

Mitmach-Akrobatikabzeichen

> Bronze <

Bringen Sie Bewegung und Teamgeist in Ihren Sportunterricht!

Sie suchen nach einer spannenden Möglichkeit, Ihre Schülerinnen und Schüler für Bewegung, Akrobatik und Zusammenarbeit zu begeistern? Dann ist das **Mitmach-Akrobatikabzeichen – Bronze** genau das Richtige!



Warum mitmachen?

- ✓ **Motivation steigern** – Spielerische Herausforderung mit einer Auszeichnung als Ziel
- ✓ **Teamarbeit fördern** – Gemeinsames Erleben und gegenseitige Unterstützung
- ✓ **Vielfältige Bewegungserfahrungen** – Akrobatik verbindet Kraft, Balance und Koordination
- ✓ **Einfach umsetzbar** – Integrierbar in den regulären Sportunterricht

So funktioniert's

-  **Mitmachen:** Gemeinsam mit Ihrer Klasse verschiedene Akrobatik-Elemente einüben
-  **Abzeichen verdienen:** Die Schülerinnen und Schüler meistern die Bronze-Herausforderungen
-  **Erfolg feiern:** Mit einer Urkunde und dem offiziellen Bronze-Abzeichen

Jetzt starten!

Laden Sie das kostenlose Material herunter und bringen Sie mit **Flippi & Flaps** neuen Schwung in Ihren Unterricht!

Gemeinsam stark – gemeinsam erfolgreich!





Inhalt des Bronze Abzeichens



Was ist alles im Bronze-Paket?

- ✓ **Einleitung – Wie funktioniert das Mitmach-Programm „Flippi & Flaps“ ?**
- ✓ **Elternbrief**
- ✓ **Hinweise zur Sicherheit**
- ✓ **Stundenverlauf**
- ✓ **Aufbau der Halle**
- ✓ **Beschreibung der Elemente A bis F mit QR-Codes**
- ✓ **Bronze Abzeichen DIN A4 Karten**
- ✓ **Handgriffe zum Bronze Abzeichen DIN A5**
- ✓ **Spielanleitungen**
- ✓ **Bonbon Challenge Karten DIN A5**
- ✓ **Yogawürfel – Bastelanleitung**
- ✓ **Würfel Bingo**
- ✓ **Wirf eine Münze**
- ✓ **Yoga Karten DIN A5 (Y Bronze)**
- ✓ **Zirkel Karten DIN A5 (Z Bronze)**
- ✓ **Trainingsplan (Wochenplan mit 6 Übungseinheiten) mit QR-Code zur ganzen Kür**
- ✓ **Choreografie als kleine Aufführung**

Mitmach-Akrobatikabzeichen

Ein Programm, das Kinder auf einfache und sichere Weise die Sportart näherbringt



Hallo liebe Lehrkräfte und an der Sportakrobatik interessierte Personen, wir würden Sie gerne in die Sporthalle begleiten, damit viele Kinder unsere Sportart kennenlernen können. Und das Beste dabei ist, dass Sie keine Experten sein müssen. Wir haben alles für Sie vorbereitet. Aber zuerst stellen wir uns vor:

Ich bin die **Flippi** und bin die Oberpartnerin von **Flaps**. In der Sportakrobatik nennen die das auch „Top“ oder „Oberfrau“ obwohl ich noch ein Mädchen bin. Und ich bin der **Flaps**, bin der Unterpartner von **Flippie**, mich bezeichnen die Sportakrobaten als „Base“ oder „Untermann“. Und das, obwohl ich noch ein Junge bin. Wenn wir zusammen Pyramiden und andere Figuren bauen und uns werfen und fangen, bezeichnet man uns in der Sportakrobatik als ein „Gemischtes Paar“.

Wenn **Flippi** zuhause mit ihrer kleinen Schwester oder ihrer besten Freundin zusammen turnt, ist das die Disziplin „Damen Paar“. **Flaps** turnt auch öfter mit seinem Freund oder großen Bruder im Garten oder im Pausenhof, das ist dann die Disziplin „Herren Paar“

Nähre Informationen unter: <https://sportakrobatikbund.de/flippi-flaps/>



Warum Sport für Kinder so wichtig ist:

Viele Kinder und Jugendliche bewegen sich zu wenig. 54 Prozent der 4- bis 5-Jährigen erreichen die von der Weltgesundheitsorganisation (WHO) empfohlene Mindestmenge von 60 Minuten pro Tag an körperlicher Aktivität nicht.

Für die ganzheitliche Entwicklung von Kindern ist sportliche Betätigung ein wichtiger Aspekt. Sportarten, wie die Sportakrobatik, eignen sich hervorragend um den gesamten Bewegungsapparat zu entwickeln. Durch regelmäßiges Training können Kinder auch ihre sozialen Fähigkeiten verbessern sowie ein positives Selbstbild entwickeln. Sport im Allgemeinen und Sportakrobatik im Speziellen, bietet zudem viele Möglichkeiten zur kreativen Entfaltung und Spaß an gemeinsamer Bewegung.

Weshalb gerade Sportakrobatik?

Sportakrobatik bietet hier eine hervorragende Möglichkeit um diese sozialen und sportlichen Kompetenzen zu fördern. Durch das gemeinsame Training lernen die Kinder nicht nur ihre eigenen Stärken und Schwächen kennen, sondern auch die ihrer Partnerinnen oder Partner. Sie müssen sich aufeinander verlassen können und Vertrauen zueinander aufbauen. Zudem werden bei der Sportakrobatik Körpergefühl, Koordination sowie Kraft und Ausdauer trainiert, alles wichtige Fähigkeiten für ein gesundes Leben. Auch mentale Aspekte wie Konzentration, Disziplin und Selbstbewusstsein werden gestärkt. Gerade in Zeiten von Social Distancing ist es wichtig, dass wir unseren Kindern Möglichkeiten bieten um wieder mehr Kontakt mit anderen zu pflegen. Die Sportakrobatik kann dabei helfen: In kleinen Gruppen wird zusammen trainiert; man lernt neue Leute kennen; man unterstützt sich gegenseitig beim Erreichen neuer Ziele. Insgesamt also gibt es viele gute Gründe dafür, sich für die Sportakrobatik zu entscheiden – sei es als Hobby oder im Wettkampfsport. Neben den körperlichen Vorteilen steht vor allem der Spaß am gemeinsamen Trainieren im Mittelpunkt! Dabei ist es egal, ob man Anfänger oder schon fortgeschritten ist - jeder kann seine Fähigkeiten verbessern und sich weiterentwickeln. Auch die Wettkämpfe bieten eine großartige Möglichkeit, um das Gelernte unter Beweis zu stellen und Erfahrungen im Wettbewerb zu sammeln. Zusammengefasst bietet Sportakrobatik also nicht nur körperliche Vorteile wie Körperbeherrschung und Ausdauer, sondern auch soziale Kompetenzen wie Teamwork und Vertrauen sowie mentale Stärken wie Konzentration und Selbstbewusstsein.

Was ist wichtig in der Sportakrobatik?

Eine wichtige Fähigkeit für das Selbst- und Körperbild von Kindern und Jugendlichen ist die Einschätzung der eigenen körperlichen Belastbarkeit. Hierzu gehört auch das Entspannen und Spaß haben bei Bewegung und Anstrengung.

Warum Sportakrobatik im Kindergarten, Schule und im Verein?

Sportakrobatik arbeitet mit dem „Gerät Körper“ und ist ein idealer Ansatzpunkt für Lern- und Entwicklungsprozesse in den Bewegungsstunden, im Sportunterricht und im Vereinssport. Im körperlichen Miteinander-Umgehen entstehen aus Bewegungsaufgaben kleine Kunststücke sowie vielseitige Körper- und Bewegungserfahrungen. Dabei werden nicht nur motorische Fähigkeiten wie Koordination, Gleichgewicht und Krafttraining, sondern auch soziale Kompetenzen gefördert. Durch das gemeinsame Üben von Partner- oder Gruppenübungen lernen die Kinder Vertrauen zu ihren Mitschülern aufzubauen und sich gegenseitig zu unterstützen. Zudem bietet Sportakrobatik eine ideale Möglichkeit für kreative Gestaltungsmöglichkeiten im Unterricht. Die Kinder können ihre eigenen Bewegungsabläufe entwickeln und diese in kleinen Choreografien umsetzen. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Auch im Vereinssport kann Sportakrobatik ein wichtiger Bestandteil sein. Hier haben die Kinder die Möglichkeit ihr Können bei Wettkämpfen unter Beweis zu stellen und Erfahrungen im Umgang mit Siegen aber auch Niederlagen zu sammeln. Insgesamt ist Sportakrobatik also mehr als nur sportliche Bestätigung - es fördert ganzheitlich sowohl den Körper als auch den Geist der jungen Teilnehmerinnen und Teilnehmer!

Wie funktioniert das Mitmach-Programm?

Es gibt 18 Paarelemente, die in sechs Strukturgruppen (senkrechte Spalten A-F) unterteilt sind. In den einzelnen Strukturgruppen (waagerechte Spalten) gibt es drei Stufen mit zunehmender Schwierigkeit (1-3 Value). Optional gibt es drei

Strukturgruppen mit 9 individuellen Elementen (Einzelelemente - Senkrechte Spalten G-I). In den einzelnen Strukturgruppen (waagerechte Spalten, 1-3 Value) gibt es drei Stufen mit zunehmender Schwierigkeit.

Zum Erreichen des Abzeichens müssen mindesten sechs Elemente aus den Strukturgruppen (je ein Element aus jeder Strukturgruppe - waagerechte Spalten, 1-3 Value) gezeigt werden.

