

# Projekt der Füchse

KW17

## Thema: Pokémon

### *Wie man ein Pokémon-Meister wird*

(Erlebnisturnen)

Zu Beginn des Projektes machen wir uns Gedanken, was ein Pokémontrainer alles braucht.

Natürlich Pokébälle. Aber die besten Bälle nutzen nichts, wenn man keine Pokémon finden kann. Also schulen wir unsere Aufmerksamkeit, Konzentration und Wahrnehmung und machen uns auf die Suche nach 33 Pokémon, die sich in der Turnhalle versteckt haben.

Als Team schaffen wir es die kleinen Taschenmonster ausfindig zu machen und alle einzusammeln.



Nun heißt es „auf die Bälle – fertig – los“. Mit den Pokébällen (Tennisbälle) in der Hand geht es durch einen kleinen Geschicklichkeits-Parcours. Schließlich darf ein guter Trainer seinen Ball nicht einfach verlieren. Auf einem Steg geht es über einen reißenden Fluss, 3 Sprünge auf Relaxos Bauch (Trampolin) sollten auch mit drin sein und durch einen Tunnel kriechen und an Felswänden (Sprossenwand) hoch und runter klettern – dies alles ohne den Ball zu verlieren. Wer dies schafft, ist noch lange nicht am Ende des Trainings, denn dann geht es mit 2 Bällen weiter. Nach jeder Runde kommt ein weiterer dazu bis es schließlich 4 Bälle sind.

Ist auch dieses Hindernis gemeistert, wird nur noch ein Ball benötigt, doch dieser wird auf einem Löffel balanciert. Schließlich muss ein zukünftiger Pokémonmeister auch seine Geschicklichkeit und Hand-Augen-Fuß-Koordination fördern.



Um unser Zusammengehörigkeitsgefühl zu stärken, stellen wir uns nun im Kreis auf. Alle Pokébälle, bis auf einen werden abgelegt. Der verbliebene Ball wandert nun von Kind zu Kind über die Löffel (Hände dürfen weder Laffe noch Ball berühren) ohne runterzufallen.

Als nächstes spielen wir Hot-Pokéball um unsere Geschwindigkeit zu verbessern. Dabei wird der eine Ball von Hand zu Hand gereicht, während im Hintergrund Musik läuft. Der Ball ist „heiß“ und muss so schnell wie möglich weitergereicht werden. Wenn die Musik stoppt, hat das Kind, das den Ball hält sich die Finger verbrannt und setzt sich hin. Dies geht solange, bis nur noch ein Pokétrainer übrig ist.

Jetzt geht es an die Zielübungen. Es reicht ja nicht, einen Ball halten zu können und Pokémon zu finden. Diese müssen auch noch mit dem Ball gefangen werden. Die kleinen Pokémonfiguren wurden hierfür auch unterschiedlichen Höhen und verschiedengroßen Nischen verteilt und die Kinder versuchten diese Abzuwerfen.



Zum Abschluss spielten wir noch „Relaxo, Machollo, Menki und Pikachu“. Dabei rennen die Trainer im Kreis zum Klang einer Trommel. Wenn diese stoppt, wird der Name eines der genannten Pokémon gerufen und die Kinder führen eine entsprechende Aktion (Relaxo = schlafen, Machollo = mit Muskeln posieren, Menki = hochklettern und Pikachu = in eine Ecke flitzen) aus, wobei der jeweils letzte ausscheidet.