

9. Bewegungspäckchen:

Feuer, Wasser, Sturm Weihnachtsedition



Materialien

- Du brauchst keine Materialien

Spielanleitung

Heute spielen wir die Weihnachtsversion von Feuer, Wasser, Sturm. Es müssen mindestens zwei Spieler mitspielen. Zuerst wird ein Spieler bestimmt, welcher die Kommandos vorgibt. Die anderen Spieler bewegen sich durch das Zimmer. Gerne dürft ihr Musik einschalten und dabei tanzen. Sobald ein Kommando kommt, müsst ihr die passende Aufgabe dazu ausführen. Der erste Spieler darf drei Kommandos vorgeben, dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Variation 1: Ihr seid mehr als zwei Spieler und wollt einen Wettbewerb draus machen? Sobald das Kommando genannt wurde, müsst ihr schnell die passende Bewegung machen. Wer sie als letztes durchführt oder die falsche Bewegung macht fliegt raus. Wer als letztes übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

Variation 2: Statt rausfliegen könnt ihr auch Punkte verteilen. Wer die Übung als erstes richtig durchführt, bekommt einen Pluspunkt. Wer sammelt zuerst 5 Pluspunkte?

In Zusammenarbeit mit



SSV ETTLINGEN
1847 e.V.

Kommandos

Kommando	Aufgabe
Schneeflocke	Friere ein!
Tannenbaum	Stell ich auf die Zehenspitzen und mach dich ganz groß!
Weihnachtsmann	Dreh dich im Kreis
Rentier	Krabble auf allen Vieren durch den Raum!
Schneeengel	Mache einen Schneeengel auf dem Boden!
Zuckerstange	Klebe dich an die Wand!
Weihnachtskugel	Rolle durch das Zimmer!