жовтою і одна із зеленою збираються разом і розташовують кульки за кольорами зверху вниз, як світлофор. При цьому їм потрібно присісти відповідно до свого зросту.

- Розташувати світлофор справа наліво.
- Розташувати світлофор зліва направо.
- Розташувати світлофор у різних положеннях (наприклад, лежачи на животі).
- Розташувати світлофор, сидячи на лавці.
- Утворити живий світлофор: бігти поряд, тримати кульки різними частинами тіла, додати повороти/присідання

TUNNELBALL









Zu leicht für die Kinder? Dann lassen Sie sie in den Vierfüßlerstand gehen und den Ball unter den Oberkörpern durchrollen!







TIPP

Immer dann, wenn es in Wettkampfspielen um viel Kooperation innerhalb der Teams geht, ist Ihr pädagogisches Gespür gefragt. Beobachten Sie die Gruppen und unterstützen Sie, wenn sich Konflikte anbahnen: Unterbinden Sie diese nicht, sondern versuchen Sie, gemeinsam herauszuarbeiten, w das Problem liegt und was die Gruppe beim nächsten Durchgang beachten will.

ТУНЕЛЬ



Передня дитина тримає м'яч і на команду «Руш!» прокочує його в себе та в інших дітей між ногами. Остання дитина бере м'яч, біжить наперед і знову прокочує його назад. Перемагає команда, яка першою зробить коло.





Дітям занадто легко? Тоді нехай стануть рачки та прокочують м'яч під тулубами!



ПОРАДА

Ваше педагогічне чуття особливо важливе під час змагальних ігор, у яких потрібен високий рівень співпраці всередині команд. Стежте за групами й підтримуйте їх, коли назрівають конфлікти: Не зупиняйте їх, а спробуйте разом з'ясувати, у чому полягає проблема і на що групі потрібно звернути уваг під час наступної спроби.









WALZBALL ODER WEICHT DEM IGEL!

1-2 Pezzi-/Gymnastikbälle Material

Kinderzahl Gruppe

Ca. 4-6 Jahre Alter

Raum oder Außenfläche Raumbedarf

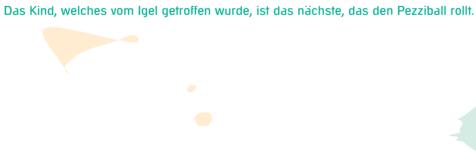
Spielziel • Rollen auf ein bewegliches Ziel üben.

• Andere Kinder mit dem "Igel" berühren.

Die Kinder verteilen sich im Spielfeld. Je nach Kinderanzahl und Größe des Spielfeldes steuern 1-2 Kinder je einen Pezziball (=Igel). Die beiden Kinder mit den Pezzibällen versuchen durch gezieltes Rollen, die anderen Kinder mit den Bällen zu berühren. Die Kinder wollen von dem Stacheligel nicht berührt werden und weichen aus.



Spielverlauf







ПЕРЕКОТИМ'ЯЧ АБО ВТІЧИ ВІД ЇЖАКА!

Матеріал 1–2 фітболи/гімнастичні м'ячі

Кількість дітей Група

Вік Прибл. 4–6 років

Необхідний майданчик Приміщення або відкритий майданчик

Мета гри
 Тренування перекочування по рухомих цілях.

• Торкнутися інших дітей «їжаком».

Перебіг гри Діти розходяться на ігровому майданчику. Залежно від кількості дітей і розміру ігрового майданчика 1 або 2 дитини мають по одному

фітболу («їжаку»). Обидві дитини, прицільно перекочуючи фітболи, намагаються торкнутися ними інших дітей. Діти не хочуть, щоб їх

торкнувся колючий їжак, і ухиляються від нього.

Дитина, у яку влучає їжак, наступною котить фітбол.

ZIEL-PARCOURS



Schaffen es die Kinder, den Ball vom Barren zu stoßen? Achtung: Hinter dieser Station sollte keine andere aufgebaut werden. Sie sollte mit ein wenig Abstand zur Wand stehen, da die Bälle je nach Kraft der Kinder mit

> An beiden Stationen kann der Ball auch mit dem Fuß geschossen werden. Dabei geht es je nach Station um Präzision und auch Kraft beim Schießen.

Mauerball

Variante 1: Wer erzielt die höchste Punktzahl? Variante 2: Vor dem Ballwurf wird gewürfelt, dann soll in das entsprechende Feld getroffen werden.





СКЛАДНІ МІШЕНІ



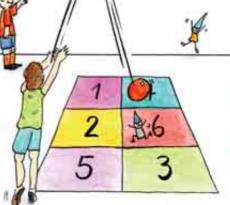
Чи зможуть діти зіштовхнути м'яч із паралельних брусів? Увага: Позаду цієї позиції не має бути встановлено жодної іншої. Вона має бути розташована на невеликій відстані від стіни, оскільки, залежно від сили дітей, м'ячі швидко відлітатимуть назад.

> На обох позиціях м'яч також можна бити ногою. Залежно від позиції це потребує точності та сили удару.

ПОРАДА



Варіант 1: Хто набере найбільшу кількість очок? Варіант 2: Перед киданням м'яча кидають гральний кубик, тоді потрібно влучити в певне поле.







GRÄTSCHBALL

Material 1-3 Softbälle

Kinderzahl Gruppe

Spielverlauf

Alter Ca. 4-6 Jahre

Raum oder Außenfläche

• Wurf von unten auf ein unbewegliches Ziel üben.

• Ball durch die Beine eines anderen Kindes zu spielen.

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Die Beine werden gegrätscht, so dass die Füße jeweils die vom rechten und vom linken Nachbarn berühren. Je nach Kinderanzahl befinden sich 1-3 Kinder (=Werfer*innen) im Kreis. Die Werfer*innen versuchen den Ball durch die gegrätschten Beine der Kreiskinder zu werfen. Kinder dürfen den Ball durch schnelles Schließen der Beine abwehren. Rollt der Ball durch die Beine eines Kindes, geht dieses in die Mitte.









М'ЯЧ МІЖ НОГАМИ

Матеріал 1–3 м'які м'ячі

Кількість дітей Група

Перебіг гри

Вік Прибл. 4–6 років

Необхідний майданчик Приміщення або відкритий майданчик

Мета гри • Тренування перекочування по рухомих цілях.

• Прокинути м'яч між ногами іншої дитини.

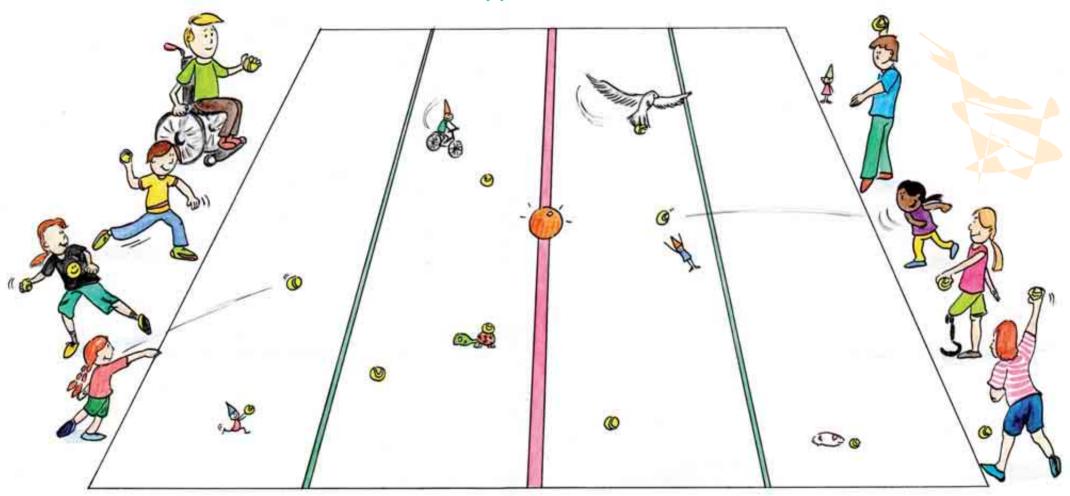
Діти стають у коло. Ноги потрібно розставити так, щоб стопи торкалися стоп сусідів справа та зліва. Залежно від кількості дітей у колі перебувають 1–3 дитини (метальники). Метальники намагаються прокинути м'яч між розведеними ногами дітей, які стоять у колі. Діти можуть відбивати м'яч, швидко зводячи ноги. Якщо м'яч прокочується між ногами, ця дитина йде всередину.





ROLLMOPS

Die Kinder werfen mit Tennisbällen auf den großen Ball in der Mitte. Welches Team schafft es zuerst, den Ball über die gegnerische Mittellinie zu schieben?

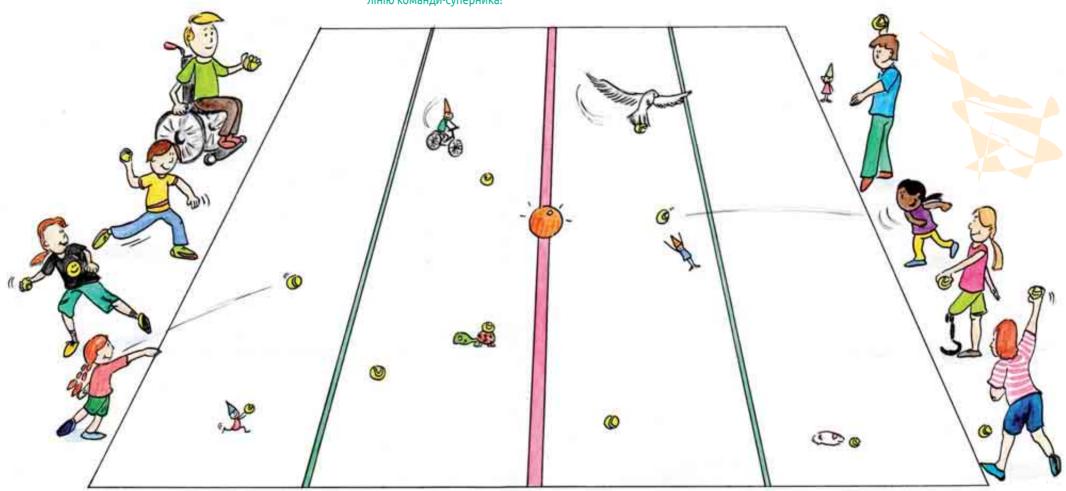


TIPP

Beim ersten Üben kann das Spiel mit Sottballen und einem leichteren Ball in der Mitte gespielt werden, um auszutesten, ob die Kinder bereits gut zielen können und die Gegenüberstehenden nicht abwerfen – dies wäre be schnellkräftigen Werfern*innen mit Tennisbällen zu gefährlich.

РУЛЕТ

Діти кидають тенісними м'ячами у великий м'яч у центрі. Якій команді вдасться першою перемістити м'яч через середню лінію команди-суперника?



