



# TURNVEREIN KUCHL BEWEGT EUCH



## Woche 4: Wäscheklammern und Sockenspiel

### ANLEITUNG

**GEEIGNET FÜR:** 2-99 – Jährige

**DAS BRAUCHST DU:** das Spiel ist für drinnen und draußen geeignet, flotte Musik, ein Wäscheständer, viele, viele bunte Wäscheklammern, viele, viele Socken, Gegenstände und Sachen zum Parcour aufbauen, z.Bsp.: Sessel, Trampolin, Hüppferd/Bobbycar, Hütchen zum Slalom bauen, Hindernisse zum drüber springen,...lasst eurer Phantasie freien Lauf



### AUFWÄRMSPIEL

Flotte Musik, jeder Mitspieler klammert sich 10 Wäscheklammern gut sichtbar an sein Gewand, zur Musik laufen wir durch den Garten/Raum und versuchen dem Gegner die Wäscheklammern zu klauen und bei sich zu befestigen. Wenn die Musik stoppt, wird gezählt und wer die meisten Klammern hat, ist `Klupperl-Sieger`.

### Wäscheklammern und Sockenspiel

**Aufbau:** Wäscheständer aufbauen, 2 Teams bekommen jeweils 10 Klammern, 10 Socken,

**Variante:** Dieses Spiel kann auch alleine auf Zeit gespielt werden mit flotter Musik

**Ablauf:** die Teams starten gleichzeitig mit einem Socken und einer Klammer, laufen zum Wäscheständer, hängen Socken mit Klammer auf und laufen zurück zum Start und holen sich den nächsten Socken/Klammer. Sieger ist der, der als erster seine 10 Socken aufgehängt hat.

**Varianten:** Die Wäscheklammern und Socken liegen verteilt, so dass zuerst eine Klammer und ein Socken gesucht werden muss, dann zum Wäscheständer hinlaufen und auf einer zugewiesenen Seite aufhängen. Sieger ist, wer die meisten Socken aufgehängt hat. Bei dieser Variante ist sehr viel Bewegung im Spiel!!

Die Teammitglieder müssen sich auf unterschiedlichen Arten und Weisen fortbewegen: Hüpfend, kriechend, krabbelnd Rückwärts laufend, etc. So kommt mehr Abwechslung ins Spiel.

Einen Hindernissparcour aufbauen: Slalom Laufen, über eine Hürde springen, unter einen Sessel durchkriechen, mit dem Hüppferd hüpfen,...etc. Lasst eurer Phantasie freien Lauf und seid kreativ.

**COOL DOWN:** Am Partner werden 10 Wäscheklammern befestigt, der andere verbindet sich die Augen, wird 3 mal im Kreis gedreht und muss nun alle 10 Klammern ertasten und abnehmen.

**VIEL SPASS!!**