

# Flattergeister

Spielanleitung

Inhalt optional:  
Feuergeist (rot) / Waldgeist (grün) /  
Wassergeist (blau)  
oder Flattergeister 3er-Set

Feuergeist



Waldgeist



Wassergeist



## Fördermöglichkeiten:

Freies Experimentieren, physikalische Erfahrungen mit der Schwerkraft und Beschleunigung, Aufmerksamkeit, Auge-Hand-Koordination, visuelle Wahrnehmung (Augenfolgebewegungen), Hand-Hand-Koordination, Bewegungsfreude, Rollenspiel, Kreativität, Interaktion.

## Spielidee:

Einen Flattergeist mit einer Hand am Stab und mit der anderen Hand an der Schnur (locker) festhalten. Den Stab durch die Luft bewegen und die Länge der Schnur durch Ziehen oder Loslassen regulieren. Durch das Eigengewicht des Balls und das Schwungsverhalten des Tuches bekommt der Geist eine Eigendynamik und figürliche Eigenständigkeit. Der Geist steigt auf, schwebt, fällt, tanzt auf der Stelle oder wirbelt durch die Luft und «malt» faszinierende Figuren in die Luft.

## Spielmöglichkeiten:

Für Kinder ab 4 Jahren; Jugendliche, Erwachsene und Senioren, in den Bereichen Spiel und Freizeit, Sport, Gymnastik, Psychomotorik, Therapie und Rehabilitation.

## Spielideen auf der Rückseite!



### ACHTUNG!

Strangulierungsgefahr durch lange Schnur!  
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren!  
Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen!  
Dieses Produkt außer Reichweite von Kindern unter 3 Jahren halten.

### WARNING!

Risk of strangulation by long string!  
Not suitable for children under 3 years!  
Use only under close adult supervision!  
Keep this product out of reach of children under 3 years.

### • **Freies Experimentieren**

Den Geist mit einer Hand am Stab und mit der anderen Hand an der Schnur (locker) festhalten. Den Stab durch die Luft bewegen, dabei z.B. Tempo, Richtung etc. variieren oder die Bewegung ganz abstoppen. Die Länge der Schnur durch Ziehen oder Loslassen regulieren. Was passiert dabei mit dem Geist oder dem Schnurende? Abwechselnd den Stab und die Schnur in die jeweils andere Hand nehmen und von vorne beginnen.

#### *Variante: «Geistergeschichten»*

In der Gruppe wird ein Spieler bestimmt. Er bewegt den Flattergeist wie beim freien Experimentieren durch die Luft, bis der Geist seine Eigendynamik entwickelt. Der Spieler soll nun zu den Bewegungen eine Geschichte erzählen. Woher kommt der Flattergeist? Wohin geht seine Reise? Was kann er erleben? Nach Beendigung der Geschichte ist der nächste Spieler an der Reihe. Hier lassen sich sehr gut Interaktion und auch Integration fördern, weil z.B. Kinder mit Migrationshintergrund von fremden Ländern und ihren Kulturen erzählen können.

### • **«Geisterspuk»**

Hier ist Schnelligkeit und Koordination gefragt. Den Geist bis zum Anschlag an den Stab ziehen, ihn dann in eine Richtung zum Spuken auswerfen und sofort nach Erreichen des höchsten/äußersten Punktes wieder einholen. Abwechselnd den Stab und die Schnur in die jeweils andere Hand nehmen und von vorne beginnen.

#### *Variante: «Synchron Spuken»*

In der Kleingruppe wird ein Spieler bestimmt, der die Richtung, in die der Geist spuken soll, vorgibt. Die anderen Spieler müssen diesen Geist beobachten und mit ihren Geistern im möglichst gleichen Rhythmus „mitspukern“. Hier wird die Aufmerksamkeit und Kooperation gefördert.

### • **«Der tanzende Geist»**

Den Geist mit einer Hand am Stab und mit der anderen Hand an der Schnur (locker) festhalten. Den Stab nun mit gleichmäßigen Bewegungen durch die Luft führen und gleichzeitig die Schnur mit flüssigen Bewegungen in der Länge regulieren, so dass ein fester Rhythmus entsteht. Eine Herausforderung für die Auge-Hand-Koordination und Hand-Hand-Koordination.

### • **«Formen in die Luft zeichnen»**

Der Spielleiter oder ein Spieler gibt eine Figur vor, die dann gemeinsam mit dem Geist in die Luft gezeichnet werden soll. Je nach Übung und Fähigkeiten der Spieler, kann das mit unterschiedlicher Schnurlänge umgesetzt werden. Von einfachen geometrischen Formen, wie Kreis, Viereck oder Dreieck, über Buchstaben und Zahlen, können auch Wellen, Spiralen oder die liegende Acht gezeichnet werden. Bei allen Figuren und Formen sollte aber darauf geachtet werden, dass die Mittellinie gekreuzt wird, um die Verknüpfung und das Zusammenspiel der beiden Gehirnhälften zu fördern.

#### **ACHTUNG!**

Strangulierungsgefahr durch lange Schnur! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren! Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen!  
Dieses Produkt außer Reichweite von Kindern unter 3 Jahren halten.

#### **WARNING!**

Risk of strangulation by long string! Not suitable for children under 3 years! Use only under close adult supervision!  
Keep this product out of reach of children under 3 years of age.