ПОРАДА

Під час перших спроб гру можна проводити з м'якими м'ячами та легшим м'ячем усередині, щоб перевірити, чи можуть діти вже добре цілитися й не влучати в суперників — із тенісними м'ячами це може бути надто небезпечно для швидких метальників.

WASSER-BIATHLON



Material Für jedes Kind einen Ball und einen Gegenstand zum Abwerfen (Hütchen, Schwimmbrett etc.)

8 und mehr Kinderzahl

Alter Ab ca. 8 Jahre

Raumbedarf Lehrschwimmbecken (ca. 8 m x 15 m)

Möglichst schnell und möglichst viele Treffer zu erzielen.

• Die eigenen Fähigkeiten einschätzen und als Team erfolgreich sein.

Verbesserung der Schnelligkeit und der Ausdauer, Förderung der kinästhetischen Differenzierungsfähigkeit und der Umstellungsfähigkeit.

Es wird eine Schwimmstrecke festgelegt, die jedes Team zu bewältigen hat. Ein Team besteht aus vier Kindern.

Außerdem wird am Beckenrand ein Schießstand eingerichtet. Auf Kommando startet ein Team hintereinander weg mit Wasserball-Dribbeln. Am "Schießstand" werden die Bälle auf die zuvor aufgestellten Gegenstände geworfen. Für jeden Treffer erhält das Team einen Punkt.

• Trifft ein Kind nicht, muss es (das ganze Team) eine "Strafrunde" schwimmen.

Das Spiel funktioniert auch als Staffel, gestartet wird nacheinander bzw. die Teams gegeneinander.

 Nach einer zuvor festgelegten Spielzeit pfeift der*die Schiedsrichter*in ab. Gezählt werden die bis zu diesem Zeitpunkt getroffenen Gegenstände.

• Das Spiel endet, wenn alle Teammitglieder einmal (mehrmals) ihr Ziel getroffen haben.



Spielziel

Spielverlauf

Zusatzregel

Spielende



водний біатлон



Матеріал Для кожної дитини один м'яч і предмет для відбивання (конус, плавальна дошка тощо)

Кількість дітей 8 і більше

Перебіг гри

Кінець гри

Вік Прибл. від 8 років

Необхідний майданчик Навчальний плавальний басейн (прибл. 8 м × 15 м)

Мета гри
 Якомога швидше забити якнайбільше голів.

• Оцінка власних можливостей і успішна командна робота.

• Покращення швидкості та витривалості, розвиток здатності кінестетичної диференціації та можливості перемикання.

Визначається дистанція запливу, яку має подолати кожна команда. Команда складається з чотирьох дітей.

Крім того, на бортику басейна влаштовують «вогневий рубіж». За сигналом команда по черзі розпочинає дриблінг м'яча для водного поло.

На «вогневому рубежі» вони кидають м'ячі в заздалегідь встановлені предмети. За кожне влучання команда отримує одне очко.

Додаткове правило • Якщо дитина не влучає, вона (уся команда) має пропливти «штрафне коло».

• Гру можна також проводити у формі естафети, коли учасники стартують один за одним або команди одна проти іншої.

• Після закінчення визначеного часу гри суддя дає свисток. Підраховують збиті до цього моменту предмети.

• Гра закінчується, коли всі члени команди по одному разу (декілька разів) влучать у мішень.

[Проведення можливе і в залі!]

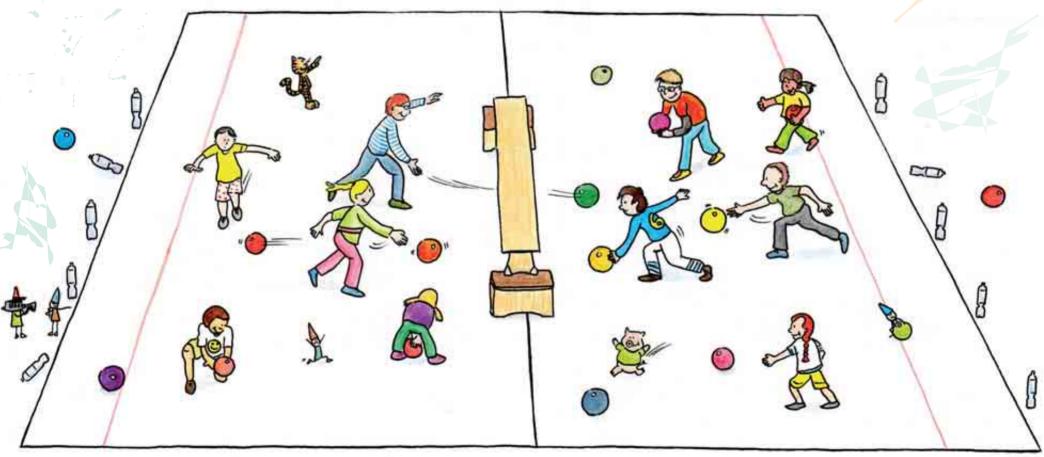
ROLLBALL

Die Kinder sollen Bälle unter der Bank hindurchrollen, um die gegnerischen Kegel umzustoßen. Die Kegel der eigenen Mannschaft dürfen geschützt werden, jedoch darf dabei nicht über die rote Linie getreten werden.



Die Mannschaft, die zuerst alle gegnerischen Kegel umgestoßen hat, gewinnt.

Die Bank in der Mitte soll bewirken, dass die Kinder die Bälle nicht werfen. Sie kann auch durch eine Zauberschnur ersetzt werden.



TIPP

Rollball trainiert nicht nur Ballgefühl und Zielgenauigkeit, es bewirkt auch eine intensive Kräftigung der Beinmuskulatur, da die Kinder immer wieder in die Hocke gehen müssen.

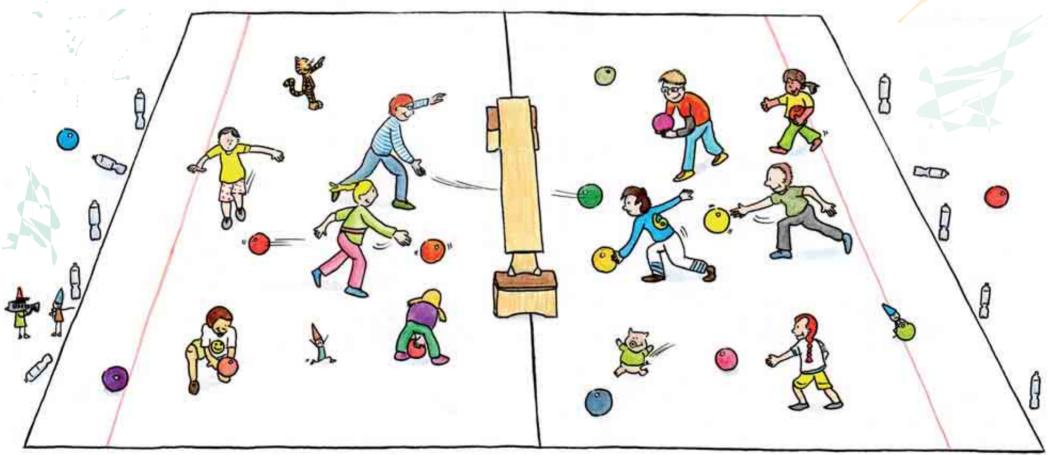
котим'яч

Діти мають прокочувати м'ячі під лавкою, щоб збити кеглі на боці суперника. Кеглі власної команди можна захищати, але при цьому не можна заступати за червону лінію.



Виграє команда, яка першої зіб'є всі кеглі суперника.

Лавка посередині призначена для того, щоб діти не кидали м'ячі. Її можна також замінити на еластичну мотузку.



ПОРАДА

Котим'яч тренує не лише відчуття м'яча та влучність, але й сприяє інтенсивному зміцненню м'язіг ніг, оскільки дітям доводиться постійно присідати.



TUNNELBALL

4 Softbälle

Gruppe

Ca. 4-6 Jahre

Raum oder Außenfläche

Rollen auf ein unbewegliches Ziel üben.

Die Kinder bewegen sich in einem abgegrenzten Spielfeld. Je nach Kinderanzahl und Größe des Spielfeldes gibt es ein bis zwei Fänger*innen im Spielfeld. Vier Befreier*innen befinden sich außerhalb des Spielfeldes (ein Kind pro Seite), jede*r Befreier*in hat einen Ball. Wer gefangen wurde, bleibt im Grätschstand stehen. Die Befreier*innen versuchen von außen das gefangene Kind zu befreien, in dem sie ihren Ball durch die Beine dieses Kindes rollen; gelingt dieses, gilt dieses Kind als befreit und darf weiterrennen.

- Befreier*innen dürfen das Spielfeld nicht betreten.
- Nachdem Rollen holen sie schnell ihren Ball und stellen sich wieder außerhalb des Spielfeldes.



Kinderzahl

Alter

Raumbedarf

Spielziel

Spielverlauf

24)



ТУНЕЛЬ

Матеріал

Кількість дітей

Вік

Необхідний майданчик

Мета гри

Перебіг гри

4 м'які м'ячі

Прибл. 4-6 років

Група

Приміщення або відкритий майданчик

Тренування перекочування по нерухомих цілях.

Діти переміщаються на обмеженому ігровому полі. Залежно від кількості дітей і розміру ігрового поля на майданчику може бути один або два ловці. Чотири рятівники перебувають за межами ігрового поля (по одній дитині з кожного боку), кожен рятівник має м'яч. Той, кого ловлять, залишається стояти, розставивши ноги. Рятівники намагаються з-за меж майданчика звільнити впійману дитину, прокотивши м'яч їй між ногами; якщо їм це вдається, дитина вважається звільненою і може продовжити бігати.

- Рятівникам заборонено заходити на ігрове поле.
- ҈ Після прокочування вони швидко підбирають свій м'яч і знову стають за межі ігрового поля.







M

KASTENBALL

Material Viele Bälle, 2 x große Kastenteile

Kinderzahl Gruppe

Spielverlauf

Alter Ca. 8 Jahre

Raum oder Außenfläche

Spielziel • Training der Laufausdauer

Schulung des Dribblings

Zwei große Kästen ca. 15 Meter voneinander entfernt aufstellen, ohne Kastendeckel, zwei Kastenteile hoch.

• Die Kinder werden in zwei Mannschaften aufgeteilt.

• Jede Mannschaft versucht ihren Kasten leer zu räumen.

• Man darf nur einen Ball dribbeln und diesen in den gegnerischen Kasten legen.

• Die Bälle dürfen nicht weggeschlagen oder abgefangen werden.

• Die Mannschaft, die zuerst ihren Kasten leer hat, gewinnt.

Erschwerte Variante Einen Ball dribbeln, einen Ball tragen.







М'ЯЧІ В ЯЩИКУ

DBB

Матеріал Багато м'ячів, 2 великі елементи гімнастичного ящика

Кількість дітей Група

Перебіг гри

Вік Прибл. 8 років

Необхідний майданчик Приміщення або відкритий майданчик

Мета гри • Тренування бігової витривалості

• Навчання дриблінгу

Встановити два великі ящики на відстані близько 15 метрів один від одного, без кришок, два елементи ящика заввишки.

