

BUNDES LAMA SPIELE



Die Bundeslamaspiele vereinen Mathe und Bewegung in einem spaßigen Rahmen.

Je nach Wetterlage können sie in der Turnhalle oder (noch besser!) **im Gelände**, **auf dem Pausenhof** oder **auf dem Sportplatz** durchgeführt werden.

Absolviert man alle Stationen und beendet die Lamaspiele mit einem gemeinsamen **Lama-Picknick und abschließender Siegerehrung** (unsere Empfehlung), so kann man für die Bundeslamaspiele **einen Vormittag** einplanen.

Durch eine Beschränkung auf bestimmte Stationen können die Bundeslamaspiele aber auch **in einer Doppelstunde** absolviert werden. Die Stationsblätter für die Kinder sind zu diesem Zwecke auch nicht nummeriert.

Sollten Stationen ausgewählt werden, so beachtet, dass sie teilweise aufeinander aufbauen. Wählt je mindestens eine Station aus der Kategorie **Aufwärmen**, **Hauptteil** und **Stretching** aus.

VIEL SPASS BEI DEN BUNDESLAMASPIELEN!



AUFWÄRMEN:

- Station: Trampeltier
- Station: Lama-Gedächtnis

HAUPTTEIL:

- Station: Lama-Lauf
- Station: Groß, größer, am größten
- Station: Knobel-Sprint
- Station: Dromedar oder Kamel?

ENDE/PAUSEN:

- Station: Lama-Längen
- Station: Aufgaben Pantomime
- Station: Yogi-Lama
- Station: Lama-Picknick



BUNDES LAMA SPIELE



STATION Trampeltier

- ZUM AUFWÄRMEN
- FÖRDERT DIE KOORDINATION UND KONZENTRATION
- GEEIGNET IN GRÖßEREN GRUPPEN

BESCHREIBUNG:

Level 1:

Die Kinder stampfen abwechselnd links / rechts mit den Füßen und „malen“ dabei geometrische Körper wie Kreis, Quadrat, Dreieck mit den Armen, Händen und Fingern in die Luft.

Level 2:

Die Kinder finden sich zu Pärchen zusammen und raten die Form des anderen.

Level 3:

Die Kinder versuchen während des Stampfens mit links und rechts unterschiedliche geometrische Formen zu malen (Links-Rechts-Koordination).

BENÖTIGTES MATERIAL:

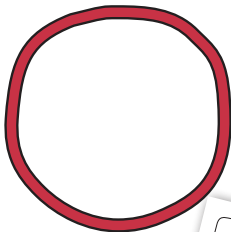
- Stationsblatt 'Trampeltier'
- Zeichen (optional)





