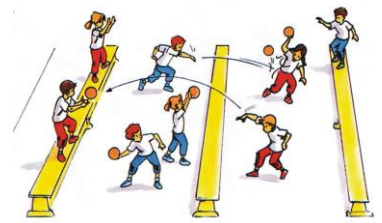


# „Kleine Spiele“, die Spaß machen André Huster



## 1a. Lauf-, Such- und Fangspiele Spiele „Warm up“

### „Wir haben uns ewig nicht gesehen“

*Materialien: Musikanlage*

Alle Kinder laufen in der Halle zu Musik durcheinander. Wenn die Musik stoppt, begrüßen sich die Kinder auf jeweils vorher angekündigte Weise:

*Jeder sagt 5 anderen Kinder mit Handschlag „Guten Tag“*

*Jeder begrüßt 5 andere, indem sich beide mit dem Po anstoßen*

*Jeder klatscht 5 andere Kinder mit den Händen ab: rechte Hand, linke Hand, beide Hände, Beine grätschen und Hände zwischen die Beine klatschen*

*Jeder begrüßt 5 andere Kinder wie einen alten Freund, den man „200 Jahre lang“ nicht mehr gesehen hat.*

*Bewegungsart verändern, z.B. Rückwärts laufen, seitwärts laufen, auf allen Vieren laufen, Krebsgang vorwärts usw.*

### „Chinesischer Tanz“

*Materialien: keine*

Alle Kinder stehen im Kreis, fassen sich an den Händen und dürfen sich während des gesamten Spiels nicht loslassen. Auf Kommando werden die folgenden Anweisungen ausgeführt:

„1“ alle laufen rechts herum

„2“ alle laufen links herum

„3“ alle gehen in die Hocke, kommen wieder hoch

„4“ alle knien sich auf beide Knie, stehen auf

„5“ alle setzen sich hin, stehen wieder auf

„6“ alle legen sich auf den Bauch, stehen auf

„7“ alle laufen in die Mitte und rufen „Olé!“

**Natürlich dürfen sich auch die Kinder Kommandos ausdenken!**

### „Heiße Kartoffel“

*Materialien: Tennisbälle, Bohnensäckchen, Tischtennisbälle usw.*

Alle Kinder laufen durcheinander in der Halle. Einige halten irgendwelche Dinge, wie Bohnensäckchen, Tennisbälle, Tischtennisbälle u.ä. in den Händen, die eine heiße Kartoffel darstellen. Nun versucht jeder, seine heiße Kartoffel an jemand anderen mit dem kurzen Spruch „Heiße Kartoffel“ weiterzugeben.

*Variation: benutzt man Bälle als heiße Kartoffel, kann sie auch durch Werfen und Fangen weitergegeben werden.*

### „Sitz Hase, lauf Hase“

*Materialien: keine*

Alle Kinder laufen durch die Halle. Jeder darf jedem auf die Schulter tippen und „Sitz Hase!“ rufen. Dann muss sich dieser Hase hinhocken. Einem hockenden Hasen tippt man auf die Schulter und ruft „Lauf Hase!“, dann darf er wieder aufstehen und mitlaufen.

Variationen:

- lieg Hase, steh auf einem Bein Hase, kauere Dich hin Hase, spring Hase, steh Hase usw.

## „Alaska- Ball“

*Materialien: vier Pylonen, verschiedene Bälle (Softball, Schlagball, Handball, Tennisball, Flummi usw.)*

