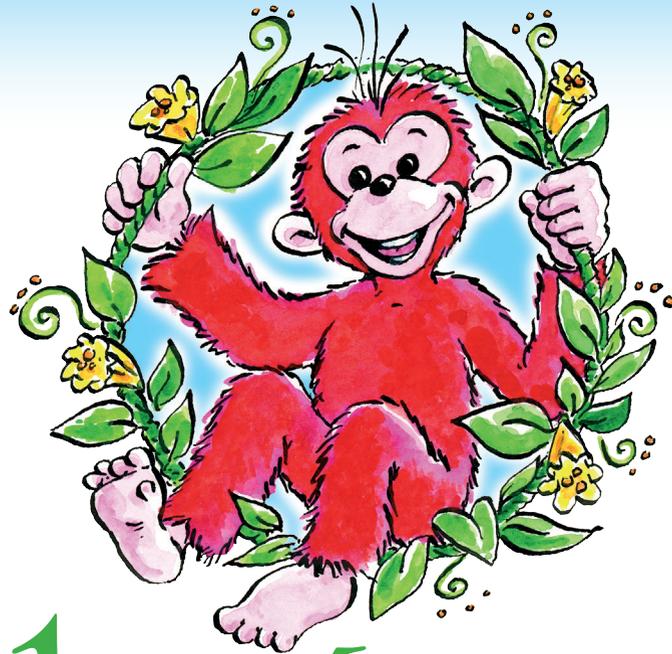


Ganzheitliche Spiele
& Bewegungsimpulse



MoDOS Spiele Mappe

Christopher Schuh mit Manfred Simonitsch
Illustration Conny Wolf

Impressum

MoDos Bewegungsabenteuer - Spielmappe für Bewegungsheld*innen

1. Auflage September 2020 - 100

Gefördert und finanziert mit Hilfe der Future Wings Privatstiftung, mit dem Ziel ganzheitliche Projekte für junge Menschen zum Thema „Lernen & Wachsen“ zu unterstützen.

Christopher Schuh, BEd MA

chris-schuh@gmx.at

Tel.: +43 664 75056315

CompanyHealthCoaching e. U.

Mag. Manfred Simonitsch

Franz-Fritsch Str. 2, 4600 Wels

Österreich

companyhealthcoach@aon.at

Tel.: +43 664 4321256

Gesamtgestaltung & Illustration Conny Wolf

c.wolf@connywolf.com

connywolf.com

Printet in Austria

Copyright © Alle Rechte vorbehalten – Texte, Bilder und Inhalte dürfen – auch teilweise – nur mit Genehmigung von Manfred Simonitsch wiedergegeben werden.

www.monkeymotion.at

MoDo und seine Freund*innen laden zu Bewegungsabenteuern in den Dschungel ein!

Ob im Unterricht oder für die Freizeitgestaltung, die MoMo-Spielemappe für Bewegungsheld*innen ist ein handlicher und liebevoller Begleiter, der stets Ideen für Spaß und Spiel liefert.

- Bewegte Spiele verpackt in ein ganzheitliches Konzept
- Abwechslungsreiche Erweiterungen für jedes Spiel
- Gesundes Gleichgewicht zwischen Spannung und Entspannung

Die MonkeyMotion-Familie legt auf die Vermittlung eines aktiven Lebensstils besonders großen Wert und hat es zum Ziel gesetzt, die Freude an der Bewegung bereits im frühen Kindesalter zu wecken. Die MoMo-Spielemappe richtet sich an Pädagog*innen, Eltern und all jene, die mit Begeisterung und Herz Kinder bewegen.

Erfahrt mehr über unser Bewegungsprojekt:

www.monkeymotion.at





Vorwort

Bewegende Fakten:

Konzentration: Bewegung steigert die Bildung von Nervenzellen im Gehirn

Stärke: Bewegung fördert den Aufbau von Muskeln und Knochen

Ausdauer: Bewegung wirkt positiv auf das Herz-Kreislauf-System

Abwehrkräfte: Bewegung stärkt nachhaltig das Immunsystem

Entwicklung: Bewegung unterstützt die Ausbildung der körperlichen, psychosozialen und kognitiven Grundlagen

Ausgeglichenheit: Bewegung schafft einen Ausgleich und kann Ängste und Depression reduzieren

Gemeinsames Spielen und kreatives Bewegen fördert Kinder in ihrem Lern- und Entwicklungsprozess. Auf spielerische Art und Weise können Kinder ihre sozialen, emotionalen und motorischen Kompetenzen entdecken und erweitern. Dabei werden sowohl Fantasie, Kreativität und Gemeinschaftsgefühl als auch Konzentration und Selbständigkeit gestärkt.

Der Drang nach abwechslungsreicher und ausgiebiger Bewegung liegt in der Natur der Kinder. Den Raum zu bieten, diesem Bedürfnis nachzugehen, ist für eine gesunde Entwicklung von größter Bedeutung. In einer Zeit, wo aktive Freizeitbeschäftigung häufig durch digitalen Konsum ersetzt wird, kommen diese, für die emotionale und körperliche Entwicklung essenziellen, Bewegungserfahrungen in vielen Fällen zu kurz.

Die MonkeyMotion-Familie legt auf die Vermittlung eines aktiven Lebensstils besonders großen Wert und hat es zum Ziel gesetzt, die Freude an der Bewegung bereits im frühen Kindesalter zu wecken bzw. zu verstärken.

Bewegung braucht Entspannung!

Ähnlich wie Yin & Yang stehen auch Spannung & Entspannung in einer gegensätzlichen und zeitgleich ergänzenden Beziehung zueinander. Durch ein ausgewogenes Verhältnis werden neue Kräfte entfacht. Ebenso wichtig wie Bewegung, die Körper und Geist aktiviert und in Spannung versetzt, ist Entspannung, um Zeit und Raum für Ruhe und Ausgleich zu schaffen.



Vorwort

Bewegende Angebote

MoMo Schulprojekt mit dem „MoDo Affenmann“ in Deiner Schule

MoMonline Bewegung(s)tier)clips zum Mitmachen

MoMo Stundenbilder und Experimente

MoMo Lese- und Übungsbuch

... Musik, Tanz, Bewegungsevents und noch viiiieles mehr!

Details und weitere Informationen findest du unter:

www.monkeymotion.at

Übermäßiges Reiz- und Medienangebot lässt bei Kindern bereits in jungen Jahren den Leistungs- und Zeitdruck stark ansteigen. Kurzzeitige Spannungen können sowohl sportlich als auch schulisch die Leistungsfähigkeit beflügeln. Doch der Ausgleich durch Entspannungsphasen darf keinesfalls fehlen – denn dauerhafte Spannung führt zu Verspannungen und Unsicherheit, die negativ auf Leistung und Wohlbefinden wirken.

Für einen ritualisierten Einsatz von Entspannungsübungen und Beruhigungsspielen möchte ich an dieser Stelle auf die Spiele der Kategorie „Zeit zum Entspannen ...“ hinweisen, die einen ausgewogenen Abschluss von Bewegungseinheiten sicherstellen und damit die Basis für darauffolgende (Lern-) Stunden schaffen sollen.

Als Sportler, Volksschullehrer und Gesundheitspädagoge ist es meine Mission, Kinder dabei zu unterstützen, Freude an der Bewegung zu finden, Zeit für Regenerationsphasen zu schaffen und einen gesunden Lebensstil zu vermitteln.