Optional können auch 3 individuelle Elemente gezeigt werden. Auch hier muss aus jeder Strukturgruppe mindestens ein Element (je ein Element aus jeder Strukturgruppe - waagerechte Spalten, 1-3 Value) gezeigt werden.

Die Elemente (Paar- optional individuelle Elemente) aus einer Strukturgruppen (waagerechte Spalten, 1-3 Value) können frei gewählt werden.

Die gezeigten Paar- bzw. auch individuellen Elemente werden auf der Aufgabenkarte markiert. Am Ende werden die Value aus den gezeigten Elementen addiert und eine Urkunde ja nach erbrachter Leistung mit Gold, Silber oder Bronze ausgestellt.

Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde und eine Auszeichnung (Button/Medaille)

Nähre Informationen unter: <https://sportakrobatikbund.de/flippi-flaps/>

Ansprechpartner:

ausbildung@sportakrobatikbund.de

geschaeftsstelle@sportakrobatikbund.de

Aufgabenkarten Flippi & Flaps

Mitmach-Programm des Deutschen Sportakrobatik Bundes DSAB



	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	Erreichte Punkte
A				2
B				3
C				2
D				3
E				1
F				1
Gesammelte Punkte	6 - 9 Punkte = Bronze 10 - 15 Punkte = Silber 16 - 18 Punkte = Gold			12

G	Mittelspagat oder Grätschstütz	Mittelspagat oder Seitspagat	Brücke	1
H	Handstand Rücken vorwärts	Handstand Rücken rückwärts	Kopfstand oder Standwaage	2
I	Rad	2 Räder in direkter oder indirekter Folge	Rackmann	3
Gesammelte Punkte	9 - 14 Punkte = Bronze 15 - 20 Punkte = Silber 21 - 27 Punkte = Gold			18

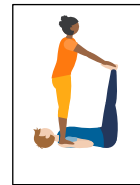


Liebe Eltern der Klassen ____ und Akrobatik Begeisterte,



in den kommenden Wochen möchten wir SportlehrerInnen allen Kindern der Klassen ____ ermöglichen, ein „Akrobatik Abzeichen“ zu machen.

Hierzu werden im Sportunterricht, spielerisch die einzelnen Paar- Elemente erlernt um am Ende, in einem kleinen Wettkampf präsentiert werden zu können.



Warum Sportakrobatik ?

Sportakrobatik arbeitet mit dem "**Gerät Körper**" und ist ein idealer Ansatzpunkt für Lern- und Entwicklungsprozesse in den Bewegungsstunden, im Sportunterricht und im Vereinssport.

Im körperlichen Miteinander-Umgehen entstehen aus Bewegungsaufgaben kleine Kunststücke sowie vielseitige Körper- und Bewegungserfahrungen.

Was braucht man für Sportakrobatik?

Die Antwort ist ebenso überraschend wie einfach:



Kraft, Dynamik und Eleganz – diese drei Komponenten sind es, die die **Sportakrobatik** auszeichnen und von ihr so wunderbar vereint werden, wie von keiner anderen Sportart.



Das **Mitmach- Programm** wurde vom Deutschen Sportakrobatikbund extra für Schulen und Vereine entwickelt.

Wir konnten mit unserer Akrobatik AG einen wesentlichen Beitrag dazu leisten, dieses Programm publik zu machen. So sind wir derzeit Pilotschule und liefern wertvolle Tipps und Erfahrungen bei der Durchführung des Akrobatik Abzeichens.

Ich freue mich sehr, dass Ihre Kinder einen Teil dazu beitragen können.

Bei bestandener Prüfung erhält Ihr Kind eine Urkunde und einen Akrobatik Button.

Ihre SportlehrerInnen

Melanie Wagenblast

und

Claudia Strnad

Heubach, den 19.02.2024



Geeignete Kleidung:

Rutschfeste Schuhe tragen – am besten Gymnastikschuhe oder rutschfeste Socken.

Dicke Sportschuhe sind ungeeignet.

Haare zusammenbinden & Schmuck ablegen.



Hinweise für Lehrkräfte:

Aufwärmen & Vorbereitung

Mit einer guten Aufwärmphase starten.

Vorbereitende Spiele & Übungen einplanen.

Aufbau & Sicherheit

Auf sichere Haltung & korrekten Geräteaufbau achten.

Jedes „Kunststück“ **erklären, vormachen oder per Bild/Video zeigen.**

Matten und Hilfsgeräte für Vorübungen bereitstellen.

Organisation & Betreuung

Selbstständiges Üben mit **Aufbauplänen** ermöglichen.

Schüler unterstützen, beraten & ihre Selbstständigkeit fördern.

Fortschritte loben & evtl. **am Ende der Stunde vorführen.**

Wichtige Regeln für Schülerinnen & Schüler:

Absprachen & Kontrolle

Absprachen treffen & konsequent einhalten.

Bewegungen nicht abrupt abbrechen.

Sicheres Üben

Langsames, kontrolliertes **Auf- & Absteigen** – nicht abspringen!

Kästen mit Matten absichern.

Hilfe- oder Sicherheitsstellung mit einbeziehen.

Regeln für ein sicheres Miteinander:

Vertrauen & Kommunikation

Jeder muss sich auf den anderen verlassen können.

Verantwortung für die Sicherheit der Partner übernehmen.

Nach dem Üben reflektieren:

Wo gab es Probleme oder Schmerzen?

Was kann verbessert werden?

Was hat gut funktioniert?

Gemeinsame Organisation

Rollen & Positionen absprechen.

Hilfestellung gezielt organisieren.

Endpositionen sicher auflösen – niemals abspringen!

So bleibt der Sportunterricht sicher & macht allen Spaß!



Stundenverlauf

Akrobatik Mitmachprogramm

Vorbereitung

- **Matten auslegen:** Wie im Aufbauplan die Matten im Kreis auslegen – eine Matte pro Schülerpaar.
- **An jede Matte legen:**
 - 1 Trainingsplan
 - 1 Hütchen
 - 1 grüne Fahne
 - einige beliebige Sticker
 - Stifte zum Beschriften der Pläne
- **Je nach Aufwärmspiel zusätzlich:**
 - Bonbon Challenge → kleine Schüssel
 - Wirf eine Münze → 1 Münze pro Schülerpaar
 - Würfel Bingo → 1 Würfel pro Schülerpaar
-  **Sicherheit:** Sicherheitshinweise mit der Gruppe besprechen



Stundenverlauf

Akrobatik Mitmachprogramm

Aufwärmphase / Einstiegsspiele

Spielauswahl zur Erwärmung:

- Bonbon Challenge
- Würfel Bingo
- Yoga Würfel
- Wirf eine Münze

 **Hinweis:** Vor dem Start Sicherheitsregeln gemeinsam durchgehen.

Einführung in die Übungsphase

1. Schüler*innen in Paare einteilen.
2. Namen auf die Trainingspläne schreiben.
3. Jedes Element wird:
 - eigenständig
 - leise
 - mindestens fünfmal geübt.



Stundenverlauf

Akrobatik Mitmachprogramm

■ Bei Erfolg: grüne Fahne in das Hütchen stecken.

Lehrkraft prüft den Ablauf:

- Bei Gelingen: Sticker darf ins Plan Feld.
- Bei Fehler: Fahne wird entfernt, weiterüben.

✚ Einführung Element A

- Sitzkreis um mittlere Matte bilden.
- Mit einem Paar das **Element A** vorstellen:
 - Vorzeigen lassen
 - Handgriff erklären
 - Video über QR-Code bei Bedarf zeigen

🎯 Beginn der Übungsphase:

- Einzelkorrektur durch Lehrkraft
- Vorübungen im hinteren Hallenteil möglich

📌 **Tipp:** Beschreibungen der Elemente A–F und Handgriffe gut sichtbar an der Hallenwand anbringen.



Stundenverlauf

Akrobatik Mitmachprogramm

Weitere Elemente (B–F)

- Der Reihe nach besprechen und üben lassen.

Differenzierung:

- Üben auf:
 - Kastendeckel
 - zweiteiliger Kasten
 - dreiteiliger Kasten

 Nur **Elemente A bis C** eignen sich dafür.

Videoanalyse zur Korrektur

- Nach Beherrschung aller Elemente:
 - Übung auf Langbodenläufer
 - Aufzeichnung durch Lehrkraft
 - Sofortige Rückmeldung & Stickervergabe

! Fehlerhafte Elemente können mit Standbild besprochen und verbessert werden.