Das Spiel ähnelt auf den ersten Blick dem allseits bekannten Spiel „Brennball“. Zwei Mannschaften, von denen sich eine in der Halle verteilt und die andere sich in einer Ecke der Halle als Laufmannschaft versammelt. Ein Werfer der Laufmannschaft wirft einen Ball (Tennisball, Schlagball, Flummi, etc.) in die Halle. Sofort läuft er mit seiner gesamten Mannschaft um zwei Markierungshütchen, die z.B. an den entfernten Ecken des Volleyballfeldes aufgestellt sind. Währenddessen versucht die andere Mannschaft, den Ball zu fangen. Sobald ein Spieler den Ball in der Hand hat, stellen sich alle Spieler in einer Reihe hinter ihm auf. Der Spieler, der den Ball hat, rollt ihn nun durch die gegrätschten Beine nach hinten, der letzte Spieler nimmt den Ball hinten an der Reihe auf, stellt sich hin und hebt den Ball hoch in die Luft. Der Spielleiter (Lehrer, Übungsleiter, Schiedsrichter) zählt nun die Anzahl der Spieler der Laufmannschaft, die genau in diesem Moment die Ziellinie überquert haben. Die Mannschaft erhält so viele Punkte.

Nach einer vorher bestimmten Anzahl an Spieldurchgängen (empfohlen: drei bis fünf) wechseln die Mannschaften. So kann dann eine Gewinnermannschaft ermittelt werden.

Die Intensität der Ausdauerschulung ist in diesem Spiel sehr hoch, weil im Unterschied zu Brennball, bei dem immer nur ein Spieler läuft, hier alle Spieler der Laufmannschaft laufen. Man steigert die Intensität mit der Anzahl der Durchgänge, die eine Mannschaft nacheinander durchführt.

## „Fuchs und Hase“ (schnelles Spiel)

*Materialien: ein Pezziball*

Innen und Außenkreis bilden, zueinanderstehend. Den **Pezziball** und ein Kind gegenüber im Innenkreis. Wer ist schneller – Kind oder Ball? Der Ball wird von allen im Kreis gerollt. Variante: mit Richtungswechsel des Balls.

## 2. Kooperationsspiele – gemeinsames Handeln

### „Schusseliger Gärtner“

*Materialien: Papprollen, Zollstock*

Story: Ein Gärtner hat den ganzen Tag eine Rasenfläche angelegt, also Erde verteilt, gerecht und ausgesät. Als der Auftraggeber zurückkommt, stellt er fest, dass der Gärtner vergessen hat, Bäumchen im Rasen einzupflanzen. Ohne den frisch angelegten Rasen zu betreten, soll der Gärtner nun also die Setzlinge so weit wie möglich vom weg entfernt nachträglich einpflanzen.

Ablauf: Die Sportler stellen sich außerhalb der Rasenfläche (z.B. Volleyballfeld) an der Außenlinie auf. Sie versuchen zunächst alleine, die Setzlinge (leere Toilettenpapierrollen) möglichst weit in das Feld zu platzieren, ohne mit irgendeinem Körperteil die Linie oder das Feld zu berühren. Im zweiten Durchgang dürfen zwei oder drei Spieler zusammenarbeiten und ihre drei Setzlinge durch gegenseitiges Halten, Lehnen und Beugen platzieren.

Didaktische und methodische Hinweise: Dieses Spiel zielt natürlich auf die Erkenntnis ab, dass man die Aufgabe gemeinsam besser lösen kann, als alleine. Nutzt diesen Aha-Effekt, indem ihr die Einzelleistungen mit der Gruppenleistung, und nicht die Gruppenleistungen miteinander vergleicht.

# „Käse im Keller“

*Materialien: Mausefallen, Säckchen, TT-Bälle usw., Augenbinden, Turngeräte, Bänke, Turnböcke je nach Turnhallenausstattung*

Story: Viele kleine Mäuse versuchen in der Nacht Käse aus dem dunklen Keller zu stehlen, der sich allerdings gemeinerweise in zahlreichen Mausefallen befindet. Jede Maus wird dabei aber von einer zweiten befreundeten Maus unterstützt, die am Kellerfenster Hinweise gibt.

Ablauf: Mit großen und kleinen Kästen und vielen anderen Geräten wird ein Keller voll Gerümpel aufgebaut, in dem dann echte, aber nicht gespannte Mausefallen -gutsichtbar- platziert werden. Der Käse besteht aus kleinen gelben Soft- oder Tischtennisbällen oder Säckchen. Die Kellerwände werden durch vier Langbänke markiert, der Kellereingang durch eine Tür aus zwei großen Kästen und einer darauf liegenden Weichbodenmatte. Die Spieler bilden Paare aus einem außerhalb Kommandos gebenden Mitspieler und einem Mitspieler dem die Augen verbunden werden.