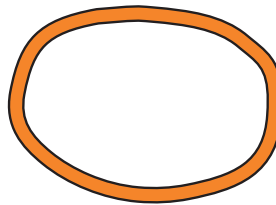
STATION Trampeltier

KREIS



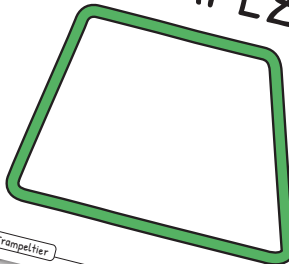
Bundeslamaspiele: Trampeltier

OVAL



Bundeslamaspiele: Trampeltier

TRAPEZ



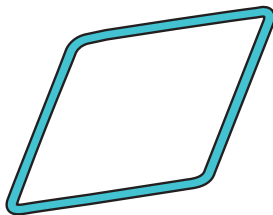
Bundeslamaspiele: Trampeltier

RECHTECK



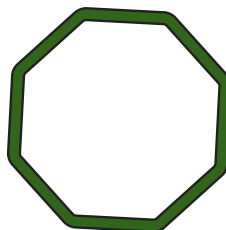
Bundeslamaspiele: Trampeltier

PARALLELOGRAMM



Bundeslamaspiele: Trampeltier

HEXAGON

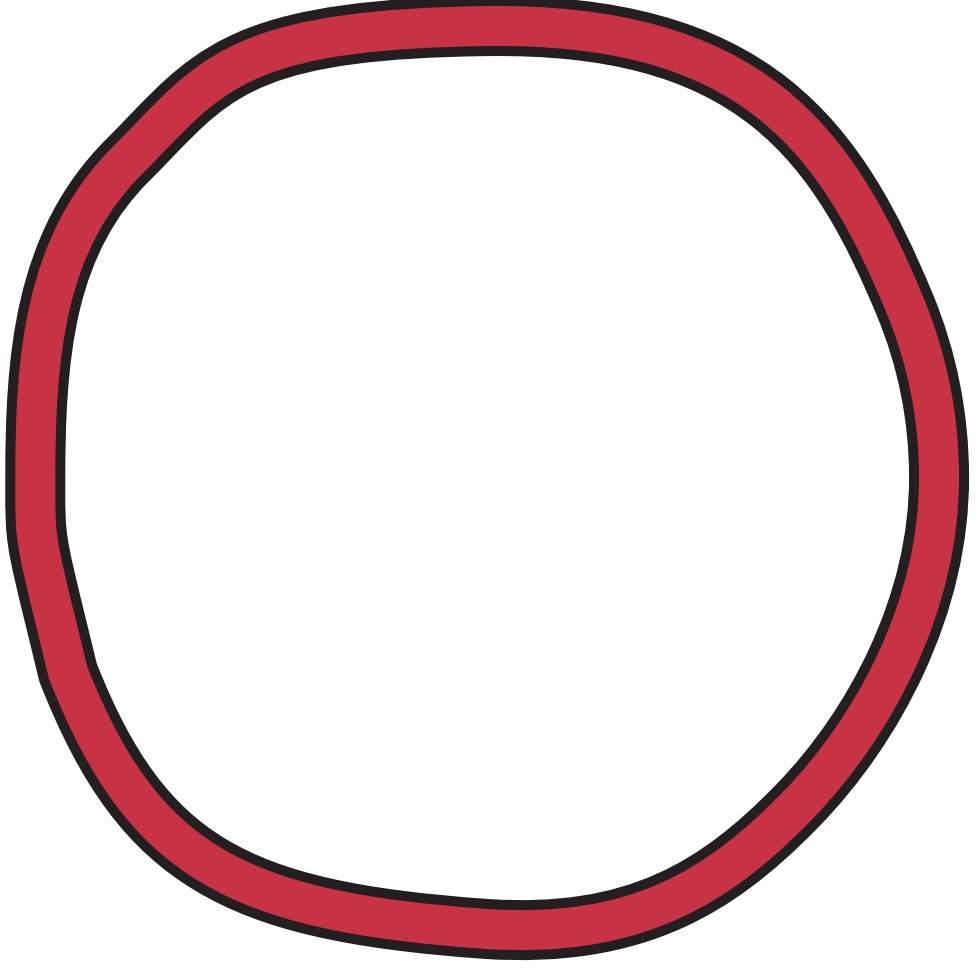


Bundeslamaspiele: Trampeltier

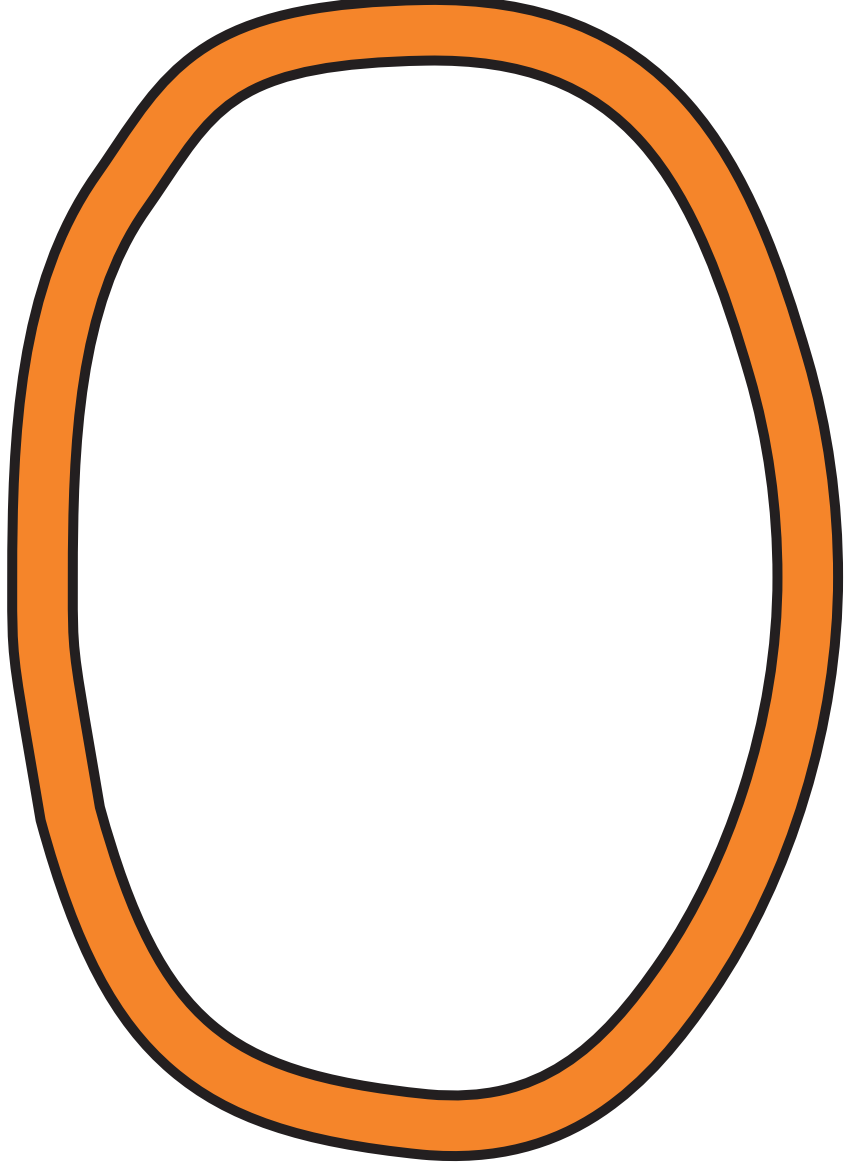
Ihr schafft das!