Stundenverlauf

Akrobatik Mitmachprogramm

❏ **Abschluss: Kür & Wettkampf**

- Kurze Aufwärmung
- Vorführung aller Kürübungen (optional mit Musik)
- Lehrkraft bewertet als Kampfrichter*in und füllt Wettkampfkarten aus

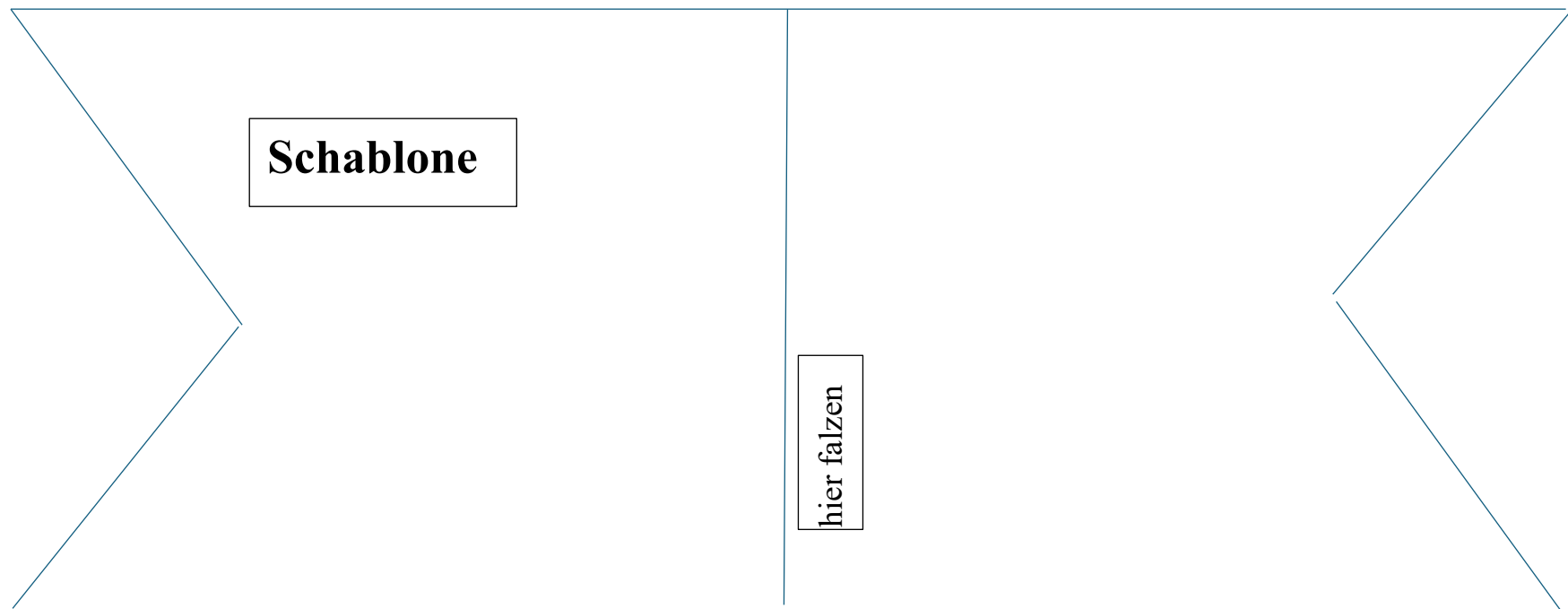
🏆 **Auszeichnung:**

- Akrobatik-Mitmachabzeichen
- Urkunde für jedes erfolgreiche Paar

Aufbau in der Halle



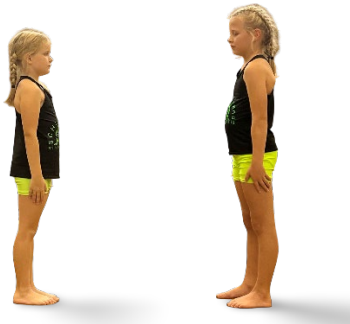
Bastelanleitung grüne Fähnchen



Pro Paar ein Fähnchen herstellen. Hierzu aus grünem Fotokarton die Schablone zuschneiden. In der Mitte falten und einen Trinkhalm in die Mitte kleben. Anschließend das gefaltete Fähnchen zusammenkleben.

Handstand	A 1 Bronze	
Standwaage	Unterarmgriff	

1. Neutrale Position: UP und OP stellen sich hüftbreit gegenüber auf
2. Griff: Unterarmgriff
3. OP macht eine Standwaage
4. UP und OP strecken dabei beide ihre Arme
5. Bild: Es soll ein Ball auf den Armen von UP zu OP rollen können
6. Element 3 Sekunden halten
7. Handgriff lösen
8. UP und OP neutrale Position



1. neutrale Position



2. Unterarmgriff



3.- 6. Element 3 Sekunden halten

Wirf eine Münze 1	Y 1 gestreckte Katze	
Würfel 1 Würfel Bingo 1	Y 2 Stocksitz	



A 1 Handstand



Unterarmgriff



Hand in Hand

Stehen	B 1 Bronze	
Kleine Galionsfigur	Unterarmgriff	

1. UP sitzt im Fersensitz und OP steht in neutraler Position, hüftbreit
2. Griff: Unterarmgriff
3. OP steigt auf die Oberschenkel von UP, Füße stehen gerade, Arme sind angewinkelt
4. UP und OP lehnen sich gleichzeitig nach hinten und strecken dabei die Arme
5. Element 3 Sekunden halten
6. UP zieht OP wieder in senkrechte, stehende Position
7. OP steigt von UP und der Handgriff löst sich



1. Startposition



2. Unterarmgriff



3. gerade aufsteigen



4. Element 3 Sekunden halten

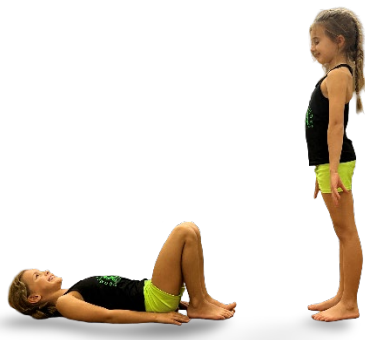
Wirf eine Münze 1	Y 3 Vogel	
Würfel 1 Würfel Bingo 1	Y 4 Brücke	



B 2 Stehen

Stützen	C 1 Bronze	
Kleiner Flieger	Hand in Hand	

1. UP liegt auf dem Rücken, Beine sind aufgestellt, OP steht hüftbreit
2. UP legt die Füße auf die Hüfte des OP, Füße sind leicht ausgestellt
3. Griff: Hand in Hand
4. UP winkelt die Beine 90 Grad an und OP lehnt sich mit gestrecktem Körper auf die Füße, Arme dabei strecken
5. OP darf dabei die Füße etwas nach hinten rücken
6. Element 3 Sekunden halten
7. Auflösen in umgekehrter Reihenfolge



1. Startposition



2. Füße auf Hüfte legen



3. Hand in Hand



4. Element 3 Sekunden halten

Wirf eine Münze 1	Y 5 Tisch	
Würfel 1 Würfel Bingo 1	Y 6 Esel	



C 1 Stützen

Cupe	D 1 Bronze	
Stehen auf Hand	Fuß-Hand	

1. UP liegt auf dem Rücken, Beine sind aufgestellt, OP steht in neutraler Position, hüftbreit hinter UP
2. UP hebt die Beine in die Senkrechte und OP hält sich an den Füßen fest
3. UP legt die Hände neben die Ohren, OP steigt auf die Hände, die Finger umschließen dabei die Ferse fest
4. Element 3 Sekunden halten
5. Auflösen in umgekehrter Reihenfolge



1. Startposition



2. festhalten



3. Handhaltung UP



3. aufsteigen



3. Fußhaltung

Wirf eine Münze 1	Y 2 Stocksitz	
Würfel 1 Würfel Bingo 1	Y 7 Boot	



D 1 Cupe



Fußhaltung Fuß-Hand



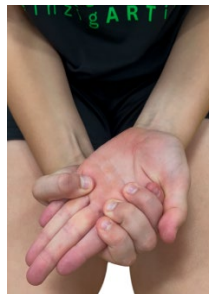
Handhaltung UP auf Höhe der Ohren

Abwurf	E 1 Bronze	
Strecksprung Cupe	Cupe	

1. UP sitzt im Fersensitz und OP steht hüftbreit davor
2. UP nimmt Cupe Haltung, dabei liegt das Cupe auf den Oberschenkeln
3. OP hält sich an den Schultern von UP fest und stellt die Fußspitze (Ballen) in das Cupe
4. UP zieht die Arme senkrecht nach oben, dabei wird der Schwung durch das Heben des Gesäßes noch verstärkt
5. OP drückt sich gleichzeitig mit gestrecktem Druckbein aus dem Cupe ab und macht einen Strecksprung
6. OP landet in T- Haltung, die Arme sind seitlich abgespreizt



1. Startposition



2. Cupe UP



3. OP festhalten



3. nur Fußspitze



4.- 5. Abwurf



6. Endposition

Wirf eine Münze 1		Z 1 Strecksprung Boden
Würfel 1 Würfel Bingo 1		Z 2 Strecksprung Bank



E 1 Abwurf



Cupe



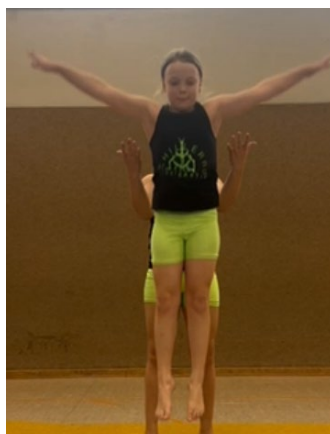
Nur Fußspitze im Cupe beim Abwurf

Fangen	F 1 Bronze	
Strecksprung	Fangen	

1. UP und OP stehen hintereinander, UP hält an der Hüfte von OP
2. OP führt einen Strecksprung aus, UP zieht dabei OP an der Hüfte nach oben
3. OP landet in T- Haltung wobei UP unter den Oberarmen OP auffängt



1. Startposition



2. Strecksprung



3. fangen



Wirf eine Münze 1		Z 1 Strecksprung Boden
Würfel 1		Z 2 Strecksprung Bank
Würfel Bingo 1		Z 3 Springen auf Bank



F 1 Abwurf



T-Haltung beim Fangen



Daumen ist hinten! (Klammergriff)



Spielanleitung Bewegungsspiele

Bonbon Challenge

Element	Beschreibung
Ort	Mattenkreis, Karten in der Mitte
Ablauf	Karte wird aufgedeckt – zeigt eine Turnübung
Zeit	30 Sekunden (Countdown einspielen)
Ziel	Übung korrekt ausführen und am Ende „stehen“
Belohnung	Für jede gelungene Übung: 1 Bonbon in die Schüssel