Nach und nach krabbeln die blinden „Mäuse“ in den Keller und versuchen mit Hilfe der „Partnermaus“ viel Käse einzusammeln.

## 3. Spiele mit Alltagsmaterialien (Papprollen, Joghurtbecher, Zeitungen, Tücher, Klammern, Schwämme)

**Übungsformen mit Papprollen und Joghurtbecher** (Klopapierrollen, Gymnastikstäbe, leere Joghurtbecher)

ÜF 1 - Papprollen: Die leeren Klopapierrollen werden in das Spielfeld gelegt. Die Spieler versuchen nun so viele der Klopapierrollen wie möglich mit Hilfe der Holzstangen heraus zu fischen. **Wer schafft die meisten Fische zu fangen?**

ÜF 2 - Papprollen: Wir stellen alle Papprollen an einer Grundlinie (Volleyballfeld) auf. Die einzelnen Rollen haben dabei etwas Abstand zueinander. Nacheinander werfen die Kinder, die vorher in zwei oder drei Mannschaften aufgeteilt werden, nun drei Mal mit der Frisbeescheibe (oder einem anderen Wurfgerät) und versuchen dabei die aufgestellten Papprollen zu treffen. Die umgefallenen Rollen werden gezählt. Siegermannschaft ist, wer die meisten Rollen umwirft.

ÜF 3 - Papprollen: Es werden zwei Mannschaften gebildet. Beide Mannschaften erhalten den Auftrag, ein Kind, welches auf dem Rücken liegt, körpernah mit Papprollen zu umstellen. Ist der Körper umstellt, muss das Kind ohne Hilfe aufstehen, ohne die Papprollen umzuwerfen.

ÜF 1 - Joghurtbecher: Alle Kinder erhalten einen Stapel Joghurtbecher und laufen nach Musik durch die Halle und stellen die Becher, auf dem Kopf stehend, ab. Alle Kinder laufen mit Musik dann so um die Becher, dass kein Becher berührt wird oder gar umfällt.

ÜF 2 – Joghurtbecher: Die Kinder gehen in Fünfergruppen zusammen. Ein Kind liegt auf dem Bauch und die anderen Kinder belegen den Rücken des Kindes mit Joghurtbechern. Ist der Rücken voll, kann das Kind mit lautem Gebrüll aufstehen.

ÜF 3 – Joghurtbecher: Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Kinder bekommen den Auftrag, den höchsten Joghurtbecherturm aller Zeiten zu bauen. **Wer baut den höchsten und stabilsten Turm?**

Variante: Die Kinder der anderen Mannschaft können den Turm mit TT-Bällen wieder zerstören. Die

Mannschaften haben nur 10 TT-Bälle und dürfen nur einmal (4 m Abstand) werfen. Bei welcher Mannschaft bleiben die meisten Joghurtbecher stehen?

#### 4. **Kraft- und Gewandtheitsspiele** (Ringen und Raufen)

### „Viereckziehen“

*Materialien: Tau oder starkes Seil, 4 Holz- oder Plastikkeulen*

Das zusammengebundene Tau wird auf den Hallenboden gelegt. Vier in etwa gleich starke (Körpergewicht) Kinder greifen mit einer Hand so an das Tau, dass vier Ecken entstehen. Jetzt geben die anderen Kinder ihren Tipp ab, wer das Tauziehen gewinnen könnte und stellen sich hinter das jeweilige Kind. Auf Pfiff des Lehrers ziehen die Kinder einhändig so an dem Tau, dass sie die Keule mit der anderen Hand, die hinter ihnen steht, ergreifen können. Wer zuerst die Keule ergreift, hat das Spiel gewonnen. Die Kinder, die den richtigen Siegertipp abgegeben haben, erhalten einen Punkt.

