

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 | Zur Prüfung |
| Letzte Änderung | am 11. 3. 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?