Yoga-Würfel

Element	Beschreibung
Teilnehmer	Paarweise oder in Gruppen
Material	Selbst gebastelter Yoga-Würfel
Ablauf	Eine Übung wird durch Würfeln bestimmt
Ausführung	Alle oder bestimmte SchülerInnen führen die Übung aus



Spielanleitung Bewegungsspiele



Würfel-Bingo

Element Beschreibung

Teilnehmer Paarweise oder in Kleingruppen

Material Bingo-Spielfeld + 2 Würfel

Ablauf 1. Wurf: waagerechte Zahl 2. Wurf: senkrechte Zahl → Übung auf dem entsprechenden Feld wird gemacht

Regel Erst nach Ausführung darf erneut gewürfelt werden

Ziel Erste Gruppe mit Bingo-Reihe (waagrecht, senkrecht oder diagonal) gewinnt



Wirf eine Münze

Element Beschreibung

Material „Wirf eine Münze“-Plan

Ablauf Münze werfen → passende Übung vom Plan ablesen und ausführen

Übersicht – Elemente & zugehörige Karten/Spiele

Level: Bronze-Abzeichen

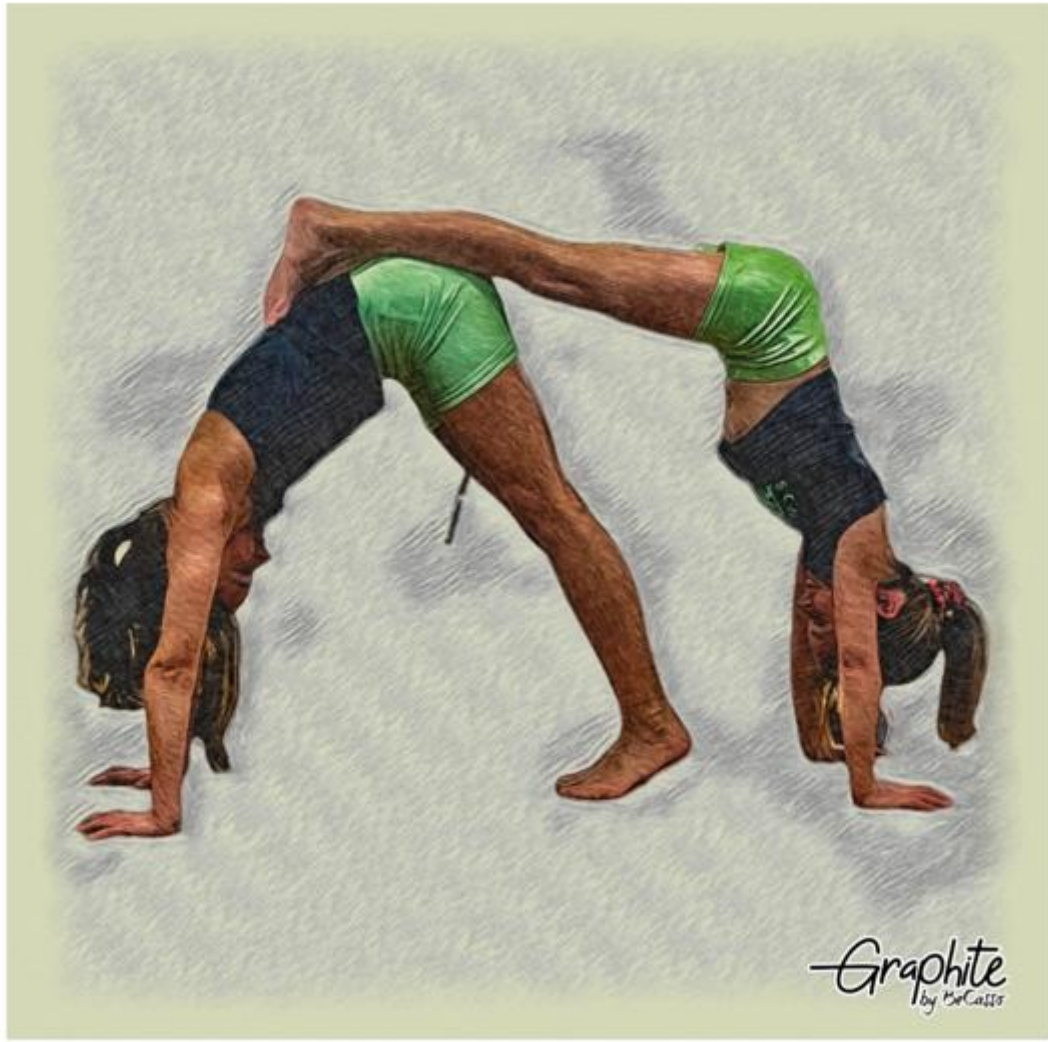
Element	 Yoga-Karte	 Münze	 Bingo	 Bastelwürfel	 Zirkel-Karten
A1	Y1: Gestreckte Katze	✓ 1	✓ 1	✓ 1	
	Y2: Stocksitz			✓ 1	
B1	Y3: Vogel	✓ 1	✓ 1	✓ 1	
	Y4: Brücke	✓ 1	✓ 1	✓ 1	
C1	Y5: Tisch	✓ 1	✓ 1	✓ 1	
	Y6: Esel	✓ 1	✓ 1	✓ 1	
D1	Y2: Stocksitz			✓ 1	
	Y7: Boot	✓ 1	✓ 1	✓ 1	
E1	Y1: Gestreckte Katze	✓ 1	✓ 1	✓ 1	Z1: Stecksprung am Boden
					Z2: Strecksprung mit Bank
F1	Y5: Tisch	✓ 1	✓ 1	✓ 1	Z1: Strecksprung am Boden
					Z2: Strecksprung mit Bank
					Z3: Sprung auf Bank

Legende:

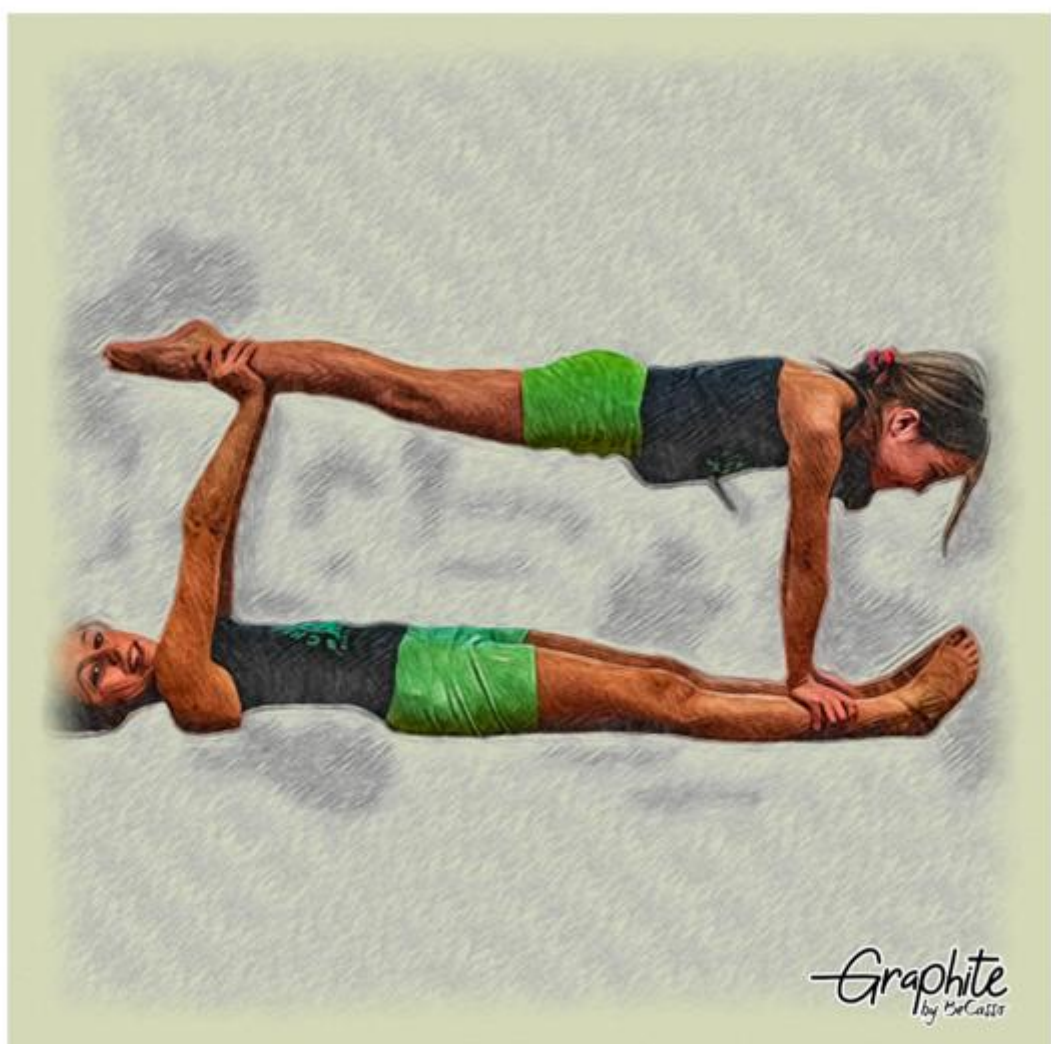
- **Yoga-Karte (Y)** = Zuordnung zur jeweiligen Körperübung aus dem Yogaset
- **Münze / Bingo / Würfel** = Spielform, bei der das Element auftaucht
- **Zirkel-Karten (Z)** = Zusätzliche Bewegungskarten für differenziertes Training oder Geräteeinsatz