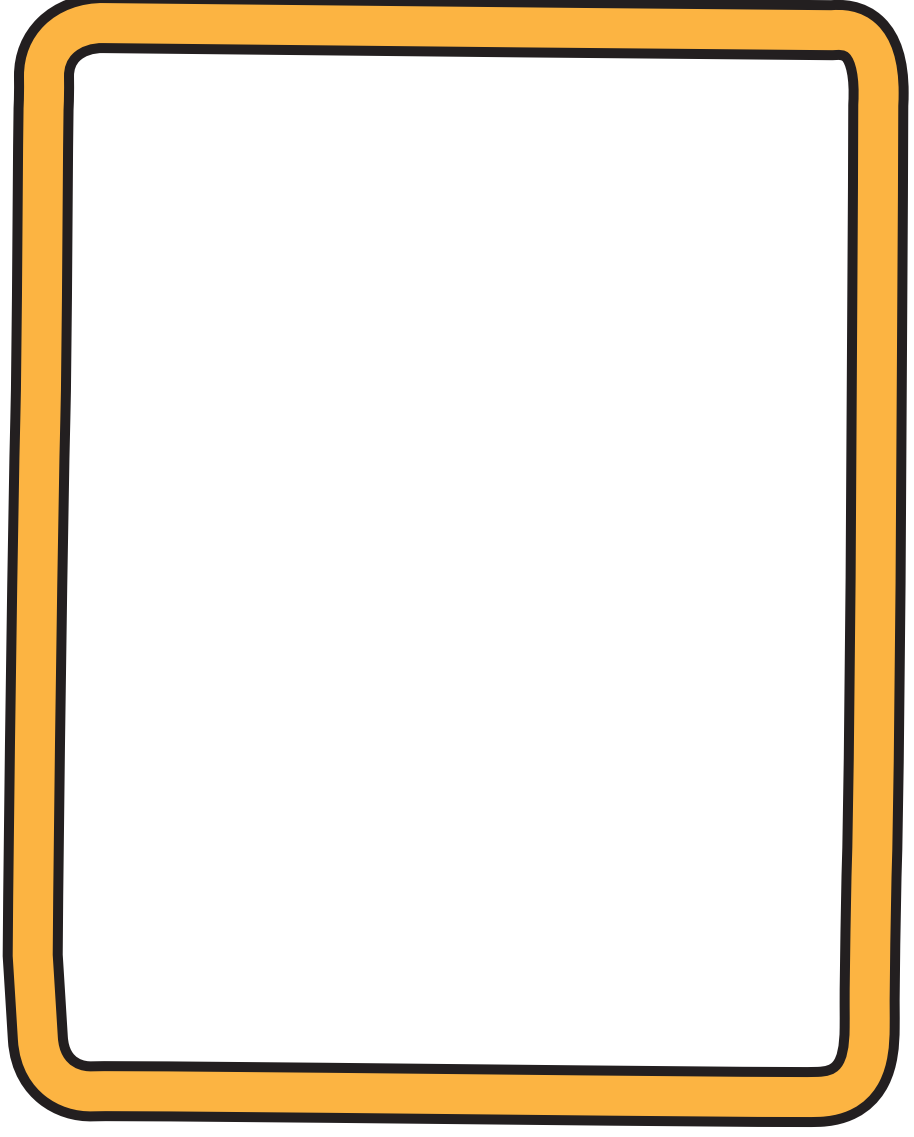
KREIS



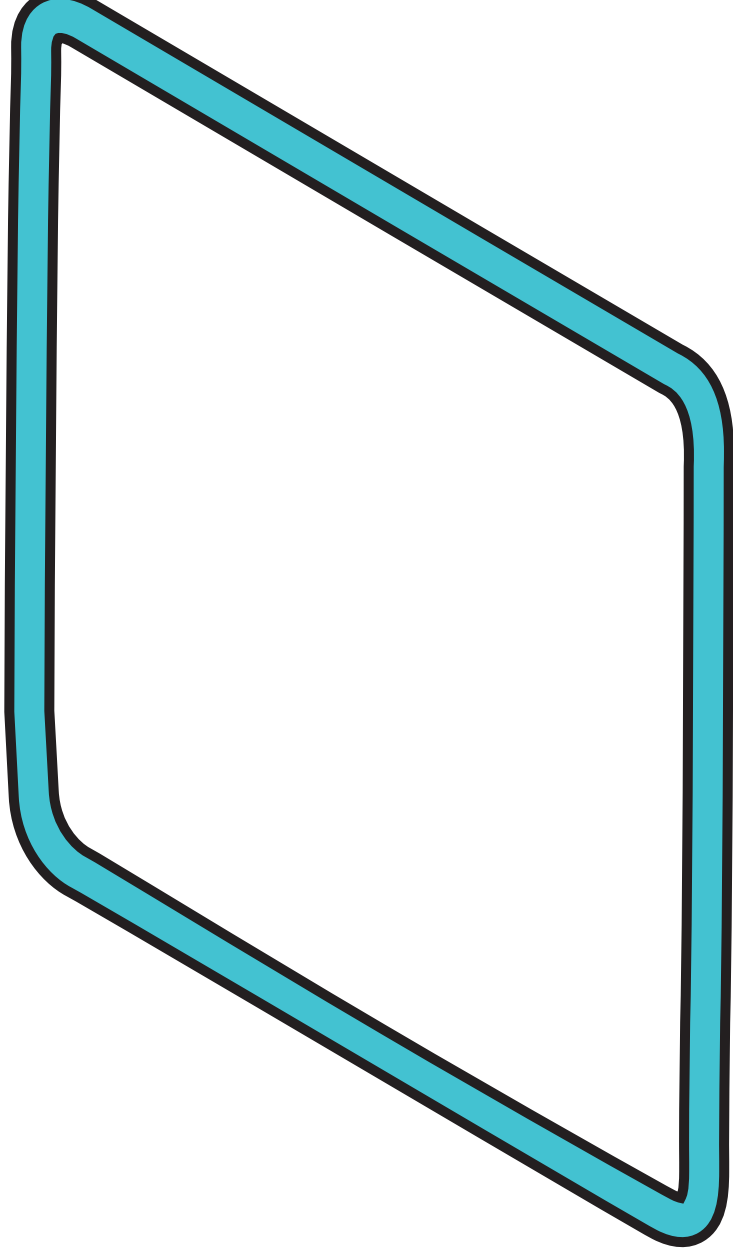
OVAL



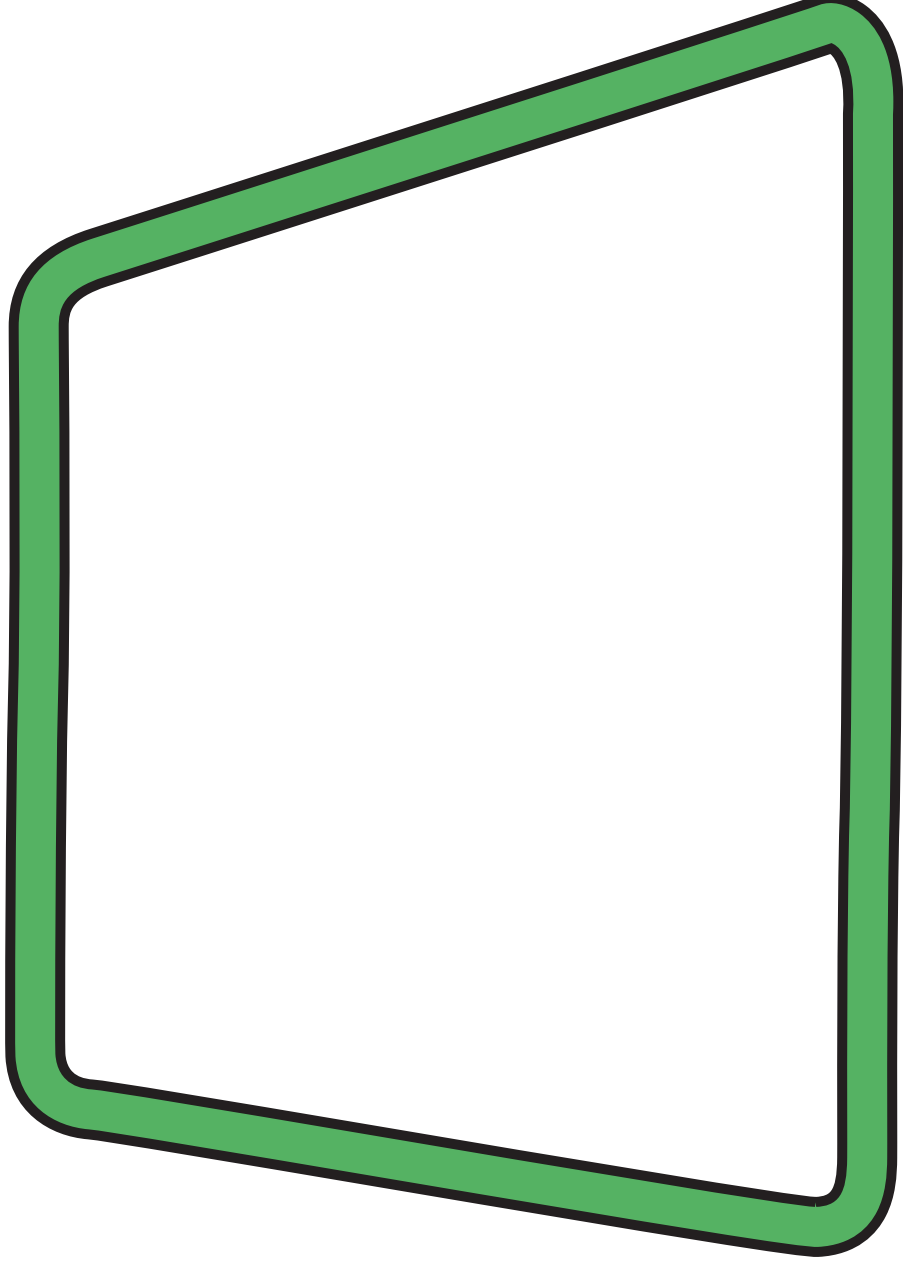
RECHTECK



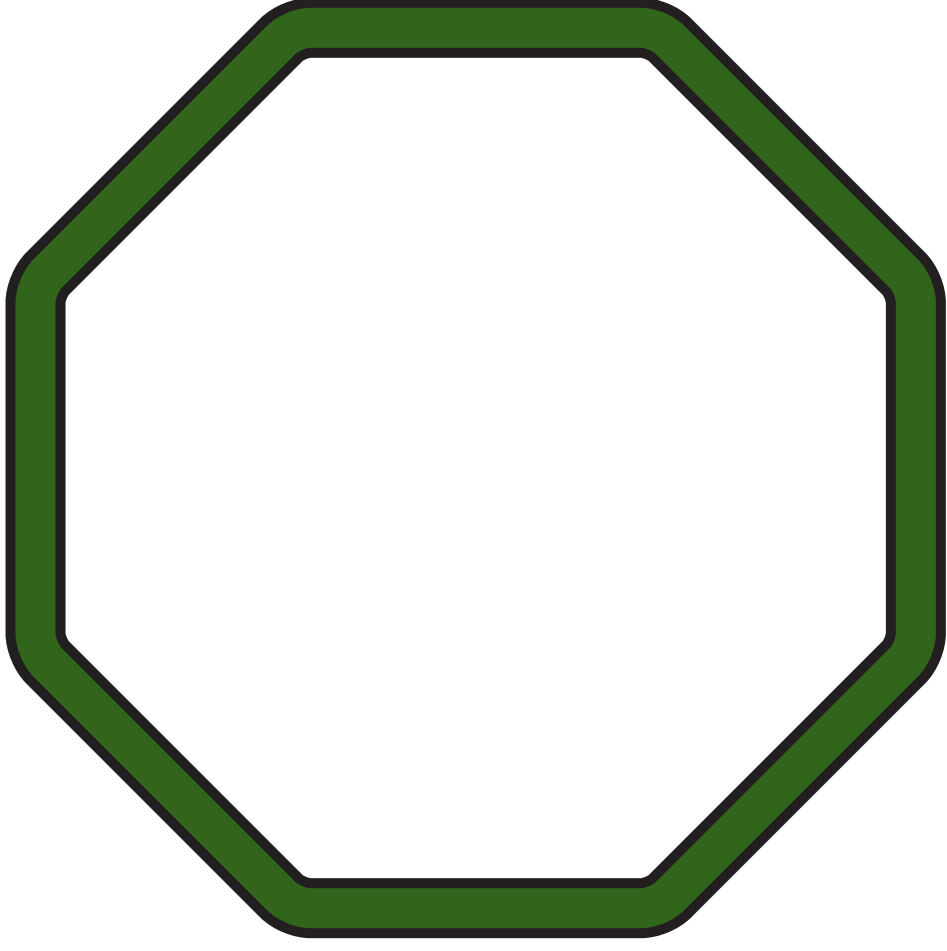
PARALLELOGRAMM



TRAPEZ



HEXAGON





STATION Lama-Gedächtnis

- ZUM AUFWÄRMEN
- FÖRdert GEDÄCHTNIS, KONZENTRATION UND KOORDINATION
- GEEIGNET IN GRÖßEREN GRUPPEN

BESCHREIBUNG:

Fünf Zahlen sind fünf Übungen zugeteilt

- 1 = auf einem Bein balancieren
- 2 = Kniebeugen
- 3 = Luftboxen
- 4 = Hampelmänner
- 5 = auf der Stelle rennen

Du rufst die Zahl aus, dessen Übung die Kids nun für ca. 15 Sekunden machen sollen.

Level 1:

Empfohlen für die ersten drei Durchgänge: Das Schild mit der Zuteilung wird gezeigt und die Kids können „ablesen“ welche Übung dran ist. Nach jeder Übung wird eine 10 sekündige Pause eingeschoben.

Level 2:

Das Schild kommt weg: Die Kids müssen sich nun an die Übung zur Zahl erinnern. Möglicher spielerischer Abschluss: Wird die falsche Übung begonnen ist das Kind raus. Gewonnen hat, wer bis zum Ende immer die richtige Übung zur Zahl macht.

Level 3:

Geeignet für das Finale oder besonders fitte Kids – Die Pausen zwischen den Übungen werden gestrichen.

