

Inhalt

4 Erläuterungen

6 Checklisten

I. Spiele ohne Geräte

11 Lehrerhinweise



12 Aufwärmspiele

- Ⓐ Wie geht es dir heute? ⓒ Spiegelgymnastik ⓒ Vier Elemente ⓒ Kuh und Storch ⓒ Verkehrspolizist ⓒ Im Zauberwald ⓒ Krakenland ⓒ

19 Spiele zur gezielten Förderung

- Ⓐ Das Weckerspiel ⓒ Krater ⓒ Amöbenrennen ⓒ Rollende Riesenraupe ⓒ Schubkarrenschuhrennen ⓒ Vertrauenspendel ⓒ Pferdeochsen ⓒ Ich bewege mich gerne und zwar so ... ⓒ Häuserfangen ⓒ Gemüsegarten ⓒ Nummerntausch ⓒ Zeitbombe ⓒ Pyramidenbau ⓒ Zahlenrennen ⓒ

33 Cool-Down-Spiele

- Ⓐ Krebswanderung ⓒ Von Kopf bis Fuß ⓒ Wettermassage ⓒ Blickkontakt ⓒ Künstler ⓒ Zugfahrt ⓒ Welpenstunde ⓒ

II. Spiele mit Geräten

40 Lehrerhinweise

41 Aufwärmspiele

- Ⓐ Wasserski ⓒ Stablauf ⓒ Glücksweg ⓒ Rennen im Quadrat ⓒ Schattenfahrer ⓒ Schäfer ⓒ Parcourstour ⓒ

48 Spiele zur gezielten Förderung

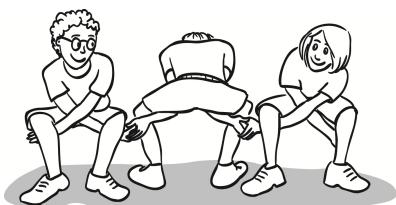
- Ⓐ Am Abgrund ⓒ Seerosen ⓒ Kegeln ⓒ Parcours des Vertrauens ⓒ Chaos ⓒ Rollibasketball ⓒ Stofftierfangen ⓒ Eins, zwei oder drei ⓒ Floßstaffel ⓒ Von Haus zu Haus ⓒ Seepferdchenrennen ⓒ Schiffsmelder ⓒ Fische fangen ⓒ Bewegtes Tor ⓒ

62 Cool-Down-Spiele

- Ⓐ Wolkenschloss ⓒ Tauchgang im Meer ⓒ Buddies ⓒ Schwungtuchpilz ⓒ Hula-Hoop-Ralley ⓒ Das Wahrnehmungssandwich ⓒ Größenordnung ⓒ

III. Stationstraining

69 Lehrerhinweise



71 Stationskarten

- Ⓐ Die Felswand ⓒ Wackelige Brücke über den Fluss ⓒ Kuhglocken ⓒ Eiersuche ⓒ Kuhfladen ausweichen ⓒ Heuballenwurf ⓒ Mähdrescher ⓒ Forellenfang ⓒ