Die MoMo-Familie begleitet jedes Mädchen auf ihrer Reise zur Bewegungsheldin und jeden Jungen auf seiner Reise zum Bewegungshelden!

Bewegungsheld*innen sind sportlich, haben einen ausgeprägten Gemeinschaftssinn, entdecken gerne Neues und lieben das Spiel. In diesem Sinne wünschen wir viele lustige, spannende und entspannende, bewegende Erlebnisse!


Christopher Schuh

Der bewegende Inhalt

Bevor es losgeht	9	Affenbaby	43
Zum Austoben	13	Dschungeltanz	45
MonkeyKnobel	13	Tiere zur Tränke	47
Tic-Tac-Kokosnuss	15	Auf die Geräte, fertig, los!	49
MonkeyRun	17	Reise durch den Dschungel	49
MonkeyMonkey	19	Dschungellandschaften	51
MonkeyGO!!!	21	Dschungelexpedition	53
Bananen werfen	23	MonkeyKullern	55
Bleib am Ball!	25	Schatzsuche	57
MonkeyTeams	25	MonkeyJump	59
Nestball	27	Zeit zum Entspannen ...	61
Kokosnuss	29	Affenkönig*in	61
MonkeyBall	31	MonkeyMove	63
Dschungelball	33	Arche Noah	65
Feuerwerk der Tiere	35	Finde die Banane	67
Gemeinsam stark!	37	Wer hat die Kokosnuss geklaut?	69
Dschungelduell	37	Evolutionsspiel	71
MonkeyFlott	39	Quellen, Informationen und Kontakte	73
Flussüberquerung	41		

Bevor es losgeht:

Ob im Unterricht, in der Nachmittagsbetreuung, bei Schulfesten oder zuhause bei Geburtstagsfeiern, die MoMo-Spielemappe für Bewegungsheld*innen ist ein handlicher und liebevoller Begleiter, der stets Ideen für Spaß und Spiel bietet.

Wissenwertes:

- **BEWEGUNGSFREU(N)DE:** Für unsere Bewegungsheld*innen sollen Spaß und Freundschaft stets im Mittelpunkt stehen.
- **TIERLIEBE:** Die Beziehung von Kindern zu Tieren ist für die Entwicklung sozialer Kompetenzen förderlich. Die Spielnamen und Beschreibungen orientieren sich an unserem Bewegungshelden MoDo und seinen Freund*innen aus dem Dschungel.
- **VIELSEITIGE ABENTEUER:** Vom Austoben bis zur Entspannung – die Spiele sind unterschiedlichen Kategorien zugeteilt. Die Reihenfolge, in der die Abenteuer ausgewählt werden, ist nicht wichtig. Aktivitäten der Kategorie „Zeit zum Entspannen“ sollten jedoch stets den Abschluss des Ausfluges in den Dschungel bilden.
- **BUNTE ABWECHSLUNG:** Zusätzlich zur Beschreibung werden für jedes Spiel Vorschläge zum Variieren gebracht, mit denen nach Belieben für Abwechslung gesorgt werden kann. Damit kann individuell auf die Bedürfnisse der jeweiligen Affenbande eingegangen werden.

- **IMMER IN BEWEGUNG BLEIBEN:** Während der Spiele sollten die Kinder möglichst immer in Bewegung bleiben. Um Wartezeiten zu überbrücken, können Zusatzaufgaben wie Hampelmänner, Laufen, Springen, Jonglieren, o.Ä. gestellt werden. Tierisch gute Beispiele dafür findet ihr unter MoMonline!
- **OHREN OFFEN HALTEN:** Die Spiele sollen eine solide Ideen-Basis bieten. Unsere Bewegungsheld*innen haben auf ihrer Reise in den Dschungel jedoch oft eigene, großartige Einfälle für weitere Abenteuer. Wir bauen auf die Meinung der Kinder! Ihre Inputs zu berücksichtigen, bietet die beste Voraussetzung, die Freude an der Bewegung nachhaltig zu festigen.

Die Dschungel-Abenteuer aus der MoMo-Spielemappe wurden bereits von kleinen Bewegungsheld*innen geprüft und die dabei entstandenen Ideen berücksichtigt.

Bevor es losgeht:

Tipps und Tricks:

Gruppeneinteilung

Rudelbildung: Alle Kinder bewegen sich frei im Raum. Der Kopf der Affenbande ruft laut eine Zahl, z.B. „fünf“. Nun sollen sich fünf Äffchen möglichst schnell zu einer Gruppe finden und sich an den Händen nehmen. Jene Kinder, die noch nicht Teil eines Teams sind, können frei wählen, wo sie sich anschließen. Dies kann beispielsweise mit einer Zusatzaufgabe verbunden werden.

Danach werden den Gruppen Aufgaben gestellt: gemeinsam ein Tier darstellen; Bockspringen; nur drei Beine berühren den Boden; ein Lied summen, o.Ä. Diese Aktivität kann öfters wiederholt werden. In der letzten Runde finden sich die Gruppen in der für das jeweilige Spiel benötigten Anzahl zusammen.

Mit Gefühl: Die Kinder bilden einen Kreis. Der Kopf der Affenbande schreibt mit dem Finger eine Zahl auf den Rücken der Äffchen. Die Kinder mit der gleichen Zahl bilden ein Team.

Die Auswahl von Freiwilligen

Die Affenbande bildet einen Kreis, ein Äffchen stellt sich mit verschlossenen Augen in die Mitte. Ein kleiner Gegenstand (Banane) wird im Kreis von einem Kind zum anderen weitergegeben. Zu einem beliebigen Zeitpunkt stoppt das Äffchen in der Mitte des

Kreises die Banane durch einen lauten Tarzan-Schrei. Jenes Kind, das zu diesem Zeitpunkt die Banane in der Hand hält, ist die/der Auserwählte.

Der Weg in den Dschungel (Turnsaal, Spielfeld, Garten, o.Ä.)
Den Kindern werden Bewegungsaufgaben wie: Schlängle dich wie eine Schlange/Krabble wie eine Spinne/Schleiche wie ein Tiger in den Dschungel gestellt.

...und wieder heraus

Raupe: Die Kinder verwandeln sich in eine „Raupe“. Dazu knien sich alle in einer Reihe hin und umfassen die Fußknöchel ihres Vordermannes. Auf ein Zeichen setzt sich die „Raupe“ in Bewegung. Der Kopf der Raupe gibt die Richtung vor.

Schlange: Jedes Kind nimmt sich ein Sprungseil. Gemeinsam soll die Gruppe eine lange, zusammenhängende Schlange aus Seilen bilden, ohne mit Worten zu kommunizieren. Ziel ist es auf der Schlange den Weg zurück aus dem Dschungel zu finden.



ZUM AUSTOBEN!