Graphite
by BeCalle





Y 1 gestreckte Katze W 1



Y 2 Stocksitz W 1



Y 3 Vogel W 1



Y 4 Brücke W 1



Y 5 Tisch W 1

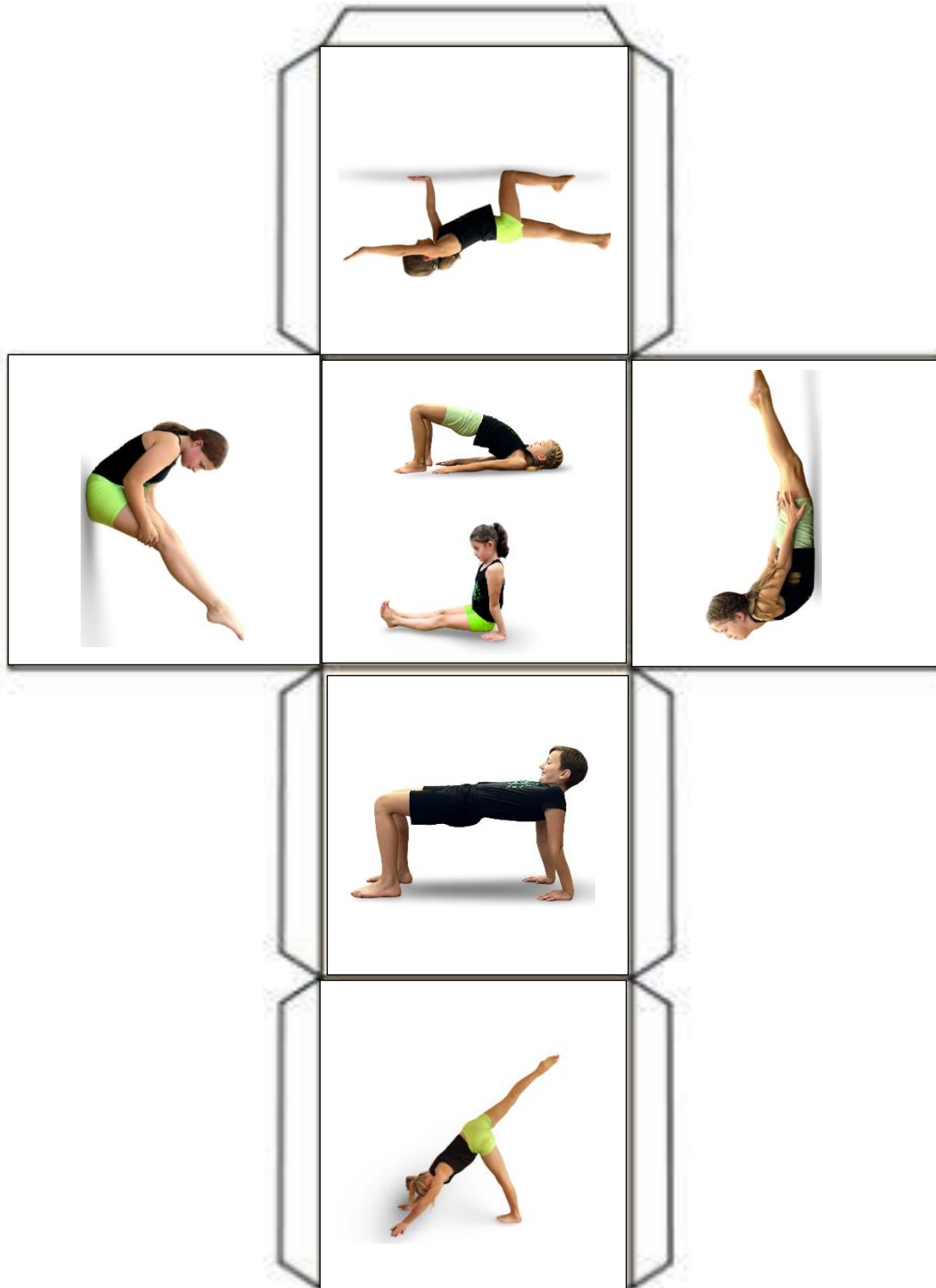


Y 6 Esel W 1



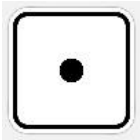
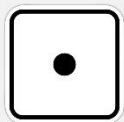
Y 7 Boot W 1

Bastelanleitung Würfel



W 1 zu Wirf eine Münze 1 und Bronze Abzeichen

Würfel Bingo

→ 2x würfeln ↓						
						
						
						
						
						
						

Akrobatik AG

Melanie Wagenblast

Schillerschule

Heubach

GMS 2024

Spielanleitung:

Es wird immer zweimal gewürfelt. Der erste Wurf bestimmt die Augenzahl senkrecht und der zweite Wurf bestimmt die Augenzahl waagrecht. Die gewürfelte Übung wird dann mindestens 10 Sekunden gehalten und im Anschluss angekreuzt. Wer hat als Erstes ein Bingo ? Es kann allein oder in Gruppen gespielt werden.

Das heißt alle 6 Übungen entweder waagrecht, senkrecht oder diagonal in der Reihe angekreuzt.

Wirf eine Münze 1

Jede Übung soll 30 Sekunden gehalten werden.	Kopf	Zahl
1		
2		
3		
4		
5		

Z 1

● E 1, ● E 2, ● F 1



Strecksprung auf dem Boden

Z 2

● E 1, ● F 1



Strecksprung von Bank

Z 3

● E 2, ● F 1, ● F 2



Springen auf Bank

Zirkel	Übung	Elemente
Z 1	Strecksprung auf Boden	 E 1,  E 2,  F 1
Z 2	Strecksprung von der Bank	 E 1,  F 1
Z 3	Springen auf die Bank	 E 2,  F 1,  F 2

Legende:	Legende:
	 E 1
	 E 2
	 F 1



Bronze

Datum: Jedes Element soll 5 mal wiederholt werden.						
						
						
						
						
						
						
Für jeden Sticker bekommt ihr einen Punkt. Punkte gesamt:						

Die Paare üben jedes Element 5mal und präsentieren es anschließend der Lehrperson. Ist das Element korrekt geturnt worden bekommen die Paare einen Sticker in das entsprechende Feld für dieses Element.

Sind in der Unterrichtsstunde alle Elemente korrekt geturnt worden so erhält das Paar 6 Punkte.

Falls nicht, dann können die Elemente, bei denen es noch keinen Sticker gegeben hat in der nächsten Unterrichtsstunde verstärkt geübt werden.

Der Übungsplan ist für insgesamt 6 Übungsstunden ausgelegt. Im Anschluss kann das Bronze Abzeichen im Wettkampf abgefragt werden.

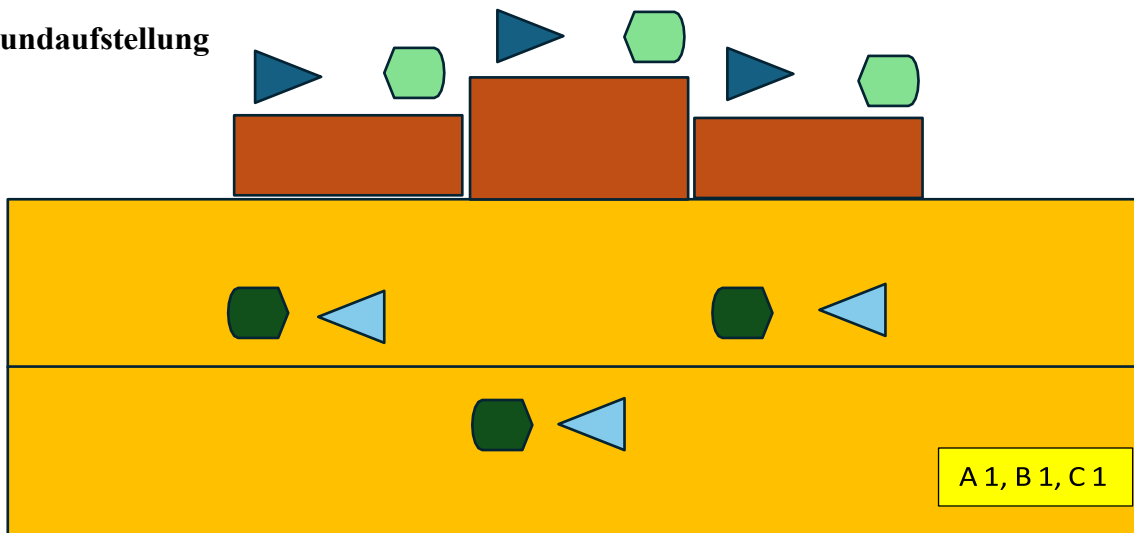
Kleine Choreografie

(für 12 SchülerInnen)

