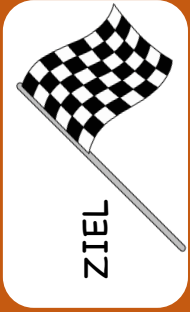
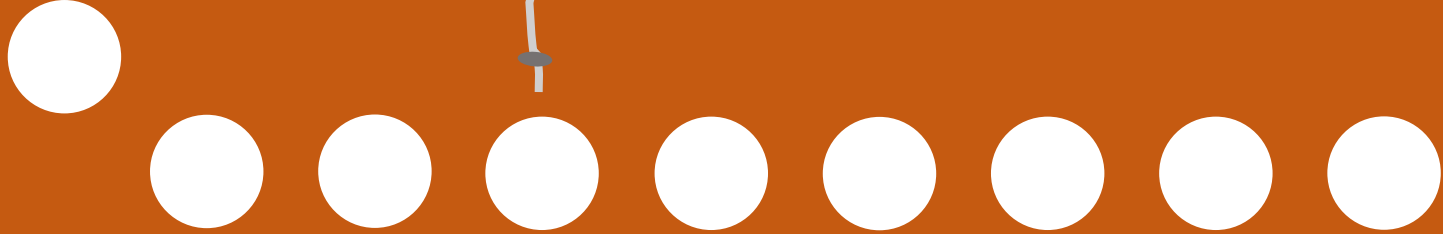
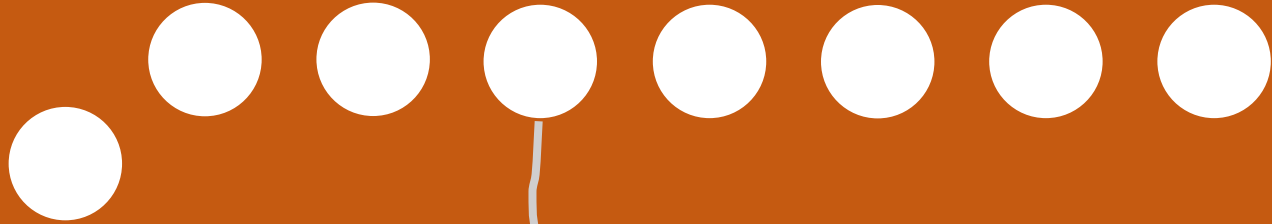


Bewegungsspiel mit dem Anybook Audiostift



4



3



2



1



## Anleitung

1. Stellt eure Figuren alle auf das Startfeld.
2. Würfelt abwechselnd und rückt eure Figur weiter.
3. Stellt eure Figur auf das neue Feld.
4. Tippt mit dem Audiostift den Sticker auf eurem Feld an und führt die gehörte Aufgabe aus.

### Achtung!



Du bist auf dem Feld mit dem Trampolin gelandet? Erfülle deine Aufgabe und springe dann auf das Feld, auf das der Pfeil zeigt.



Du bist auf dem Feld gelandet, an dem das Seil hängt? Klettere das Seil runter und stelle deine Figur auf das Feld unterhalb des Seils.

Ideen für Bewegungsaufgaben (evtl. doppelt nutzen):

1. Mache 5 Hampelmänner.
2. Mache 5 Kniebeugen.
3. Drehe dich 3x im Kreis.
4. Klatsche 10x in die Hände.
5. Versuche, mit deinen Händen deine Zehen zu berühren.
6. Mache einen Katzenbuckel.
7. Gehe ein paar Schritte auf Zehenspitzen.
8. Versuche, dich so groß wie möglich zu machen.
9. Springe 5x hoch.
10. Renne kurz auf der Stelle.
11. Stelle dich 10 Sekunden lang auf ein Bein.
12. Kreise 5x mit der Hüfte.
13. Schüttele dich richtig gut aus.
14. Mache 5 Froschsprünge.
15. Laufe wie eine Spinne.
16. Schleiche ganz leise einmal um deine Gruppe.
17. Lege dich auf den Boden und „zeichne“ mit deinen Beinen eine 8.
18. Kreise deinen Kopf nach links.
19. Stelle dich 10 Sekunden auf die Zehenspitzen.
20. Gehe ein paar Schritte nur auf der Ferse.
21. Hüpf 10x auf einem Bein.
22. Kreise deine Arme.
23. Krabbele einmal um deine Gruppe herum.
24. Erfinde einen eigenen Klatschrhythmus.
25. Bewege deine Arme als würdest du fliegen.

Ideen für Bewegungsaufgaben (evtl. doppelt nutzen):

26. Mache eine Standwaage.
27. Gehe ein paar Schritte rückwärts.
28. Lege dich auf den Bauch und stehe wieder auf.
29. Mache 1 Liegestütze.
30. Berühre mit deinen Daumen die anderen Finger der gleichen Hand.
31. Schüttele deine Arme aus.
32. Tue so, als würdest du Äpfel pflücken.
33. Renne auf der Stelle und hebe dabei die Knie so hoch wie möglich.
34. Schwinge deine Arme hin und her.
35. Versuche, mit den Füßen zu klatschen.
36. Springe 1x so hoch wie du kannst.
37. Setze dich hin und kreise deine Füße.
38. Setze dich hin und versuche mit deinen Händen die Zehen zu berühren.
39. Setze dich in einen Schneidersitz und mache deinen Rücken ganz gerade.
40. Klatsche deine Mitspieler ab.
41. Mache 10 Hampelmänner ohne Arme.
42. Lege dich auf den Boden und rolle eine Runde.