• Діти діляться на дві команди.

• Кожна команда намагається спорожнити свій ящик.

• Можна вести лише один м'яч і покласти його в ящик суперника.

• М'ячі не можна відбивати чи перехоплювати.

• Перемагає команда, яка першою спорожнить свій ящик.

Ускладнений варіант Один м'яч вести, один м'яч нести.

DSCHUNGELSPIEL

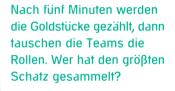
Gespielt wird in zwei Teams: Die Schatzsucher*innen laufen durch den Dschungel und versuchen, die Goldstücke (Tennisbälle) zu sammeln. Die Affen versuchen dies zu verhindern, indem sie mit ihren Kokosnüssen (Soffbälle oder ähnliche weiche Wurfmaterialien wie Sockenpäckchen, Soff-Frisbees etc.) auf die Schatzsucher*innen werfen.

Regeln für die Affen:

- Es darf nur hinter der Absperrung geworfen werden.
- Ein Teil der Affen hält sich auf der gegenüberliegenden Seite auf und sammelt die geworfenen Kokosnüsse auf. Diese werden zu Fuß zu den werfenden Affen hinter die Absperrung gebracht.

Regeln für die Schatzsucher*innen:

- Wer ein Goldstück hat, läuft hinter den Affen entlang zurück, legt das Goldstück ab und darf wieder von vorne beginnen.
- Wer von einem Ball getroffen wird, muss zum vorangegangenen Hindernis (schwierige Variante: an den Start) zurück und von dort aus weiterlaufen.
- Alternative: An der Wand hängt ein Zettel mit Rechenaufgaben.
 Wer getroffen wurde, löst eine Aufgabe und darf dann wieder am gleichen Gerät weitermachen.





Bei diesem Spiel sind Proberunden unerlässlich

- Stimmt der Abstand zwischen Parcours und den wertenden Kindern?
- · Sind die Hindernisse zu schwierig oder zu einfach aufgebaut

ГРА ДЖУНГЛІВ

У грі беруть участь дві команди: Шукачі скарбів бігають джунглями й намагаються збирати золото (тенісні м'ячі). Мавпи намагаються їм завадити, кидаючи в шукачів скарбів «кокосами» (м'які м'ячі або схожі м'які матеріали для

кидання, як-от мішечки, м'які фризбі тощо).

Правила для мавп:

- Кидати можна лише за бар'єром.
- Частина мавп залишається на протилежному боці та збирає кинуті кокоси. Їх пішки повертають мавпам-метальникам за бар'єром

Правила для шукачів скарбів:

- Хто здобув золотий самородок, біжить позаду мавп назад, кладе самородок і може знову почати спочатку.
- Той, у кого влучив м'яч, має повернутися до попередньої перешкоди (у складнішому варіанті — на старт) і продовжити рух звідти.
- Альтернативний варіант: На стіні висить аркуш паперу з арифметичними завданнями. Той, у кого влучив м'яч, розв'язує одне завдання і може продовжити на тому ж снаряді.







WETTWANDERBALL



Material 2 Bälle je Spielgruppe

Kinderzahl 11 und mehr (es sollte zunächst eine ungerade Zahl an Kindern geben)

Alter Ab ca. 8 Jahre

Spielverlauf

Zusatzregel

Varianten

Spielende

Raumbedarf Lehrschwimmbecken (ca. 8 m x 15 m)

Spielziel • Den jeweils anderen Ball einzuholen bzw. zu überholen

Miteinander kooperieren

Reaktionsfähigkeit, Ballgeschicklichkeit, Passgenauigkeit, Fangsicherheit trotz Situationsdruck

Die Gruppe bildet einen Kreis im Wasser. Die Bälle werden an zwei Kinder verteilt, die sich gegenüberstehen. Die Bälle werden nun im Kreis weitergeworfen, wobei der*die direkte Nachbar*in jeweils übergangen wird. Der Ball darf beid- oder einhändig gefangen werden.

• Der Ball darf zwar beidhändig gefangen werden, muss aber einhändig geworfen werden.

• Der Ball muss einhändig gefangen und einhändig geworfen werden.

• Der Ball muss mit der rechten/linken Hand gefangen und geworfen werden.

Bei neuen Gruppen kann zu Beginn das Spiel verändert werden. Es beginnt mit einem Ball. Der*Die Werfer*in sucht sich flexibel eine*n Fänger*in und wirft ihr*ihm den Ball zu. Es dürfen nur Fänger*innen ausgesucht werden, die noch nicht in Ballbesitz waren. Anschließend läuft/schwimmt sie*er dem Ball hinterher und stellt sich neben die*den Fänger*in. So wird verfahren, bis alle Gruppenmitglieder einmal den Platz gewechselt haben. Mit dem zweiten Ball erfolgt der gleiche Vorgang in einer veränderten Reihenfolge. In einer dritten Spielrunde laufen dann beide Bälle gleichzeitig durch den Kreis. Durch die ständigen wechselnden Spieler*innenpositionen ist viel Aufmerksamkeit bei den Kindern gefragt.

Eine weitere Variation wäre es, wenn die Wurfreihenfolge bei einem Ball umgekehrt wird.

Das Spiel endet nach einer festgelegten Spielzeit oder wenn die*der Spielleiter*in abbricht bzw. die Gruppe etwas Neues beginnen möchte.

[Umsetzung auch in einer Halle möglich!]

32

водний біатлон



Матеріал 2 м'ячі на кожну групу гравців

Кількість дітей 11 або більше (спочатку має бути непарна кількість гравців)

Вік Прибл. від 8 років

Необхідний майданчик Навчальний плавальний басейн (прибл. 8 м × 15 м)

Мета гри
 Наздогнати або перегнати інший м'яч

• Співпраця з іншими гравцями

• Реакція, володіння м'ячем, точність передачі, надійність піймання незважаючи на тиск ситуації

Перебіг гри Група утворює у воді коло. М'ячі отримують двоє дітей, які стоять одне навпроти іншого. М'ячі кидають по колу,

оминаючи найближчого сусіда. М'яч можна ловити однією або двома руками.

Додаткове правило • М'яч можна ловити і двома руками, але кидати можна лише однією.

• М'яч можна ловити та кидати лише однією рукою.

• М'яч можна ловити та кидати правою/лівою рукою.

Варіанти У нових групах для початку гру можна змінити. Починають одним м'ячем. Дитина, яка кидає м'яч, вибирає собі будь-якого ловця та кидає м'яч йому.

Вибирати можна лише тих ловців, які ще не мали м'яча. Потім він біжить/пливе за м'ячем і зупиняється поряд із ловцем. Так грають, доки всі члени групи не змінять своє місце. Із другим м'ячем той самий процес відбувається в іншій послідовності. У третьому раунді гри обидва м'ячі одночасно проходять по колу.

Через постійну зміну положення гравцям потрібно бути уважними.

Ще одним варіантом гри може бути зворотна послідовність кидання м'яча.

Кінець гри Гра закінчується після спливання визначеного часу гри або коли ведучий припинить гру чи гравці захочуть спробувати щось інше.

[Проведення можливе і в залі]



Auf der Erde geht es häufig sehr ungerecht zu: Manche Menschen haben kaum etwas zu Essen, kaum Kleidung oder Wasser, während anderswo die Dinge verschwendet werden. Die Kinder haben in diesem Spiel die Aufgabe, die vorhandenen Vorräte gleichmäßig zu verteilen. An jeder Station müssen nach fünf Minuten gleich viele Vorräte sein. Es müssen immer fünf Kinder gleichzeitig zu je einem Karton laufen. Jede*r darf dabei einen oder keinen Ball mitnehmen.

УСІМ ВИСТАЧИТЬ!



STAFFELSPIEL



Die Kinder werden in mehrere Staffeln/Teams eingeteilt. Anschließend werden verschiedene Durchgänge als Staffellauf durchgeführt.

Material	Pro Kind einen Tischtennisschläger und pro Staffel einen Tischtennis- oder Softball (z. B. Jumbobälle), Markierstangen/Pylonen, ggf. Langbank
----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Kinderzahl Pro Staffel ca. 6 Kinder

Alter Ab ca. 5 Jahre

Raumbedarf Sporthalle oder Bewegungsraum

Spielziel Die Staffel, deren Kinder zuerst alle den Parcours durchlaufen haben, hat gewonnen.

Spielverlauf Jedes Kind erhält einen Schläger und jede Staffel einen Tischtennis- oder Softball. Die Kinder stellen sich als Staffeln zusammen neben den

anderen Teams an der Kopfseite des Raumes/der Halle auf und durchlaufen nacheinander bzw. parallel im Raum zu den anderen Staffeln

einen Parcours (zueinander parallele Bahnen).

Variante 1 Am anderen Kopfende der Halle wird eine Markierung angebracht (z. B. Pylon). Auf ein gemeinsames Startzeichen laufen die ersten Kinder der Staffeln los,

laufen um das Wendemal herum und wieder zurück zu ihrer Staffel. Dabei wird der Ball mit dem Schläger geprellt. Der Ball wird am Ende dem nächsten Kind

der Staffel übergeben, damit dieses den Parcours absolvieren kann. Das Spiel endet, wenn alle Kinder den Parcours durchlaufen haben.

Variante 2 Zusätzlich zur Markierung am anderen Hallen-/Raumende werden jeder Staffel auf ihrer Bahn im Abstand von ca. 1,5 Metern weitere Markierungen

(z. B. Pylone) aufgestellt. Die Kinder laufen im Slalom um die Markierungen und prellen dabei den Ball mit dem Tischtennisschläger auf den Boden.

Die Kinder laufen um das Wendemal am Hallen-/Raumende und laufen an den Markierungen vorbei auf direktem Wege zurück zu ihrer Gruppe.

Dort wird wie gehabt der Ball an das nächste Kind weitergegeben.

Variante 3 Der Aufbau aus Variante 2 bleibt bestehen. Statt den Ball zu prellen, balancieren die Kinder beim Durchlaufen des Parcours den Ball auf dem Schläger.

Hier können beispielsweise auch Bänke als zusätzliche Hindernisse aufgestellt werden.

Variante 4 Der Aufbau aus Variante 2 bleibt bestehen. Der Ball wird mit dem Schläger am Boden durch den Parcours gerollt.

Variante 5 Die Übung eignet sich für Fortgeschrittene. Der Aufbau aus Variante 2 bleibt bestehen. Der Ball wird auf dem Schläger beim Durchlaufen des Parcours

getippt, d.h. auf dem Schläger auf und ab springen gelassen.

ЕСТАФЕТА



Дітей ділять на декілька команд. Після цього проводять різні забіги у вигляді естафети.