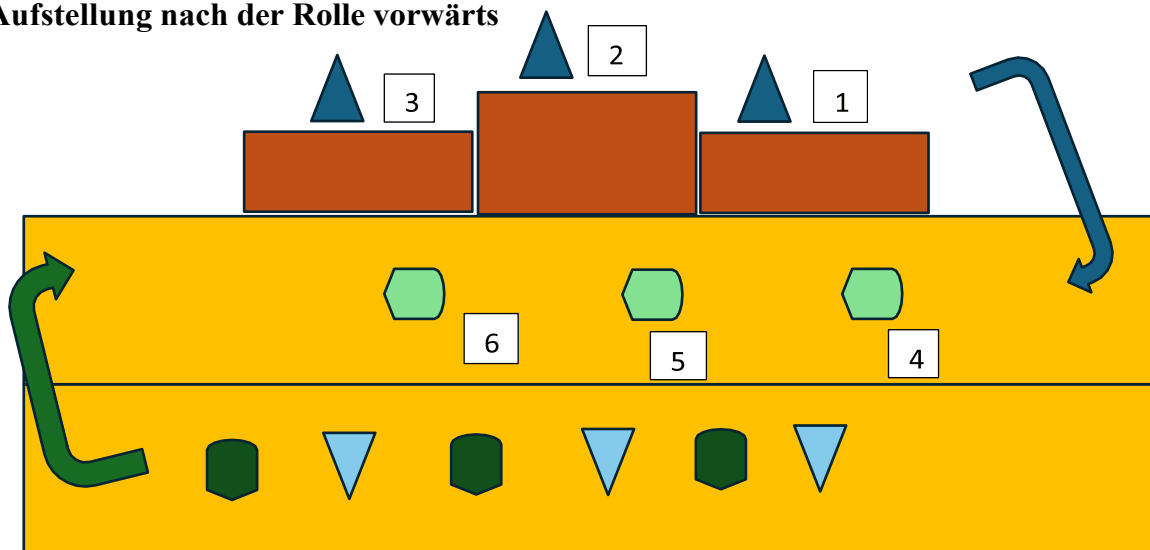
SchülerInnen stellen sich paarweise gegenüber auf dem Langbodenläufer, drei Paare stehen auf den Kästen im Hintergrund.
A 1 Standwaage, B 1 kleine Gallionsfigur, C 1 kleiner Flieger, alle stehen wieder auf, OP hilft UP mit beiden Händen hoch (vordere Reihe)
Die SchülerInnen, die auf der Matte stehen bilden eine Reihe und führen einen Strecksprung mit Rolle vorwärts aus, während die drei hinteren OP vom Kasten springen und sich zur Seite drehen. Die drei UP können in dieser Zeit eine Brücke machen oder Y 5 den Tisch.
Alle SchülerInnen gleichzeitig rücksenken in die Kerze und auf Kommando mit den Beinen Fahrrad fahren in der Luft.
Die UP auf den Kästen machen eine Kerze aus dem Liegen. Sie können Fahrrad fahren oder auch die Kerze halten.
Mit Schwung stehen alle wieder auf und laufen nun im Uhrzeigersinn, der Reihe nach hintereinander auf ihre neuen Plätze.
Die unteren drei Paare auf der Matte machen das Element D 1, OP springt dabei durch die Beine des UP in den Stand. OP läuft einmal um UP herum, UP geht in den Fersensitz, Element E 1 Abwurf aus dem Cupe .
Die UP der oberen drei Paare machen einen Vierfüßler Stand und die OP sitzen darauf, OP stehen wieder auf und springen hinter den Kästen ab und schauen durch den Y 6 Esel des UP.
Alle laufen auf die Schlussposition.
Auf der Matte wird eine Bank auf Bank Pyramide gebaut.
Auf dem mittleren Kasten wird eine Dreierpyramide gebaut.



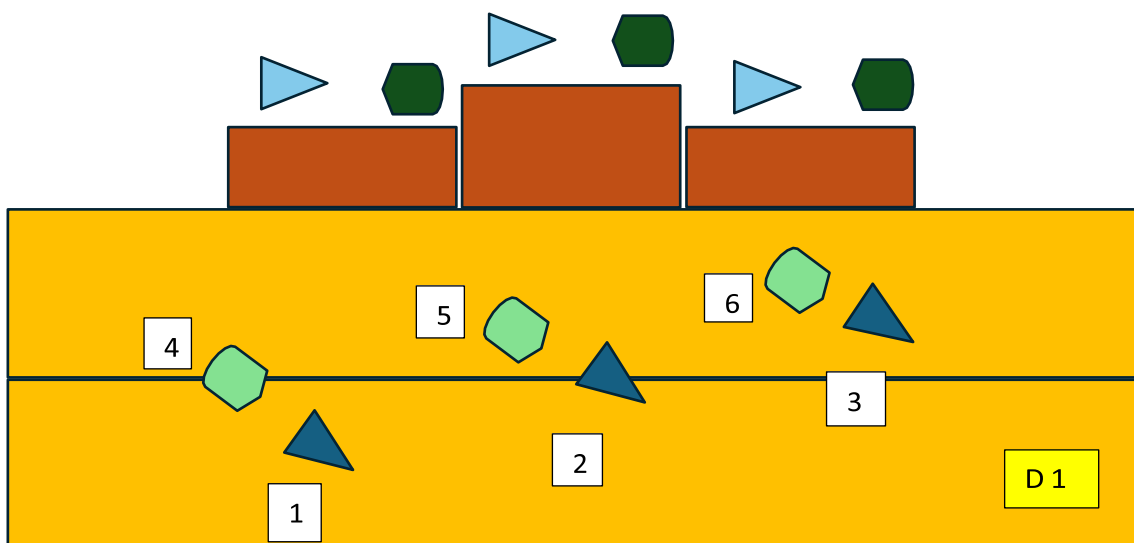
Grundaufstellung



Aufstellung nach der Rolle vorwärts



Aufstellung nach dem Laufen im Uhrzeigersinn



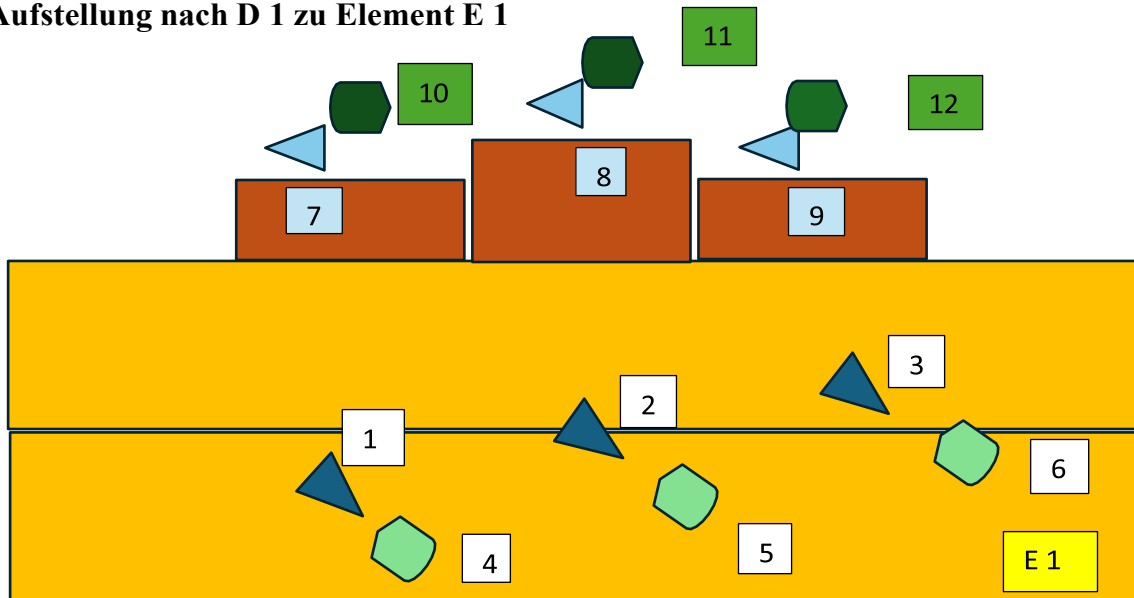
Unterpartner



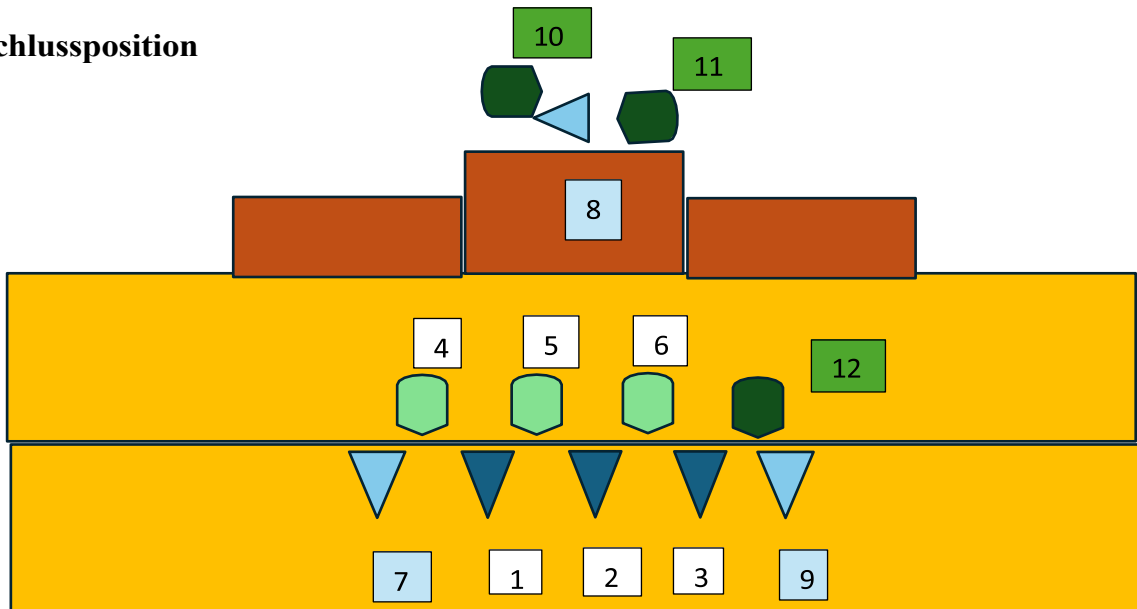
Oberpartner



Aufstellung nach D 1 zu Element E 1



Schlussposition



Musik : Children von Robert Miles

Ziel der Handreichung

Diese Sammlung richtet sich an Lehrkräfte, Erzieher:innen und Bewegungsfachkräfte, die mit Kindern und Jugendlichen im Alter von 4 bis 18 Jahren arbeiten. Die Geschichten von Flippi (dem kreativen Mädchen) und Flaps (dem starken Jungen) dienen als motivierender Einstieg in Bewegung, Akrobatik, Sozialtraining und Selbsterfahrung. Jede Geschichte ist altersgerecht konzipiert und mit konkreten methodischen Ideen verknüpft.