BENÖTIGTES MATERIAL:

- Stationsblatt 'Lama-Gedächtnis'
- Zeichen mit Übungszuordnung



BUNDES
LAMA
SPIELE



STATION
Lama-Gedächtnis

1 auf einem
Bein
balancieren

Bundeslamaspiele: Lama-Gedächtnis

2 Kniebeugen

Bundeslamaspiele: Lama-Gedächtnis

3 Luftboxen

Bundeslamaspiele: Lama-Gedächtnis

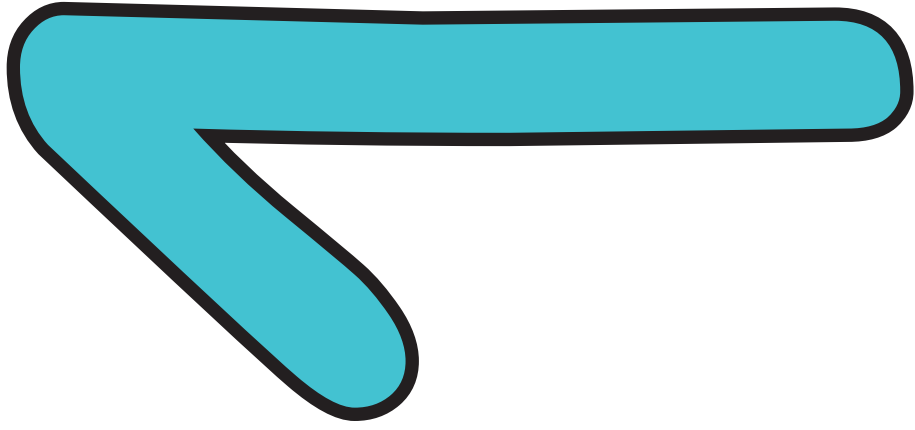
4 Hampel-
männer

Super!

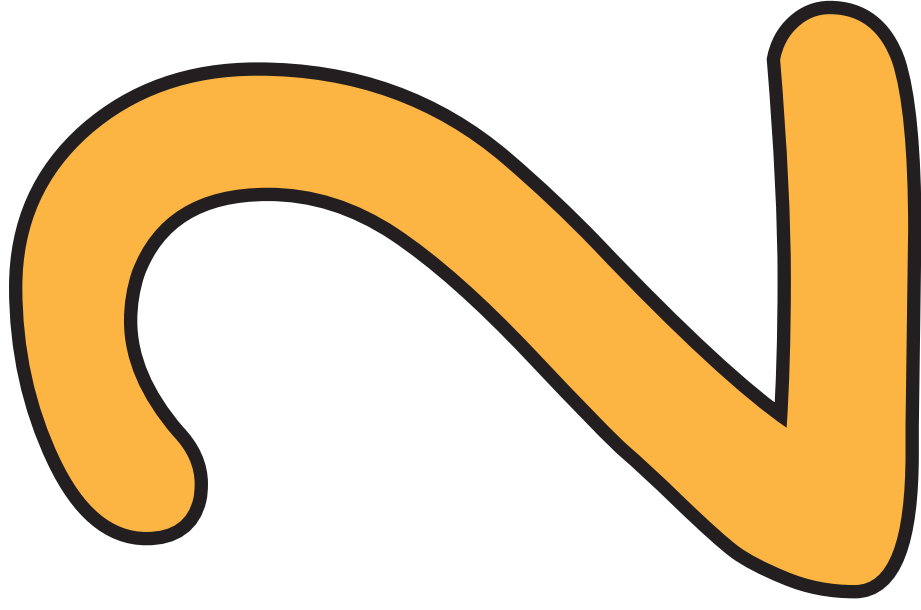
5 auf der
Stelle
rennen

Bundeslamaspiele: Lama-Gedächtnis

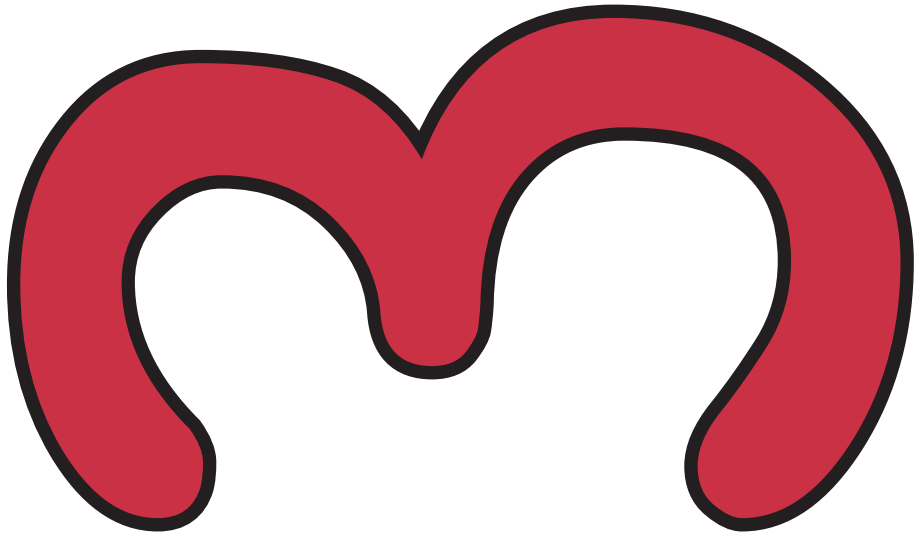




auf einem
Bein
balancieren



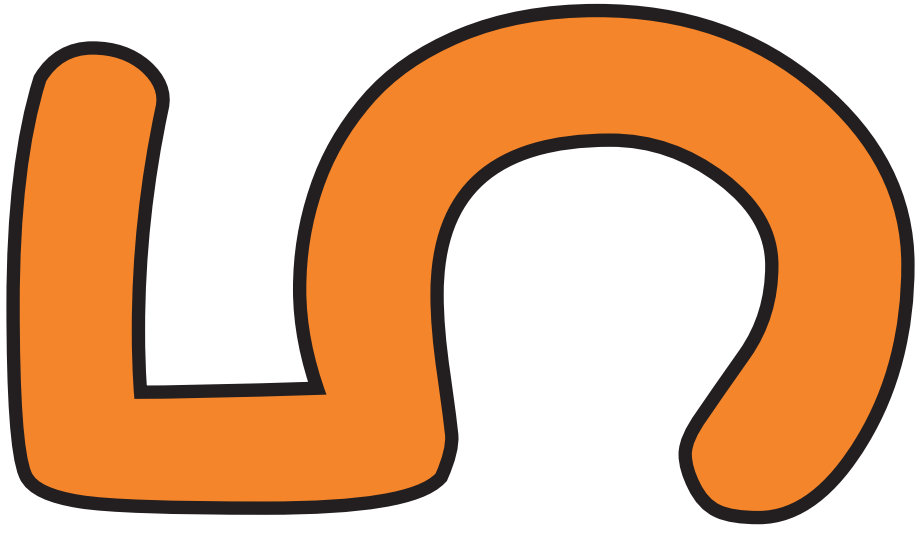
Kniebeugen



Luftboxen

4

Hampel-
männer



auf der
Stelle
rennen



STATION Lama-Lauf

- GEEIGNET FÜR DEN HAUPTTEIL
- FÖRDERT SCHNELLIGKEIT, TAKTIK, TEAMARBEIT UND ZUSAMMENHALT
- GRUPPE BITTE IN 3-4 KLEINERE TEAMS TEILEN, DIE GEGENEINANDER LAUFEN

BESCHREIBUNG:

Level 1:

Jedes der kleinen Teams bekommt ein Blatt mit Leerzeilen für Matheaufgaben zugeteilt. Die Blätter werden an das Ende einer Laufstrecke gelegt.

Kind 1 jedes Teams läuft los und schreibt am Ende der Strecke auf das Blatt seines Teams eine Matheaufgabe inklusive Lösung.

Kind 1 läuft zurück und klatscht Kind 2 seines Teams ab, das dann das gleiche macht. Keine Aufgabe darf sich wiederholen!

Das Ganze wird wiederholt bis alle Aufgabenzeilen auf den Blättern (16 pro Blatt) gefüllt sind.

Am Ende ist das Gewinnerteam dasjenige, das fehlerfrei gerechnet hat und bei dem sich keine Aufgabe wiederholt hat.

Haben dies mehrere Teams geschafft, hat das schnellere gewonnen.

