

1, 2, 3 - Weberknoten

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

1, 2, 3 - Weberknoten

Art der Methode	Spiel
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens
Schlagwörter	Einfach und naturverbundenes Leben, Knoten, Laufen
Gruppengröße	Großgruppe
Vorbereitungsaufwand	0: keiner
Dauer	15 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furm
Status	Genehmigt
Letzte Änderung	am 6. 10. 2024 von Josef.Boeckle.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Vorbereitung

Ablauf

Variation

Kurzbeschreibung

Die GuSp üben die Knoten auf spielerische Art.

Inhalte

Die Kinder müssen so schnell wie möglich einen vorgegebenen Knoten machen.

Material

- Knotenschnüre
- evt. Sessel

Detailbeschreibung

Vorbereitung

keine

Ablauf

Alle GuSp sitzen in einem Kreis, und zählen zum Beispiel bis vier durch. Der Spielleiter sagt nun einen Knoten und eine Zahl (zum Beispiel: "Weberknoten, 3"). Nun laufen alle "Dreier" einmal um den Kreis, und dann bei ihrem Platz in die Mitte des Kreises. Dort liegt pro Teilnehmer*in eine Knotenschnur. Jeder versucht nun so richtig und schnell wie möglich den gewünschten Knoten zu machen.

Variation

In der Mitte steht zusätzlich ein Sessel. Die Knoten werden um den Sessel herum gemacht. Wer zieht als Erstes den Sessel weg?