### „Zellenausbruch“

*Materialien: 4 Turnmatten*

Die Kinder bilden aus vier Bodenmatten eine Gefängniszelle, in dem ein Kind (oder zwei Kinder) „eingesperrt“ wird. Nun muss sich das Kind mit aller Kraft gegen die Wände (Ecken) drücken, dass es aus der Zelle kommt. Die anderen Kinder halten dagegen und verhindern so den Zellenausbruch. Gelingt es dem Auszubrechenden, hat er das Spiel gewonnen.

#### 5. **Parteiliche Tor- und Punktespiele** (Zweifelderball, Brennball, BuS, BüS, Turmball uvm.)

### „Dodgeball“ (Ausweichball)

*(Das Spiel ähnelt in Grundzügen dem Zweifelderball, fördert aber das Fangen und den Teamgeist)*

*Materialien: 1-2-3 Bälle, ggf Pylonen*

Das Spiel findet auf zwei gleich großen, abgegrenzten, direkt gegenüberliegenden Feldern statt (in der Regel Volleyballfeld). Zwei gleich große Mannschaften versuchen durch abwerfen die Zahl der gegnerischen Mannschaft zu reduzieren.

Jede Mannschaft kann abgeworfene Mitspieler durch abwerfen eines Spielers der gegnerischen Mannschaft wieder aktivieren. Der abgeworfene Spieler setzt sich auf die Bank neben dem Spielfeld.

Wenn seine Mannschaft einen Treffer gelandet hat, darf er wieder in sein Spielfeld zurück. Es geht immer der Spieler der jeweiligen Mannschaft in sein Feld, der sich auf dem ersten Sitzplatz befindet. Jeder Spieler kann einem Abwurf entgehen in dem er ausweicht, den Ball fängt oder ihn mit einem gerade in der Hand befindlichen Ball abblockt.

Das Spiel beginnt mit einem Pfiff für alle von der eigenen hinteren Auslinie. Die Bälle (2 - 3 - 4 Bälle) liegen auf der Mittellinie und müssen für den ersten Angriff erobert werden. Spieler, die einen Ball in der Hand haben, dürfen nicht abgeworfen werden. Überschreiten der Mittellinie ist wie ein Abwurf zu werten.

Spieler dürfen das Feld nur zum Ball holen verlassen. Wer ohne Grund das Feld verlässt gilt als abgeworfen. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach dem Abpfiff die meisten Spieler des Gegners ausgeschaltet hat.

## „Agentenball“

**Material:** 3 Soft- oder Volleybälle, 2 Kästen, 2 Turnbänke, Leibchen (2 grüne/ 1 rotes), 1 Scherbe und 2 Kegel oder Pylonen, Platzbedarf: Volleyballfeld

Auf dem Spielfeld werden zunächst zwei Turnbänke, **nicht zusammengeschoben**, auf der Mittellinie des Volleyballfeldes verteilt. Anschließend werden die beiden Kästen mittig auf der Außenlinie, in das Spielfeld hineinragend, platziert (siehe Skizze). Auf jedem Kasten wird nun ein Kegel platziert. Jeweils ein Ball auf einen der Turnbänke und einen zwischen die Turnbänke legen und das Spielfeld ist aufgebaut.

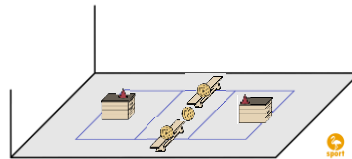
*Es werden zwei Teams gebildet. Die Spieler begeben sich in ihr jeweiliges Feld und verteilen die Rollen:*

### Pro Team:

**grünes Leibchen = Sanitäter (2x)**

**rotes Leibchen = Agent (1x)**

**Scherbe = König (1x)**



Anschließend begeben sich die Teams hinter die Kästen. Der Lehrer gibt ein Startsignal und die SuS müssen sich die Bälle von der Mittelfeldlinie besorgen.

**Ziel:** Jede Mannschaft versucht nun entweder den gegnerischen König oder den gegnerischen Kegel zu treffen = **Spielende und Sieg**

Das Team bekommt einen Punkt, wenn der Ball den König trifft oder den Kegel auf dem Kasten **umwirft**.