Level 2:

Sofern es die Ausstattung oder die Natur hergibt, kann anstatt einer Laufstrecke auch ein Hindernisparcours zurückgelegt werden.

BENÖTIGTES MATERIAL:

- Stationsblatt 'Lama-Lauf'
- Stifte
- Aufgabenblätter



BUNDES
LAMA
SPIELE



STATION
Lama-Lauf

Der Lama-Lauf ist nichts
für schwache Nerven!

Seid klug und sprecht euch ab.





LAMA-LAUF





LAMA-LAUF



=

=

=

=

=

=

=

=

=

=

=

=

=

=

=

=



LAMA-LAUF





LAMA-LAUF





STATION

Groß, größer, am größten

- GEEIGNET FÜR DEN HAUPTTEIL
- FÖRDERT KOPFRECHNEN, TEAMARBEIT UND STRATEGIE
- KINDER BITTE IN ZWEI TEAMS AUFTEILEN

BESCHREIBUNG:

Level 1:

Jedes Team bekommt ein Aufgabenblatt.

Nach dem Startsignal reißt jedes Kind eine der Rechenaufgaben ab, löst sie und merkt sich das Ergebnis.

Innerhalb jedes Teams müssen sich die Kinder nun so in eine Reihe aufstellen, dass die Ergebnisse eine aufsteigende Zahlenreihe ergeben.

Gespielt wird, bis alle Teams fertig sind, dann wird kontrolliert.

Sollte das schnellste Team einen Fehler in seiner Reihenfolge haben, wird die Reihe des zweitschnellsten Teams kontrolliert usw.

So hat selbst das langsamste Team eine Chance zu gewinnen, wenn es dafür sorgfältiger und richtig gerechnet hat.

Level 2:

Jedes Team muss seine Ergebnisse in zwei Reihen sortieren:

eine aufsteigende Reihe aus Kindern mit geraden Ergebniszahlen,

die andere aus Kindern mit ungeraden Ergebniszahlen.

BENÖTIGTES MATERIAL:

- Stationsblatt 'Groß, größer, am größten'
- Aufgabenblatt je nach Klassenstufe 1/2 bzw. 3/4



BUNDES
LAMA
SPIELE



STATION

Groß, größer, am größten

Rechne – Ordne – Gewinne!

Rechnet richtig und
sortiert schlau.

Auf die Plätze, ...

fertig, ...

los!



$$5 + 3 =$$

$$12 - 2 =$$

$$4 + 2 =$$

$$7 - 5 =$$

$$8 + 3 =$$

$$6 - 4 =$$

$$10 + 5 =$$

$$11 - 6 =$$

Materialien: Groß, größer, am größten



Klasse 1 / 2

GROß, GRÖßER,
AM GRÖßTEN

TEAM 1



www.coollama.de

$$12 + 7 =$$

$$17 - 4 =$$

$$2 + 6 =$$

$$8 - 2 =$$

$$13 + 4 =$$

$$17 - 7 =$$

$$4 + 5 =$$

$$15 - 4 =$$

$$2 + 6 =$$

$$8 - 3 =$$

$$14 + 5 =$$

$$13 - 2 =$$

$$11 + 6 =$$

$$19 - 7 =$$

$$3 + 6 =$$

$$13 - 2 =$$

Materialien: Groß, größer, am größten



Klasse 1 / 2

**GROß, GRÖßER,
AM GRÖßTEN**

TEAM 2



www.coollama.de

$$5 + 5 =$$

$$5 - 2 =$$

$$15 + 4 =$$

$$9 - 2 =$$

$$13 + 5 =$$

$$8 - 5 =$$

$$3 + 4 =$$

$$6 - 3 =$$

$$3 \cdot 4 =$$

$$20 : 5 =$$

$$2 \cdot 6 =$$

$$18 : 3 =$$

$$5 \cdot 3 =$$

$$24 : 4 =$$

$$4 \cdot 7 =$$

$$30 : 6 =$$

Materialien: Groß, größer, am größten



Klasse 3 / 4

GROß, GRÖßER,
AM GRÖßTEN

TEAM 1



www.coollama.de

$$6 \cdot 5 =$$

$$36 : 6 =$$

$$7 \cdot 2 =$$

$$16 : 4 =$$

$$8 \cdot 3 =$$

$$35 : 7 =$$

$$3 \cdot 6 =$$

$$18 : 6 =$$

$$4 \cdot 6 =$$

$$12 : 4 =$$

$$3 \cdot 7 =$$

$$28 : 4 =$$

$$6 \cdot 4 =$$

$$15 : 3 =$$

$$5 \cdot 8 =$$

$$24 : 6 =$$

Materialien: Groß, größer, am größten



Klasse 3 / 4

GROß, GRÖßER,
AM GRÖßTEN

TEAM 2



www.coollama.de

$$7 \cdot 3 =$$

$$18 : 6 =$$

$$9 \cdot 2 =$$

$$30 : 5 =$$

$$8 \cdot 5 =$$

$$27 : 9 =$$

$$2 \cdot 9 =$$

$$32 : 8 =$$

BUNDES LAMA SPIELE



STATION Knobel-Sprint

- GEEIGNET FÜR DEN HAUPTTEIL
- FÖRDERT GEISTIGE UND KÖRPERLICHE AGILITÄT; SPRINT
- GRUPPE WIRD IN GRÜPPCHEN VON JE ZWEI KINDERN AUFGETEILT

BESCHREIBUNG:

Die Kinder stehen sich paarweise an einer „Mittellinie“ gegenüber. Auf dem Boden liegt eine umgedrehte Matheaufgabe.

Die Kinder drehen sie um und rechnen los. Das Kind, das zuerst die Aufgabe löst, wird zum Fänger. Das andere Kind wird zum Gejagten und läuft zum (vorher definierten) sicheren Bereich.

Fängt der Fänger den Gejagten vor dem sicheren Bereich, hat der/die Fänger/in gewonnen. Kann sich der/die Gejagte zum sicheren Bereich retten ist er bzw. sie siegreich.

Aber Achtung! Nach jedem Durchgang wird nochmals kontrolliert: War das genannte Ergebnis richtig?? Wenn nein, geht der Sieg automatisch auf den Gejagten bzw. die Gejagte über.

BENÖTIGTES MATERIAL:

- Stationsblatt 'Knobel-Sprint'
- Aufgabenblatt je nach Klassenstufe 1/2 bzw. 3 oder 4



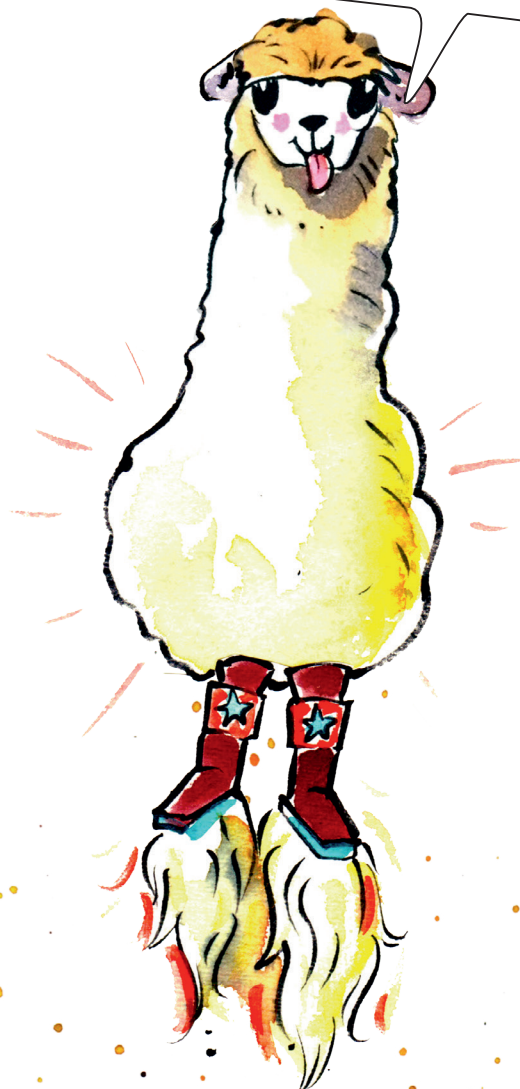
BUNDES
LAMA
SPIELE



STATION
Knobel-Sprint

Achtung, Achtung!
Wer falsch rechnet, verliert!

