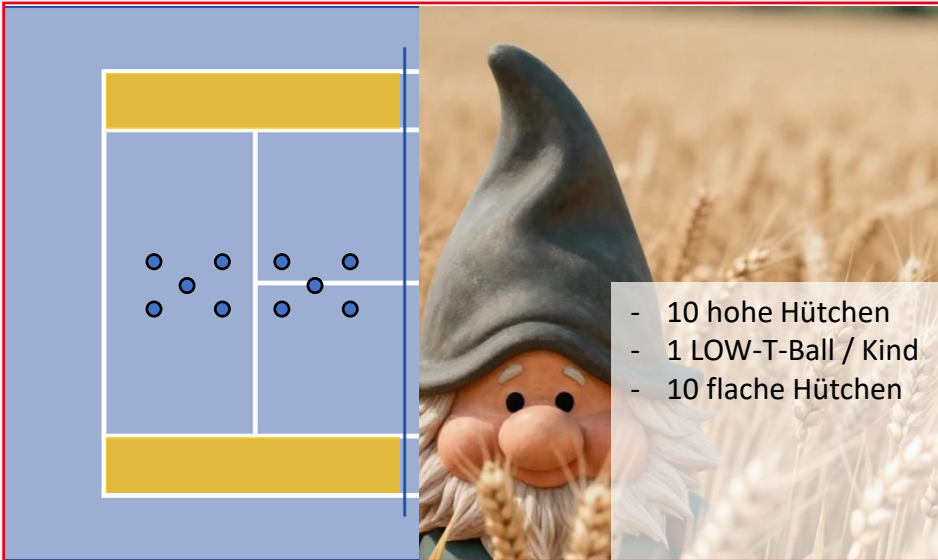


Zwergenmütze

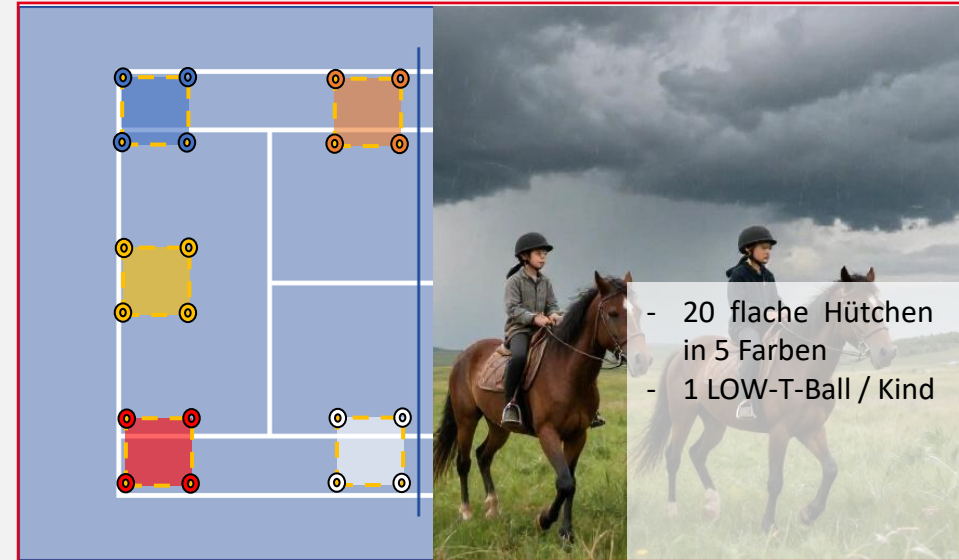
(#1)



Zehn Zwerge (hohe Hütchen) haben sich in einem Weizenfeld versteckt. Dies macht die Riesenfamilien auf den angrenzenden Wegen (Kinder, aufgeteilt in zwei Teams in den Doppelfeldern) wütend: Das Weizenfeld gehört ihnen und die Zwerge müssen vertrieben werden! Auf ein Startsignal schleudern die Riesen Steine (schlagen mit Tennisschlägern LOW-T-Bälle) auf die Zwerge. Sobald sie einem Zwerg die Mütze abschießen, können sie eine Feldfrucht abbauen (erhalten ein flaches Hütchen vom Trainer). Neue Steine dürfen überall gesammelt aber nur vom Weg aus auf die Zwerge geschleudert werden. Das erste Riesenteam mit fünf Feldfrüchten gewinnt!

