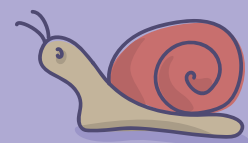




KANNST DU DIESE  
DINGE IM BILD  
FINDEN?



# FEUER, WASSER, BLITZ UND STURM



## ALTER

ab 3 Jahren



## GRUPPENGROÖBE

ab 5 Kindern



## DAUER

ca. 15 - 30 Minuten



## ORT

drinnen/draußen



## TEILHABEBEREICH

Mobilität



## ZIEL

- Bewegung, Reaktionsschnelligkeit und Gemeinschaft fördern
- Orientierungssinn entwickeln und Gedächtnis stärken



## ABSCHLUSS

Das Kind, das als letztes am festgelegten Ort eintrifft, übernimmt als Nächstes das Kommando.



## ABLAUF

Die Kinder toben durch einen größeren Raum (z. B. Turnhalle), möglicherweise begleitet von Musik oder Trommeln. Ein Kind ruft vorher festgelegte Kommandos. Ruft es z. B. „Feuer“, laufen alle Kinder sofort zum Notausgang. Oder es ruft „Wasser“ – dann rennen alle zur Bank oder zur Sprossenwand. Bei „Blitz“ legen sich alle Kinder flach auf den Boden.

## ALTERNATIVEN

- Es können weitere (Unsinn-)Orte und Bewegungen eingeführt werden, die z. B. bei „Eiszeit“, „Sonnenaufgang“, „Erdbeben“, „Kaugummi“ aufgesucht oder ausgeführt werden müssen.
- Ist ein Kind gehörlos, können auch Bilder bzw. Piktogramme eingesetzt werden für die Kommandos „Feuer“, „Wasser“, „Blitz“ usw.
- Ist die Merkfähigkeit eingeschränkt, wird ein einziger Ort festgelegt (z. B. „Insel“).