Thema: Es ist kalt, Bewegungsspiele für die Kleinsten  
von Eileen Hofmann 11.Nov.2015

**Mit Pferd**

**Anlaufspiele:**

An der Longe entlang, an die Schulter des Pferdes laufen, danach an den Bauch und weiter an die Hinterhand. Von dort aus auf die Außenseite. Zuerst an die Hinterhand, Bauch, Schulter. Erst im Schritt, dann im Trab.

Kinder außerhalb der Zirkellinie verteilen und durch mitlaufen an der äußeren Schlaufe die Positionen wechseln. Schwierigkeit kann stetig erhöht werden. z.B. mehrere Kinder an der Schlaufe, Ziel: Kinder sollen sich an den Händen halten und mitlaufen, ohne das Pferd zu behindern und die „Kette“ zu lösen.

Kinder Bilden eine Kette vom Longenführer bis an die Schulter des Pferdes. Ziel ist es das jeder nach der Reihe mal an der Schulter des Pferdes mitgelaufen ist. ( Achtung! Kinder drängen immer alle zum Pferd. Kann durch einfache Tricks (wie z.B. Das Erste Kind hält Kontakt zum Longenführer) verhindert werden.)

Ein Kind oder auch zwei Kinder sitzen auf dem Pferd (z.B. auf dem Hals und Normal) und alle anderen Kinder Positionieren sich außerhalb der Zirkellinie. Nun müssen sich die Kinder weiche Bälle oder Tücher zuwerfen.

**Ohne Pferd**

**Fuchs und Hase:** Gruppe bildet einen Kreis der, an den Händen gefasst. (Dies Gruppe sind Bäume und Hasenlöcher.) Der Fuchs läuft vorerst außerhalb und der Hase innerhalb des Kreises. Der Hase kann ungehindert durch die Schlupflöcher nach außen und nach innen. Der Fuchs jedoch muss sich ein Loch suchen und schnell genug sein.

**Feuer/ Wasser/ Luft:** verschiedene Übungen zu bestimmten Wörtern oder Lauten mit den Kindern ausmachen. Mit Hilfe von Musik (An/ Aus) oder Zurufen die Kinder beschäftigen.

**Partner-Spiel:** Schulter an Schulter, einer macht die Augen zu und muss versuchen an der Schulter des Partners zu bleiben.

**Drachen und Ritter:** Alle Kinder gehen paarweise(1+2) zusammen und verteilen sich auf der Fläche. Ein Drache(x) und ein Ritter(y) werden ausgewählt. Der Ritter(y) versucht den Drachen(x) zu fangen. Dieser(x) sucht sich ein Pärchen(1+2) aus, um sich auszuruhen. Sobald der Drache(x) sich neben ein Pärchen(1+2) gestellt hat muss das Kind welches nicht neben dem Drachen sitzt als neuer Ritter(neuer Y) den neuen Drachen( alter Y) versuchen zu fangen. (ich hoffe ihr versteht das Prinzip)

**A/B Fänger**: Paarweise zusammen an der Mittellinie der Reithalle aufstellen. Trainer definiert vorher wer jeweils A oder B ist. Nun nur noch A oder B rufen und schauen wer eine schnellere Reaktion hat und sein Gegenüber jeweils fängt. In „Sicherheit“ ist man erst wenn man an der Bande ist. Immer neue Positionen überlegen. (Rücken an Rücken, Liegestütz mit Füßen zu einander, oder auf dem Rücken liegend Kopf an Kopf).

**Bock Steh:** Fangspiel mit einem oder mehreren Fängern.

**Kettenfangen:(**maximal 3 Kinder sonst zu schwer)

**Hüpfen:** auf Kommando (Klatschen) Knie anziehen.

**Der Military Reiter:** ( hat Johanna vorgemacht)

**Gruppe A /B Transportspiele**

**Bockspringen**