Wird ein anderer Spieler als der König getroffen (**und ist weder Sanitäter noch Agent**) ist dieser „verletzt“ und legt sich auf die Stelle am Boden, wo er getroffen wurde. Schafft es einer der Sanitäter den getroffenen Spieler hinter die Linie (Richtung Kasten) zu ziehen, ist dieser wieder gesund und kann weitermachen.

Die Agenten haben dabei eine besondere Funktion. Während die anderen Spieler nur bis zur Mittelfeldlinie vordringen dürfen, dürfen die Agenten sich bis zur Angriffslinie des Gegners bewegen und dort einen Ball werfen. Wird ein Sanitäter oder Agent getroffen, legt dieser sein Leibchen ab und wird zum „normalen“ Spieler. Gibt es keine Sanitäter mehr, scheidet jeder abgeworfene Spieler aus. Gibt es keine Agenten mehr, werden die beiden Turnbänke auf der Mittellinie zusammengeschoben.

## „Gefängnisball“

**Material:** 3 Soft- oder Volleybälle, 3 Langbänke, Platzbedarf: Volleyballfeld, ggf. Leibchen



**Start:** es liegen alle 3 Bälle auf der mittleren Langbank, die Mannschaften stehen an den Außenbänken in ihren Spielfeldern.

Jede Mannschaft befindet sich in einem der beiden Spielfelder. Die Mannschaften müssen die Spieler der Gegenmannschaft mit den Bällen abwerfen. Wurde ein Mitspieler abgeworfen, muss er ins Gefängnis, was bedeutet, dass er sich auf die Langbank am Ende des gegnerischen Feldes stellen muss. Er kann befreit werden, in dem ein Spieler aus seiner Mannschaft ihm den Ball zuwirft und der diesen, ohne dass dieser zuvor den Boden berührt hat, fängt. Die Gegenmannschaft darf natürlich verhindern, dass der „Gefängnisinsasse“ den Ball fängt. Fängt er den Ball, darf er wieder in das eigene Feld zurück.

## 6. Spiele zur Wahrnehmung

### „Heulboje“

**Materialien:** Augenbinden, einen kleinen Kasten

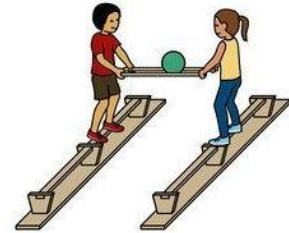
**Story:** Schiffe sind nachts auf dem gefährlichen Weg in den Heimathafen, an dem ein Leuchtturm steht. Unterwegs markieren Heulbojen Untiefen, indem sie laut aufheulen, wenn ein Schiff in die Nähe kommt.

**Ablauf:** Auf der Grundlinie steht ein Mitspieler als Leuchtturm und sendet einen Laut („mööpmööpmööp“), um die Schiffe (die Hälfte der Mitspieler) in seine Richtung zu leiten. Diese starten von der gegenüberliegenden Grundlinie mit Augenbinden, also blind. Die zweite Hälfte der Mitspieler sieht und ist in der Halle als Heulbojen platziert. Sobald ein Schiff näher als 2 Meter kommt, heulen diese auf („uiuiuiui“), um eine Kollision zu vermeiden. Schiffe, die den Leuchtturm unbeschadet erreichen, berühren diesen und stimmen mit ihm als Signalverstärker in das Signal („mööpmööpmööp“) ein.

### „Balltransport“

**Materialien:** Gymnastikstäbe, Volleybälle, Medizinbälle, Gymnastikbälle, Hochsprungmatte, Bänke, Reifen, kleine Hocker

Die Kinder finden sich paarweise zusammen und versuchen mit zwei Gymnastikstäben einen Ball über die aufgestellten Hindernisse zu transportieren, ohne, dass der Ball von den Stäben herunterfällt. Fällt er im Parcours herunter, müssen die Kinder wieder von vorn beginnen.



