Komm mit - lauf weg

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.

Komm mit - lauf weg

Art der Methode	Spiel
Stufe	WiWö
Schwerpunkt	Kritisches Auseinandersetzen mit sich selbst und der Umwelt, Körperbewusstsein und gesundes Leben
Schlagwörter	bewegung, Action, einstieg, WiWö-EPS, WiWö-EPS, ohne material, wegzumversprechen, hand, hirn
Gruppengröße	Großgruppe
Vorbereitungsaufwand	0: keiner
Dauer	15 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	WiWö Bundesarbeitskreis
Status	Genehmigt
Letzte Änderung	am 1. 11. 2022 von Wolfgang.Rauter.
Export	PDF

Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Ablauf

Kurzbeschreibung

Ein Laufspiel zum Üben der Begrüßung und der Gesetzespunkte der WiWö-Stufe.

Inhalte

WiWö-Erprobungssystem: Weg zum Versprechen: "Ich grüße die anderen WiWö und meine Leiterinnen und Leiter mit unserem Gruß."

Material

keines

Detailbeschreibung

Ablauf

Alle Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind geht außen um den Kreis und tippt einem anderen Kind leicht auf die Schulter. Dieses Kind dreht sich nun um, gibt dem anderen die linke Hand und sagt: „Freudig helfen!“ Das andere Kind antwortet: „So gut ich kann!“. Dabei grüßen beide. Nun laufen die beiden in unterschiedliche Richtungen davon und versuchen, als Erste*r wieder in die Lücke des Kreises zu kommen. Wenn sie einander nach halber Strecke begegnen, müssen sie stehenbleiben. Nun werden die Rollen beim Gruß vertauscht und dieser nochmals geübt. Erst dann dürfen die Kinder weiter laufen und versuchen, in die Lücke zu kommen. Das Kind, das sie als Erstes erreicht, bleibt dort stehen, das andere geht nun um den Kreis herum und sucht sich ein anderes Kind als neue*n Partner*in. Achte bitte darauf, dass alle Kinder, die möchten, einmal drankommen, bevor du das Spiel beendest.

Pfadfinderinnen und Pfadfinder zwischen sieben und zehn Jahren heißen Wichtel (Mädchen) und Wölflinge (Buben)