MonkeyKnobel

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

Markierung z. B. Hütchen,
Seil .../Bodenmarkierung

Dauer:

5-10 Minuten

Gruppengröße:

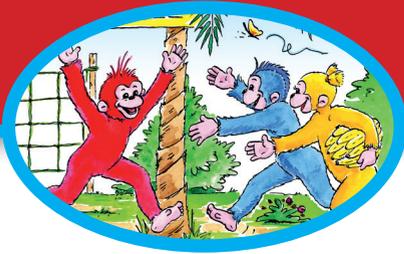
ab 6 Kinder

Spielablauf:

Die Kinder sind in zwei Gruppen unterteilt. Sie stellen sich in einem Abstand von 2 bis 4 Metern parallel zur Mittellinie auf, sodass jede*r ein Gegenüber hat. Die Kinder auf der einen Seite sind die Monkeys, die auf der anderen Seite die Bananen. Die gegenüberstehenden Kinder zeigen auf ein Kommando eine selbst gewählte Ziffer mit den Fingern. Schnell zählen sie die Finger zusammen. Ergibt die Summe eine gerade Zahl, so werden die Monkeys zu Jäger und müssen innerhalb einer Markierungslinie seine*n Gegner*innen fangen. Wird eine ungerade Zahl errechnet, so wird die Gruppe „Bananen“ zu Jägern. Danach startet der nächste Durchgang.

Varianten:

- Ausgangsposition variieren: Kniebeuge, Unterarmstütz, Schneidersitz, Bauchlage etc.
- Schere-Stein-Papier (Banane-Affe-Tiger): Affe frisst Banane; Banane fällt Tiger auf den Kopf; Tiger verscheucht Affen. Die Bewegungen werden auf ein Signal dargestellt. Die besiegte Figur läuft weg und soll innerhalb der Markierung gefangen werden.



ZUM AUSTOBEN!

Tic-Tac-Kokosnuss

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

Stangen/Seile/Reifen,
Schleifen in 2 versch. Farben

Dauer:

10-15 Minuten,
plus Aufbauzeit

Gruppengröße:

ab 6 Kinder

Spielablauf:

Aufbau: Auf der gegenüberliegenden Seite eines Startpunktes wird ein Tic-Tac-Toe (oder 3-Gewinnt) - Feld mit 9 Flächen (3x3) aus Stangen, Seilen oder Reifen aufgelegt.

Ablauf: Je zwei Teams spielen gegeneinander auf einem Feld. Jedes Äffchen hat eine Kokosnuss (Schleife) in der Hand und die Gruppen stehen nebeneinander hinter der Startlinie. Auf ein Startsignal läuft je ein Affe des Teams nach vorne und legt die Kokosnuss in ein Feld. Nun läuft er zurück, klatscht ab und das nächste Kind startet los, um die Kokosnuss in einem freien Feld zu platzieren. Gewonnen hat das Team, das zuerst drei Kokosnüsse in einer Zeile, Spalte oder Diagonale bildet.

Liegt eine Kokosnuss außerhalb des Feldes, muss der Affe umkehren und sie innerhalb des Feldes platzieren. Werden zwei Kokosnüsse gleichzeitig von Gegner*innen in ein Feld gelegt, entscheidet der Lehreraffe, wer schneller war.

Variante:

- Die Teams starten nach jedem Lauf gleichzeitig auf ein Signal.
- Medizinbälle mit zwei unterschiedlichen Markierungen als Kokosnüsse statt Schleifen.





ZUM AUSTOBEN!

MonkeyRun

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

Matten/Seile

Dauer:

5-15 Minuten

Gruppengröße:

ab 12 Kinder

Spielablauf:

Die Kinder sind Monkeys und versuchen auf allen Vieren über eine Brücke aus Matten auf die gegenüberliegende Seite zu laufen. Ein MonkeyWächter bewacht die Mattenbrücke und versucht die auf allen Vieren laufenden Kinder abzufangen. Gefangene Kinder werden zu weiteren MonkeyWächtern.

Varianten:

- Überquerende Monkeys starten von der gleichen Seite gleichzeitig auf ein Startsignal.
- Mehrere Brücken müssen hintereinander überquert werden.
- Die MonkeyWächter bewachen die Brücke „blind“ (geschlossene Augen oder Schlafmasken)



ZUM AUSTOBEN!

MonkeyMonkey

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

ohne Material

Dauer:

5-10 Minuten

Gruppengröße:

ab 10 Kinder

Spielablauf:

Die Kinder laufen paarweise durch die Halle. Ein Kind ist der MonkeySchatten des anderen, indem es versucht ständig hinter dem anderen zu sein und alles nachzumachen, was das vordere Kind macht. Der Schatten muss rasch auf alles reagieren, was der/die Vorgänger*in macht. Der vordere Monkey muss seinem MonkeySchatten immer wieder die Möglichkeit geben, dranzubleiben. Affenähnliches Laufen ist erwünscht.

Varianten:

- **Spiegelbild:** Monkeys stehen sich gegenüber und sehen sich an.
- **Schatten auf Distanz:** Monkeys bewegen sich mit viel Abstand weit voneinander weg.



ZUM AUSTOBBEN!

MonkeyGo

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

ohne Material

Dauer:

5-10 Minuten

Gruppengröße:

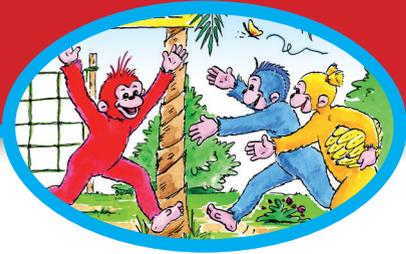
ab 8 Kinder

Spielablauf:

Die Kinder bilden auf allen Vieren einen Kreis. Ein MonkeyChief zeigt auf zwei Kinder, die möglichst schnell den Platz tauschen müssen.

Varianten:

- Die Monkeys laufen um den Wendepunkt in der Mitte und kehren zum eigenen Platz zurück.
- Der MonkeyChief gibt die Fortbewegungsart (hüpfen, kriechen etc.) vor.



ZUM AUSTOBEN!

Bananen werfen

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

4-5 Reifen pro Gruppe
und je ein Reissäckchen

Dauer:

10-15 Minuten,
plus Aufbauzeit

Gruppengröße:

ab 6 Kinder

Spielablauf:

Aufbau: Gruppen mit je drei bis fünf Äffchen zielen auf ihre Pfützen (Gymnastikreifen). Die Pfützen werden hintereinander in zunehmender Entfernung zur Abwurflinie aufgelegt und erhalten Zahlen (erster Reifen 5, zweiter Reifen 4 usw.).

Ablauf: Jede Affenbande absolviert bei dieser Laufstaffel ihre „selbsterkämpften“ Laufstrecken um die Pfützen herum und zum Ausgangspunkt zurück. Die Äffchen jeder Affenbande stehen an der Start- / Ziellinie hintereinander. Das erste Äffchen versucht mit der Banane (Reissäckchen) eine Pfütze zu treffen. Gelingt dies, absolviert es die entsprechende Laufstrecke (Wurf in Reifen 5 = weiteste Laufstrecke, Wurf in Reifen 4 = Lauf um Reifen 2 usw.). Je weiter die getroffene Pfütze entfernt, desto kürzer ist die Laufstrecke. Wird das Ziel verfehlt, muss um den entferntesten Reifen gelaufen werden. Nach dem Lauf wird abgeklatscht, sodass das nächste Äffchen an der Reihe ist.



Start/Ziel

Varianten:

- In einer vorgegebenen Zeit (zwischen 5 und 15 Minuten) versuchen die einzelnen Gruppen möglichst viele Strecken zu absolvieren.



BLEIB AM BALL!