Reiterhof

(#2)



Die Kinder sind mit ihren Pferden (LOW-T-Bällen) auf dem freien Feld unterwegs (führen die LOW-T-Bälle mit ihren Tennisschlägern durch die Hallenhälfte). Doch das Wetter schlägt häufig um. Auf ein Signal des Trainers (z.B. „Der Regen setzt ein und ihr könnt euch am roten Reiterhof unterstellen!“). Sind alle Kinder auf dem angesagten Reiterhof angekommen, bessert das Wetter sich und es kann wieder ausgeritten werden.

Variation Reitstile: Die Kinder üben für ein Dressurturnier (auf Ansage des Trainers führen sie die LOW-T-Bälle in angesagten Bewegungsformen durch die Hallenhälfte)

#2

(Spielkarten LOW-T)



Cedric Kleymann DTeb-T-B-0 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

#1

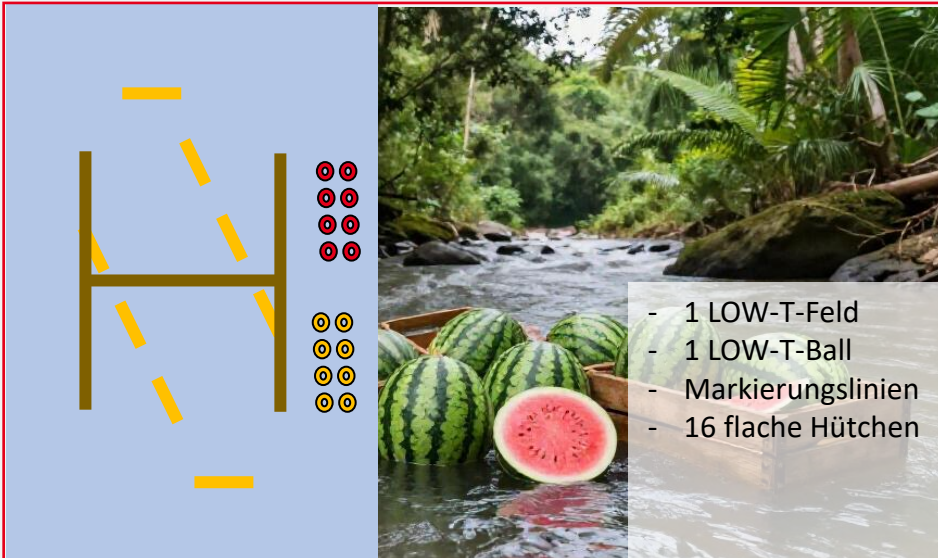
(Spielkarten LOW-T)



Cedric Kleymann DTeb-T-B-0 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

Dschungellexkursion

(#3)

