

7. FÖRDERSPIEL-QUARTETT

Spieldauer 45 Minuten

Spieler in der Gruppe, zu zweit

Aufwand gering

Die Karten mischen und komplett an die Kinder verteilen, auch wenn dadurch einige eine Karte mehr bekommen. Das Kind links vom Kartengeber beginnt. Es fordert von einem Spieler seiner Wahl eine passende Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts fehlt (Quartett = 4 Karten eines „Tieres“). Hat das gefragte Kind diese Karte, so stellt es dem Frager die angegebene Übung als Aufgabe. Wenn das Kind die Übung absolviert hat, bekommt es die Karte und darf weiter fragen.

Wenn ein Kind die geforderte Karte nicht hat, bekommt es das Fragerecht, um seine eigene Kartenserie zu Quartetts zu vervollständigen. Hat ein Kind ein Quartett vervollständigt, legt es diese Karten offen vor sich auf den Tisch. Wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hat, ist Sieger und wartet das Ende des Spiels ab.

Spieler zu zweit

Wird das Förderspiel-Quartett zu zweit gespielt, erhalten beide Kinder je 10 Karten, der Rest verbleibt als Stapel auf dem Tisch. Hat ein Kind die gewünschte Karte nicht auf der Hand, muss der Frager eine Karte ziehen und die Übung absolvieren. Das Fragerecht wechselt.

8. MONSTER MOS FLASCHENDREHEN

Spieldauer 45 Minuten

Spieler in der Gruppe

Aufwand hoch - Flasche benötigt

Die Kinder sitzen im Kreis. In der Mitte werden die 8 Quartette um eine Flasche gelegt. Das jüngste Kind beginnt. Es sucht sich eines der „Tiere“ aus, z. B. „Monster Mo“. Dann dreht es die Flasche und sagt: „Flasche, Flasche dreh dich und zeig uns, wer das Monster Mo macht!“. Die Flasche zeigt an, welches Kind an der Reihe ist. Dieses nimmt sich eine beliebige Karte des „Monster Mo“, macht die Übung und behält die Karte. Dann dreht es die Flasche für das nächste Kind und nennt in dem begleitenden Satz ein anderes „Tier“.

9. ZAHLENWÜRFEL-VERSION – EINFACH

Spieldauer 15 Minuten

Spieler zu zweit

Aufwand etwas höher - Zahlen/Farbwürfel benötigt
Zur Vorbereitung wird auf 6 Blätter jeweils 1 Zahl/Farbe des Würfels gemalt. Auf jedes Blatt wird vom Stapel 1 Karte gelegt.

Das erste Kind würfelt und sucht das Blatt mit der selben Augenzahl/Farbe seines Würfels. Es absolviert die Übung der beigelegten Karte. Die Karte darf es behalten. Danach ist das zweite Kind an der Reihe... Wird eine Zahl erwürfelt, deren Blatt bereits leer ist, wechselt das Spielrecht. Wer die meisten Karten gesammelt hat, ist Sieger.

10. ZAHLENWÜRFEL-VERSION - SCHWERER

Spieldauer 45 Minuten

Spieler in der Gruppe

Aufwand hoch - Zahlenwürfel benötigt

Die Aktionskarten werden nach den Schwierigkeitsgraden 1–4 sortiert, 4 Stapel entstehen so. Alle Kinder sitzen im Kreis. Das jüngste beginnt und würfelt. Je nach Augenzahl des Würfels nimmt es sich eine Karte vom entsprechenden Stapel (1, 2, 3, 4). Es macht die Übung und behält die Karte. Dann würfelt das nächste Kind... Wenn eine 5 gewürfelt wird, wiederholen Alle zusammen die letzte Übung. Beim Würfeln der 6 darf das Kind selbst den Schwierigkeitsgrad bestimmen und sich eine Karte ziehen. Wer am Ende die meisten Karten hat, hat gewonnen.

11. MONSTER MOS AKTIONS-GEDÄCHTNIS-REIHE

Spieldauer variiert sehr

Spieler in der Gruppe

Aufwand gering

Alle setzen sich in einen Kreis, die Karten liegen offen in der Mitte. Das jüngste Kind beginnt und sucht sich eine Übung aus, die es vormacht. Das nächste Kind wiederholt die erste Übung und sucht sich eine weitere Übung aus, die es vorführt. Das dritte Kind wiederholt alle Vorgängerübungen und sucht sich eine weitere Karte aus, usw. – eine lange Übungsreihe entsteht. Wer sich eine Übung nicht richtig gemerkt hat, darf Hilfe bei anderen Kindern erfragen.

SPIELANLEITUNG

EINE SPIELREIHE, DIE SPIELSPASS MIT BEWEGUNGEN UND ÜBUNGEN KOMBINIERT.

<i>Inhalt</i>	32 Aktionskarten (8 Tiere zeigen jeweils 4 Übungen), 1 Spielanleitung, 1 Mo-Karte
<i>Alter</i>	ab 3 Jahren
<i>Spieler</i>	alleine, zu zweit oder in der Gruppe
<i>Aufbau</i>	Die Aktionskarten zeigen, welche Übungen ausgeführt werden sollen. Die Tierköpfe (1–4) auf den Karten symbolisieren den Schwierigkeitsgrad. So kann altersgemäß gespielt und der Ehrgeiz geweckt werden.

Hilfsmittel wechselnd, je nach Spielvariante; sie sind auf den Karten abgebildet und sollten vor Spielbeginn bereitgestellt werden; bei Bedarf können sie gegen gleichwertige Gegenstände ausgetauscht werden.

