

ÜBUNGSTUNDE DES MONATS

Seeräuber*innen-Ausbildung

Ahoi, du Leichtmatrose! Heute wollen wir testen, ob du das Zeug hast ein waschechter Seeräuber oder eine waschechte Seeräuberin zu werden. Du weißt, wie man Schiffe entert? Du kannst auf der wackligen Takelage balancieren? Und du verstehst auch zwischen Möwen und Seehunden noch, welches Lied gesungen wird? Los geht's. Yo – ho – ho!

Alter: ab 6 Jahren



Alle, die mit uns auf Kaperfahrt fahren

Material	Ringe/Tau/Tauanlage, kleine Kästen
Vorbereitung	Die Ringe oder das Tau an einem Ast, einer Turnstange oder ähnlichem befestigen oder in der Sporthalle eine Ring-/Tauanlage nutzen. Die kleinen Kästen so aufstellen, dass die Kinder von einem Kasten zum anderen schwingen können.
Spielablauf	Die Kinder sollen von einem Kasten (Schiff) zum anderen schwingen und wieder zurück. Dabei können Schätze auf ein Schiff gelegt werden, die die kleinen Seeräuber stibitzen müssen.

Alle Mann an die Takelage! (balancieren)

Material	Seile, Bänke, Balanciersteine
Vorbereitung	Aufbau siehe Bild
Spielablauf	Die Kinder balancieren über den Parcours.





Im Schweinsgalopp

Material	keins, nur für Varianten: Decken, Eimer, Tablett, Wasser, Seile, Hütchen
Spielablauf	Die Gruppe wird in mehrere Teams unterteilt. Die Teams stellen sich an einer Startlinie auf. Auf Kommando des*der Übungsleiter*in (Auf die Boote, fertig, los!) geht es los: Das erste Kind läuft die markierte Strecke entlang, kommt zurück und klatscht das nächste Kind ab, welches daraufhin losläuft. Das Team, bei dem als erstes alle Kinder die Strecke durchlaufen haben gewinnt.
Variante 1:	Kaperfahrt: Jedes Team hat eine Decke. Die Kinder aller Teams teilen sich in Zweiergruppen auf. Kind A setzt sich auf die Decke, Kind B zieht die Decke entlang der markierten Strecke.
Variante 2:	Holzbein: Die Zweiergruppen aus Variante B bekommen jeweils ein Seil. Mit diesem Seil binden die Kinder sich ihre Beine zusammen und absolvieren so den Staffellauf.
Variante 3:	Klar Schiff machen! Alle Kinder des eines Teams stellen sich hintereinander auf. Vor dem ersten Kind steht ein Eimer mit Wasser und hinter dem letzten Kind steht ein leerer Eimer. Mit Hilfe eines Tablett schöpft das vorderste Kind Wasser aus dem Eimer und gibt das Tablett über den Kopf an das nächste Kind weiter. Das Tablett wird bis zum hintersten Kind durchgereicht und dann über den Kopf in den leeren Eimer gekippt. Welches Team schafft es in einer vorgegebenen Zeit am meisten Wasser in den leeren Eimer zu füllen?

Knotenlehre

Material	keins
Spielablauf	Die Gruppe bildet einen Kreis, sodass sie sich gegenseitig ansehen kann. Nun schließen alle die Augen, treten ein paar Schritte in die Mitte und strecken die Arme aus. Jeder greift zwei beliebige Hände, sodass sich alle miteinander „verknoten“. Wichtig ist, dass sich immer nur zwei Hände greifen. Nun werden die Augen wieder geöffnet und die Gruppe muss den Knoten durch Drübersteigen und Drunterkrabbeln wieder entknoten. Die Hände dürfen natürlich nicht losgelassen werden. Es entsteht ein neu angeordneter Kreis oder es bilden sich zwei kleinere Kreise oder drei oder vier.
Variante 1	Kleinere Kinder können sich ruhig erstmal mit geöffneten Augen verknoten. Bei manchen Gruppen bietet es sich an einen Spielleiter*in zu bestimmen, der das Entknoten anleitet, damit kein allzu großes Chaos entsteht.