

Körperschema

Das Spiel mit dem Kompass

Das Spiel mit dem Kompass funktioniert ähnlich wie das bekannte Spiel „Twister“. Auf Zuruf müssen Hände und Füße auf die genannten Orte gestellt werden.

Spielvorbereitung: Mit Kreppband werden die Himmelsrichtungen am Boden markiert. Sinnvoll ist es, neben den Hauptrichtungen N-S-O-W auch Zwischenrichtungen zu markieren (NO-SO-SW-NW).

Zu Beginn wird der/die FörderkandidatIn eine Erklärung der Windrose benötigen.

Das Spielende kann individuell vereinbart werden, zum Beispiel nach einer bestimmten Zeit, Anzahl der Zurufe, oder wenn ein Knie den Boden berührt.

Um den Schwierigkeitsgrad zu steigern, können die weiteren Zwischenrichtungen markiert werden oder das Zuruf tempo erhöht werden. Es ist auch möglich, einen Kreis, passend zur Körpergröße des/der FörderkandidatIn, zu markieren, der, je nach Zuruf, nicht über- oder unterschritten werden darf.

„Verknotete Gliedmaßen“ steigern nicht nur den Schwierigkeitsgrad, sondern fördern auch die Fertigkeiten im Bereich Körperschema und die Freude am Spiel.