Jetzt aber schnell!



$$6 + 2 =$$

$$14 - 3 =$$

$$3 + 5 =$$

$$9 - 6 =$$

$$7 + 4 =$$

$$13 - 5 =$$

$$5 + 6 =$$

$$10 - 2 =$$



Klasse 1 / 2

KNOBEL-SPRINT

Jetzt aber schnell!



$$9 + 3 =$$

$$15 - 6 =$$

$$8 + 7 =$$

$$16 - 5 =$$

$$2 + 9 =$$

$$14 - 8 =$$

$$4 + 7 =$$

$$11 - 3 =$$

$$4 \cdot 5 =$$

$$21 : 7 =$$

$$2 \cdot 7 =$$

$$27 : 3 =$$

$$6 \cdot 3 =$$

$$32 : 4 =$$

$$5 \cdot 4 =$$

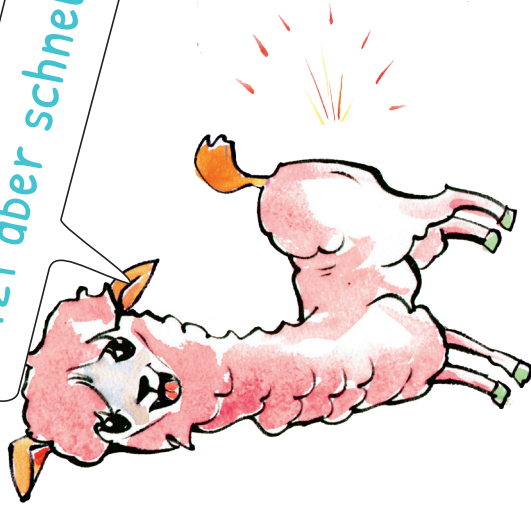
$$36 : 6 =$$



Klasse 3

KNOBEL-SPRINT

Jetzt aber schnell!



$$3 \cdot 8 =$$

$$28 : 7 =$$

$$7 \cdot 3 =$$

$$20 : 4 =$$

$$9 \cdot 2 =$$

$$18 : 2 =$$

$$4 \cdot 6 =$$

$$45 : 5 =$$

$$543 - 210 =$$

$$624 + 135 =$$

$$487 - 160 =$$

$$712 + 89 =$$

$$695 - 580 =$$

$$431 + 76 =$$

$$802 - 95 =$$

$$349 + 250 =$$



Klasse 4

KNOBEL-SPRINT

Jetzt aber schnell!





STATION

Dromedar oder Kamel?

- GEEIGNET FÜR DEN HAUPTTEIL
- FÖRDERT GEISTIGE UND KÖRPERLICHE AGILITÄT
- DURCHFÜHRBAR IN GROSSER GRUPPE

BESCHREIBUNG:

Level 1:

Es werden zwei Bereiche / "Wüsten" definiert: Die Dromedar-Wüste und die Kamel-Wüste. Die Klasse stellt sich in die Mitte zwischen die zwei Wüsten. Die Lehrkraft nennt eine Matheaufgabe, die LAUTLOS von allen gelöst werden muss.

Die Kids müssen je nach Lösung (und ob sie gerade oder ungerade ist) zu einer der Wüsten laufen. Die **Dromedar-Wüste** ist die richtige Anlaufstelle für alle Aufgaben mit **UNGERADEM Ergebnis**. Die **Kamel-Wüste** ist die richtige Anlaufstelle für alle Aufgaben mit **GERADEM ERGEBNIS**.

Können die Kinder erraten warum?? Weil Dromedare nur einen Höcker haben (= ungerade Zahl) und Kamele zwei Höcker haben (= gerade Zahl).

Die Kids, die am Ende im falschen Land stehen, sind raus.

Da die Lehrkraft in jeder Runde ein anderes Kind nach dem richtigen Ergebnis fragt, ist nur mitlaufen keine Option. :-)

Level 2:

Die Zeit zum Ausrechnen wird zeitlich auf 5 Sekunden begrenzt.

Level 3:

Je nach ausgewähltem Schwierigkeitsgrad der Aufgaben können die Kinder am Ende nicht mehr exakt ausrechnen, sondern müssen wirklich überlegen, ob die Endzahl der Lösung (und damit die Lösung) gerade und oder ungerade ist.

BENÖTIGTES MATERIAL:

- Stationsblatt 'Dromedar oder Kamel?'
- Aufgabenblatt je nach Klassenstufe 1/2 bzw. 3/4



BUNDES
LAMA
SPIELE



STATION

Dromedar oder Kamel?

Rechnet selbst und lauft nicht nach:
Es zählt das richtige Ergebnis!



DROMEDAR ODER KAMEL?

KLASSE 1

$2 + 3 = 5$	→ DROMEDAR
$4 + 1 = 5$	→ DROMEDAR
$6 - 2 = 4$	→ KAMEL
$5 - 3 = 2$	→ KAMEL
$1 + 7 = 8$	→ KAMEL
$9 - 4 = 5$	→ DROMEDAR
$3 + 6 = 9$	→ DROMEDAR
$8 - 5 = 3$	→ DROMEDAR
$7 + 2 = 9$	→ DROMEDAR
$10 - 1 = 9$	→ DROMEDAR
$6 + 1 = 7$	→ DROMEDAR
$4 + 4 = 8$	→ KAMEL
$9 - 6 = 3$	→ DROMEDAR
$3 + 5 = 8$	→ KAMEL
$2 + 2 = 4$	→ KAMEL
$7 - 2 = 5$	→ DROMEDAR

KLASSE 2

$12 + 5 = 17$	→ DROMEDAR
$14 - 6 = 8$	→ KAMEL
$7 + 9 = 16$	→ KAMEL
$20 - 11 = 9$	→ DROMEDAR
$3 \cdot 2 = 6$	→ KAMEL
$18 : 3 = 6$	→ KAMEL
$25 + 14 = 39$	→ DROMEDAR
$30 - 19 = 11$	→ DROMEDAR
$11 + 8 = 19$	→ DROMEDAR
$13 - 7 = 6$	→ KAMEL
$5 \cdot 2 = 10$	→ KAMEL
$16 : 2 = 8$	→ KAMEL
$22 + 6 = 28$	→ KAMEL
$15 - 9 = 6$	→ KAMEL
$4 \cdot 3 = 12$	→ KAMEL
$24 : 4 = 6$	→ KAMEL

Ich?

Oder ich?

DROMEDAR ODER KAMEL?

KLASSE 3

$12 + 5 = 17$	→ DROMEDAR
$20 - 7 = 13$	→ DROMEDAR
$3 \cdot 4 = 12$	→ KAMEL
$18 : 3 = 6$	→ KAMEL
$45 + 32 = 77$	→ DROMEDAR
$63 - 28 = 35$	→ DROMEDAR
$6 \cdot 6 = 36$	→ KAMEL
$56 : 8 = 7$	→ DROMEDAR
$134 + 86 = 220$	→ KAMEL
$200 - 125 = 75$	→ DROMEDAR
$9 \cdot 7 = 63$	→ DROMEDAR
$81 : 9 = 9$	→ DROMEDAR
$245 + 157 - 100 = 302$	→ KAMEL
$(15 + 9) \cdot 2 = 48$	→ KAMEL
$360 : 6 = 60$	→ KAMEL
$(300 - 150) : 5 = 30$	→ KAMEL

KLASSE 4

$23 + 14 = 37$	→ DROMEDAR
$65 - 27 = 38$	→ KAMEL
$6 \cdot 4 = 24$	→ KAMEL
$36 : 6 = 6$	→ KAMEL
$125 + 78 = 203$	→ DROMEDAR
$23 + 14 = 37$	→ DROMEDAR
$65 - 27 = 38$	→ KAMEL
$6 \cdot 4 = 24$	→ KAMEL
$36 : 6 = 6$	→ KAMEL
$125 + 78 = 203$	→ DROMEDAR
$204 - 89 = 115$	→ DROMEDAR
$12 \cdot 5 = 60$	→ KAMEL
$96 : 8 = 12$	→ KAMEL
$342 + 187 = 529$	→ DROMEDAR
$503 - 268 = 235$	→ DROMEDAR
$18 \cdot 6 = 108$	→ KAMEL
$144 : 12 = 12$	→ KAMEL
$435 + 278 - 89 = 624$	→ KAMEL
$(23 + 17) \cdot 2 = 80$	→ KAMEL
$720 : 9 = 80$	→ KAMEL
$(500 - 125) : 5 = 75$	→ DROMEDAR

Ich?