A A CONTRACTOR OF THE CONTRACT									U 1
Матеріал	По одній ракетці для н	іастільног	о тенісу на кожну ли	итину на кожну естаф	етну команлу олин	м'ач пла на	СТІЛЬНОГО ТЕІ	TICV UN M'	акии м'ач

(наприклад, м'ячі Jumbo), маркерні штанги/стовпчики, за потреби довга лавка

Кількість дітей Прибл. по 6 дітей на кожну естафетну команду

Вік Прибл. від 5 років

Необхідний майданчик Спортивний або тренувальний зал

Мета гри Виграє естафетна команда, діти з якої першими пройдуть дистанцію.

Перебіг гри Кожна дитина отримує ракетку, а кожна естафетна команда — м'яч для настільного тенісу або м'який м'яч. Діти шикуються естафетною

командою поряд з іншими командами з торцевого боку приміщення/залу і одне за одним або паралельно пробігають смугу перешкод через весь зал до інших

учасників естафети (паралельні доріжки).

Варіант 1 На іншому торці залу встановлено позначку (наприклад, стовпчик). За загальним сигналом перші діти з естафетних команд починають біг, оббігають позначку й

повертаються до своєї естафетної команди. При цьому потрібно вдаряти м'яч ракеткою. В кінці м'яч передається наступній дитині естафетної команди, щоб вона

могла пройти дистанцію. Гра закінчується, коли всі діти проходять дистанцію.

Варіант 2 На додачу до позначки в іншому кінці залу, для кожної естафетної команди встановлюють додаткові позначки на відстані приблизно 1,5 метра (наприклад,

стовпчики). Діти біжать слаломом навколо позначок, вдаряючи ракеткою м'яч об підлогу. Діти оббігають позначку в кінці залу й минаючи позначки біжать

прямо назад до своїх груп. Там м'яч також передають наступній дитині.

Варіант 3 Залишається розмітка з варіанту 2. Під час проходження дистанції замість ведення м'яча ракеткою діти балансують м'яч на ракетці. Тут можна також постави<mark>т</mark>и,

наприклад, лавки як додаткові перешкоди.

Варіант 4 Залишається розмітка з варіанту 2. М'яч котять ракеткою по підлозі через всю дистанцію.

Варіант 5 Вправа підходить для просунутих гравців. Залишається розмітка з варіанту 2. Під час пробігання дистанції м'яч набивають ракеткою, тобто дають м'ячу

підстрибувати вгору й униз на ракетці.

BEWEGUNGSLANDSCHAFT: TURNGERÄTE UND BÄLLE



Material Viele Bälle in unterschiedlichen Formen und Größen und andere (Wurf-)Materialien (Sandsäckchen, Tennisringe, Plastikeier, Luftballons etc.),

hängende Taue, Schaukelringe, großer Kasten (2-3teilig), Weichbodenmatte, 4 Gymnastikreifen, Stufenbarren, Turnbank, kleiner Kasten,

3 Seilchen, Pappdeckel, Turnmatten zur Sicherung

Kinderzahl beliebig

Alter 4-10 Jahre

Raumbedarf Turnhalle

Spielziel Ballgewöhnung

Spielverlauf/Durchführung
 Die Bälle und (Wurf-)Materialien werden in der Halle verteilt.

• Die Kinder probieren im freien Spiel die Eignung der Bälle für die unterschiedlichen Stationen aus. Passt der dicke Sitzball durch einen Reifen?

Eignet sich ein Flummi zum Zielwerfen? Kann man sich einen Luftballon mit einem Pappdeckel zuspielen?

Station 1 Geräte:

Ball, hängende Taue

Das kann man z. B. machen:

mit dem Ball um die Taue dribbeln (prellen, rollen, den Ball tragen, vorwärts/rückwärts, etc.).

Station 2 Geräte:

Ball, Schaukelringe, großer Kasten (2-3teilig), Weichboden, Turnmatten

Das kann man z. B. machen:

• mit dem Ball zwischen den Beinen/Füßen vom großen Kasten auf die Weichbodenmatte schwingen,

• rüber schwingen – den Ball zuwerfen lassen,

den Ball rüber werfen – hinterherschwingen, den Ball zwischen Körper und Seil einklemmen.

Station 3

Geräte:

4 Turnmatten, 3 Gymnastikreifen, Ball. Die Turnmatten werden eng zusammengelegt, die Reifen werden in die Mattenritzen geklemmt.

Das kann man z. B. machen:

- den Ball mit dem Fuß oder der Hand durch die Reifen rollen,
- den Ball über die Reifen werfen,
- den Ball vom Anfang bis ans Ende der Mattenbahn durch alle Reifen rollen.

Station 4

Geräte:

Stufenbarren, Turnbank, Turnmatten, kleiner Kasten, Ball. Die Bank wird am unteren Holm eingehängt.

Das kann man z. B. machen:

- bäuchlings die schräge Turnbank hinaufziehen und den Ball mit den Beinen festhalten,
- · auf den unteren Holm klettern und den Ball über den oberen Holm in den kleinen umgedrehten Kasten werfen,
- den Ball über die Bank nach oben rollen,
- den Ball über die Bank in den kleinen Kasten rollen lassen.

Station 5

Geräte:

3 Gymnastikseile, Ball. Die Seilchen werden überkreuz gelegt.

Das kann man z. B. machen:

- den Ball von Feld zu Feld prellen (rollen, werfen, kicken),
- über das Seil dem Ball hinterher springen und den Ball wieder auffangen,
- Zielwerfen in die einzelnen Felder.

Station 6

Geräte:

Pappdeckel, hängende Reifen (in verschiedenen Höhen)

Das kann man z. B. machen:

- die Bälle durch die Reifen werfen, kicken, prellen,
- mit dem Pappdeckel einen Ball durch die Reifen spielen (mit der rechten/linken Hand),
- sich gegenseitig durch die Reifen zuwerfen (kicken, prellen) oder mit den Pappdeckeln zuspielen.

ТЕРИТОРІЯ РУХУ: ТРЕНАЖЕРИ ТА М'ЯЧІ



Матеріал

Багато м'ячів різної форми та розміру та інші (метальні) матеріали (мішечки з піском, тенісні кільця, пластикові яйця, повітряні кульки тощо), підвісні канати, гімнастичні кільця, великий ящик (на 2–3 елементи), м'який підлоговий килимок, 4 гімнастичні обручі, різновисокі бруси, гімнастична лава, малий ящик, 3 скакалки, картон, гімнастичні мати для безпеки.

Кількість дітей

Довільна

Вік

4-10 років

Необхідний майданчик

Спортивний зал

Мета гри

Опанування роботи з м'ячем

Перебіг гри/проведення

- М'ячі і (метальні) матеріали розподіляють у залі.
- У вільній грі діти випробовують придатність м'ячів для різних позицій. Чи пролізе великий фітбол крізь обруч? Чи підходить гумовий м'ячик для кидання в мішень? Чи можна передавати повітряну кульку картоном?

Позиція 1

Снаряди:

М'яч, підвішений канат

Що можна робити:

• вести м'яч навколо каната (вдаряти, котити, нести м'яч, вперед/назад тощо).

Позиція 2

Снаряди:

М'яч, гімнастичні кільця, великий ящик (на 2–3 елементи), м'який килимок, гімнастичні мати

Що можна робити:

- із м'ячем, затиснутим між ногами/стопами треба перенестись із великого ящика на м'який килимок,
- перенестись впіймати м'яч,
- кинути м'яч перенестись за ним, затиснути м'яч між тілом і канатом.



Позиція 3

Снаряди:

4 гімнастичні мати, 3 гімнастичні обручі, м'яч. Гімнастичні мати кладуть впритул один до одного, обручі затискають у щілинах між матами.

Що можна робити:

- рукою чи ногою прокотити м'яч крізь обручі,
- перекинути м'яч через обручі,
- прокотити м'яч від початку до кінця крізь усі обручі.

Позиція 4

Снаряди:

Різновисокі бруси, гімнастична лава, гімнастичні мати, малий ящик, м'яч. Лаву зачіпляють за нижній брус.

Що можна робити:

- підтягнутися на животі похилою гімнастичною лавою, тримаючи м'яч ногами,
- вилізти на нижній брус і кинути м'яч через верхній брус у перевернутий малий ящик,
- прокотити м'яч вгору по лавці,
- скотити м'яч по лавці в малий ящик.

Позиція 5

Снаряди:

3 гімнастичні скакалки, м'яч. Скакалки кладуть навхрест.

Що можна робити:

- вести м'яч від поля до поля (котити, кидати, бити),
- перестрибнути через скакалку за м'ячем і знову впіймати м'яч,
- кидати в мішень в окремих полях.

Позиція 6

Снаряди:

Картон, підвішені обручі (на різній висоті).

Що можна робити:

- кидати, бити, відбивати м'ячі крізь обручі,
- картоном провести м'яч через обручі (правою/лівою рукою),
- кидати (бити, відбивати) через обручі одне в одного або передавати картоном.

FLIEGENKLATSCHENHOCKEY

Hockey mal anders: Als Schläger werden Fliegenklatschen verwendet, als Ball ein Soft-Tennisball oder Tischtennisball und für die Tore Kartons.



TIPP

Das Fliegenklatschenhockey ist ein Mannschaftsspiel mit sehr einfachen Regeln und kann daher schnell umgesetzt werden. Es findet auch in Jugendgruppen aufgrund des großen Spaßfaktors enormen Zuspruch

ХОКЕЙ МУХОБІЙКАМИ



ПОРАДА

Хокей мухобійками— це командна гра з дуже простими правилами, а тому її дуже легко організувати. Вона також дуже подобається молоді через високий рівень веселощів.

MATTENBALL



Material Ein Kinderwasserball oder ein Gymnastikball, zwei groβe Matten

Kinderzahl 10 und mehr

Alter Ab ca. 8 Jahre

Spielziel

Raumbedarf Lehrschwimmbecken (ca. 8 m x 15 m)

Möglichst viele Punkte zu sammeln – mehr Punkte als die andere Mannschaft zu erzielen.

Gemeinsam erfolgreich sein (Teamzusammenhalt) und Kooperationsfähigkeit.

Förderung der räumlichen Orientierung, der kinästhetischen Differenzierungsfähigkeit und der Antizipationsfähigkeit.

Spielverlauf Die Gruppe wird in zwei Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft bestimmt eine*n Fänger*in, die*der auf einer Matte sitzt.

Die Matten können quer durch das Spielfeld bewegt und ggf. auch gekentert werden. Durch geschicktes Zuspiel versuchen die Mannschaften nun ihrem*ihrer Fänger*in den Ball zu zuspielen. Ein Punkt kann nur erzielt werden, wenn sich der*die Fänger*in

bei der Ballannahme vollständig auf der Matte befindet. Nachdem eine Mannschaft einen Punkt erzielt hat, erhält die andere

Mannschaft den Ball.

Zusatzregel • Der*die Fänger*in muss ständig auf der Matte sitzen.

• Der Ball muss von allen Mannschaftsmitgliedern mindestens einmal berührt worden sein, bevor der*die Fänger*in angespielt wird.

Wenn ein Kind der anderen Mannschaft den Ball berührt, beginnt die Regel von vorn.

