# mal anders! – für Familien

| Motorische Entwicklung

| Name des Spiels: | **Familien-Stand-Weitsprung** |
|---|---|
| Spielbeschreibung: | Das jüngste Familienmitglied stellt sich auf die Startlinie und versucht aus dem Stand möglichst weit zu springen, der Nächste springt direkt neben dem Landepunkt des Jüngsten ab, usw. Die Gesamtweite wird abgelesen und bejubelt! |
| Variante/Differenzierung: | Bei älteren Kinder: alle springen bei einem zweiten Durchgang rückwärts. |
| Material: | Kreide oder Klebeband für Startlinie, Maßband oder Zollstock zum Messen der Weite neben Sprungbereich |
| Organisationsform: | ☒ zentral ☒ Stationsbetrieb |
| Hinweise: | Vor Standweitsprung sollten sich Erwachsene aufwärmen, da es sonst zu Zerrungen kommen kann! |

| Name des Spiels: | **Familien-Denkmal** |
|---|---|
| Spielbeschreibung: | Die ganze Familie bekommt die Aufgabe mit vorher festgelegten Körperteilen den Boden zu berühren. 2 Teilnehmer = leichte Variante: mit drei Füßen den Boden berühren; 5 Teilnehmer = schwere Variante: 4 Füße, 3 Knie, 2 x Po, 2 Ellenbogen, ein kleiner Finger |
| Variante/Differenzierung: | Aufgaben lassen sich, je nach Familiengröße und Alter der Kinder, individuell sehr gut differenzieren! Tipp: bei schweren Aufgaben (s.o.) die Aufzählung immer mit den Füßen und einer hohen Anzahl beginnen, bis zum Kopf immer kleinere Zahlen wählen. Ggf. mit Bildkarten arbeiten. |
| Material: | Ggf. Bildkarten, die bei Verständnisproblemen gezeigt werden |
| Organisationsform: | ☒ zentral ☒ Stationsbetrieb |
| Hinweise: | Um als ÜL nicht durcheinander zu kommen ist es bei der Aufgabenstellung gut, von den Füßen zum Kopf und von höherer zu niedriger Anzahl zu arbeiten (siehe 5 TN, schwere Variante) |

# mal anders! – für Familien

| Wahrnehmungsentwicklung

| | |
|---|---|
| **Name des Spiels:** | **Familien-Pyramiden** |
| **Spielbeschreibung:** | Je nach Familiengröße können verschiedene Pyramiden ausgedacht oder nach Bild-Vorlagen nachgestellt werden;<br>**zu zweit**:<br>Oberschenkelstand: (Turnergriff, Kind steigt/springt Erwachsenem auf die Oberschenkel, ggf. eine Hand loslassen, Arm nach hinten strecken); Kletterbaum: Kind umklettert Elternteil (hält Arme seitlich, unterstützt); Flieger: Kind auf Oberschenkel heben (beide Blick nach vorne) Kind an Oberschenkel festhalten, Kind streckt Arme nach vorne;<br>**zwei Kinder, ein Erwachsener**:<br>Doppel-Oberschenkelstand: Turnergriff, ein Kind links, ein Kind rechts seitlich auf Oberschenkel (…),<br>**zwei Erwachsene ein Kind:**<br>Oberschenkelstand: Kind zwischen beiden Erwachsenen, tritt jeweils seitlich auf einen Oberschenkel der Erwachsenen,<br>**mehrere Personen**:<br>Treppen-Pyramide, Sitz-Pyramide, Bank-Pyramide |
| **Variante/Differenzierung:** | s.o. |
| **Material:** | Matte/Decke, Bilder von Akrobatik-Figuren als Anregung zum Nachmachen |
| **Organisationsform:** | ☒ zentral ☒ Stationsbetrieb |
| **Hinweise:** | Beim Pyramidenbau mit Handfassung auf Turnergriff achten!<br>Pyramiden möglichst mit Matte und ggf. Betreuer zur Sicherheit, |

# mal anders! – für Familien

| Wahrnehmungsentwicklung

| | |
|---|---|
| **Name des Spiels:** | **Flieger-Familien-Duell** |
| **Spielbeschreibung:** | Jedes Familienmitglied bastelt sich (ggf. mit Hilfe) einen Flieger in einer Papierfarbe eigener Wahl und probiert ihn kurz aus. Alle stellen sich als Familie zusammen an die Startlinie und versuchen, den eigenen Flieger möglichst weit fliegen zu lassen. Welcher Flieger gewinnt? |
| **Variante/Differenzierung:** | Kleine Kinder können auf der Schulter eines Erwachsenen sitzend den Flieger starten lassen. Mit Hilfe des Maßbandes kann die Weite abgelesen werden! |
| **Material:** | pro Teilnehmer ein farbiges DIN A4-Blatt, Kreide oder Klebeband für die Startlinie, ggf. Zollstock/Maßband |
| **Organisationsform:** | ☒ zentral ☒ Stationsbetrieb |
| **Hinweise:** | Die gebastelten Flieger werden nach dem Spiel in der jeweiligen Familien-Materialkiste gelagert und den Familien am Ende der Veranstaltung mitgegeben. |