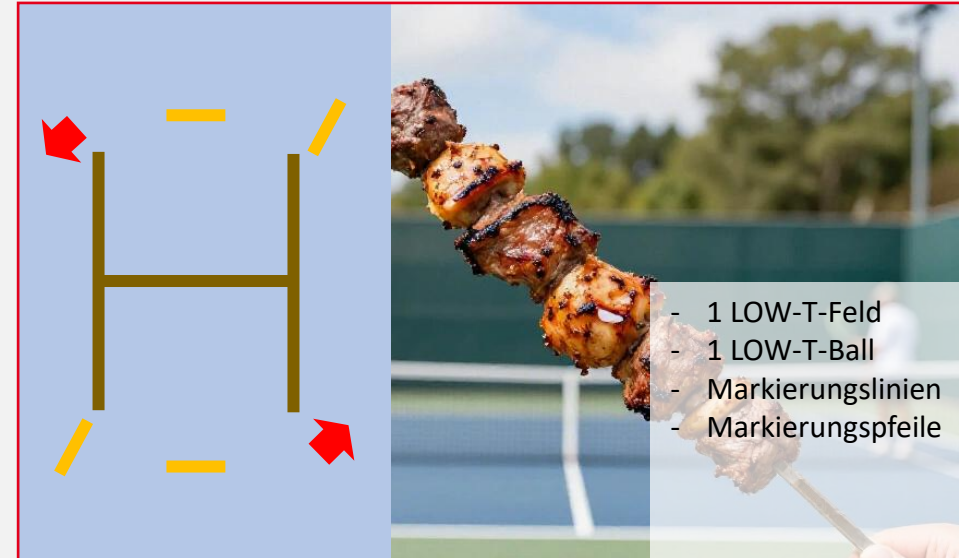


Die Kinder sind mit ihrem Flugzeug über dem Dschungel abgestürzt und nun gilt es, die Vorräte wiederzubeschaffen! Hierfür teilen sie sich in zwei Zweierteams auf, die an gegenüberliegenden Uferseiten (auf den Startlinien auf den Seiten des LOW-T-Feldes) Position beziehen. Je zwei Kinder schieben sich Vorräte zu (schlagen einen LOW-T-Ball entlang der gestrichelten Diagonale hin und her), während die anderen die gesammelten Vorräte zählen (wann immer das spielende Kind den LOW-T-Ball berührt, darf ein farbiges Hütchen umgedreht werden). Schwimmen die Vorräte davon (über die gestrichelte Linie), benötigt man neue Vorräte (neuen Ballwechsel beginnen), sind alle Hütchen umgedreht, besorgen die anderen Kinder weitere Vorräte (die Rollen wechseln).

Wie viele Durchgänge schaffen die Kinder?

Drehender Dönerspieß

(#4)



Im Jahr 1972 ist ein türkischer Tennisspieler nach Berlin gezogen. Zur Feier seiner Vereinsmeisterschaft hat er im Clubhaus einen Dönerspieß vorbereitet, der nun von ihm und seinen Mannschaftskollegen gedreht werden muss, um ihn optimal zu garen. Die Tennisspieler (Kinder) verteilen sich um den Dönerspieß (stellen sich auf beiden Seiten des LOW-T-Feldes auf). Auf ein Startsignal beginnen sie den Dönerspieß zu drehen (spielen sich den LOW-T-Ball zu, laufen nach jedem Schlag den Pfeilen entlang auf die andere Seite des LOW-T-Feldes).
Wie lange kann der Dönerspieß gedreht werden?

#4

(Spielkarten LOW-T)



Cedric Kleymann DTeb-T-B-0 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

#3

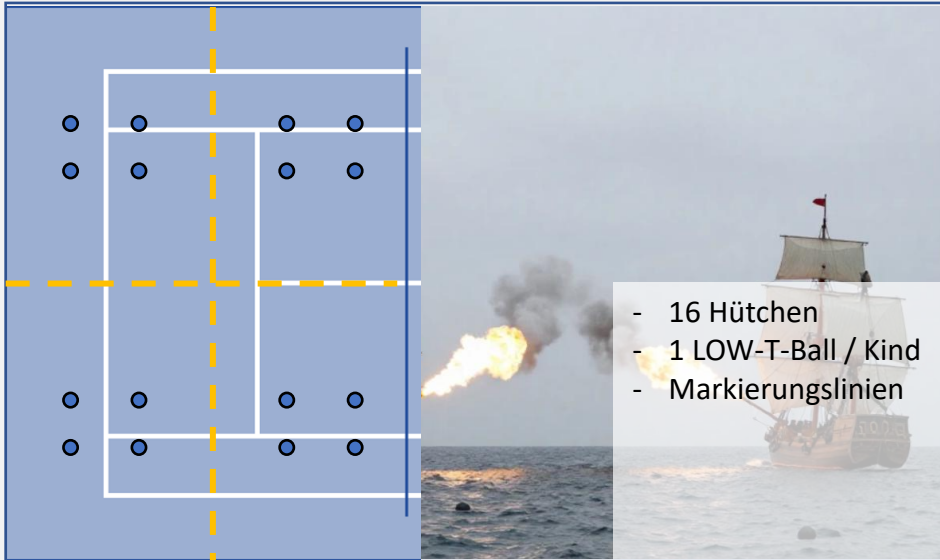
(Spielkarten LOW-T)



Cedric Kleymann DTeb-T-B-0 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

Seeschlacht

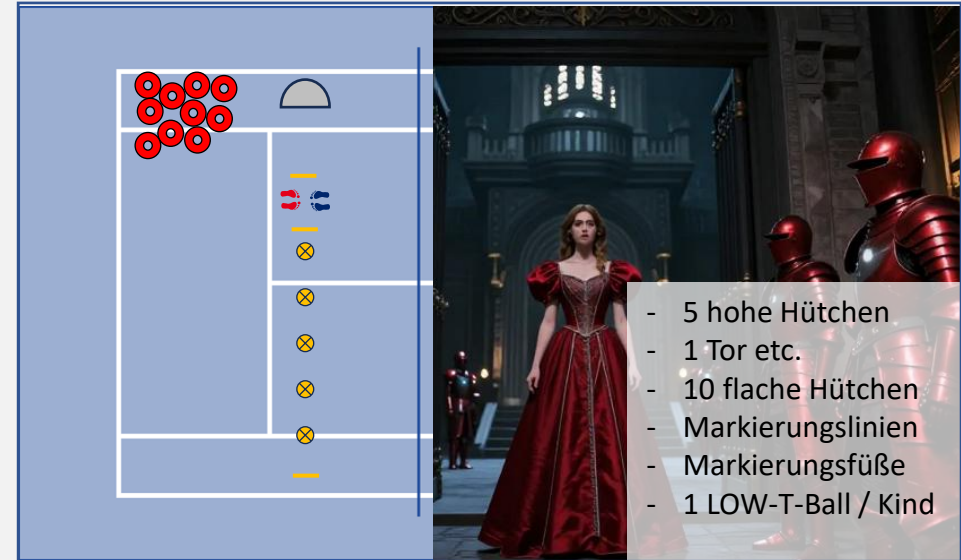
(#5)