Spielende • Nach einer zuvor festgelegten Spielzeit pfeift der*die Schiedsrichter*in ab (z. B. 2 x 5 Minuten) oder

• das Spiel endet, wenn eine der beiden Mannschaften eine bestimmte Anzahl an Toren erzielt hat (Wer erreicht zuerst 5 Tore?).

[Umsetzung auch in einer Halle möglich!]

МАТБОЛ

Мета гри



Матеріал М'яч для дитячого водного поло, два великі мати

Кількість дітей 10 і більше

Вік Прибл. від 8 років

Необхідний майданчик Навчальний плавальний басейн (прибл. 8 м × 15 м)

Набрати якомога більше очок — здобути більше очок, ніж інша команда.

• Спільне досягнення успіху (згуртованість команди) і навички співпраці.

• Розвиток орієнтування в просторі, здатності кінестетичної диференціації та здатності прогнозувати перебіг гри.

Перебіг гри Група ділиться на дві команди. Кожна команда вибирає ловця, який сидить на маті. Мати можна переміщати поперек ігрового поля, а якщо потрібно —

їх можна навіть перекидати. За допомогою вправних пасів команди намагаються передати м'яч своєму ловцю. Здобути очко можна лише за умови, що в

момент прийому м'яча ловець повністю перебуває на маті. Після того як команда здобула очко, м'яч переходить іншій команді.

Додаткове правило • Ловець має постійно сидіти на маті.

• Перш ніж передавати м'яч ловцю, кожен гравець команди має щонайменше один раз торкнутися м'яча. Якщо дитина з іншої команди

торкнулась м'яча, правило починається спочатку.

• Після закінчення визначеного часу гри суддя дає свисток (наприклад, 2 тайми по 5 хвилин) або

• гра закінчується, коли одна з команд здобуде певну кількість очок (хто першим заб'є 5 голів?).

[Проведення можливе і в залі]

ZAHLENPASSEN



Material Mehrere Bälle (z. B. Softbälle, später auch Basketballbälle), Hütchen

Kinderzahl Gruppe

Alter Ca. 6-10 Jahre

Raum oder Außenfläche

Spielziel Sicheres Passen und Fangen; Beobachten.

Spielverlauf Jedes Kind bekommt eine Nummer von 1 bis x. Die Kinder passen sich in der Zahlenfolge den Ball zu. Dabei bewegen sie sich frei im Raum.

Variante Zahlenpassen als Fangspiel:

Ein oder mehrere Fänger*innen versuchen die anderen Kinder zu berühren. Wer berührt wurde, wird neue*r Fänger*in. Die Gejagten haben einen oder mehrere Bälle, die sie sich zupassen dürfen. Wer einen Ball in der Hand hat, darf nicht abgeschlagen werden.

Erschwerte Varianten

- Mehrere Teams spielen in einem Feld.
- Verschiedene Passarten vorgeben (z. B. werfen, rollen, werfen mit einmal aufprallen).
- Jedes Kind muss nach einem Pass eine Aufgabe erfüllen (z. B. ein Hütchen am Spielfeldrand berühren).
- Auf Zuruf einer Nummer, muss das entsprechende Kind versuchen, der gegnerischen Mannschaft den Ball zu stehlen oder das entsprechende Kind muss so schnell wie möglich einen Korb erzielen.

Hinweise

- Die Kinder darauf hinweisen, ihre Mitspieler*innen im Auge zu behalten, um Zusammenstöße zu vermeiden.
- Insbesondere beim Fangspiel aus Sicherheitsgründen zunächst Softbälle verwenden.
- Augenkontakt beim Passen und Fangen zu den Mitspieler*innen halten.

ПАС НА НОМЕР



Матеріал Декілька м'ячів (наприклад, м'які м'ячі, пізніше також баскетбольні м'ячі), конуси

Кількість дітей Група

Вік Прибл. 6–10 років

Необхідний майданчик Приміщення або відкритий майданчик

Мета гри Надійні передачі та прийом, спостереження.

Перебіг гри Кожна дитина отримує номер від 1 до х. Діти передають одне одному м'яч у за порядком номерів. При цьому вони вільно рухаються в залі.

Варіант «Пас на номер» як гра у квача:

Один або декілька ловців намагаються доторкнутися до інших дітей. До кого доторкнулись, той стає новим ловцем. Втікачі мають один або декілька м'ячів, які вони можуть передавати одне одному. У кого в руках м'яч, того не можна вибивати.

Ускладнені варіанти • На полі грає декілька команд.

- Визначити різні типи пасів (наприклад, кидання, кочення, кидання з одним відскоком).
- Кожна дитина після пасу має виконати завдання (наприклад, доторкнутися до конуса на краю ігрового поля).
- Коли вигукують номер, відповідна дитина має спробувати вкрасти м'яч у команди суперника або відповідна дитина має якомога швидше поцілити м'яч у кошик.

• Порадьте дітям стежити за іншими гравцями, щоб уникнути зіткнень.

- У разі гри у квача, із міркувань безпеки наполегливо рекомендується використовувати спочатку м'які м'ячі.
- Утримувати зоровий контакт з іншими гравцями під час передачі та прийому.

5-SEKUNDEN-BALL



Material Ein Softball oder ein mit Wasser gefüllter Luftballon, ggf. eine Kennzeichnung für den Fänger (z. B. Schwimmhaube)

Kinderzahl 6 und mehr

Alter Ab ca. 8 Jahre

Raumbedarf Lehrschwimmbecken (ca. 8 m x 15 m)

Spielziel • Abschlag aller Mitspieler*innen.

Sich in andere hineinversetzen (Kooperationsfähigkeit).

• Förderung der Reaktionsfähigkeit und der Antizipationsfähigkeit.

[Umsetzung auch in einer Halle möglich!]

Spielverlauf

Aus der Gruppe wird ein*e Fänger*in bestimmt, die*der die Aufgabe hat, im Verlauf des Spiels allen anderen Kindern mit der Hand auf die Schulter zu tippen. Die*Der Fänger*in sollte, z. B. durch eine Schwimmhaube, gekennzeichnet werden.

Die übrige Gruppe bewegt sich frei im Wasser und erhält einen Ball. Wer diesen Ball in seinen (beiden) Händen hält, kann nicht vom Fänger*von der Fängerin getippt werden – allerdings darf der Ball nicht länger als 5 Sekunden von einer*einem Spieler*in gehalten werden. Die abgetippten Spieler*innen absolvieren eine vorab festgelegte Aufgabe (Einnahme einer bestimmten Körperposition, z. B. auf dem Wasser schweben, ins Wasser blubbern, am Beckenrand festhalten und mit den Beinen strampeln etc.) bis alle anderen Kinder abgetippt sind.

Varianten

Zahlenpassen als Fangspiel:

Ein*e oder mehrere Fänger*innen versuchen die anderen Kinder zu berühren. Wer berührt wurde, wird neue*r Fänger*in. Die Gejagten haben einen oder mehrere Bälle, die sie sich zupassen dürfen. Wer einen Ball in der Hand hat, darf nicht abgeschlagen werden.

Die abgetippten Spieler*innen absolvieren eine vorab festgelegte Aufgabe (z. B. 3 x mit dem Kopf untertauchen, 1 x bis zum Beckenrand laufen und diesen berühren etc.) und können sich dann wieder frei bewegen.

Zusatzregel

- Es können je nach Alter/Gruppengröße auch zwei Fänger*innen/Bälle eingesetzt werden.
- Die Spielfeldgröße oder Wassertiefe kann verändert werden.
- Die Zeit, die ein Kind den Ball hält, wird verlängert/verkürzt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der*die Fänger*in alle anderen abgeschlagen hat oder nach Ablauf einer bestimmten Zeit.

5-СЕКУНДНИЙ М'ЯЧ



[Проведення можливе і в залі]

Матеріал М'який м'яч або наповнена водою повітряна кулька, якщо потрібно — позначення ловця (наприклад, за допомогою шапочки для плавання)

Кількість дітей 6 і більше

Перебіг гри

Вік Прибл. від 8 років

Необхідний майданчик Навчальний плавальний басейн (прибл. 8 м × 15 м)

Мета гри • Вибивання всіх гравців.

• Ставити себе на місце інших (навички співпраці).

• Розвиток швидкості реакції та здатності передбачати перебіг гри.

Серед групи вибирають ловця, у якого є завдання протягом гри торкнутися рукою до плеча всіх інших дітей. Ловця потрібно позначити, наприклад,

шапочкою для плавання. Решта групи рухається у воді й отримує м'яч. До того, хто тримає м'яч обома руками, ловцю не можна доторкатися, але гравець може тримати м'яч не довше ніж 5 секунд. Гравці, до яких доторкнувся ловець, виконують заздалегідь визначене завдання (приймають певне положення тіла,

наприклад, плавають на воді, пускають у воду бульбашки, тримаються за бортик басейну та б'ють ногами тощо), доки ловець не торкнеться всіх інших дітей.

Варіанти «Пас на номер» як гра у квача:

Один або декілька ловців намагаються доторкнутися до інших дітей. До кого доторкнулись, той стає новим ловцем. Втікачі мають один або декілька м'ячів,

які вони можуть передавати одне одному. У кого в руках м'яч, того не можна вибивати.

Гравці, до яких доторкнувся ловець, виконують заздалегідь визначене завдання (наприклад, 3 рази занурюються з головою, 1 раз пливуть до бортика басейну

і торкаються його тощо), після чого знову можуть вільно рухатись.

Додаткове правило • Залежно від віку/розміру групи може використовуватись також два ловці/м'ячі.

• Можна змінити розмір ігрового поля чи глибину води.

• Час, протягом якого можна тримати м'яч, збільшується/зменшується.

Кінець гри Гра закінчується, коли ловець усіх вибив або коли закінчився визначений час.

HALTET DAS FELD FREI



	Material	Viele verschiedene Gegenstände z. B. Bäll	e, Pull Buoys, Tauchringe,	/-stäbe, Schwimmbretter
--	----------	-------------------------------------------	----------------------------	-------------------------

Kinderzahl 10 und mehr

Alter Ab 5 Jahren

Spielziel

Spielverlauf

Zusatzregel

Spielende

Raumbedarf Lehrschwimmbecken (ca. 8 m x 15 m)

Weniger Gegensfände im eigenen Feld zu haben als die andere Gruppe.

Gemeinsam erfolgreich sein (Teamzusammenhalt) und Kooperationsfähigkeit.

• Förderung der räumlichen Orientierungsfähigkeit und der Gleichgewichtsfähigkeit.

Das Becken wird zunächst in zwei gleichgroße Spielfelder aufgeteilt, ebenso die Gruppe in zwei Mannschaften. In beiden Spielhälften liegen gleichviel Gegenstände auf der Wasseroberfläche bzw. am Beckengrund. Auf ein Kommando der Spielleiterin*des Spielleiters hin,

beginnen die Mannschaften ihre Spielfläche "aufzuräumen" und die Materialien in das gegenüberliegende Spielfeld zu werfen.