GRUNDSCHULE KLASSE 1-2

Geschichte: *Flippi & Flaps im Zauberwald*

Inhalt: Um durch den Zauberwald zu kommen, müssen die beiden Tierbewegungen nachahmen und zusammenarbeiten. Bewegungsaufgaben:

- Tierbewegungen (Frosch, Bär, Käfer, Kranich)
 - Partnerarbeit: "Spiegelbewegungen"
 - "Baum und Kletterer" Übung Reflexion: "Welches Tier hat dir am meisten gefallen? Warum?"
-

Nachhaltige Umsetzungsideen

- Projektwochen: Bewegungs-Theater mit Flippi & Flaps als Leitfiguren
 - Schulpräsentationen: Kleine Übungen in der Turnhalle oder auf Schulfesten
 - Dokumentation: Bewegungstagebuch für jede Geschichte
 - Vernetzung: Kooperation mit Sportvereinen & Kulturinitiativen
-

Kontakt & Begleitmaterial

- Videos, Bildkarten, Musikideen und Kopiervorlagen auf Anfrage
- Ansprechpartner: Deutscher Sportakrobatikbund (DSAB)
<https://sportakrobatikbund.de/>
ausbildung@sportakrobatikbund.de

Geschichten mit Bewegungsideen um Flippi & Flaps

01. Grundschule Klasse 1-2

Flippi & Flaps und das verschwundene Schulzauberbuch

Kapitel 1: Die leere Schultafel

Es ist Montagmorgen. Flippi und Flaps kommen in ihre Zauberschule – doch oh Schreck! Die Tafel ist leer, die Farben verschwunden und das große Zauberbuch ist weg!

„Das Zauberbuch ist verschwunden!“, ruft Flippi.

„Wir müssen es suchen – mit Mut, Köpfchen und Bewegung!“, sagt Flaps.

➡ *Mitmachidee: Kinder suchen im Raum (Turnhalle oder Klassenzimmer) nach versteckten "Hinweisen" (z. B. bunte Karten).*

Kapitel 2: Die Spur der tanzenden Tiere

Sie entdecken Tier-Fußspuren. Ein Rätsel erscheint:

„Geht wie ein Elefant, springt wie ein Hase, klettert wie ein Affe – dann findet ihr den Pfad!“

➡ *Mitmachidee: Kinder machen Tierbewegungen – stampfen wie Elefanten, hoppeln wie Hasen, klettern in der Luft wie Affen.*

Kapitel 3: Die magischen Zahlensteine

Vor ihnen liegt ein Zahlenteppich. Um weiterzukommen, müssen sie „bewegte Rechenaufgaben“ lösen.

Flaps liest vor: „ $3 + 2 = ?$ – so oft musst du auf einem Bein hüpfen!“

Flippi ruft: „Und bei jeder geraden Zahl drehen wir uns!“

➡ *Mitmachidee: Kleine Rechenaufgaben mit Bewegungsantwort (Hüpfen, Drehen, Klatschen).*

Kapitel 4: Der Tornado-Tanz

Ein Wirbelwind versperrt den Weg! Nur wer den Windtanz tanzt, wird durchgelassen.

Sie drehen, winkeln die Arme an, bewegen sich in langsamen Kreisen.

„Nicht zu schnell – sonst pustet es uns weg!“, ruft Flippi.

➡ *Mitmachidee: Kinder bewegen sich wie in einem Windtanz – kontrollierte, runde Bewegungen, mal langsam, mal schnell.*

🌟 Kapitel 5: Das Zauberbuch kehrt zurück

Auf einem Podest liegt es endlich – das große Schulzauberbuch!

Aber es ist noch verschlossen. Nur ein gemeinsamer Bewegungs-Zauberspruch kann es öffnen:

„Hüpfen – drehen – still – klatschen – lachen!“

➡ *Mitmachidee: Bewegungsabfolge als „Zauberspruch“ ausführen, evtl. als kleine Choreografie mit Musik.*

🎉 Abschluss: Das Buch erwacht

Mit einem Blitz öffnet sich das Buch – und alle Farben fliegen zurück auf die Tafel!

Flippi und Flaps lachen, verbeugen sich und sagen:

„Mit Teamgeist, Bewegung und Fantasie lösen wir jedes Abenteuer!“

● Alle Kinder bekommen einen Zauberstern-Aufkleber oder ein selbstgebasteltes „Bewegungsdiplom“.

02 . Grundschole Klasse 1-2

Flippi & Flaps und das Geheimnis des Goldenen Kristalls

Kapitel 1: Die Entdeckung in der Turnhalle

Beim Aufräumen der Sportgeräte entdecken Flippi und Flaps eine geheimnisvolle Kiste.

Darin: eine Karte mit alten Symbolen und die Inschrift:

„Nur wer gemeinsam stark ist, wird den Kristall finden.“

Flaps: „Das klingt nach einem Abenteuer!“

Flippi: „Na los – wir stellen uns der Herausforderung!“

→ *Mitmachidee: Kinder bilden Teams – jedes Team bekommt eine „Abenteuerkarte“ (z. B. laminierte Stationen Aufgaben).*

Kapitel 2: Der Pfad der Bewegungsrätsel

Der Weg zum Kristall ist mit Rätseln gespickt.

Flippi liest laut: „Springe 5-mal über die Lava, balanciere über die Hängebrücke und finde das Gleichgewicht!“

Flaps ergänzt: „Nur gemeinsam kommt ihr weiter!“

→ **Mitmachidee:*

- Lava-Hüpfen (über Seile, Matten springen),
 - Balancieren auf Linien,
 - Partnerbalance-Übungen (z. B. sich gegenseitig stützen). *
-

Kapitel 3: Das Schloss der Zusammenarbeit

Ein magisches Schloss versperrt den Weg. Ein Rätsel erscheint:

„Haltet euch an den Händen, bewegt euch als eine Figur – dann öffnet sich der Weg.“

→ **Mitmachidee:*

- Bewegung als Gruppe: z. B. eine "Menschenraupe",
 - synchronisierte Bewegungen,
 - Partnerakrobatik-Elemente (z. B. Standpyramide zu zweit).*
-

Kapitel 4: Die Schattenprüfung

Plötzlich verdunkelt sich der Raum. Nur Schatten sind zu sehen.
„Bewegt euch wie in Zeitlupe – keine Stimme, nur Körpersprache.“

 *Mitmachidee:

- Stille Bewegungssequenz: die Kinder ahmen Bewegungen wie in einem Schattenspiel nach,
 - Führung im Wechsel: ein Kind bewegt sich, das andere folgt (Spiegelübung).*
-

Kapitel 5: Der goldene Kristall

Am Zielort angekommen, liegt ein schimmernder Kristall auf einem Podest. Doch er beginnt nur zu leuchten, wenn die Gruppe eine gemeinsame Choreografie zeigt. Flippi und Flaps nicken:
„Jetzt zeigt, was ihr gemeinsam könnt – stark, mutig und kreativ!“

 *Mitmachidee:

- Die Kinder erfinden in Gruppen eine kleine Bewegungsabfolge (3–5 Elemente),
 - z. B. Heben, Rollen, Posieren, Partnerhaltungen. *
-

Abschluss: Das Leuchten der Freundschaft

Der Kristall leuchtet hell. Auf ihm erscheint eine Inschrift:
„Wer sich bewegt, vertraut und gemeinsam handelt, ist wirklich stark.“
Flippi und Flaps bedanken sich – und überreichen allen das „Kristallabzeichen für Bewegung & Teamgeist“.

Materialhinweise:

- Stationen Karten oder Bewegungskarten
- Turnmatten, Seile, Markierungen
- Optional: Goldene Kristall-Nachbildung oder LED-Leuchtojekt
- Reflexionsrunde am Ende: *Was hat gut geklappt? Was war schwer? Was macht euch im Team stark?*

GRUNDSCHULE KLASSE 3-4

Geschichte: *Flippi & Flaps und die schwebende Insel*

Inhalt: Eine Insel schwebt in der Luft und kann nur durch gemeinsame akrobatische Figuren erreicht werden. Bewegungsaufgaben:

- Grundfiguren der Partnerakrobatik
 - Balancierübungen in Gruppen
 - Kreative Bewegungsgestaltung zur "Inselmusik" Reflexion: "Was konntet ihr zusammen besser als allein?"
-

Nachhaltige Umsetzungsideen

- Projektwochen: Bewegungs-Theater mit Flippi & Flaps als Leitfiguren
 - Schulpräsentationen: Kleine Übungen in der Turnhalle oder auf Schulfesten
 - Dokumentation: Bewegungstagebuch für jede Geschichte
 - Vernetzung: Kooperation mit Sportvereinen & Kulturinitiativen
-

Kontakt & Begleitmaterial

- Videos, Bildkarten, Musikideen und Kopiervorlagen auf Anfrage
- Ansprechpartner: Deutscher Sportakrobatikbund (DSAB)
<https://sportakrobatikbund.de/>
ausbildung@sportakrobatikbund.de

Geschichten mit Bewegungsideen um Flippi & Flaps

03. Grundschule Klasse 3-4

Flippi & Flaps und der Vulkan der verlorenen Wünsche

Kapitel 1: Der geheime Plan

Flippi und Flaps sitzen in der Bibliothek der Schule, als plötzlich ein mysteriöser alter Mann ein geheimnisvolles Buch auf den Tisch legt.

