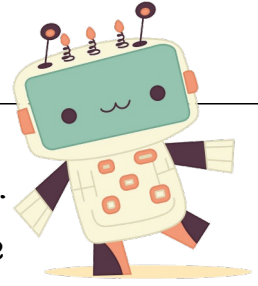


Körperschema



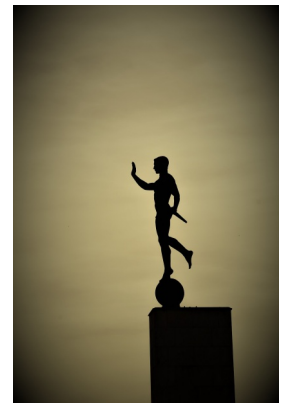
- 1 Trainer und Kind spielen abwechselnd Programmierer und Roboter. Der Programmierer gibt seinem Roboter genaue Anweisungen, wie er/sie stehen bzw. sitzen soll.

Anbei nur ein paar Beispiele. Dieses Spiel ist beliebig erweiterbar....

2 Beispiel 1 „Fackelträger“

Strecke deinen rechten Arm wie ein Fackelträger angewinkelt nach oben (evtl. einen Gegenstand als Fackel verwenden, z.B. ein Federmäppchen oder Lineal....). Winkel deinen linken Arm so an, dass die Hand auf Hüfthöhe am Körper ist (evtl. einen zweiten Gegenstand in die Armbeuge legen....).

Strecke dein Kinn nach vorne. Ziehe deinen Bauch ein. Stell dich nur auf das rechte Bein, dein linkes Bein strecke angewinkelt nach hinten. . Und nun ein strahlendes Lächeln für ein Foto



3 Beispiel 2: „Der Denker“

Setze dich auf einen Stuhl.

Deine Zehen berühren den Boden, die Fersen sind angehoben.

Deine Knie sind etwa schulterbreit auseinander.

Jetzt legst du deinen linken Ellenbogen auf den rechten Oberschenkel kurz über deinem Knie.

Die linke Hand wird mit den Fingern zum Hals unter dein Kinn gelegt. Der rechte Arm liegt angewinkelt am Körper. Dabei ist deine rechte Hand auf Höhe deines rechten Knies.

Dein Rücken ist gebeugt, dein Kopf leicht nach unten geneigt. Nun machst du noch ein nachdenkliches Gesicht.