Nach Ablauf der vereinbarten Spielzeit werden die im eigenen Spielfeld liegenden Materialien gezählt. Gewonnen hat die Mannschaft mit

den wenigsten Gegenständen.

• Die Gegenstände werden mit unterschiedlichen Wertigkeiten belegt (z. B. Pull Buoy = 1 Pkt., Tauchgegenstände = 2 Pkt.,...).

• Es darf immer nur ein Gegenstand geworfen werden.

• Für Gegenstände, die noch nach dem Ende der Spielzeit geworfen werden, werden Strafpunkte vergeben.

Das Spiel endet nach einer festgelegten Spielzeit oder wenn die*der Spielleiter*in abbricht bzw. die Gruppe etwas Neues beginnen möchte.

[Umsetzung auch in einer Halle möglich!]

ПРИБЕРІТЬ ПОЛЕ



Матеріал Багато різних предметів, як-от м'ячі, поплавці для ніг, кільця/палиці для пірнання, плавальні дошки

Кількість дітей 10 і більше

Вік Від 5 років

Необхідний майданчик Навчальний плавальний басейн (прибл. 8 м × 15 м)

• Мати менше предметів на своєму полі, ніж інша група.

• Спільне досягнення успіху (згуртованість команди) і навички співпраці.

• Розвиток здатності орієнтуватися в просторі та здатності тримати рівновагу.

Перебіг гри Спочатку басейн ділять на два однакові ігрові поля, а групу — на дві команди. На обох половинах ігрового поля міститься однакова кількість предметів —

на поверхні води або на дні басейну. За командою ведучого команди починають «прибирати» свої ігрові поля й кидати предмети на протилежне ігрове поле.

Після закінчення узгодженого часу рахують предмети, які залишились на власному ігровому полі. Виграє команда з меншою кількістю предметів.

Додаткове правило • Предметам призначається різна цінність (наприклад, поплавець для ніг — 1 очко, предмети для пірнання — 2 очки тощо).

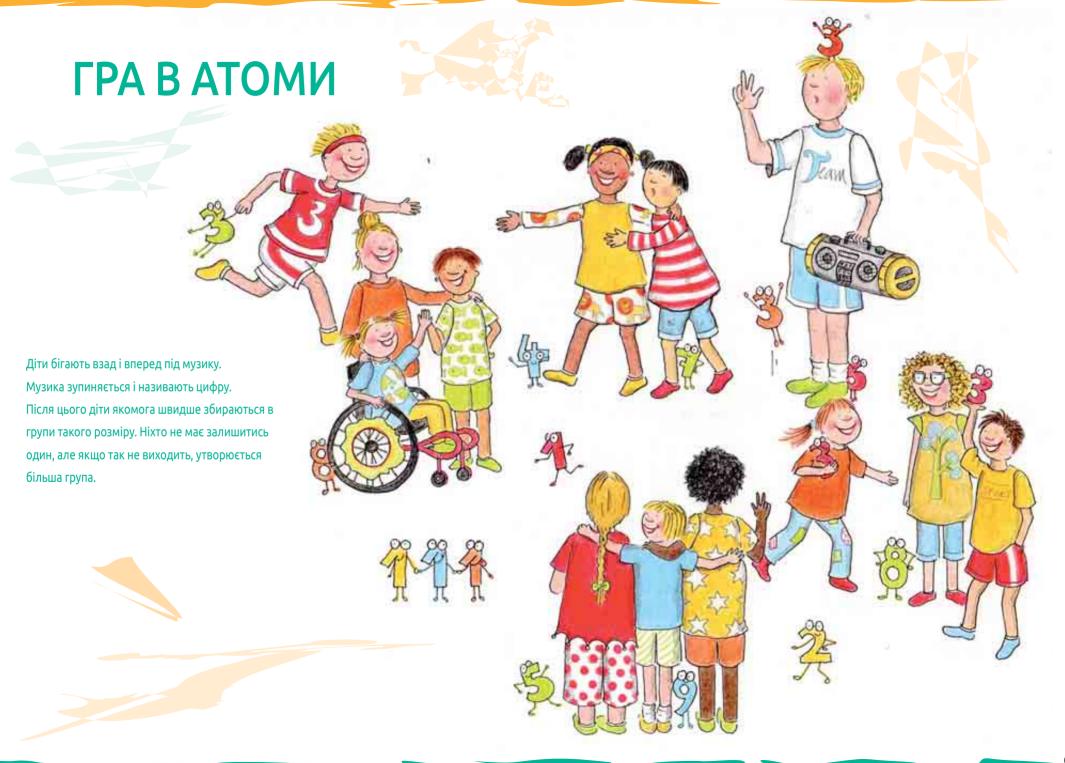
• Одночасно можна кидати лише один предмет.

• За предмети, які кинули після закінчення ігрового часу, дають штрафні очки.

Кінець гри Гра закінчується після спливання визначеного часу гри або коли ведучий припинить гру чи гравці захочуть спробувати щось інше.

[Проведення можливе і в залі]





REAGIEREN & WERFEN



Schutzengel-Völkerball

Gespielt wird nach den Völkerball-Regeln. Zusatzregeln: Alle Teilnehmenden der Teams (außer dem König) teilen sich in Paare auf. Je ein Kind ist Werfer*in, eines Schutzengel. Der Schutzengel darf beliebig oft getroffen werden, ohne hinausgestellt zu werden.

Der Schutzengel darf nicht werfen, sondern nur sein Partner*seine Partnerin. Wenn der Werfer*die Werferin getroffen wurde, müssen beide nach draußen und sind dort beide Werfer*innen.

Sie befreien sich wieder paarweise, wenn einer von ihnen jemanden aus dem gegnerischen Team abwirft.



Wer abgeworfen wurde, geht aus dem Spielfeld hinaus. Man kann sich wieder ins Spiel bringen, indem man einmal durch das gegnerische Spielfeld läuft, ohne vom anderen Team gefangen zu werden. Wer gefangen wird, geht wieder raus und kann es erneut versuchen.

Sanitäterball

Gespielt wird nach den Völkerball-Regeln, allerdings gibt es keinen König. Wer abgeworfen wurde, legt sich an Ort und Stelle auf den Boden. Die Kinder der eigenen Mannschaft ziehen das verletzte Kind hinter die Grundlinie, wo sich das Krankenhaus befindet. Nun ist das verletzte Kind wieder geheilt und darf weiterspielen. Wer ein

verletztes Kind transportiert, darf nicht abgeworfen werden.





РЕАГУВАННЯ Й КИДАННЯ

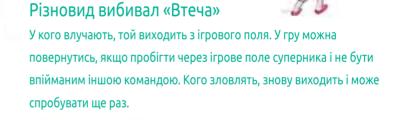


Вибивали з ангелом-охоронцем

Гра проводиться за правилами вибивал. Додаткове правило: Усі учасники команд (крім короля) діляться на пари. Один із пари — підопічний, а інший — ангел-охоронець. В ангела-охоронця можуть влучати скільки завгодно разів — він не вибуває.

Ангел-охоронець не кидає м'яч, а кидає його партнер. Коли в метальника влучають, обидва виходять назовні і обоє стають там метальниками.

Вони знову звільняються парою, коли хтось із них поцілить когось із команди суперника.



М'ЯЧ-САНІТАР

Гра проводиться за правилами вибивал але без короля. У кого влучають, той на тому ж місці лягає на підлогу. Діти зі своєї команди відтягують поранену дитину за базову лінію, де розташована лікарня. Тепер поранена дитина знову здорова й може продовжити гру. Не можна вибивати того, хто пересуває пораненого.

STROHMANN-FANGEN



Das Strohmann-Fangen bietet eine einfache Einführung in das Spiel Rugby. Es werden die Grundfertigkeiten wie das Laufen und das Orientieren im Raum geübt. Lauf- und Abschlagspiele eignen sich besonders zum Erlernen einfacher Rugbyfertigkeiten.

Das Strohmann-Fangen ist ein einführendes Spiel des Konzeptes "Get into Rugby" (GIR).

Material Bälle (wenn möglich Rugbybälle)

Kinderzahl Bis Gruppenstärke (30)

Alter Ca. 8-14 Jahre

Raumbedarf Sporthalle, Bewegungsraum

Spielziel Freilaufen und Gefangen werden

Spielverlauf In jedem Feld befinden sich fünf Kinder: ein*e Verteidiger*in, der*die

den Ball hat und vier Angreifer*innen. Das verteidigende Kind versucht,

die Angreifenden zu tackeln, indem es sie mit dem Ball berührt.

Wenn ein angreifendes Kind berührt wird, muss es

stehen bleiben und die Arme horizontal zum Boden

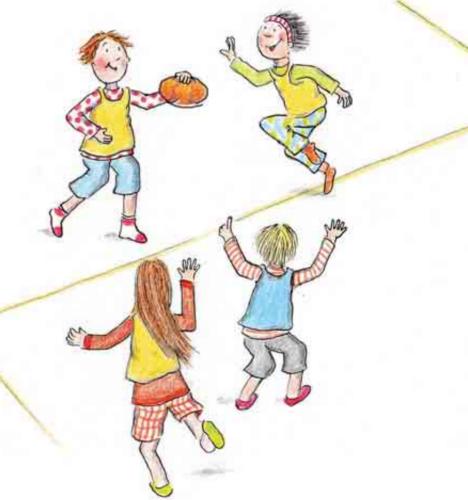
ausstrecken. Um das getackelte Kind zu befreien, muss

ein anderes Kind unter seinen ausgestreckten Armen

hindurch laufen. Das Spiel ist beendet, wenn alle

Angreifer*innen getackelt wurden.

Varianten Mehr Verteidiger*innen einsetzen



ПІЙМАЙ ОПУДАЛО



Матеріал М'ячі (якщо можливо — м'ячі для регбі)

Кількість дітей До розміру групи (30)

Вік Прибл. 8–14 років

Необхідний майданчик Спортивний зал, тренувальний зал

Мета гри Втікати та ловити.

Перебіг гри На кожному полі перебувають п'ятеро дітей: один захисник, у якого м'яч,

і чотири нападники. Захисник намагається зупинити нападників, торкнувшись до них

м'ячем. Коли до нападника торкаються, він має зупинитись і стояти, витягнувши

руки паралельно до підлоги. Щоб звільнити зупинену дитину, інша дитина має пробігти під її витягнутими руками. Грає закінчується, коли всіх нападників

oon in ing it on in ity in in pytterior i pac settin lyeroen,

зупинено.

Варіанти Використати більше захисників



BODENRUGBY



Material Zwei Turnmatten (Touch-Down-Fläche) sowie einen Ball (z. B. Medizinball)

Kinderzahl Beliebig

Alter Ab ca. 6 Jahre

Raumbedarf Sporthalle, Bewegungsraum

Spielziel Das Gruppenkampfspiel um den Ball soll die psychosozialen Ressourcen stärken sowie die Teamfähigkeit und die Akzeptanz von

Regeln fördern. Ziel des Spiels ist es, den Ball auf der gegnerischen Punktezone abzulegen (nicht werfen).