„Dieser Vulkan ist der Ort der verlorenen Wünsche,“ sagt der Mann. „Wer ihn erreichen will, muss große Prüfungen bestehen.“

Flaps schaut gespannt auf das Buch. „Lasst uns den Vulkan finden!“

Flippi nickt: „Aber wir müssen zusammenarbeiten – es wird nicht einfach! Wir brauchen Mut, Kraft und Teamarbeit.“

➡ **Mitmachidee:**

Kinder werden in Teams aufgeteilt und erhalten eine "Wunschkarte", die sie durch die Stationen führt.

Kapitel 2: Der Lauf der schnellen Wünsche

Die erste Aufgabe: „Rennt durch das Tal der schnellen Wünsche! Es wird nicht leicht – die Zeit läuft!“

Flippi und Flaps rennen durch ein Tal voller Hindernisse, es gibt Wellen aus Sand und Wind, die ihnen entgegenwehen. Sie müssen den Weg schnell und geschickt finden.

Flaps ruft: „Das Ziel ist nicht weit – wer läuft am schnellsten?“

➡ **Mitmachidee:**

Kinder machen einen Staffellauf mit Hindernissen: z. B. durch Slalom-Stangen, über Matten oder durch Tunnel kriechen.

Kapitel 3: Der Berg der Balance

Der Weg wird steiler. „Überquert den Berg der Balance! Wer das Gleichgewicht verliert, muss zurück!“

Flippi hebt die Arme und balanciert vorsichtig über den schmalen Grat. Flaps folgt und findet sich in schwierigen Positionen wieder, um nicht zu kippen.

„Haltet das Gleichgewicht – zusammen klappt es!“

➡ ***Mitmachidee:**

- Balancieren auf Linien oder Bänken,
 - Partnerübungen: Einer hilft dem anderen, das Gleichgewicht zu halten.
 - Slow-Motion-Übungen, bei denen alle in Zeitlupe gehen. *
-

• **Kapitel 4: Der Sturm der Mutigen**

Ein riesiger Sturm zieht auf! Flippi und Flaps müssen sich gegen den Wind stemmen, um weiterzukommen. „Geht gegen den Wind! Zeigt eure Stärke und Zusammenarbeit!“

Flaps geht kräftig voran, während Flippi ihm den Rücken stärkt. Gemeinsam kämpfen sie

sich durch den Sturm.

„Wenn wir zusammenhalten, kommen wir ans Ziel!“

→ *Mitmachidee:

- Widerstand gegen den „Wind“ (z. B. in der Luft gehaltene Tücher, die die Kinder „widerstandslos“ durchdringen müssen),
 - Kräftige Partnerübungen: gegenseitiges Schieben oder Ziehen. *
-

Kapitel 5: Der Vulkan der verlorenen Wünsche

Endlich erreichen Flippi und Flaps den Vulkan, der in der Sonne glüht. „Nur wer die Prüfungen besteht, darf den Vulkan berühren und die Wünsche wiederfinden!“

Flippi und Flaps gehen in die Tiefe des Vulkans, wo der heißeste Ort des Abenteuers wartet. „Um den Vulkan zu aktivieren, müsst ihr eine Bewegung der Erinnerung zeigen! Was habt ihr auf eurem Abenteuer gelernt?“

→ *Mitmachidee:

- Eine gemeinsame Choreografie entwickeln, bei der die Kinder alles nachahmen, was sie im Abenteuer gelernt haben (z. B. Laufen, Balancieren, Kraftübungen).*
-

Kapitel 6: Der Wunsch erfüllt

Mit einem lauten RUMMS öffnet sich der Vulkan und ein goldener Funke fliegt in die Luft. Der Wunsch ist erfüllt!

Flippi und Flaps erhalten den Kristall der Weisheit, der ihnen zeigt, dass sie durch Zusammenarbeit, Mut und Kreativität alles erreichen können.

„Gemeinsam sind wir stark!“

Am Ende bekommen alle Kinder einen Wunsch-Aufkleber, der sie an ihr Abenteuer erinnert.

 **Abschlussreflexion:**

- **Was war die größte Herausforderung auf dem Weg zum Vulkan?**
- **Wie hat das Team geholfen, die Aufgaben zu meistern?**
- **Was habt ihr über Zusammenarbeit und gegenseitige Unterstützung gelernt?**

04. Grundschule Klasse 3-4



Flippi & Flaps und das Labyrinth der verlorenen Schätze



Kapitel 1: Der mysteriöse Brief

Es war ein sonniger Tag, als Flippi und Flaps einen geheimen Brief fanden. Der Brief war in eine alte Karte eingewickelt, die sie zu einem sagenumwobenen Labyrinth führte.

„Der Schatz ist nicht nur Gold, sondern etwas viel Wertvolleres! Ihr müsst die Rätsel lösen, um den wahren Schatz zu finden!“ – stand in der Nachricht.

Flippi und Flaps sahen sich an. „Klingt spannend! Wir müssen das Labyrinth betreten!“, sagte Flippi entschlossen. „Aber wir brauchen Teamarbeit, Mut und schnelle Entscheidungen!“



Mitmachidee:

Kinder bekommen eine "Schatzkarte" und müssen sich mit Bewegungsstationen durch das Labyrinth bewegen.



Kapitel 2: Der Eingang des Labyrinths

Flippi und Flaps betreten das Labyrinth. Doch der erste Gang ist lang und der Boden aus rutschigen Steinen. „Geht vorsichtig, aber schnell! Wenn ihr stürzt, müsst ihr wieder von vorne beginnen!“

Flippi und Flaps wichen den Hindernissen aus, indem sie mit einem schnellen Schritt und durch geübte Bewegungen den Weg fanden.



*Mitmachidee:

- Kinder machen einen "Hindernislauf" durch den Raum oder Turnhalle, bei dem sie Hindernissen ausweichen müssen (z. B. Matten, Bänke).
 - Schrittarten ändern: Hüpfen, seitwärts gehen, kriechen. *
-

Kapitel 3: Die Rätsel der Winddrehung

Im nächsten Abschnitt begegnen sie einer Windmauer, die sich ständig dreht. „Der Wind dreht sich unaufhörlich – wer sich im Kreis bewegt, wird nicht weiterkommen!“

Flippi und Flaps mussten schnell herausfinden, wie sie sich gegen den Wind bewegen konnten – indem sie ihre Schritte koordinieren und im richtigen Moment stoppen.

*Mitmachidee:

- „Winddrehung“: Die Kinder bewegen sich im Raum, aber bei jedem „Wind“ (z. B. ein Pfiff oder Musik) stoppen sie und gehen in die entgegengesetzte Richtung, um „gegen den Wind“ anzukämpfen.
 - Partnerübungen, bei denen Kinder gemeinsam anhalten oder sich gleichzeitig drehen.*
-

Kapitel 4: Der Wald der schmalen Pfade

Nun erreichen sie den „Wald der schmalen Pfade“. Der Boden ist uneben, und sie müssen sich gegenseitig stützen, um nicht zu fallen. „Achtung! Der Weg ist eng und steinig, aber gemeinsam kommen wir sicher ans Ziel.“

*Mitmachidee:

- Partnerübungen: Ein Kind führt, das andere folgt (mit verbundenen Augen oder den Händen hinter dem Rücken).
 - Balancierübungen auf schmalen Wegen: auf einer Linie oder Bank balancieren.*
-

Kapitel 5: Die Prüfung der Zusammenarbeit

Flippi und Flaps erreichen das Zentrum des Labyrinths, wo der wahre Schatz auf sie wartet. Aber der Schatz ist in einem geheimen Raum, der nur von zwei Personen gleichzeitig geöffnet werden kann. „Ihr müsst zusammenarbeiten, damit der Raum sich öffnet!“

Flaps und Flippi drücken gleichzeitig die geheimen Knöpfe, und der Raum öffnet sich.

*Mitmachidee:

- Kooperative Aufgaben, bei denen zwei Kinder gleichzeitig arbeiten müssen, z. B. gemeinsam einen Ball in ein Ziel rollen oder gleichzeitig einen Bewegungsablauf ausführen (z. B. Partnerakrobatik).*

Kapitel 6: Der wahre Schatz

Im Inneren finden sie keine Kisten mit Gold, sondern ein leuchtendes „Buch der Zusammenarbeit“. Auf den Seiten steht:

„Der wahre Schatz ist der Mut, die Zusammenarbeit und die Freude, gemeinsam Abenteuer zu bestehen.“

Flappi und Flaps freuen sich und schließen das Buch. „Wir haben es geschafft! Der wahre Schatz ist die Freundschaft und die Stärke des Teams!“

*Mitmachidee:

- Reflexion über Zusammenarbeit: Die Kinder nennen eine Sache, bei der sie in der Geschichte gut zusammengearbeitet haben, und was sie daraus gelernt haben. *

Abschluss:

Zum Abschluss bekommen alle Kinder ein „Teamgeist-Zertifikat“ für ihre tolle Zusammenarbeit und Mut im Abenteuer. Alle wissen jetzt: „Gemeinsam sind wir stark!“

Materialien für die Stationen:

- Bewegungsstationen: Turnmatten, Bänke, Slalomstangen
- Karten mit „Schatzrätseln“
- Kooperative Aufgaben (z. B. Partnerübungen oder Gruppen-Choreografie)

Abschließende Fragen zur Reflexion:

- Wie haben wir uns gegenseitig geholfen, das Labyrinth zu durchqueren?
- Welche Aufgaben waren besonders herausfordernd?
- Was ist der wahre Schatz, den wir gefunden haben.