MonkeyTeams

Ort:

Indoor

Material:

Markierungshütchen bzw.
Turnsaallinien, Bälle, kleiner
Kasten

Dauer:

10-20 Minuten

Gruppengröße:

ab 12 Kinder

Spielablauf:

Zwei Tierbanden spielen in einem Spielfeld gegeneinander. Das Spielfeld wird in drei Teile unterteilt: Bande A ist auf die beiden Außenfelder verteilt und rollt die Bälle hin und her. Bande B ist im Mittelfeld und versucht Bälle abzufangen. Die Kinder bewegen sich auf allen Vieren vorwärts. Die abgefangenen Bälle werden in einem Versteck (offenen Kasten) gesammelt.

Varianten:

- Zeit stoppen, welches Team schneller alle Bälle abfängt.
- Bälle werfen bzw. rollen und werfen.



BLEIB AM BALL!

Nestball

Ort:

Indoor

Material:

Matten

(draußen: Hütchen),

Abwurfbälle

Dauer:

10-15 Minuten

Gruppengröße:

ab 9 Kinder

Spielablauf:

Alle Mitspieler*innen teilen sich in Gruppen auf und stellen eine Tierfamilie dar. Jede Tierfamilie bekommt ein eigenes Nest (Matte), das sie im Dschungelfeld platzieren darf. Die Tierfamilien versuchen, einander mit einer Kokosnuss (Ball) abzuwerfen. Mit der Kokosnuss in der Hand darf nicht gelaufen, aber einem Familienmitglied zugespielt werden. Wer getroffen wird, muss sich in das eigene Nest zurückziehen, um Kräfte zu sammeln. Von dort kann man sich befreien, wenn man es schafft, jemanden vom Nest aus abzuwerfen. Herumlaufende Tiere dürfen die Nester nicht berühren, aber einem Teammitglied im Nest zuspielen. Hier ist Teamwork gefragt, damit die Familienmitglieder nicht „verhungern“.

Varianten:

- Bei Zeit- oder Materialmangel kann das Spiel auch ohne Matten gespielt werden. Die getroffenen Kinder bauen sich ein Nest, indem sie auf der Stelle, wo sie getroffen wurden, verharren und sich von dort aus befreien können.



BLEIB AM BALL!

Kokosnuss

Ort:

Indoor

Material:

Bälle zum Werfen,
Medizinbälle,
Markierung/Linien;

Dauer:

5-10 Minuten

Gruppengröße:

ab 8 Kinder

Spielablauf:

In der Mitte des Spielfelds werden in gewissen Abständen Kokosnüsse (Medizinbälle) aufgelegt. Diese Kokosnüsse befinden sich in einer Grube (Zone durch Hütchen/Linien ca. 3 große Schritte breit abgrenzen), die niemand betreten darf. Zwei Mannschaften stehen jeweils in ihrer Spielfeldhälfte und versuchen mit Bällen die in der Mitte liegenden Kokosnüsse abzuwerfen und über die gegnerische Grundlinie zu treiben. Geht ein Ball verloren, muss der/die jeweilige Werfer*in den Ball holen. Wurfbälle in der Tabu-Zone dürfen nur „gefischt“ werden (Zehenspitzen außerhalb der Zone und in Bauchlage den Ball „fischen“)

Varianten:

- Kokosnüsse liegen auf Bänken, Kästen etc.
- Wurf-Art ändern: nur schwache Hand, beidhändig, überkopf etc.
- Felsbrocken (Gymnastikball) als Wurfziele.



BLEIB AM BALL!

MonkeyBall

Ort:

Indoor

Material:

Langbänke/andere Barrieren,
unterschiedliche Bälle

Dauer:

10-15 Minuten

Gruppengröße:

ab 10 Kinder

Spielablauf:

Der Turnsaal ist entlang der Mittellinie durch Langbänke geteilt. Alle Affen bewegen sich nur auf allen Vieren fort. Jeder Affe sucht sich vor dem Start einen Ball aus. Die zwei Mannschaften spielen die Bälle in das jeweils andere Feld und versuchen dadurch ihr Feld von Bällen frei zu räumen.

Gewonnen hat das Affenteam, das nach dem Kommando zu Spielende weniger Bälle im eigenen Feld hat.

Varianten:

- Vorgaben, wie die Bälle gespielt werden: nur mit der rechten/linken Hand, mit den Füßen etc.
- Mehr Bälle als Affen sind im Spielfeld.
- Zeit variieren.



BLEIB AM BALL!

Dschungelball

Ort:

Indoor

Material:

Abwurfbälle, Langbänke,
Markierungen/Hütchen

Dauer:

10-20 Minuten

Gruppengröße:

ab 12 Kinder

Spielablauf:

Die Tiere aus dem Dschungel treffen sich zu einem Abwurfspiel. Dabei formen sie zwei Gruppen, die gegeneinander spielen. Das Spielfeld wird in der Mitte durch Felsen (Langbänke) getrennt und durch Linien oder Hütchen seitlich und hinten begrenzt.

Die Teams dürfen sich frei im eigenen Feld bewegen und versuchen gemeinsam, ein Tier aus dem gegnerischen Feld abzuwerfen. Getroffene Tiere verlassen das Spielfeld und stellen sich an die Seitenlinie. Fängt aber ein Teammitglied einen direkten Wurf (ohne Boden-/Wandkontakt) von den Gegner*innen, dann darf das Tier, welches am längsten ausgesetzt hat, wieder in das Spielfeld zurückkehren. Das Spiel endet, wenn ein Team kein Tier mehr am Feld hat.

Varianten:

- Anzahl an Schritten mit Ball festlegen.
- Mehrere Bälle in das Spiel bringen.



BLEIB AM BALL!

Feuerwerk der Tiere

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

Gymnastikbälle,
verschiedenste Bälle

Dauer:

5-10 Minuten

Gruppengröße:

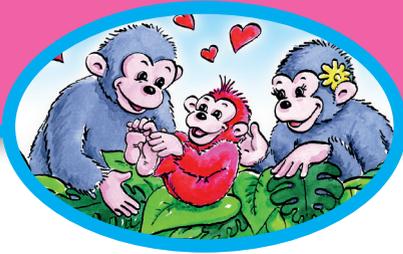
ab 8 Kinder

Spielablauf:

Jedes Äffchen bewegt sich im Spielfeld mit einem Gymnastikball, der geprellt wird. Auf ein Signal hin zündet jedes Tier ein Feuerwerk (Ball so hoch wie möglich prellen oder werfen). Die mitspielenden Affen sollen so rasch wie möglich einen neuen Ball fangen und wieder im Feld prellen.

Varianten:

- Unterschiedliche Ballarten verwenden.
- Verschiedene Aufgaben stellen, während der Ball in der Luft ist. (Drehung, 3x klatschen, hinsetzen etc.)
- **Im Kreis:** Jeder Affe prellt den Ball. Auf ein Signal gehen alle um eine Position im Uhrzeigersinn weiter und übernehmen den Ball der Nachbarin oder des Nachbarn.



GEMEINSAM STARK!

Dschungelduell

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

Stoppuhr,
Schaumstoffschläger
oder Schleifen

Dauer:

mind. 15 Minuten

Gruppengröße:

ab 12 Kinder

Spielablauf:

Eine Gruppe von Tieren sitzt um ein Feld und bildet eine Arena. Ein freiwilliger Affe sucht sich eine*n Partner*in zum Duell.

Die Partner*innen begrüßen sich durch dreimaliges Kreuzen der Schläger und sprechen deutlich im Kontakt zur Gegnerin/zum Gegner: „Auf ein faires Duell.“

Auf ein Signal vom Kopf der Affenbande startet das Duell. Die beiden spielenden Affen versuchen, den jeweils anderen mit der Banane (Schaumstoffschläger, Schleifen, etc.) zu berühren und möglichst viele Punkte zu sammeln.