Spielverlauf Zu Spielbeginn werden zwei Mannschaften gebildet. In den zwei Ecken der Spielfeldfläche werden 2 x 2 m große Flächen als Punktezone

markiert. Die Kinder dürfen den Boden nicht verlassen, d.h. ein Knie muss immer den Boden berühren.

Der Ball darf nach vorne gerollt und geworfen werden (je nach Ballart), er darf aber auch beim Krabbeln gehalten bzw. verteidigt werden.

Die Mannschaften versuchen gegenseitig einen Punktegewinn des Gegners zu verhindern. Es entsteht ein Teamgerangel mit Ball.

Unnötige Härte ist zu vermeiden! Gewinner ist diejenige Mannschaft, die die meisten Punkte erzielt hat.

ПІДЛОГОВЕ РЕГБІ



Матеріал Два гімнастичні мати (зона тачдауну), а також м'яч (наприклад, медичний м'яч)

Кількість дітей Довільна

Вік Прибл. від 6 років

Необхідний майданчик Спортивний зал, тренувальний зал

Мета гри Втікати та ловити.

Перебіг гри Групова гра в боротьбу за м'яч призначена для зміцнення психосоціальних ресурсів, а також для розвитку командної роботи та прийняття правил.

Мета гри — помістити м'яч у залікову зону суперника (не кидати).

Перебіг гри На початку гри формуються дві команди. У двох кутах ігрового поля позначені залікові зони 2 × 2 м. Дітям не можна відриватися від землі, тобто одне

коліно має завжди торкатися землі.

М'яч можна котити вперед і кидати (залежно від типу м'яча), але його можна утримувати або захищати, повзаючи. Команди намагаються не дати одна одній

набрати очки. Виникає командна боротьба з м'ячем. Слід уникати надмірної сили! Перемагає команда, яка набрала найбільше очок.

BALL EROBERN



Material 1-3 Bälle pro Spielgruppe

Kinderzahl 8 und mehr

Alter Ab 7 Jahren

Raumbedarf Lehrschwimmbecken (ca. 8 m x 15 m)

Spielziel
 Möglichst schnell wieder aus der "Mitte" in den Kreis zu wechseln.

• Die eigenen Fähigkeiten einzuschätzen und mit anderen gemeinsam erfolgreich zu sein (Teamzusammenhalt).

Verbesserung der Reaktionsfähigkeit, der kinästhetischen Differenzierungsfähigkeit und der Orientierung.

Spielverlauf Die Gruppe bildet einen Kreis, in dessen Mitte zwei Kinder als "Balleroberer*innen" stehen. Der Ball wird von den Kreisspielern kreuz und quer

zueinander geworfen, während die beiden Kinder der Kreismitte versuchen durch Stören des Passspielers*in den Ball zu berühren bzw.

ihn abzufangen. Erreicht ein Kind aus der Mitte sein Ziel, tauscht es mit dem Kind, das den Fehlpass geworfen hat.

Spielende Das Spiel endet nach einer festgelegten Spielzeit oder wenn die*der Spielleiter*in abbricht bzw. die Gruppe etwas Neues beginnen möchte.

[Umsetzung auch in einer Halle möglich!]

ЗАВОЮВАННЯ М'ЯЧА



Матеріал 1–3 м'ячі на групу гравців

Кількість дітей 8 і більше

Вік Від 7 років

Необхідний майданчик Навчальний плавальний басейн (прибл. 8 м × 15 м)

Мета гри • Якомога швидше перейти з «середини» назад у коло.

• Оцінювання власних можливостей та спільне досягнення успіху (згуртованість команди).

• Покращення реакції, здатності кінестетичної диференціації та орієнтування.

Перебіг гри Група утворює коло, посередині якого перебувають двоє дітей— «завойовники м'яча». Гравці в колі перекидають м'яч одне одному в довільному напрямку,

а обидві дитини з центру кола намагаються доторкнутися до м'яча чи перехопити його. Якщо дитині зсередини кола вдасться досягти мети,

вона міняється місцями з дитиною, яка кинули невдалий пас.

Кінець гри Гра закінчується після спливання визначеного часу гри або коли ведучий припинить гру чи гравці захочуть спробувати щось інше.

[Проведення можливе і в залі]

SCHUTZMAUER



Material 1 Weichbodenmatte, Softbälle

Kinderzahl Gruppe

Spielverlauf

Alter Ca. 4-6 Jahre

Raum oder Außenfläche

Spielziel Einarmiger Wurf von oben auf ein bewegliches Ziel üben.

Emailinger war, von oben dar em bewegnenes zier aben

Es werden zwei Gruppen (Laufgruppe und Wurfgruppe) gebildet. Eine Weichbodenmatte (=Schutzmauer) wird im zweiten Drittel des Raumes aufgestellt. Gruppe 1 (Laufgruppe) versteckt sich hinter der Weichbodenmatte und rennt nach eigenem Ermessen (einzeln, paarweise, ganze Gruppe etc.) eine Runde um die Schutzmauer, hierbei sollten die Kinder beraten, welche Taktik am schlausten ist. Die Gruppe 2 (Wurfgruppe) steht fünf Meter von der Weichbodenmatte entfernt und versucht die Kinder, die um die Weichbodenmatte rennen, mit den Softbällen abzuwerfen. Wenn keine Bälle mehr verfügbar sind, müssen die Bälle schnell wieder eingesammelt werden (Gruppe 1 darf in der Zeit weiter um die Matte rennen). Wer getroffen wird, wechselt in Gruppe 2 (=Wurfgruppe); derjenige*diejenige der*die getroffen hat, wechselt in Gruppe 1 (Laufgruppe).





ЗАХИСНА СТІНА



Матеріал 1 м'який килимок, м'які м'ячі

Кількість дітей Група

Перебіг гри

Вік Прибл. 4–6 років

Необхідний майданчик Приміщення або відкритий майданчик

Мета гри Тренування кидків однією рукою зверху в нерухому ціль.

Формуються дві групи (група бігу та група метання). М'який килимок для підлоги (= захисна стіна) розміщується в другій третині приміщення. Група 1 (група бігу) ховається за м'яким килимком і пробігає коло навколо захисної стіни на власний розсуд (поодинці, парами, всією групою і т.д.); діти мають домовитись, яка тактика найрозумніша. Група 2 (група метання) стоїть за п'ять метрів від м'якого килимка і намагається влучити м'якими м'ячами в дітей, що бігають навколо м'якого килимка. Якщо м'ячів більше немає, їх потрібно швидко зібрати знову (група 1 може тим часом продовжувати бігати навколо килимка). Той, у кого влучили, переходить у групу 2 (група метання); той, хто влучив, переходить







BASEBALL-BRENNBALL

Material Baseballschläger (andere Schlaggeräte.

> z. B. Tennisschläger), kleiner Ball (variieren durch verschiedene Ballgrößen), 6-7 Turnmatten/Teppich-

fliesen oder Markierungshütchen

Gruppe (12+)

Alter Ab ca. 10 Jahren

Raumbedarf Raum (z. B. Basketballfeld) oder Außenfläche

Verbesserung der Pass- und Fangfähigkeiten Spielziel

Es gelten die Grundregeln von Brennball. Zu Beginn werden zwei gleichgroße Mannschaften gebildet (Feld- und Läufermannschaft).

Der*die Läufer*in ("batter") am Start bekommt den Ball von einem Spieler*einer Spielerin der Feldmannschaft ("pitcher") per Unterhandwurf zugeworfen (3-4 m Enffernung) und muss ihn nach spätestens 3 Versuchen mit dem Baseballschläger direkt aus der Luft möglichst weit ins Feld schlagen (Wer es nicht schafft, stellt sich wieder an). Trifft er*sie, versucht er*sie so viele Bases wie möglich zu erreichen (Alle Bases müssen dabei berührt werden.).

Läufer-

mannschaft

Feldmannschaft

Die Feldverteidiger versuchen den Ball so schnell wie möglich durch schnelles Passpiel zur Werfer-Base zurückzuspielen. Befindet sich der Läufer*die Läuferin zwischen zwei Bases, gilt er*sie als "verbrannt" ("out") und darf sich wieder hinten anstellen.

Nach einer vorab festgelegten Zeit werden die Rollen getauscht.

Die Mannschaft, die die meisten Umrundungen schafft, gewinnt das Spiel. Schafft ein*e Spieler*in alle vier Bases in einem Lauf abzulaufen ("homerun") gibt es zwei Punkte.

• Der Ball muss so geworfen werden, dass er, wenn der "batter" ihn nicht berührt, auf die Matte fällt, die das Schlagmal markiert.

• Es dürfen sich mehrere Spieler*innen an einer Base aufhalten.

Jeweils nur eine Person ist an einer Base erlaubt.

Der Läufer*die Läuferin ist erst "out", wenn er*sie durch schnelles Passspiel mit dem Ball abgeschlagen wird.

Kinderzahl

















вогняний бейсбол

Матеріал

Бейсбольні бити (інше знаряддя для відбивання, наприклад тенісні ракетки), малий м'яч (спробуйте різні розміри), 6–7 гімнастичних матів/килимки або маркувальні конуси.

Кількість дітей

Група (12+)

Вік

Прибл. від 10 років

Необхідний майданчик

Приміщення (наприклад, бейсбольне поле)

або відкритий майданчик

Мета гри

Покращення навичок пасування та приймання

Перебіг гри

Гра проводиться за основними правилами бренболу. На початку формуються дві команди однакового розміру (команда польових гравців та команда бігунів).

Бігун (відбивач) на старті отримує м'яч від гравця команди польових гравців (подавальника), кидаючи його з-під руки (відстань 3–4 м), і повинен відбити його якнайдалі в поле бейсбольною битою безпосередньо з повітря максимум із 3-ї спроби (якщо не вийшло, потрібно знову стати в чергу). Якщо він відбиває, то намагається досягти якомога більшої кількості баз (потрібно доторкнутися до всіх баз).

Польові захисники намагаються якнайшвидше передати м'яч назад на базу подавальника. Якщо бігун перебуває між двома базами, він/вона вважається «згорілим» (аут) і може повернутися в кінець черги.

Через визначений заздалегідь час команди міняються ролями.

ідь час команди міняються ролями.

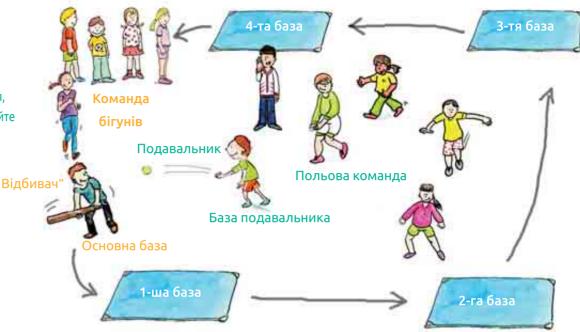
Команда, яка зробила найбільшу кількість кіл, перемагає у грі. Якщо гравцеві вдається пробігти всі чотири бази за один забіг (хоумран), нараховується два очки.