Oder ich?



STATION Lama-Längen

- GEEIGNET FÜR PAUSEN ODER GEGEN ENDE, DA KAUM BEWEGUNGSANTEIL
- FÖRDERT RÄUMLICHES DENKEN, KOMMUNIKATION UND TEAMARBEIT
- BITTE STATIONEN JE NACH KLASSENGRÖSSE UND MÖGLICHKEITEN VORBEREITEN

BESCHREIBUNG:

Level 1:

Je nach Ausstattung und Umgebung werden 4-8 Stationen aufgebaut und die Kinder in entsprechend viele Teams aufgeteilt.

An jeder Station ist eine Mess-Aufgabe vorbereitet, z.B. Länge eines Stocks oder Seils, Abstand zwischen zwei Bänken auf dem Pausenhof, Höhe eines Tisches, Entfernung zwischen zwei Hütchen usw.

Passend zur Aufgabe liegt ein Maßband, Zollstock oder langes Lineal bereit.

Jedes Team schätzt die Länge oder den Abstand zwischen den Markierungen und notiert ihren Schätzwert.

Erst dann darf das Team die tatsächliche Länge / Entfernung nachmessen.

So durchläuft jedes Team alle Stationen.

Zum Schluss vergleichen die Teams die Abweichung zwischen den Schätzwerten und Messergebnissen. Pro Station wird die Differenz notiert. Die Gesamtabweichung aller Stationen wird pro Team addiert.

Das Team mit der kleinsten Gesamtabweichung gewinnt.

Level 2:

Jedes Team platziert zwei Kinder aus seiner Gruppe im Abstand von möglichst genau einem Meter. Erst dann wird nachgemessen.

Das Team mit der geringsten Abweichung gewinnt.

BENÖTIGTES MATERIAL:

- Stationsblatt 'Maßvolles Lama'
- je nach Aufbau Maßbänder, Zollstöcke oder lange Lineale
- Stifte und Zettel





STATION

Lama-Längen

Erst schätzen, dann messen –
wer liegt am nächsten dran?

Gar nicht so leicht!





STATION

Aufgaben-Pantomime

- GEEIGNET FÜR DAS ENDE
- FÖRdert TEAMGEIST, INKORPORIERT STRETCHING UND BALANCE
- AUS DER GROSSEN GRUPPE WERDEN JEWEILS 8-10 KINDER ZUR PANTOMIME AUSGEWÄHLT

BESCHREIBUNG:

Level 1:

Die große Gruppe, die rät, geht in den Einbeinstand.

Die jeweils wechselnde Pantomime-Gruppe muss pantomimisch eine Matheaufgabe darstellen (z.B. 3 Spieler stehen auf und setzen sich, 2 Spieler stehen auf und formen aus Armen Pluszeichen, 4 Spieler stehen auf und setzen sich).

Die große Gruppe muss zuerst die Aufgabe identifizieren und dann lösen (Aufgabe 3+4, Lösung 12).

Erst wenn die Aufgabe gelöst ist, darf die große Gruppe aus dem Einbeinstand heraus.

Nun ist die nächste Pantomimegruppe dran.

Die Beine für den Einbeinstand werden zwischendurch gewechselt.

Level 2:

elingt es einem Kind nicht, während des Ratevorgangs im Einbeinstand zu bleiben, ist es raus und darf nicht mitraten.

BENÖTIGTES MATERIAL:

- Stationsblatt 'Aufgaben-Pantomime'



BUNDES
LAMA
SPIELE



STATION

Aufgaben-Pantomime

Überlegt gut!
Welche Aufgabe wollt und
könnt ihr darstellen?

Durchhalten!



BUNDES LAMA SPIELE



STATION Yogi-Lama

- GEEIGNET FÜR DAS ENDE
- FÖRdert ENTSPANNUNG UND GEMEINSCHAFTSGEFÜHL,
INKORPORIERT STRETCHING UND BALANCE
- DURCHGEFÜHRT IN DER GROSSEN GRUPPE

BESCHREIBUNG:

Ihr habt es geschafft: Der anstrengende Teil der Bundeslamaspiele ist nun beendet. Zeit um bei einem entspannten Lama-Yoga-Flow herunterzukommen und die müden Glieder nochmal ausgiebig zu dehnen!

Geht die einzelnen Figuren der Reihe nach durch. Lasst euch Zeit, atmet und wechselt gegebenenfalls die Seiten (Baum, Dreieck, Krieger).

Viel Spaß und Namaste!

BENÖTIGTES MATERIAL:

- Stationsblatt 'Yogi-Lama'
- Einzeldarstellung der einzelnen Figuren (optional)
- Turnmatten oder Picknickdecken (optional)

Ommm...



BUNDES
LAMA
SPIELE

STATION
Yogi-Lama



der BAUM
erst links, dann rechts

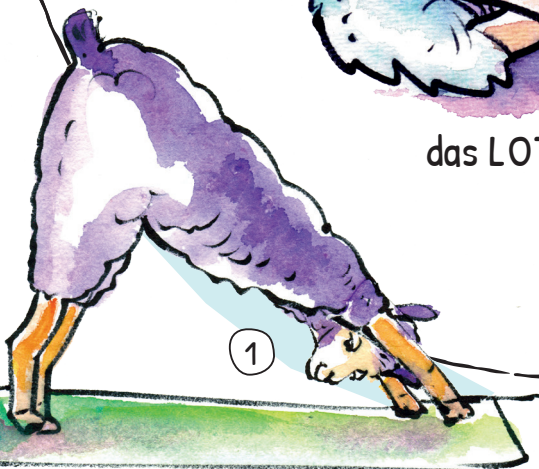
Ommm...