Pro Berührung gibt es einen Punkt. Am Ende des Duells bedanken sich beide Affen durch Handschlag („Danke für das faire Duell“).

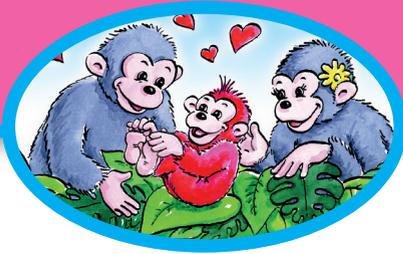
Die Herausforderung dauert zwischen 30 und 60 Sekunden. Sie beginnt und endet mit einem Zeichen oder dem Aufgeben des Partners/der Partnerin.

Verboten sind Berührungen im Gesicht, Intimbereich, bei Mädchen im Brustbereich.

Varianten:

- Dschungelduell angelehnt an Ringen: Gegner*innen sollen durch kontrollierte Bewegungen von aufgelegten Matten gedrängt werden.

Wichtig: Genaues Festlegen der Regeln vor Beginn des Kräftemessens.



GEMEINSAM STARK!

MonkeyFlott

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

Reifen, evtl. Musik

Dauer:

5-10 Minuten

Gruppengröße:

ab 8 Kinder

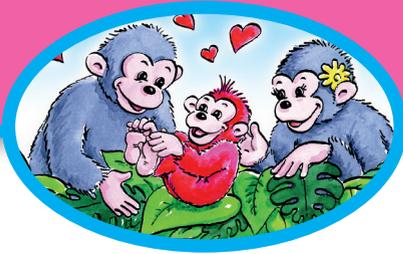
Spielablauf:

Pfützen (Reifen) werden im Spielfeld verteilt. Die Äffchen rasen im Vierfüßlergang quer durch den Dschungel. Auf Kommando müssen alle Kinder möglichst schnell auf allen Vieren in eine Pfütze springen.

Bis zum nächsten Kommando sollten die Affen in der Pfütze verbleiben, ohne rauszufallen. Hier ist gegenseitiges Festhalten und Teamwork gefragt.

Varianten:

- Nur Reifen in einer Farbe zählen.
- **Mit Musik:** Wenn die Musik stoppt, suchen sich die Kinder eine Pfütze.



GEMEINSAM STARK!

Flussüberquerung

Ort:

Indoor

Material:

2 Turnmatten pro Team

Dauer:

10-15 Minuten

Gruppengröße:

ab 8 Kinder

Spielablauf:

Alle Tiere befinden sich am Flussufer (Breitseite des Turnsaals). Jedes Team zu je 4-6 Tierchen hat zwei große Steine (Matten) zur Verfügung, um an das andere Flussufer zu gelangen. Sie kommen nur an auf den Steinen voran. Die Steine müssen also gemeinsam so weiter gelegt werden, dass alle Tiere das andere Flussufer erreichen.

Doch Vorsicht: Sobald ein Tier von einem Stein runterfällt oder mit den Füßen in den Fluss steigt, muss es vom gesamten Team gerettet werden (Schwimmbewegungen im Fluss). Erst danach dürfen sie weiterbauen.

Varianten:

- Andere Materialien oder Teppichfließen als Steine verwenden.
- 1 oder 2 Kinder sind „blind“ (Augenbinde).



GEMEINSAM STARK!

Affenbaby

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

Abwurfball

Dauer:

5-10 Minuten

Gruppengröße:

ab 12 Kinder

Spielablauf:

Die Dschungeltiere bilden einen großen Kreis. Im Kreis befinden sich mehrere Tierpaare, die sich jeweils aus einer Affenmama oder –papa und einem Affenbaby zusammensetzen.

Ein Elternteil steht vor dem Baby und schützt dieses vor den jagenden Tieren, die den Kreis bilden und das Baby mit einer Kokosnuss (Ball) zu treffen versuchen.

Das Affenbaby hält sich an den Hüften der Affeneltern fest, die ihr Baby schützen, indem sie den Würfen ausweichen oder diese abwehren. Gelingt es jemandem das Baby zu treffen, packt dieses Tier sofort das schlechte Gewissen und es wird zur neuen Beschützerin oder zum neuen Beschützer. Das getroffene Affenbaby kommt in den Kreis der Jäger*innen und das vormalige Elternteil wird nun zum neuen Baby, das geschützt werden muss.

Varianten:

- Zwei Bälle sind im Spiel.
- **Gruppe der Beschützer*innen und Affenbabygruppen:**
Die Affenbabys müssen die Eltern nicht mehr an der Hüfte packen, sondern dürfen sich frei bewegen. Die Elternteile sollen wieder ihre Babys beschützen.



GEMEINSAM STARK!

Dschungeltanz

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

Musik, Markierungen für das Spielfeld

Dauer:

5-10 Minuten

Gruppengröße:

ab 6 Kinder

Spielablauf:

Die Dschungeltiere feiern eine Party und laufen, springen oder tanzen zur Musik durch den Dschungel (Raum, Spielfeld). Wenn die Musik gestoppt wird, nennt der Kopf der Affenbande einen Körperteil (z.B. Hand, Fuß, Wange, Stirn, usw.) mit dem sich die Kinder berühren sollen.

Outdoor-Tipp: Bluetooth Lautsprecher mit Gerät (Smartphone, Musikanlage) koppeln.

Varianten:

- Möglichst viele Berührungen in der Musikpause als Ziel.
- Zusätzlich wird eine Anzahl der Körperteile genannt, die sich berühren sollen (z.B. 7 Ellbogen; 4 Waden) – sehr gut geeignet auch zur Gruppenbildung.



GEMEINSAM STARK!

Tiere zur Tränke

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

evtl. Wasserbehälter
mit Wasser

Dauer:

5-15 Minuten

Gruppengröße:

ab 5 Kinder

Spielablauf:

Kleine Gruppen aus etwa 5 Spieler*innen verwandeln sich in Tiere mit 6 Beinen und müssen den Weg zu einer Tränke schaffen. Um ein Tier darzustellen, müssen sich alle Mitspieler*innen so miteinander verbinden, dass nur 6 Beine den Boden berühren. Hüpfen, Hinken, auf den Rücken klettern, Huckepack, getragen werden, ... alles ist erlaubt, damit pro Gruppe ein Tier entsteht, das den Weg zur Tränke schafft, um daraus trinken zu können.

Varianten:

- Je nach Alter der Kinder mehr oder weniger Kinder pro Tier.
- Die Tränke kann Indoor ein Wassergefäß und im Freien ein richtiger Bach oder ein anderes Gewässer sein.



AUF DIE GERÄTE, FERTIG, LOS!

Reise durch den Dschungel

Ort:

Indoor

Material:

möglichst viele Geräte

Dauer:

ab 25 Minuten,

+ Auf- und Abbau

Gruppengröße:

ab 12 Kinder

Spielablauf:

Jedes Kind schlüpft in die Rolle eines Tieres. In einer Dschungelversammlung besprechen die Tiere gemeinsam mit der/dem Stammesältesten, wie eine Bewegungslandschaft aufgebaut werden kann, damit jedes Tier seine charakteristischen Fähigkeiten trainieren kann. Gemeinsam bauen die Tiere die Stationen auf.