## 1b. Lauf-, Such- und Fangspiele „Cool down“

### „Bankenbrüder“

*Materialien: ansprechender Goldschatz, Medaillen, Spielmünzen, Tennisbälle, Pappröhren, Kratzschwämme o.ä.*

Die Gruppe wird geteilt: eine Halbgruppe sind die berüchtigten „Bankenbrüder“ die andere Schülerhälfte sind die „Tresorschließer“.

Die „Bankenbrüder“ verlassen kurz den Raum und die „Tresorschließer“ nehmen eine Kreisauflistung mit Handfassung ein und legen eine Zahl von 1 –20s fest. Nun dürfen die „Bankenbrüder“ wieder in den Raum.

Die „Tresorschließer“ heben die Arme und die „Bankenbrüder“ dürfen nun unbehelligt in dem Tresorraum solange tätig sein, und die Schätze nach draußen bringen, bis der Tresorraum sich schließt. Aber Vorsicht nach der ausgemachten Zeit der „Tresorschließer“ wird das Tor geschlossen. Wer noch im Tresorraum ist, wird eingesperrt und wird dann in der nächsten Runde automatisch zum „Bankenschließer“. Nun gehen die „Bankenbrüder“ wieder nach draußen und das Spiel beginnt von neuem bis keiner der berechtigten „Bankenbrüder“ mehr übrig ist.

### „Die Goldprinzessin/Goldprinz“ (oder „Bello, Dein Knochen ist weg“)

*Materialien: ansprechender Goldschatz, Schlüsselbund, kleines Kuscheltier o.ä.*

Die Kinder nehmen eine Kreisauflistung mit Handfassung ein und in ihrer Mitte liegt die schlafende Prinzessin/Prinz (Augen sind geschlossen).

Jetzt schleicht sich ein Kind an die Prinzessin und stiehlt leise den Schatz und stellt sich wieder in den Kreis zurück. Der Spielleiter ruft „Prinzessin/Prinz aufwachen, jemand hat Dir Dein Gold gestohlen“.

Alle Kinder haben ihre Hände auf dem Rücken. Nun geht die Prinzessin/Prinz zu dem Kind, wo sie das Diebesgut vermutet. Dann muss das Kind seine Hände der Prinzessin/Prinz zeigen. Wer das Diebesgut hat, wird danach zum Prinz oder zur Prinzessin und legt sich wieder in die Mitte des Kreises.

Das Spiel beginnt von neuem.

### „Der Riese und sein Schatz“

*Materialien: ansprechender Goldschatz, Softball, kleines Kuscheltier o.ä.*

Der Riese kniet sich an ein Ende der Halle und legt seinen Schatz vor sich. Die Kinder versammeln sich am anderen Ende der Halle. Sie sind die Zwerge. Man erklärt, dass die Zwerge sich den Schatz holen wollen, den der Riese bewacht. Der Riese schläft (indem der Spielleiter den Kopf vorn auf die Knie legt und sich mit den Händen die Augen zuhält) und wacht nur auf, wenn er ein Geräusch hört. Dann blickt er sofort auf und schaut in die Halle. Der Riese aber kann nur Sachen sehen, die sich bewegen. Wenn also der Riese aufschaut, müssen alle sofort ganz still stehen bleiben und dürfen sich nicht mehr bewegen. Wer sich bewegt, wird von dem Riesen wieder hinter alle anderen zurückgeschickt und muss sich von dort erneut anschleichen. Dann schläft der Riese wieder in und die Zwerge können wieder ein Stück nach vorn kommen. Hat es ein Zwerg geschafft, bis zum Schatz vorzudringen, holt er sich den Schatz und läuft wieder zurück. Wenn der Riese es gemerkt hat, versucht er, sich den Schatz wieder zurückzuholen. An einer bestimmten Linie ist der Zwerg in Sicherheit und darf in der nächsten Spielrunde den Riesen spielen. Schlägt der Riese den Zwerg vor Erreichen der Ziellinie, darf er sich einen neuen Riesen aussuchen.