Eine Seeschlacht tobt! Die Kinder werden auf vier Piratenschiffe verteilt (gleichmäßig in die vier Felder eingeteilt). Jedes Piratenschiff hat vier Maste (hohe Hütchen), die Kinder betätigen die Schiffskanonen (schlagen LOW-T-Bälle mit ihren Tennisschlägern auf die Maste der anderen Schiffe). Hierbei ist wichtig, unbedingt auf seinem Schiff zu bleiben denn die Piraten können nicht schwimmen!
Das Piratenteam, welches als letztes ein Schiff mit Masten besitzt, gewinnt und kann zur Schatzinsel reisen!

Rettet die Prinzessin!

(#6)



Die Prinzessin wurde in den dunklen Turm entführt und zehn Wachen mit roter Rüstung (flache Hütchen) bewachen sie. Zeit, dass die Ritter (Kinder) die Prinzessin befreien!
Mit ihren Schwertern (Tennisschläger) führen (rollen) sie den Rammbock (LOW-T-Ball) durch den Wald vor der Burg (Slalom durch die hohen Hütchen) Am Waldrand (Füße) entscheiden sie sich jedoch, in Deckung zu bleiben und rollen den Rammbock gegen das Burgtor (schlagen den Ball ins Tor). Treffen sie, flieht ein Wächter (Kind darf ein flaches Hütchen entfernen). Für einen erneuten Angriff muss der Rammbock jedoch wiedergeholt werden, am Startpunkt repariert werden und erneut durch den Wald gerollt werden. Schaffen es die Ritter, alle Wachen zu vertreiben und die Prinzessin zu befreien?

#6

(Spielkarten LOW-T)



Cedric Kleymann DTeb-T-B-0 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

#5

(Spielkarten LOW-T)



Cedric Kleymann DTeb-T-B-0 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

Die Bande ist Lava

(#7)



Die Kinder möchten Riesenschneebälle formen, doch auf dem Schneefeld (LOW-T-Feld) stehen zwei brandheiße Banden. Jeweils zwei Kinder versuchen, einen Riesenschneeball zu formen. Da der Schneeball schwer ist, benötigen sie beide Hände hierfür (Kinder spielen einen Ballwechsel Rückhand cross). Schaffen sie es, sich den Schneeball (LOW-T-Ball) 3x zuzuspielen, haben sie einen Riesenschneeball geformt (dürfen sich ein flaches Hütchen nehmen). Doch Vorsicht: Berührt der Ball die heiße Bande und schmilzt (Kinder müssen einen neuen Versuch starten). Schaffen es die Kinder, zehn Riesenschneebälle zu formen?

Flucht von der einsamen Insel

(#8)



Die Kinder sind auf einer einsamen Insel gestrandet und nur eine Brücke aus Felsen durch die Meerenge (grün markiertes Feld) kann sie befreien! Zum Glück haben die Kinder Bergbauwerkzeug (Schläger & LOW-T-Ball) dabei...

Jeweils zwei Kinder beginnen, im Steinbruch (LOW-T-Feld) Stein abzubauen (spielen einen Ballwechsel; ein Stein gilt als abgebaut, wenn sie während des Ballwechsels 5x „mit Bande“ spielen). Nun können sie einen Stein (flaches Hütchen) nehmen und in der Meerenge auslegen. Nach und nach formt sich ein Weg über die Meerenge. Schaffen es die Kinder, alle zehn Steine zu verlegen und über die Steine zu entkommen?

#8

(Spielkarten LOW-T)



Cedric Kleymann DTeb-T-B-0 782 688; staatl. anerkannter Erzieher

#7

(Spielkarten LOW-T)



Cedric Kleymann DTeb-T-B-0 782 688; staatl. anerkannter Erzieher