

Wie kann man gute Entscheidungen treffen? 3

Mal mit, mal ohne Gott?

Einsteigen // Bewegungsspiele

Kartoffellauf

- > Kartoffeln
- > Eimer

Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt, die gegeneinander antreten. Jede Gruppe stellt sich in einer Reihe hintereinander auf und transportiert im Staffellauf so viele Kartoffeln wie möglich auf die andere Seite des Raumes. Dort steht für jede Gruppe jeweils ein Eimer, der mit den Kartoffeln gefüllt wird. Die Kartoffeln dürfen jedoch nicht mit den Händen getragen, sondern nur unter das Kinn, die angelegten Arme oder zwischen die Knie geklemmt werden. Jedes Kind darf entscheiden, wie viele Kartoffeln es auf einmal transportieren will. Fällt auf dem Weg zum Eimer eine Kartoffel herunter, muss das Kind wieder zum Startpunkt zurückkehren und der nächste aus der Gruppe ist an der Reihe. Wer nach fünf Minuten am meisten Kartoffeln transportiert hat, gewinnt.

Barfuß-Lauf

- > Tücher
- > Knöpfe
- > Kreppklebeband
- > Eimer

Am Boden werden in einem eingegrenzten Bereich Knöpfe verteilt. Am Rand des Feldes stehen zwei Eimer. Die Gruppe teilt sich in zwei Teams auf, die gegeneinander antreten. Immer zwei Kinder aus einer Gruppe treten gegen ein gegnerisches Paar an. Einem Partner werden die Augen verbunden. Der andere ist der „Blindenführer“. Das blinde Kind steht im Feld und versucht Knöpfe mit den Füßen zu ergreifen. Der Blindenführer hilft durch laut gerufene Anweisungen. Seine Aufgabe ist es, dem Blinden den Weg zum Eimer der eigenen Gruppe zu beschreiben, damit dieser seine aufgesammelten Knöpfe dort hinein werfen kann. Wer am Ende die meisten Knöpfe aufgesammelt hat, gewinnt.