# Pferderennen (Bewegungsspiel)

Bewegung Kennenlernspiel Spiel

Besonders geeignet ist das „Pferderennen“ für Gruppen, deren Mitglieder sich untereinander noch nicht kennen. Es dient dazu, Berührungängste abzubauen und ein Gemeinschaftsgefühl zu erzeugen. Auch kann es in Pausen oder als Einstieg angewendet werden, um die Gruppe zu aktivieren.

## Beschreibung

Die SuS sitzen dicht nebeneinander auf dem Boden oder auf Stühlen, so dass sich ihre Schultern berühren. Sie bilden dabei einen Kreis. Es wird ein Pferderennen inszeniert, das von der Spielleitung, der Lehrperson, moderiert wird. Die SuS sind die Pferde, die am Rennen teilnehmen. Zuerst müssen die Teilnehmer, die Bewegungen kennen lernen und die Kommandos üben, welche variiert werden können. Dazu werden die Aktivitäten auf dem Rennplatz vor dem Start geschildert.

## Variation

Das Spiel kann je nach Lust und Ausdauer der Spieler beliebig lang ausfallen. Die „Rennstrecke“ kann immer anders gestaltet werden. Hier sind Ideenreichtum und Erzählfähigkeit der Spielleitung gefragt. Hindernisse können sich wiederholen oder anders ausfallen (Dreifachhindernis, Hecke...), bei einem Hindernis kann gemeinsam aufgestanden und kurz gehopst werden. Auch der thematische Hintergrund kann variiert werden (z.B. ein Autorennen). Auch in anderen Sprachen kann das Spiel genutzt werden um spielerisch die vorhandenen Begriffe zu festigen.

## Differenzierungsmöglichkeiten

Je nach Zielgruppe kann eine beliebige Anzahl verschiedener Aktivitäten eingebaut werden. Auch die Geschwindigkeit kann der Gruppe angepasst werden, sowohl die Geschwindigkeit des „Rennens“ selbst, als auch die der Abfolge der verschiedenen Aktionen.

## Material

kein Material erforderlich, evtl. Stühle für einen Sitzkreis



## Beispiele für Aktivitäten:

- Die Pferde **gehen an den Zuschauern vorbei** (abwechselnd ruhig auf die Oberschenkel klopfen).
- Die Zuschauer begrüßen Pferde und Reiter (applaudieren).
- Die feinen Damen begrüßen Pferde und Reiter (sachtes Winken).
- Die Pferde laufen durch Schlamm (schmatzen),
- sie stehen aufgeregt in den Startboxen (mit Finger- oder Fußspitzen auf den Boden tippeln),
- der Kameramann filmt (pantomimisch filmen mit Kurbelbewegung).
- Die Pferde kommen zur Ruhe (langsamer auf die Oberschenkel klopfen, schließlich aufhören),
- dann der Start (in die Hände klatschen und laut „Start“ rufen).
- Die Pferde galoppieren los (schnelles Klopfen auf die Oberschenkel),
- **dann das erste Hindernis** (mit den Händen einen kräftigen Schlag mit beiden Händen auf den Hallenboden ausführen/**zwei Hindernisse 2x – drei Hindernisse 3x** usw.),
- es folgt eine Rechts-/Linkskurve (**nach rechts/links lehnen**),
- die Pferde laufen über eine Holzbrücke (mit den Fäusten auf die Brust klopfen).
- **großes Hindernis** – Hände weit nach oben und dann kräftig auf den Boden – **kleines Hindernis** Hände flach über den Boden und dann kräftig auf den Boden schlagen
- **Wassergraben (mit den Lippen rollen** – mit den Fingern)
- **kleine Tribüne** – klatschen
- **große Tribüne** - jubeln
- **die Pferde laufen über Pflaster** – mit Fingerknöchel auf den Boden klopfen
- hinter der nächsten Kurve befindet sich die Zielgerade (zum Endspurt schneller auf die Oberschenkel schlagen)
- und ... gewonnen! (Jubeln, Hände in die Luft strecken),
- Pferde werden langsamer (langsamer schlagen),
- das Publikum applaudiert, es wird ein Foto für die Zeitung gemacht (lächeln).