das LOTUS-LAMA



das DREIECK
erst links, dann rechts



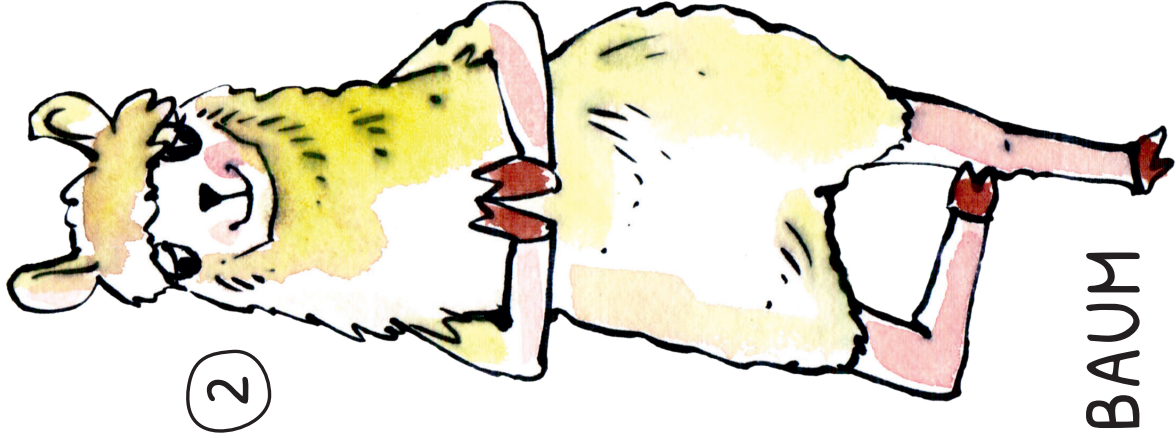
das HERABSCHAUENDE LAMA



der KRIEGER
erst links, dann rechts



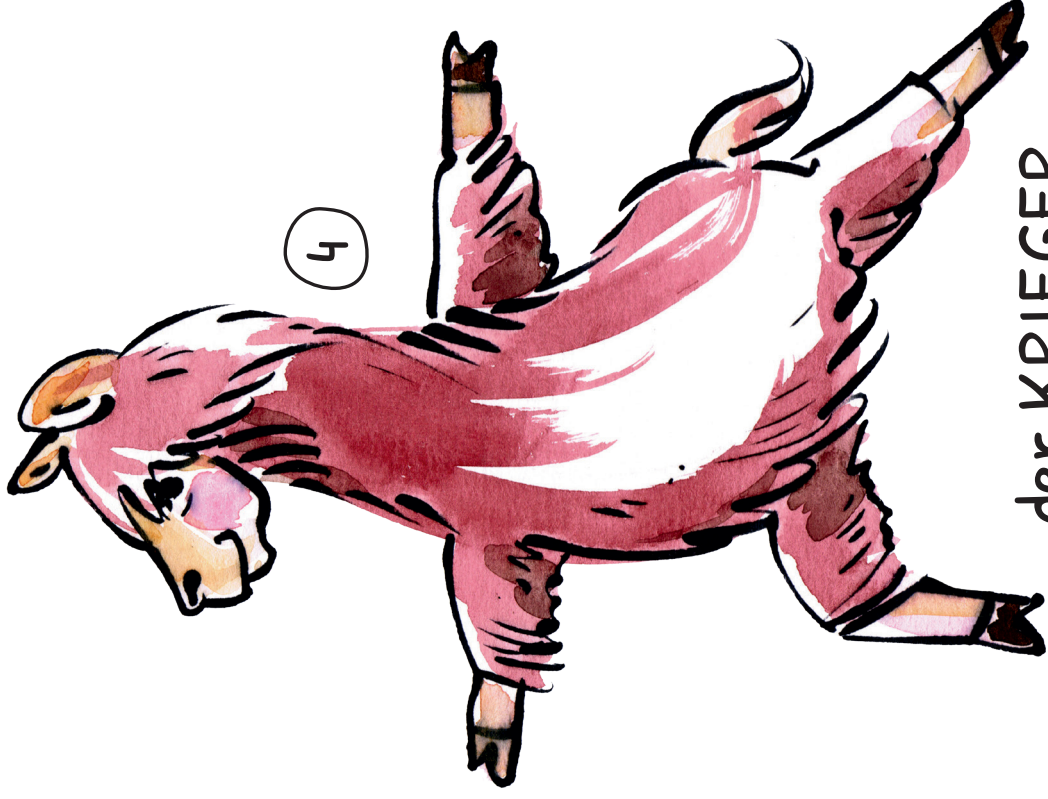
das HERABSCHAUENDE LAMA



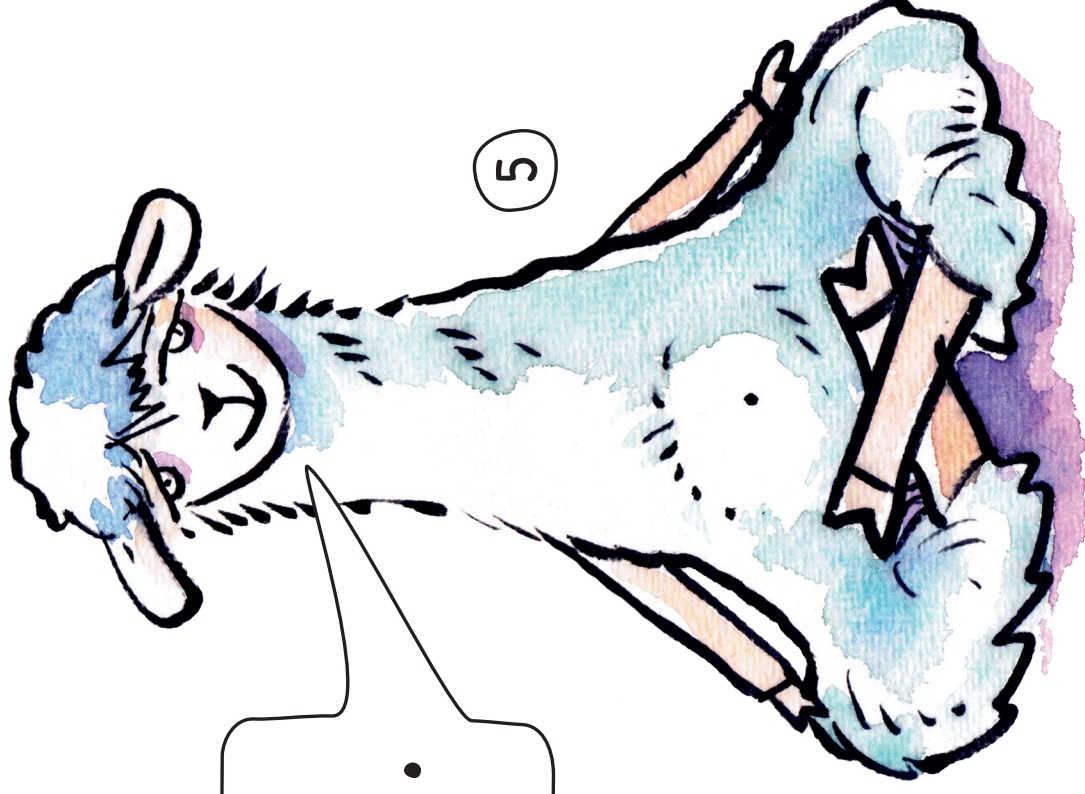
der BAUM
erst links, dann rechts



das DREIECK
erst links, dann rechts



der KRIEGER
erst links, dann rechts



Ommm...

das LOTUS-LAMA



STATION

Lama-Picknick (1)

- GEEIGNET FÜR DAS ENDE
- FÖRDERT ENTSPANNUNG, KOMMUNIKATION, GEMEINSCHAFTSGEFÜHL, FREUDE AN GEMEINSAMEN ESSEN
- DURCHGEFÜHRT IN DER GROSSEN GRUPPE

BESCHREIBUNG:

Die Gruppe kommt zusammen zu einem schönen Lama-Picknick.

Die Lehrkraft hat die Möglichkeit Ehrenurkunden und einen kleinen gesunden Preis-Äpfel mit Banderole zu verteilen (optional).

BENÖTIGTES MATERIAL:

- Wasserflaschen
- Pausenbrot
- Picknickdecken (optional)
- Ehrenurkunden
siehe Material Ehrenurkunde (optional)
- Äpfel mit Banderolen
siehe Material Lama-Picknick (optional)





STATION Lama-Picknick (2)

Wenn das Picknick größer oder sogar klassenübergreifend stattfinden soll, gibt es hier noch zusätzliche Anregungen:



LOTTIS LIEBSLINGSPICKNICK:

Es soll ein gesundes und buntes Buffet entstehen. Dazu werden den Kindern im Vorfeld Farben zugeordnet. Jedes Kind bringt einen gesunden Beitrag in der jeweiligen Farbe mit, z.B. Obst, Gemüse oder kleine Snacks.

ZUSÄTZLICH ZU LAMA-PICKNICK (1) BENÖTIGTES MATERIAL:
keines



YOGIS LIEBSLINGSPICKNICK:

Hierfür bringt jedes Kind einen gesunden Lieblingssnack für sich selber mit. Vor dem Picknick legt die Lehrkraft die mitgebrachten Snacks in der Mitte einer Picknickdecke auf Servietten oder Teller. Nun rät die Klasse, wer welchen Snack mitgebracht hat. So wächst das Bewusstsein dafür, wie viele verschiedene gesunde und auch leckere Snacks es gibt!

ZUSÄTZLICH ZU LAMA-PICKNICK (1) BENÖTIGTES MATERIAL:
· Servietten oder kleine Teller um die mitgebrachten Snacks einheitlich zu präsentieren



MIAS LIEBLINGSPICKNICK:

Dieses Picknick findet klassenübergreifend statt: Im Vorfeld sucht sich jede Klasse einen gesunden Snack aus, den die Kinder beisteuern: kleine belegte Brote, Gemüsesticks, Obststücke etc. So entsteht ein großes und vielfältiges gesundes Picknick für die ganze Schulfamilie.

ZUSÄTZLICH ZU LAMA-PICKNICK (1) BENÖTIGTES MATERIAL:
· Schüsseln und Teller, um die von der Klasse zubereiteten Snacks als Buffet für alle anbieten zu können.



EHRENURKUNDE

Name _____

hat mit großem Erfolg
an den



teilgenommen.

Datum _____

Unterschrift Lehrkraft _____

