

## ■ Tipps zum zum Einsatz des Minimobils



Das Sportsfun Minimobil ist mit einer Reihe vielfältiger Spielgeräte ausgestattet. Inhalt sind vor allem Geräte, welche Gleichgewicht, Geschicklichkeit und Kooperation fördern.

Das Minimobil ist für die Zielgruppe Kinder 4 – 12 Jahren ausgestattet, aber auch ältere Kinder und sogar Erwachsene können damit ihre Freude haben. Die Nutzungsmöglichkeiten sind vielfältig. So kann das Material des Sportsfun Minimobils vom freien Fahren und Spielen über Staffelwettbewerbe bis hin zu Teamaufgaben genutzt werden.

Aber auch schon vorhandene Materialien (z. B. Schläuche, Reifen, Getränkekisten etc.), Sport- und Bewegungsgeräte oder Naturgegebenheiten (Bäume, Bordsteine, Steigungen und Gefälle) können neben den Minimobil-Materialien mit in das Spiel integriert werden.

Hinweis:

Die Ideen zum Einsatz des Minimobils sind altersabhängig.

Kinder im Kindergartenalter reicht das freie Fahren und Spielen meist aus.

Kinder ab 6 Jahren lassen sich gerne durch kleine Wettspiele oder Parcours anleiten.

Sie haben Fragen?

Nehmen Sie bitte Kontakt mit dem **Mobile-Team** der Sportjugend Hessen auf:

**Tel.: 0 69.67 89 432, E-Mail: [sportsfun@sportjugend-hessen.de](mailto:sportsfun@sportjugend-hessen.de)**

**[www.sportsfun-mobile.de](http://www.sportsfun-mobile.de)**

## **Ideen zum Einsatz des Sportsfun Minimobils**

1. Freie Fahr- und Bewegungsangebote
2. Verkehrsparcours mit Fahrgeräten
3. Geschicklichkeitsparcours
4. Pendelstaffeln
5. Kooperative Spiele/Balancierstrecke
6. Pedalo (kurz, mittel)

### **1. Freie Fahr- und Bewegungsangebote**

Material:

Alle im Minimobil vorhandenen Fahr- und Spielgeräte

Organisation:

Für die freien Fahrangebote ist ein geteertes oder gepflasterter Untergrund am besten geeignet.

Für alle anderen Geräte ist der Untergrund egal.

Ziel:

Vom Holzroller über die Kettcars hin zu den verschiedenen Rollgeräten alles auszuprobieren.

Der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Variation:

Mit Hütchen und Stangen einen Slalomparcours aufbauen.

### **2. Verkehrsparcours mit Fahrgeräten**

Material:

Die Fahrgeräte (z. B. Schlitten, Dreiradroller, Handtrike etc.), Straßenkreide, Hütchen, Stangen, Reifen etc.

Organisation:

Mit Straßenkreide einen Verkehrsparcours mit Zebrastreifen, Stoppschildern, Kurven etc. aufmalen.

Ziel:

Den Parcours sicher zu durchfahren und dabei die verschiedenen Fahrgeräte auszuprobieren,

z. B. mit dem schnellen Fahrrad oder dem Dreiradroller mit Anhänger (z. B. als Linienbus) inkl.

Insassen.

Variation:

Verkehrsparcours mit Hindernissen.



### **3. Geschicklichkeitsparcours**

Material:

Alle Fahrgeräte und Kleingeräte.

Als Zusatzmaterial und Hindernisse können z. B. auch Holzbretter, Getränkekisten, Bordsteine, Bäume etc. benutzt werden.

Organisation:

Mit Hilfe aller im Minimobil vorhandenen Materialien einen Parcours aufbauen.

Ziel:

Mehrere Gruppen versuchen einzeln oder zu zweit gegenüber durch den Parcours zu fahren, laufen, hüpfen etc. Dabei können eventuell kleine Aufgaben erfüllt werden.

### **4. Pendelstaffeln**

Material:

Alle Fahrgeräte, Markierungshüttchen, Stangen.

Organisation:

Bei der Pendelstaffel wird ein Start- und ein Wendepunkt markiert.

Ziel:

So schnell wie möglich die Pendelstaffel zu durchfahren. Die schnellste Mannschaft gewinnt.

### **5. Kooperative Spiele/Balancierstrecke**

Material:

Balanciertau, Federbretter, Schaukelbretter, Sommerski, Kreide.

Organisation:

Ein Feld nach beliebiger Größe wird mit den vorhandenen Materialien abgesteckt. Die Kinder einzeln oder in Gruppen hindurch laufen lassen. Davor oder währenddessen kann den Kindern eine Phantasiegeschichte erzählt werden.

Ziel:

Gemeinsam oder alleine eine „gefährliche“ Strecke meistern.

Variation:

Neben dem einfachen Überlaufen einer Balancierstrecke, kann den Kindern vorher eine Bewegungsgeschichte erzählt werden. So wird die Balancierstrecke zu einem Urwaldsumpf, in dem sich gefährliche Krokodile befinden, oder alle Kinder sind plötzlich in einer Zirkusmanege und balancieren als Artisten über die Hindernisse.



### Zwei Beispiele für Bewegungsgeschichten

#### Urwald

Stellt euch vor wir sind in einem tiefen Urwald. Wir sind den ganzen Tag schon unterwegs und wollen schnell nach Hause. Doch vor uns liegt plötzlich ein breiter und tiefer Sumpf. In dem Sumpf schwimmen Krokodile, also können wir nicht hindurch schwimmen. Aber im Sumpf liegen Baumstämme und große Steine, über die wir hinüber balancieren können. Wir müssen ganz vorsichtig einen Fuß vor den anderen setzen, dann schaffen wir es bestimmt, sicher über den Sumpf zu kommen.

#### Astronauten

Stellt euch vor ihr seid Astronauten kurz vor der Reise in das Weltall. Doch bevor ihr in eure Rakete steigen dürft, müsst ihr noch ein Astronautentraining absolvieren. In der Rakete zu leben ist nicht besonders einfach. Es ist eng und ihr seid schwerelos. Trotzdem müssen an Bord Aufgaben erfüllt werden, so auch bei eurem Training. Da ihr auf eurer Reise auch nicht allein seid, dürft ihr euch bei den Aufgaben gegenseitig helfen. Wenn ihr dieses Training absolviert habt, seid ihr fit für eine Reise in das Weltall.

### **6. Pedalo (kurz, mittel)**

- Vorwärts und rückwärts fahren
- Beim Fahren etwas balancieren
- Hindernisse umfahren/überfahren/durchfahren
- Slalomstrecken abfahren
- Gegenstand während der Fahrt aufheben
- Ball beim Fahren prellen

#### Variationen zu zweit:

- Nebeneinander fahren mit Handfassung
- Hintereinander fahren mit Schulterfassung
- Hintereinander fahren mit Gegenüberstellung, so dass einer vorwärts und einer rückwärts fährt, Handfassung
- Wettfahren

#### Variationen in der Gruppe:

- Wie oben, zu zweit auch in der Gruppe
- Staffelspiele mit dem Pedalo