Wenn die einzelnen Landschaften gut abgesichert sind, zeigen die jeweiligen Tiere die Übungsformen vor. Die Dschungeltiere klatschen Beifall und wollen nun auch die Kunststücke durchführen. Die Tiere teilen sich in Familien und machen eine Reise durch den Dschungel, indem die/der Stammesälteste ein Signal zum Start und Wechsel der Landschaften gibt.

Beispiele für Dschungellandschaften:

- **Rollende Baumstämme:** Langbank umgedreht auf Stäben, Kästen an die Stirnseite: „Balanciert über rollende Baumstämme!“
- **Krokodilgraben:** Tau zwischen zwei Kästen: „Schwingt euch von Insel zu Insel über den Krokodilgraben!“.

Varianten: Neue Landschaften in anderen Turnstunden aufbauen.



AUF DIE GERÄTE, FERTIG, LOS!

Dschungellandschaften

Ort:

Indoor

Material:

möglichst viele Geräte

Dauer:

ab 25 Minuten,
+ Auf- und Abbau

Gruppengröße:

ab 12 Kinder

Spielablauf:

Weitere Beispiele für Dschungellandschaften:

- **Kokosnusswurf:** Ringe, Ball und Kasten - mit Ringen schwingen, Kokosnuss (Ball) mit Beinen aufnehmen und in einen Kasten ohne Deckel treffen.
- **Felsspalte:** Zwei dicke Matten hinter der großen Leiter oder Stangen einklemmen: „Wage den Abstieg!“
- **Affenstark:** Stangen/Leiter schräg nach oben befestigen und absichern: „Hangelt wie die Äffchen!“
- **Gratwanderung:** Reckstangen liegen am Boden: „Balanciert mit oder ohne Hilfen, ohne im Sumpf zu landen.“
- **Floßrettung:** Seil in ca. 1 Meter Höhe spannen. Mit Rollbrett über den Sumpf ziehen: „Überquert den Sumpf mit dem Floß.“
- **Lianen:** Alle Klettertaue installieren: „Hangelt euch wie Tarzan von Liane (Tau) zu Liane.“ (evtl. einen Zwischenstopp markieren)
- **Inselhüpfen:** kleine Kästen in springbaren Abständen aufstellen: „Hüpft von Insel zu Insel!“

Varianten: Die Landschaftsgestaltung ist fast grenzenlos.



AUF DIE GERÄTE, FERTIG, LOS!

Dschungelexpedition

Ort:

Indoor

Material:

möglichst viele Geräte

Dauer:

ab 25 Minuten,
+ Auf- und Abbau

Gruppengröße:

ab 12 Kinder

Spielablauf:

Ebenso wie im Spiel „Reise durch den Dschungel“ beschrieben, bauen die Dschungelbewohner*innen Landschaften auf. Die Landschaften müssen dieses Mal verbunden werden. Diese können über Hängebrücken (Seile), Pfützen (Reifen), Steine (kleine Kästen), Wege (unterschiedliche Matten) usw. erreicht werden.

Die ganze Herde bewegt sich nun durch den Dschungel. Doch Vorsicht, es lauern überall Gefahren! Ein Fehltritt (Boden berühren) bedeutet, dass man im Moor versinkt. Versunkene Tiere sinken langsam zu Boden und müssen von anderen Tieren gerettet (gemeinsam aufheben und auf die Beine stellen) werden.

WICHTIG: Jede Landschaft sollte ausreichend gesichert und von allen Seiten geschützt sein.

Tipp: Mit anderen Herden aus unterschiedlichen Tierklassen Kontakt aufnehmen und die Dschungellandschaft gemeinsam und nacheinander nutzen. Das spart Zeit beim Auf- und Abbau.

Varianten:

- Fangspiel auf den Landschaften: Versunkene Tiere müssen eine Bewegungsaufgabe absolvieren, bevor sie wieder am Spiel teilnehmen dürfen.



AUF DIE GERÄTE, FERTIG, LOS!

MonkeyKullern

Ort:

Indoor

Material:

Langbänke, Barren,
Weichbodenmatte,
oder Turnmatten,
Matten zum Sichern

Dauer:

10-15 Minuten,
+ Auf- und Abbau

Gruppengröße:

ab 8 Kinder

Spielablauf:

Eine Langbank wird von einer Seite, 3 Langbänke von der anderen Seite am Barren eingehängt. Auf einer Seite werden die Matten auf die Langbänke gelegt. Der Sumpf (Boden) sollte hier auch ausreichend gesichert sein. Die Kinder gehen auf einer Seite auf den Barren und kullern auf der anderen Seite nach unten.

Varianten:

- Höhe des Barrens verstellen.
- Rolle vorwärts/rückwärts und andere Kullermöglichkeiten können präsentiert werden.



AUF DIE GERÄTE, FERTIG, LOS!

Schatzsuche

Ort:

Indoor

Material:

Dschungel:
unterschiedliche Geräte
Affen: Markierungshütchen,
Abwurfbälle

Dauer:

20 Minuten,
+ Auf- und Abbau

Gruppengröße:

ab 10 Kinder

Spielablauf:

Aufbau: Für die Gruppe der Schatzsucher*innen wird eine Gerätebahn mit verschiedenen Geräten als Hindernisse aufgebaut. Die Gruppe der Affen hat ein markiertes Feld, von welchem aus sie die Schatzsucher*innen mit weichen Bällen abwerfen sollen.

Ablauf: Die Schatzsucher*innen haben die Aufgabe, den Dschungel zu durchqueren, ohne von den Affen mit einer Kokosnuss (Softball) getroffen zu werden. Dabei sollen sie sich geschickt durch den Dschungel bewegen und ausweichen. Die Affen müssen sich die Kokosnüsse immer wieder zurückholen und dürfen nur von ihrem Revier aus (abgegrenzter Bereich) werfen. Getroffene heben die Hand und gehen zurück an den Start. Schatzsucher*innen, die den Dschungel durchqueren, dürfen sich einen Schatz (Kiste mit Wurfsäckchen/Tennisbällen) mitnehmen.

Mögliche Dschungelaufgaben: Balancieren, Reifen springen, über den Bock springen, Kästen überspringen, Rollen auf Matten, Sprossenwand klettern, Koordinationsleiter, Slalom laufen uvm.

Varianten:

- Die Affen bewegen sich im Vierfüßlergang.
- Barrieren als Schutz für die Schatzsucher*innen aufstellen.



AUF DIE GERÄTE, FERTIG, LOS!

MonkeyJump

Ort:

Indoor

Material:

Weichboden-/Nieder-
sprungmatte

Dauer:

10-20 Minuten,
+ Auf- und Abbau

Gruppengröße:

ab 6 Kinder

Spielablauf:

Die Kinder führen Niedersprünge aus verschiedenen, selbst gewählten Höhen auf eine Weichboden-/Niedersprungmatte aus.

Absprungmöglichkeiten:

- Sprossenwände
- Kästen
- Leitern
- Schräge Bänke

Varianten:

- Zusatzaufgaben im Flug: Drehung um die Längsachse bis zu 360°, zugeworfenen Ball in der Luft fangen/zurückspielen, ...
- Zusatzaufgaben bei der Landung: beidbeinige Landung ohne weiteren Schritt, nach der Landung abrollen, ...



ZEIT ZUM ENTSPANNEN ...

