



## Für den Sportunterricht

## Für die bewegte Schule/Betreuung

Klämmerlifangis	Berühre etwas, das ...
Altersstufe <input checked="" type="checkbox"/> Ust <input checked="" type="checkbox"/> Mst <input checked="" type="checkbox"/> Sek	Altersstufe <input checked="" type="checkbox"/> Kiga <input checked="" type="checkbox"/> Ust <input checked="" type="checkbox"/> Mst
Sozialform <input checked="" type="checkbox"/> in der Gruppe <input checked="" type="checkbox"/> in der Klasse	Sozialform <input checked="" type="checkbox"/> in der Gruppe <input checked="" type="checkbox"/> in der Klasse
Zeitbedarf 10 Minuten	Zeitbedarf 5 Minuten
Material Wäscheklammern in verschiedenen	Material Kein extra Material nötig
Ziel Aufwärmen, Herzkreislauf-System anregen	Ziel Auflockerung, Spass, Aktivieren
Quelle <a href="http://mobilesport.ch">mobilesport.ch</a>	Quelle <a href="http://mobilesport.ch">mobilesport.ch</a> PDF Ab nach draussen!
Beschreibung	Beschreibung
<p>Jeder Spielende erhält vom Leiter fünf Wäscheklammern, welche er an seiner Kleidung befestigt (empfindliche Körperstellen sind auszusparen). Auf ein Startzeichen hin versucht jeder Spielende, den andern die Klammern abzunehmen. Erbeutete Klammern müssen sofort an der eigenen Kleidung befestigt werden. Wer keine Klammern mehr hat, muss eine Zusatzaufgabe ausführen und erhält darauf vom Spielleiter eine neue Klammer. Es ist verboten, sich hinzulegen oder an die Wand zu drücken.</p>	<p>Die Betreuungsperson gibt wiederholt Aufträge: «Berührt etwas ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ... Spitzes, Rundes, Hartes, Weiches, Gelbes usw.,</li> <li>• ..., das süss riecht,</li> <li>• ..., das klingt».</li> </ul> <p>Die Kinder suchen einen passenden Gegenstand und berühren ihn. Lässt sich auch sehr gut draussen spielen.</p>
Variationen	Variationen
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Den Klammerfarben verschiedene Punktzahlen zuweisen.</li> <li>▪ In Zweierteams oder kleinen Mannschaften spielen.</li> </ul> <p>Wenn es Spielende mit übertriebenem Fluchttrieb hat, Spielfeld mit Markierungen eingrenzen. Wer auf der Flucht das Feld verlässt, muss eine Klammer an den letzten Verfolger abtreten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Kinder berühren nicht nur den gesuchten Gegenstand, sondern sammeln ihn auch. Nur Gegenstände sammeln, mit denen am Schluss auch ein Produkt hergestellt wird, z.B. Mandala, trocknen und basteln usw.</li> <li>▪ Balanciermöglichkeiten suchen: Die Kinder suchen etwas, worauf sie balancieren können. Sie zeigen ihre Ideen den anderen vor und probieren diese aus..</li> <li>▪ Kann auch in einer Fremdsprache gespielt werden</li> </ul>