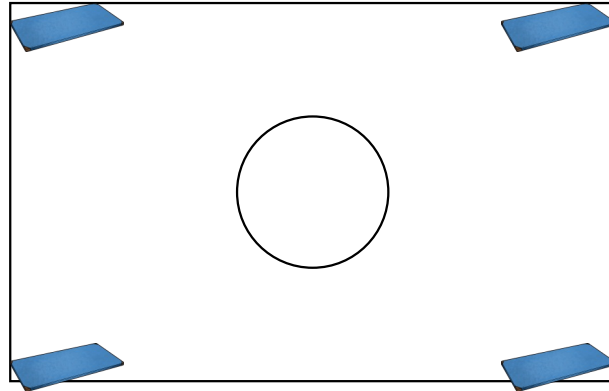


# Seeungeheuer

## Material:

- 4 kleine Matten
- Leibchen oder Bänder (Anzahl Kinder -2)



## Spielablauf

- 1 bis 2 Kinder als Startspieler•innen auswählen. Diese schlafen in der Höhle der Seeungeheuer (Kreis)
- Alle anderen Kinder dürfen sich ein Zuhause/Tier aussuchen (Delfin, Hai, Seepferdchen, Wale)
- Nacheinander oder gleichzeitig werden die Tiere frei gelassen und schwimmen um die Höhle der Seeungeheuer.
- Auf ein akustisches Signal hin müssen die Tiere zurück in ihr eigenes Zuhause und die Seeungeheuer versuchen sie dabei zu fangen.
- Gefangene Tiere werden zu dann zu weiteren Seeungeheuer, ziehen ein Leibchen an und alle Seeungeheuer schlafen in ihrer Höhle wieder ein.
- Wiederholen
- Die letzten 2 Kinder werden zu den nächsten Seeungeheuern

## Anpassungsmöglichkeiten nach dem STEPS-Modell

Space	-Raum verkleinerbar. Dann z.B. Basketballkreis nutzen (mehr Kinder pro qm= mehr auf Mitschüler•innen achten müssen bzw. nur kurzer Antritt)
Task	-Bewegungsaufgaben beim „Schwimmen“ geben
Equipment	-akustisches Signal durch ein optisches Ersetzen -Weichbodenmatte als Höhle der Seeungeheuer -Reifen als Zuhause der Tiere (begrenzt wenn man möchte so die ungleichmäßige Verteilung)
People	-Anzahl der Seeungeheuer beim Start verändern
Speed	-Bewegungsaufgaben können das Tempo verändern