Affenkönig*in

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

ohne Material

Dauer:

5-10 Minuten

Gruppengröße:

ab 8 Kinder

Spielablauf:

Ein SpürÄffchen verlässt den Raum. In der Zwischenzeit wird eine Affenkönigin oder ein Affenkönig auserwählt. Diese*r gibt den anderen „heimlich“ bestimmte Bewegungsmuster vor, während alle in Bewegung sind. Das SpürÄffchen kommt wieder herein und muss herausfinden, wer die/der Affenkönig*in ist. Diese*r sollte die Bewegungen in regelmäßigen Abständen ändern.

Varianten:

- Fortbewegungsart vorgeben (auf alle Vieren, nur rückwärts etc.).
- Das SpürÄffchen hat 3 Versuche.



ZEIT ZUM ENTSPANNEN ...

MonkeyMove

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

ohne Material

Dauer:

5-10 Minuten

Gruppengröße:

ab 4 Kinder

Spielablauf:

Zwei Kinder stehen hintereinander. Das Kind auf der hinteren Position berührt das vordere Kind, welches mit motorischen Aktionen rasch reagieren muss:

- Linker Oberarm wird berührt – mit rechter Hand unter der Achsel kratzen
- Rechter Oberarm wird berührt – mit linker Hand unter der Achsel kratzen
- Kopf wird berührt – Grätschsprung.
- Linker Oberschenkel wird berührt – rechtes Bein abgewinkelt vorne heben
- Rechter Oberschenkel wird berührt – linkes Bein abgewinkelt vorne heben

Varianten:

- Farben/Zahlen/Namen für die Kommandos z.B.: blau = mit rechter Hand unter der Achsel kratzen.
- Neue Bewegungen und Berührungen finden.



ZEIT ZUM ENTSPANNEN ...

Arche Noah

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

evtl. Augenbinde

Dauer:

5-15 Minuten

Gruppengröße:

ab 10 Kinder

Spielablauf:

Ein Kind stellt die Arche Noah dar, ein Schiff, auf dem sich alle Tiere der Welt befinden. Ein weiteres Kind darf der Leuchtturm sein. Die beiden starten an entgegengesetzten Enden des Spielfeldes. Wegen des dichten Nebels kann das Schiff nichts sehen, also schließt es seine Augen (oder bekommt eine Augenbinde bzw. Ähnliches). Die übrigen Mitspieler*innen verteilen sich im Spielfeld und stellen Felsen, Sandbänke oder Eisberge dar.

Die Arche Noah gibt ein Signal (Schiffshorn: „tuuut“) ab, worauf der Leuchtturm mit einem Signal (Nebelhorn) antwortet. Auch die Felsen geben Signale von sich, wenn das Schiff in die Nähe kommt (piepsen, Wassergeräusche etc.).

Ziel des Schiffes ist es, den Leuchtturm zu erreichen, ohne gegen ein Hindernis zu krachen.

Varianten:

- Mehrere Leuchttürme, die das Schiff nacheinander erreichen muss.



ZEIT ZUM ENTSPANNEN ...

Finde die Banane

Ort:

Indoor / Outdoor

Material:

Tennisball/kleiner
Gegenstand

Dauer:

5-15 Minuten

Gruppengröße:

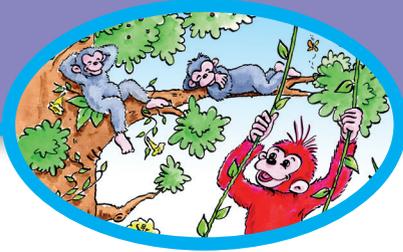
ab 10 Kinder

Spielablauf:

Eine Affenbande bildet einen engen Kreis, sodass alle Affen Schulter an Schulter stehen. Ein SpäherÄffchen steht in der Mitte. Die/der Stammesälteste schleicht außen um den Kreis und legt einem Äffchen die Banane (kleiner Gegenstand) in die Hand. Die Affenbande soll nun heimlich die Banane hinter dem Rücken im Kreis umhergeben. Auch Richtungswechsel sind erlaubt. Auf ein Signal muss das SpäherÄffchen erraten, wer gerade die Banane in der Hand hält. Wurde richtig geraten, so darf es in seiner Rolle bleiben, ansonsten wird gewechselt.

Varianten:

- Die Affenbande blickt nach außen.
- Mehrere Bananen werden weitergegeben.
- SpäherÄffchen gibt das Stopp-Kommando.
- „Rechte Hand“ bedeutet, dass alle Affen mit der rechten Hand winken.



ZEIT ZUM ENTSPANNEN ...

Wer hat die Kokosnuss geklaut?

Ort:

Indoor / Outdoor

Material:

Schlüsselbund, Rassel etc.,
evtl. Schlafmaske

Dauer:

5-15 Minuten

Gruppengröße:

ab 10 Kinder

Spielablauf:

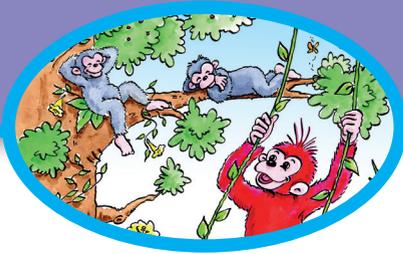
Die Dschungeltiere sitzen im Kreis. Ein kleines Äffchen schläft in der Mitte, indem es sich zusammenkauert und die Augen geschlossen hält. Vor seinem Kopf liegt die Kokosnuss (Gegenstand, der ein Geräusch macht).

Der Kopf der Affenbande zeigt auf ein Dschungeltier, das sich nun anschleicht, um die Kokosnuss zu stehlen. Das kleine Äffchen hindert den Dieb nicht daran, versucht aber zu erkennen, wer die Kokosnuss klaut.

Wenn das Tier, das die Kokosnuss gestohlen hat, wieder sitzt, geben alle Dschungeltiere die Hände hinter den Rücken. Nun rufen alle gemeinsam: „Wer hat die Kokosnuss geklaut?“ Das kleine Äffchen wacht auf und darf nun 3 Tiere fragen, ob sie seine Kokosnuss gestohlen haben. Diese müssen dann ihre Hände zeigen.

Varianten:

- Der Kopf der Affenbande zeigt auf zwei bis drei Tiere gleichzeitig, die sich anschleichen.



ZEIT ZUM ENTSPANNEN ...

Evolutionsspiel

Ort:

Indoor/Outdoor

Material:

ohne Material

Dauer:

5-15 Minuten

Gruppengröße:

ab 12 Kinder

Spielablauf:

Zu Beginn sind alle Kinder Meerestiere und bewegen sich im Raum. Die Kinder versuchen die Evolutionsstufen zu durchlaufen, um Menschen zu werden:

- Meerestier: Schwimmbewegungen mit den Armen
- Insekt: Flügelschläge mit den Armen
- Affen: lange Arme setzen beim Fortbewegen am Boden auf
- Mensch: aufrechter Gang

Treffen gleiche Tiere aufeinander, spielen sie miteinander „Schere-Stein-Papier“. Der/die Verlierer*in wird zum vorigen Tier in der Evolution und sucht weiter. Der/die Gewinner*in steigt in der Evolution auf zum nächsten Wesen. Das Spiel endet, wenn keine*r ein gleiches Tier auffindet und die restlichen Kinder zu Menschen geworden sind.

Varianten:

- Die Kinder finden eigene Bewegungen für das jeweilige Tier.
- **Weitere Evolutionsstufen:**
Schlange: schlängelnde Armbewegung; Vogel: Flugbewegungen im Laufen
- **Weitere Bewegungsformen:** am Boden kriechen, am Bauch vorwärts ziehen, Vierfüßler Gang.