Informationen zur Produktfamilie unter:
www.DAS-KLEINE-FOERDERSPIEL.de

SPIELDAUER

Über die Anzahl der eingesetzten Karten kann man die Dauer regulieren.

SCHWIERIGKEITSGRAD/ALTERSGERECHT SPIELEN

Spielt man mit kleineren Kindern, kann man ein Spiel auf Übungen mit dem Schwierigkeitsgrad 1–2 Köpfe beschränken.

DRINNEN & DRAUSSEN

Man kann drinnen und draußen spielen und z. B. Naturmaterialien, die man vor Ort findet, als Alternative zum angegebenen Hilfsmittel verwenden.

HINWEIS

Wiederholungen der Übungen und längere Übungszeiten steigern den Effekt, sollten aber der Fitness und dem Alter der Teilnehmer angepasst sein. Es empfiehlt sich zu prüfen, ob je nach Altersgruppe oder verwendeter Hilfsmittel unter Aufsicht von Erwachsenen gespielt werden soll. Im Falle gesundheitlicher oder altersbedingter Einschränkungen kann es sein, dass einzelne Übungen nicht empfehlenswert sind – hier wäre ein Arzt oder Physiotherapeut zu konsultieren.



SPIEL-VARIANTEN (1–11)

1. TÄGLICH SPIELERISCH ETWAS TUN

Spieldauer 10-15 Minuten

Spieler alleine, zu zweit oder in der Gruppe

Aufwand gering

Die Karten werden verdeckt auf dem Boden verteilt und die benötigten Hilfsmittel daneben. Ein Kind zieht eine Karte, sucht sich das Material und macht die gezeigte Übung vor. Ist die Übung erfolgreich absolviert, darf das Kind die Karte vor sich legen und alle Kinder machen die Übung nach. Das nächste Kind zieht sich eine Karte...

2. FÜR KLEINE ODER VIELE KINDER

Spieldauer 30-45 Minuten (je nach Kartenanzahl)

Spieler zu zweit oder in der Gruppe

Aufwand etwas höher

Die Karten werden verdeckt auf dem Boden verteilt und die benötigten Hilfsmittel daneben. Ein Kind zieht eine Karte, sucht sich das Material und macht die gezeigte Übung vor. Ist die Übung erfolgreich absolviert, darf das Kind die Karte vor sich legen und alle Kinder machen die Übung nach. Das nächste Kind zieht sich eine Karte...

Als Wettkampfvariante können am Ende die Schwierigkeitspunkte der Karten zusammengezählt werden.

3. ZIRKELTRAINING / SCHNITZELJAGD

Spieldauer 30-90 Minuten (je nach Zusammenstellung)

Spieler in der Gruppe

Aufwand hoch - Positionen vorbereiten

Man legt an ein paar Stationen im Raum je eine Karte auf. Die Übung auf der Karte muss absolviert werden.

Zirkeltraining: Nach jeder Übung (30–60 Sek.) wechseln die Kinder zur nächsten Station.

Schnitzeljagd: Ein Kind zeigt die Übung seiner Station und alle führen diese gemeinsam aus. Dann wechselt das Spiel zur nächsten Station/zum nächsten Kind. Alle Punkte werden gemeinsam gezählt.

Die Übungen sollten so angelegt werden, dass bei aufeinander folgenden Übungen unterschiedliche Muskelgruppen belastet werden.

4. MONSTER MO - ERINNERUNGS-REIHE

Spieldauer 30 Minuten (je nach Kartenanzahl)

Spieler zu zweit oder in der Gruppe

Aufwand etwas höher

Die gemischten Karten liegen verdeckt auf einem Stapel und die „Monster-Mo-Karte“ wird in den Stapel eingeschoben. Ein Kind zieht die oberste Karte und macht die Kartenübung vor. Dann zieht das nächste Kind...



Sobald ein Kind die „Monster-Mo-Karte“ gezogen hat, machen die Kinder gemeinsam alle bisher gezogenen Übungen in umgekehrter Reihenfolge noch einmal durch. Danach wird die „Monster-Mo-Karte“ wieder in den verbleibenden Stapel geschoben und das nächste Kind zieht wieder eine Karte. (Man kann die „Monster-Mo-Übungen“ auch aus dem Gedächtnis wiederholen.)

5. MONSTER MO - KOMMT AUS DEM STAPEL

Spieldauer 45 Minuten (je nach Kartenanzahl)

Spieler zu zweit oder in der Gruppe

Aufwand etwas höher

Die gemischten Karten liegen verdeckt auf einem Stapel. Die „Monster-Mo-Karte“ liegt zu unterst. Die Kinder ziehen nacheinander eine Karte und machen ihre Übung vor. Immer wenn eine Karte aus dem „Monster-Mo-Quartett“ gezogen wird, wird „Monster Mo“ (unterste Karte) bis zu einer der Linien aus dem Stapel rausgezogen – also zu 1/4. Mit dem Ziehen der letzten „Monster-Mo-Quartett-Karte“ hat das Kind gewonnen und „Monster Mo“ ist ganz aus dem Stapel heraus gekommen.

6. MITMACH-BEWEGUNGSGESCHICHTEN

Spieldauer 30-90 Minuten (je nach Zusammenstellung)

Spieler in der Gruppe

Aufwand hoch - Spielanleitung online downloaden unter www.das-kleine-foerderspiel.de