



Für den Sportunterricht

Für die bewegte Schule/Betreuung

Känguru-Spiel	Daumenraten
Altersstufe <input checked="" type="checkbox"/> Ust	Altersstufe <input checked="" type="checkbox"/> Ms t <input checked="" type="checkbox"/> Sek
Sozialform <input checked="" type="checkbox"/> in der Gruppe <input checked="" type="checkbox"/> in der Klasse	Sozialform <input checked="" type="checkbox"/> mit Partner <input checked="" type="checkbox"/> in der Gruppe
Zeitbedarf 10 bis 15 Minuten	Zeitbedarf 10 bis 15 Minuten
Material keines	Material keines
Ziel Ausdauer verbessern	Ziel Spass, Aktivieren, Spielen mit Wettkampfcharakter
Quelle www.tinatoni.ch	Quelle mobilesport.ch (Monatsthema 03/21)
Beschreibung	Beschreibung
<p>Drei Kinder sind Wildhüter*innen, die anderen Kängurus. Zuerst verteilen sich die Kängurus auf dem ganzen Spielfeld. Dann bleiben sie unbeweglich an Ort stehen. Die Wildhüter*innen rennen los und berühren so viele Kängurus wie möglich. Wird ein Känguru von einem Wildhüter berührt, springt es mit geschlossenen Beinen 5 Mal nach vorne. Dort bleibt es wieder bewegungslos stehen, bis es das nächste Mal berührt wird. Das Ziel des Spiels ist, dass alle Kängurus gleichzeitig springen.</p>	<p>Gespielt wird in Gruppen von 4-8 Schüler*innen, die jeweils in einem Kreis stehen. Die Spieler*innen halten beide Fäuste mit angelegten Daumen in die Mitte. Auf ein Kommando (1, 2, 3) entscheidet jede Person, ob sie die Daumen nach oben strecken oder angelegt behalten möchte. Somit können alle spielenden Personen keinen, einen oder beide Daumen hochstrecken. Auf 3 nennt ein*e Spieler*in die gesamte Anzahl Daumen, von der sie denkt, dass sie nach oben gestreckt werden. Wenn die richtige Anzahl Daumen erraten wird, nimmt die richtigliegende Person eine Hand aus dem Spiel. Wer zweimal die richtige Anzahl errät, gewinnt.</p>
Variationen	Variationen
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anzahl Wildhüter*innen vergrössern ▪ Hüpfdauer der Kängurus verlängern ▪ Spielfeldgrösse verändern 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Immer beide Daumen hochstrecken oder anlegen. ▪ Jeweils zwei Schüler*innen gegeneinander in einem 1:1. Die Spieler*innen stehen sich gegenüber. Nach einem Sieg suchen sich die Sieger*innen untereinander und die Verlierer*innen untereinander eine*n neue*n Gegner*in.