

KANU Spiele



Dieter Singer, Klaus Mumm

Für Kanulehrer,
Pädagogen und alle, die
Freude am Spielen haben.

KANUSPIELE

Für Kajak und Canadier



- Autoren: Dieter Singer & Klaus Mumm
- witzige Illustrationen von Klaus Mumm
- 110 Seiten
- Format: 12,5 x 18,5 cm
- Spiralbindung mit Umschlag

Für Kanulehrer, Pädagogen, Referenten in der Erwachsenenbildung, Veranstalter von Incentives und alle, die Freude am Spielen haben

- Große Spielesammlung rund um das Thema Kanu
- Anleitungen, Tipps und Varianten
- Sicherheitshinweise
- Für Anfänger und Fortgeschrittene
- Für Kinder und Erwachsene
- Praktische Ringbindung mit Umschlag
- Handliches Format

Beispielseiten

ROPE SKIPPING

Material Wurfseil
Alter ab 10 Jahren
Gelände weiches Gelände
Effekt Aufwärmen, Kommunikation

Der Wurfseil ist für dieses Spiel ein ideales Gerät. Binde ihn an einen Baum oder Mast etwa in Brusthöhe fest oder suche Dir einen „Mitschwinger“ (ist einfacher). Jetzt schwingst Du das Seil gegen die Laufrichtung der Spieler. Nun beginnt der Spaß: alle können hindurchlaufen, springen, gemeinsam springen usw. Hier gibt es unzählige Varianten. Lass die Spieler von selbst kommen.

Zeit 10-20 Minuten
Gelände ebenes Gelände
Effekt Aufwärmen, Kommunikation

Deiner Kreativität freien Lauf und lass Dich überraschen, auf welche Ideen die Spieler von selbst kommen.

Variante: Für Fortgeschrittene können zwei Seile gleichzeitig geschwungen werden.

HELI JUMPING

Der Spielgedanke ist ähnlich wie bei Rope Skipping, nur wird das Seil waagrecht, knapp über dem Boden, geschwungen. Zum Schwingen ist es einfacher, das Seil anzuheben.

SCHILDKRÖTE

Material Kajaks
Alter ab 12 Jahren
Gelände weiches Gelände
Effekt Bootsfühl & Aufwärmen



Alle haben ihre Boote gut eingestellt und gefittet. Jetzt kommt der große Test: passt es wirklich? Hierzu sitzt jeder in seinem Boot mit genügend Platz um sich herum. Mit Schwung und ohne Paddel versucht Du jetzt mit dem Körper unter das Boot zu kommen, so dass Du auf Deine Unterarme gestützt, zum Stehen kommst.



Variante: In den Handstand gehen. In dieser Position fortbewegen.

TROCKENROLLE

Material Kajaks
Alter ab 12 Jahren
Zeit 5 Minuten
Gelände weiches Gelände
Effekt Bootsfühl, Aufwärmen



Ähnlich wie die Schildkröte, nur versucht Du nicht auf den Ellbogen zum Stehen zu kommen, sondern rollst über die Schulter einfach auf die andere Seite durch.

Aufwärmspiele an Land 23

KALIMERO

Material Helm
Spieler ab 5 Spieler
Alter ab 8 Jahren
Zeit 10-20 Minuten
Gelände ebenes Gelände
Effekt Aufwärmen

Kalimero ist ein klassisches Fangspiel. Wer erwisch wird, muss versteint stehen bleiben. Wird ihm der Helm aufgesetzt, ist er wieder befreit. Der Helm darf zwischen den Spielern zugeworfen werden. Die Versteinten dürfen sich erst dann bewegen, wenn ihnen der Helm aufgesetzt wurde. Ziel der Fänger ist es, alle zu versteinen und so in den Besitz des Helms zu kommen.

Varianten: Je mehr Spieler, desto mehr Fänger. Auch im Boot möglich.

MÄUSE BEFREIEN

Eine Variante von Kalimero. Zum Befreien der Versteinten müssen die noch lebenden Spieler zwischen den Beinen der Versteinten durchkriechen.

DUELL

Material zwei Boote, ein Seil
Spieler ab 2 Spieler
Alter ab 8 Jahren
Zeit 5 Minuten
Effekt persönl. Herausforderung

Zwei Boote werden im Abstand von ca. 4 Metern nebeneinander gelegt. Je ein Spieler steht auf dem Heck oder Bug des Bootes. Jeder Spieler hält ein Ende des Seiles in der Hand. Der Rest liegt zwischen ihnen. Auf Kommando holen beide Spieler das Seil so schnell wie möglich ein. Ist es gespannt, versuchen sie sich gegenseitig durch Ziehen oder Nachlassen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Bei Canadiern sitzen die Spieler auf Bug- oder Heckspitze mit den Füßen außerhalb des Bootes, ohne dabei den Boden zu berühren.

Variante: Kann mit mehr Spielern schnell zu einem kleinen Turnier ausgebaut werden.



RUSSIAN DANCE

Spieler ab 2 Spieler
Alter ab 8 Jahren
Zeit 5 Minuten
Effekt Aufwärmen (wenn's richtig kalt ist), Kommunikation

So schnell ist es Dir noch nie warm geworden! Zwei Spieler stehen sich gegenüber. Jetzt hüpfen beide, schlagen die jeweils rechten Füße in der Mitte zusammen und zählen gleichzeitig - „und eins“. Dann wieder Neustart, aber diesmal bis „zwei“. Bei „zwei“ werden die linken Füße zusammengeschlagen. Wieder Neustart. So setzt sich das fort bis „zehn“ und wieder zurück. Dabei zählen beide laut mit: „und eins und zwei und drei und vier...“



Variante: Gleichzeitig analog mit den Händen.

Aufwärmspiele an Land 25

Warengruppe: 1 443