Вказівка

- М'яч потрібно кидати так, щоб, якщо відбивач не торкнеться його, він упав на мат, що позначає основну базу.
- На одній базі може бути кілька гравців.

Варіанти

- Одночасно на базі може бути лише одна людина.
- Бігун не виходить із гри доти, доки його не виб'ють швидкою передачею м'яча.







DREI TURNZWERGE

Drei Turnzwerge mit 'ner Menge Spaß, die hüpften auf der Straße und erzählten sich was. Da kam die Polizei: "Na was ist denn das?!?" Drei Turnzwerge mit 'ner Menge Spaß!



Die Kinder springen so lange im Langseil, bis der Vers vorbei ist. Wer schafft die komplette Länge? Der Vers kann (wie im Original "3 Chinesen mit dem Kontrabass") mehrfach gesungen werden. Ab dem zweiten Durchgang werden die Vokale und Umlaute ersetzt, z. B. "Dra Tarnzwaga mat 'nar manga Spaß…"



Alle Kinder laufen kreuz und quer, gerne auch auf Musik. Bei Musikstopp ruft die Spielleitung den Namen eines Kindes.

Alle anderen Kinder laufen so schnell es geht zu dem Kind und bilden einen Sitzkreis um es herum. Danach geht es sofort weiter. Das Kind in der Mitte darf in der nächsten Runde einen Namen rufen.

Wenn die Kinder die Regeln gut verinnerlicht haben, können die Fortbewegungsarten variiert werden. So sollen die Kinder dann zum Beispiel auf allen Vieren so schnell wie möglich den Kreis um das aufgerufene Kind bilden. Mit dieser Variante verbinden Sie das Kennenlernen der Namen mit einer Erwärmung des ganzen Körpers.

Viele weitere Bewegungsideen mit Musik sind im musikalischen Bewegungskalender zu finden





ТРИ ГНОМИ-ТРЮКАЧІ

Три гноми-трюкачі розважають нас:хапають, підкидають й ловлять кожен раз.Приїхав поліцейський: «А що це тут у нас?!?»Три гноми-трюкачі розважають нас!



Діти стрибають через довгу скакалку, доки не закінчиться куплет. Хто зможе прострибати до кінця? Куплет може виконуватися кілька разів (як в оригінальній пісні «Три китайці й контрабас»). За другим заходом усі голосні замінюються на якусь одну, наприклад: «Тра гнама-тракача разважаять нас…»



Всі діти бігають як заманеться, можна під музику. Коли музика зупиняється, ведучий гри називає ім'я дитини.

Всі інші діти біжать якнайшвидше до дитини й утворюють навколо неї коло. Потім гра відразу продовжується. Дитина всередині отримує право назвати ім'я в наступному раунді.

Коли діти добре засвоять правила, можна урізноманітнити способи пересування. Наприклад, діти повинні стати на карачки і якнайшвидше утворити коло навколо названої дитини.

У цій варіації ви поєднуєте вивчення імен із розігріванням всього тіла.



Багато інших ідей для руху під музику можна знайти в музичному календарі руху





DIE MOVE KAMPAGNE

Kinder und Jugendliche wieder für Sport und Bewegung zu begeistern, ist das oberste Ziel der Kampagne. Dabei steht vor allem der Spaß an der Bewegung im Vordergrund. der durch eine enge Verknüpfung von Sport und Musik erreicht werden soll. Das offizielle Gesicht der Kampagne ist der Sänger Wincent Weiss.

Durch einen niedrigschwelligen Zugang, der sowohl sportartspezifisch als auch übergreifend sein kann, sollen Kinder und Jugendliche neugierig auf verschiedene Sportangebote gemacht werden. Hierbei geht es darum, alle Kinder und Jugendlichen anzusprechen und sie mitzunehmen. Auch Kinder und Jugendliche mit erschwerten Zugangsbedingungen sollen die Möglichkeit erhalten, die Freude an Bewegung (wieder-)zu erleben.

Mit der Kampagne sollen die zahlreichen positiven Aspekte von Sport im Verein möglichst vielen Kindern und Jugendlichen mit einem einfachen Angebot aufgezeigt werden. Die Corona-Pandemie hat mit Beginn im März 2020 und den daraus folgenden Auswirkungen nochmal deutlich gemacht, dass Sport viel mehr ist als Bewegung: er steht für Gemeinschaftsgefühl, soziales Miteinander, gegenseitige Anerkennung und Wertschätzung - das ist es, was die MOVE Kampagne gemeinsam mit allen Sportvereinen und Sportverbänden vermitteln kann. Weitere Informationen gibt es unter: www.move-sport.de



Neben euren Aktionstagen wollen wir Kinder und Jugendliche auch mit Bewegungs-Challenges, die teils fordern, oft witzig sind, aber definitiv immer in Bewegung bringen, über Social Media erreichen. Jeden Monat eine neue Herausforderung. Probiert es mit eurem Verein doch selbst mal aus und verlinkt uns gerne auf eurer Challenge...

Folgt uns auf unseren Kanälen und verlinkt uns...

#dsjbewegt #movekampagne #bewegdich















КАМПАНІЯ MOVE

Головна мета кампанії — знову зацікавити дітей і молодь спортом і фізичними вправами. Основна увага приділяється отриманню задоволення від руху, якого можна досягти завдяки тісному поєднанню спорту та музики. Офіційним обличчям кампанії став співак Вінсент Вайс.

Завдяки невисоким початковим вимогам для участі, які можуть бути як специфічними так і міждисциплінарними, дітям та молодим людям має бути цікаво дізнатися про різноманітні спортивні можливості. Наша мета — звернутися до всіх дітей і молоді та повести їх за собою. Діти та підлітки з ускладненими можливостями доступу також повинні мати можливість (знову) відчути радість руху.

Під час проведення кампанії ми хочемо показати численні позитивні сторони занять спортом у клубах якомога більшій кількості дітей і підлітків за допомогою простої пропозиції. Пандемія коронавірусу, яка почалася в березні 2020 року, та викликані нею наслідки ще раз наочно показали, що спорт — це набагато більше, ніж просто фізичні вправи: він дарує відчуття спільноти, соціальної згуртованості, взаємоповаги та вдячності. Це те, чого прагне досягти кампанія MOVE разом з усіма спортивними клубами та спортивними асоціаціями. Докладніша інформація міститься на сайт www.move-sport.de



На додачу до ваших заходів ми також хочемо залучити дітей і молодь через соціальні мережі за допомогою рухливих челенджів, вирішення рухових завдань, які іноді бувають складними, часто кумедними, але завжди змушують учасників рухатися. Новий виклик щомісяця. Спробуйте і ви зі своїм клубом і позначте нас у своєму челенджі...

Стежте за нами на наших каналах і позначайте нас тегами... #dsjbewegt #movekampagne #bewegdich













@dsi4sport

@deutschesportjugend



Impressum

Kontakt

Deutsche Sportjugend (dsj) im Deutschen Olympischen Sportbund e.V. Otto-Fleck-Schneise 12 60528 Frankfurt am Main

E-Mail: info@dsj.de www.dsj.de www.move-sport.de

Spielebeschreibungen

Julia Schneider, Dipl.-Sozialpädagogin, Fachlehrerin für Sozialpädagogik, Mainz Mitgliedsorganisationen der Deutschen Sportjugend

Redaktion

dsj-Projektteam MOVE Kampagne, Jörg Becker

Illustrationen

Carolin Geiger (Aschaffenburg), Aaron Jordan (Pfinztal)

Bildnachweis

Titelseite: Ralf Kuckuck, DBS-Akademie

Layout und Grafik

www.grafikstudio-hagel.de, Mönchberg

Druck

Druckerei Michael, Schnelldorf, www.druckerei-michael.de

Erscheinung

1. Auflage September 2022

Copyright

© Copyright Deutsche Sportjugend (dsj), September 2022, Frankfurt am Main Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche Genehmigung der dsj, bzw. den beteiligten Mitgliedsorganisationen, ist es nicht gestattet, diese Broschüre und ihre Spiele, Texte oder Bilder für gewerbliche Zwecke ganz oder teilweise auf foto-, drucktechnischem oder digitalem Weg zu vervielfältigen. Gerne dürfen die Spiele für den Einsatz in Kitas, Grundschulen und Sportvereinen kopiert werden.

Haftungsausschluss

Eine Haftung des DOSB oder der dsj und ihrer Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Förderhinweis

Die MOVE Kampagne wird gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ).

Дані про видавця

Контактна інформація

Німецьке об'єднання спортивної молоді— Deutsche Sportjugend (dsj) при Олімпійській спортивній конфедерації Німеччини (Deutscher Olympischer Sportbund e.V.) Otto-Fleck-Schneise 12 60528 Frankfurt am Main. Німеччина

Ел. пошта: info@dsj.de www.dsj.de www.move-sport.de

Описи ігор

Юлія Шнайдер (Julia Schneider), дипломована соціальна педагогиня, фахівчиня із соціального виховання, організація Німецького об'єднання спортивної молоді в Майнці

Редакція

Проєктна команда кампанії MOVE Німецького об'єднання спортивної молоді, Jörg Becker

Ілюстрації

Каролін Гайгер (Carolin Geiger), м. Ашафенбург, Арон Йордан (Aaron Jordan), м. Пфінцталь

Автори зображень

Титульна сторінка: Ральф Кукук (Ralf Kuckuck), DBS-Akademie

Верстка та графіка

www.grafikstudio-hagel.de, Mönchberg

Друк

Друкарня Druckerei Michael, Шнельдорф, www.druckerei-michael.de

Випуск

1-ше видання — Вересень 2022 р.

Copyright

© Copyright Deutsche Sportjugend (dsj), September 2022, Frankfurt am Main Усі права застережено. Без прямого дозволу Німецького об'єднання спортивної молоді (dsj) та залучених організацій-членів, заборонено повністю чи частково відтворювати з комерційною метою цю брошуру, а також ігри, тексти або зображення, які в ній містяться, за допомогою фототехнічних, друкарських чи цифрових засобів. Ігри можна копіювати для використання в дитячих садках, початкових класах школи та спортивних клубах.

Відмова від відповідальності:

Будь-яка відповідальність Олімпійської спортивної конфедерації Німеччини (DOSB), Німецького об'єднання спортивної молоді (dsj) чи її представників за травми, матеріальні збитки і фінансові втрати виключена.

Інформація про фінансування:

Кампанію MOVE фінансує Федеральне міністерство у справах сім'ї, літніх громадян, жінок і молоді (BMFSFJ).

MEHR WISSEN! ДІЗНАТИСЯ БІЛЬШЕ!

Stärken Sie Ihre Kompetenz in der Kinder- und Jugendarbeit im Sport Підвищуйте свою кваліфікацію у сфері роботи з дітьми та молоддю у спорті













Diese und viele weitere Broschüren zum Bestellen/Download gibt es auf: / Ці та інші брошури доступні для замовлення/завантаження на сайті www.dsj.de/publikationen