Quellen

Quellen

Mit dem Anliegen Kinder zu bewegen, wurde diese Spielemappe „zu nicht kommerziellen“ Zwecken veröffentlicht.

- Pettilon, H. (2008). „**1000 Spiele für die Grundschule, von Adlerrauge bis Zauberbaum**“. Weinheim und Basel: Beltz Verlag.
- Jannan, M. (2008). „**Das Anti-Mobbing-Buch: Gewalt an der Schule - vorbeugen, erkennen, handeln**“. Weinheim und Basel: Beltz Verlag
- Gregor, B., Roithinger, S. & Schwarz, H. (2008). „**Pausen & Sport sicher – Wertvolle Spiele 1**“. Wien: Pichler Verlag
- Gregor, B., Roithinger, S. & Schwarz, H. (2008). „**Pausen & Sport sicher – Wertvolle Spiele 2**“. Wien: Pichler Verlag.
- Fritz, J. (1996). „**Mainzer Spielkartei**“. Mainz: Mathias-Gründewald-Verlag.
- Bierögel S. & Hemming A. (2009). „**Sternstunden im Erlebnisturnen**“. Münster: Ökotopia Verlag.
- Zahner, L., Bürgi, F., Niederer, I., Liechti, B., Kriemler, S., & Puder, J. (2008). „**Kidz-Box. 25 Spiele und Tipps für Freude bei Bewegung und Ernährung**“. Abgerufen von:
https://gesundheitsfoerderung.ch/assets/public/documents/de/1-kap/fo_kusthemen/schule/kidz-box/Kidz-Box_-_Informationen_fuer_Lehrkraefte.pdf

Informationen und Kontakte

Für Pädagog*innen, Eltern und alle Interessierten

Bewegendes Begleitmaterial

- Lese- und Übungsbuch
- MoDo-Lied CD
- MoMo-Projekt Datenstick
- Bilder-Charts des Bewegungsrituals
- MoMonline – Bewegungs(tier)clips zum Mitmachen
- Stundenbilder und Experimente zum Thema Wasser

Verantwortlich für die Inhalte:

Christopher Schuh mit Manfred Simonitsch

Christopher Schuh, BEd MA
chris-schuh@gmx.at
Tel.: + 43 664 75056315

Mag. Manfred Simonitsch
companyhealthcoach@aon.at
Tel.: +43 664 4321256

Der „MoDo“ Affenmann kommt zu dir in die Schule

CompanyHealthCoaching e.U
Mag. Manfred Simonitsch
Franz-Fritsch Straße 2, A 4600 Wels
companyhealthcoach@aon.at
www.companyhealthcoach.at
Tel.: +43 664 4321256

Bezugsquellen

Mag. Manfred Simonitsch
companyhealthcoach@aon.at
Im „MoDo“ Webshop:
www.monkeymotion.at und
www.monkeydo.at

Gesamtgestaltung & Illustration

Conny Wolf
Grafik Design und Illustration
Tel.: +43 664 2314334
c.wolf@connywolf.com
www.connywolf.com

Förderung

Gefördert und finanziert mit Hilfe der Future Wings Privatstiftung:



„Wir haben es uns zum Ziel gemacht, junge Menschen auf ihrem Lebensweg zu fördern und ganzheitliche Projekte zum Thema „Lernen & Wachsen“ zu unterstützen.“

MonkeyMotion online

Hier findest du alle wichtigen Informationen rund um MoDo, sein Buch und alle seine Projekte.

www.monkeymotion.at

Außerdem stehen zahlreiche Downloads und vieles mehr zur Verfügung.

MoDOS
Bewegungsabenteuer

Monkey Motion

Das Buch

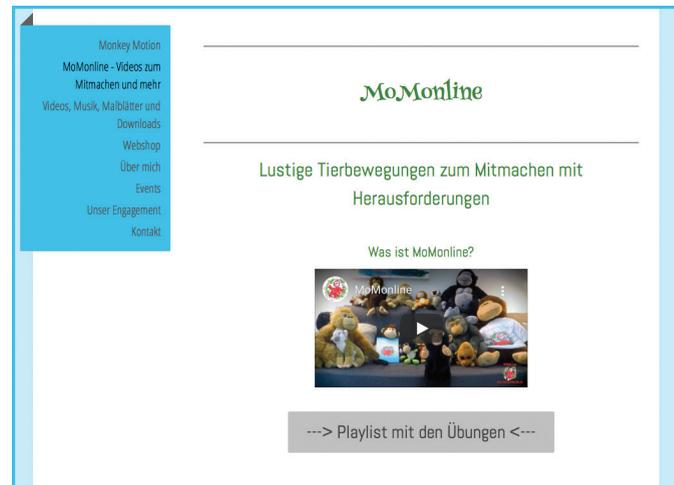
Erlebt mit MoDo sein Bewegungs-Abenteuer
Der größte Wunsch des kleinen, temperamentvollen MoDo, aus dem gemütlichen Affenstamm „Die Fauler“ ist es, die Kunst der perfekten Bewegung zu lernen.
Folgt MoDo bei seinem Abenteuer, das ihn zur besten Bewegungsschule im Affenwald führt

MonkeyMotion online

Videoclips zum Mitmachen

Mit MoMonline und MonkeyTOP bieten wir lustige Tierbewegungsübungen als Mitmach-Clips mit Herausforderungen für Bewegungsheld*innen in jedem Alter an.

www.monkeymotion.at



MonkeyMotion online

Stundenbilder für Lehrer*innen

Praxisnahe Stundenbilder mit Kopiervorlagen
und Experimenten rund um das Thema "Wasser"
stehen auf der Homepage zur Verfügung.

www.monkeymotion.at

Wasser ist Leben



Das Prinzip aller Dinge ist Wasser,
aus Wasser ist alles,
und ins Wasser kehrt alles zurück.

Thalet von Milet

MonkeyMotion Webshop

MonkeyMotion Webshop

Das Vorlesebuch für bewegungsbegeisterte Kinder, MoDo T-Shirt und die MoDo CD können hier bestellt werden.

www.monkeymotion.at

The screenshot shows the MonkeyMotion Webshop interface. On the left is a blue navigation menu with the following items: Monkey Motion, MoMotionline - Videos zum Mitmachen und mehr, Videos, Musik, Malblätter und Downloads, Webshop, Über mich, Events, Unser Engagement, and Kontakt. The main content area features two product listings. The first listing is for 'MoDos Bewegungsabenteuer - Das LESEBUCH', described as a 'Vorlesebuch für bewegungsbegeisterte Kinder von 6-9 Jahren'. The price is 9,90 €, and it is available with a 1-3 day delivery time. The second listing is for a 'Modo T-Shirt', described as a 'B & C Markenshirt' in size 152/164. The price is 18,00 €, and it is also available with a 1-3 day delivery time. Both products have a 'In den Warenkorb' button.

Spielen? Aber sicher!

Bitte achtet – besonders beim Einsatz von Geräten – auf eine ausreichende Sicherung. Unter dem Aspekt der Sicherheitsförderung ist eine sorgfältige Planung und Durchführung der Spiele, angepasst an die jeweiligen Gruppen und Rahmenbedingungen, unerlässlich.

Für unzureichende Sicherheitsmaßnahmen wird von den Autoren keine Verantwortung übernommen.