# mal anders! – für Familien

| Psychisch-emotionale Entwicklung

| | |
|---|---|
| **Name des Spiels:** | **Zeitungs-Clowns** |
| **Spielbeschreibung:** | Die Aufgabe für alle besteht darin, mit Hilfe der Zeitungsbögen einem Familienmitglied ein Clownskostüm zu basteln.<br>**Selfie-Termin nicht ausgeschlossen!** |
| **Variante/Differenzierung:** | Jede Familie bastelt mit Zeitungen ein Kostüm seiner Wahl |
| **Material:** | 20 -30 Zeitungsbögen, ca. 2 Meter Kordel, 20 Wäscheklammern pro Familie in Materialkiste (ggf. mitbringen lassen) |
| **Organisationsform:** | ☒ zentral ☒ Stationsbetrieb |
| **Hinweise:** | Macht jede Familie ihr eigenes Selfie (Handy holen) – mehr Zeit einplanen! Alternativ macht ÜL ein Foto von den Familien, die damit einverstanden sind. |

| | |
|---|---|
| **Name des Spiels:** | **Das sind wir! – laufen und malen** |
| **Spielbeschreibung:** | Nachdem die Teilnehmer eine Strecke gelaufen sind, malen sie sich selbst auf den Papierbogen, so dass nach und nach ein Familiengemälde entsteht. Das fertige Gemälde wird ggf. zentral aufgehängt und am Ende der Kibaz-Aktion mit nach Hause genommen. |
| **Variante/Differenzierung:** | Laufstrecke wird um Hindernisse erweitert; Wachsmalstifte können zusätzlich auf einem Tablett transportiert werden. |
| **Material:** | Wachsmalstifte (ggf. mitbringen lassen); großer Papierbogen, der auf den Boden am Hallenrand geklebt ist. |
| **Organisationsform:** | ☒ zentral ☒ Stationsbetrieb |

# mal anders! – für Familien

| Soziale Entwicklung

| **Name des Spiels:** | **Fluss überqueren** |
|---|---|
| **Spielbeschreibung:** | Mit dem Klebeband wird eine Start- und Ziellinie geklebt. Die Familienmitglieder, stehen zu Beginn in einer Reihe hintereinander auf ihrem Mousepad/Teppichfliese (Flussstein). Sie geben das zusätzliche Pad/Fliese von hinten nach vorne, rücken einen „Stein“ weiter durch den Fluss, sodass alle, ohne den Boden zu berühren, an das andere Ufer kommen.. |
| **Variante/Differenzierung:** | Weitergabe der Mousepads/Teppichfliesen ohne Hände oder den Mund!! zu nutzen |
| **Material:** | pro Familienmitglied eine Teppichfliese, bzw. ein Mousepad, eine zusätzliche Teppichfliese/Mousepad, Kreide oder Klebeband |
| **Organisationsform:** | ☒ zentral ☒ Stationsbetrieb |
| **Hinweise:** | Mousepads lassen sich preiswert im Internet bestellen oder bei Action oder 1-Euroläden kaufen und prima im Verein nutzen, da sie auf glatten Böden meist rutschfest sind (bitte vorher testen) |

| **Name des Spiels:** | **Familien-Seiltanz** |
|---|---|
| **Spielbeschreibung:** | Die Familie teilt sich in zwei Gruppen, die von beiden Seiten über den breiten oder schmalen Kreidestrich, das Seil, Tau oder Bank balancieren. In der Mitte sollen sie versuchen, aneinander vorbei zu kommen und so die Seite wechseln. Besteht die Familien nur aus 2 Mitgliedern überwinden sie Hindernisse auf der Strecke. |
| **Variante/Differenzierung:** | Unterschiedliche Balanciermaterialien bereitstellen. Für ältere Kinder, oder bei zweitem Durchgang mit geschlossenen Augen ausprobieren |
| **Material:** | Kreide, alternativ ein langes Seil/Tau oder eine Langbank; Hindernisse = Baustellenhütchen, aufgestellter Reifen, gefährliches Stofftier… |
| **Organisationsform:** | ☒ zentral ☒ Stationsbetrieb |

| Kognitive Entwicklung

| **Name des Spiels:** | **Auf dem Bauernhof geht es rund! (Reizwortgeschichte)** |
|---|---|
| **Spielbeschreibung:** | Jedes Familienmitglied sucht sich ein Tier (**Hund, Katze, Maus**) aus, das er spielen möchte. ÜL erzählt eine Geschichte vom Treiben auf dem Bauernhof. Sobald ein Tier (Reizwort) genannt wird, bewegen sich alle, die dieses Tier spielen, einmal um ihren Stuhl/um die Langbank und setzen sich wieder hin. Beispielgeschichte: „Auf dem Bauernhof von Bauer Fritz, da wohnen viele Tiere. Es gibt Kühe, **Katzen**, Schweine, Hühner, einen Hahn, **Hunde** und ganz, ganz viele kleine Tiere, vor allem viele **Mäuse**. So klein wie die **Mäuse** auch sind, sind sie mit Abstand die frechsten auf dem Bauernhof. Sie ärgern alle Tiere gern, aber am liebsten, -na was meint ihr?- die **Katzen**! Der alte **Hund** guckt gelassen dabei zu, wenn die **Katzen** den **Mäusen** hinterher rennen und lächelt, wenn sie es nicht schaffen, diese kleinen, flinken Tiere nicht zu fangen. Der **Hund** ärgert sich nur, wenn sich ein Tier leise und fast unerkannt an seinen Fressnapf schleicht. Manchmal sind das die **Mäuse**, doch meistens die **Hunde** aus der Nachbarschaft. Dann wird er böse und der Alte saust bellend hinter den anderen **Hunden** her. Wenn die **Katzen** und Schweine das sehen, gucken sie sich diesen Wettlauf gelassen an und lächeln, wenn er es nicht schafft, diese flotten jungen **Hunde** zu erwischen. Wie ihr gesehen habt, geht es auf dem Bauernhof von Bauer Fritz immer wieder rund mit **Maus**, **Katze** und **Hund**! Und wenn ihr wollt, gibt es bald eine neue Geschichte vom Bauernhof! Wisst ihr eigentlich, welches Tier am häufigsten gerannt ist? |
| **Variante/Differenzierung:** | Zusätzliches Reizwort „**Bauernhof**!“: Es werden Tierkarten auf den Sitzplätzen festgeklebt. Beim Wort Bauernhof rennen **alle Tiere** und wählen anschließend einen neuen freien Platz mit einem Tier – also gut aufpassen, welches Tier jetzt gespielt wird. |
| **Material:** | pro TN ein Stuhl/Reifen/Mousepad oder pro Familie eine Langbank, Tierbilder |
| **Organisationsform:** | ☒ zentral ☒ Stationsbetrieb |
| **Hinweise:** | Bei größeren Gruppen können gleiche Tiere mehrfach ausgewählt werden. |

| Kognitive Entwicklung

| **Name des Spiels:** | **Der Zauberumschlag** |
|---|---|
| **Spielbeschreibung:** | In einem DIN A4-Umschlag befinden sich Blätter, auf denen jeweils eine Form/Bild gezeichnet ist. In einem Bereich hinter der Gruppe sind die gleichen Formen/Bilder, die sich auch im Umschlag befinden, offen ausgelegt. Der ÜL zieht ganz langsam ein Blatt heraus. Die Familie versucht die Zeichnung schnell zu erkennen, rennt los und sucht das Bild mit der gleichen Form im Raum/auf einer Bank und stellt sich daneben. |
| **Variante/Differenzierung:** | Damit sich die Familiengruppen nicht mischen und die Bilder im Raum nicht anfassen (Flächenkontakt), werden neben die Formen kleine Würfel-Punkte auf die im Raum verteilten Bilder geschrieben und die Familien haben die Aufgabe, nur die Lösungszahl dem ÜL zu nennen.<br>Ähnliche Formen oder Bilder erhöhen den Spannungseffekt – hat eine Familie falsch geraten laufen alle Familien bis zur Hallenwand und zurück und rufen dabei laut: „*so ein Pech*!“ |
| **Material:** | DIN A4-Umschlag mit Blättern, auf denen jeweils eine Form, ein Tier, ein Alltagsmaterial, ein Kleingerät usw. gemalt ist. Bilder mit gleicher Zeichnung oder gleiche Materialien, die im Raum hinter der Stations- bzw. Familienmatte verteilt werden. |
| **Organisationsform:** | ☒ zentral ☒ Stationsbetrieb |
| **Hinweise:** | Nach diesem Spiel im Stationsbetrieb Hände desinfizieren, falls Gegenstände/Bilder angefasst werden. |

**Quellennachweis:**

Suhr, Antje: Die 50 besten Gruppenspiele mit Abstand, Don Bosco Verlag, München 2020

- Witzige Begrüßung mit Nähe trotz Abstand
- Kommando „Let´s Fetz“

Suhr, Antje: Spielen und Lernen mit Abstand, Don Bosco Verlag, München 2020

- Stand-Weitsprung
- Hüpfekästchen

Suhr, Antje: Kleine Knirpse ganz groß, Don Bosco Verlag, München 2012

- Zeitungs-Clowns
- Zeitungs-Schleuderball

Suhr, Antje: Die 50 besten Spiele für Großgruppen, Don Bosco Verlag, München 2017

- Stand-Weitsprung
- Familien-Denkmal
- Zeitungs-Golf
- Flieger-Familien-Duell
- Joyrobic