

## Jump 4 2 - 1

### Material

etwas längere Seile, vorzugsweise Beaded Ropes

### Aufwärmen

Versteinern für Rope Skipper

Dieses Spiel eignet sich auch für sehr kleine Kinder! Es ist eine Variante des üblichen Spiels, eine Variante für Rope Skipper! Es gibt 1-3 Erlöser, die Seil springen können sollten (bei kleinen Kindern übernehmen diese Rolle Erwachsene) und 1-2 „Versteinerer“. Wer gefangen bleibt „versteint“ stehen und hebt die Hand, damit er gesehen wird. Der Erlöser läuft dann zum „Versteinerer“. Schafft es der „Versteinerte“ 5 Mal im Seil des Erlösers mitzuspringen, darf er wieder mitspielen.

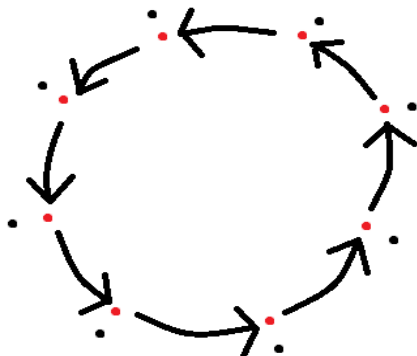
Können die Kinder noch nicht erlösen, also noch nicht 5 Mal hintereinander ein Kind mitspringen lassen, reduziere ich auf das „4 Füße Kunststück“, das heißt, das Seil muss nur einmal von beiden gemeinsam übersprungen werden. Überspringen beide Fußpaar, das sind eben 4 Füße das Seil, ist der Versteinerte erlöst.

Ich spiele mehrere Runden. Die Erlöser geben die Seile an neue Erlöser weiter, ich bestimme neue Versteinerer.

### Hauptteil

Für den Hauptteil bilden die Kinder Paare und stellen sich paarweise im Kreis auf. Ein Kind bekommt das Seil in die Hand, diese Kinder nenne ich auch den Wanderer.

Nun versucht jedes Paar das „4 Füße Kunststück“ 5 Mal zustande zu bringen. Ein Kind beginnt, dann bekommt das andere Kind das Seil und probiert es ebenso. Das Paar, das es geschafft hat, darf einmal laut rufen: „Juhuu“, „Bingo“, was auch immer, oder gerne auch einen Luftsprung machen. Wenn die meisten Paare fertig sind, stoppe ich. Der Wanderer nimmt das Seil wieder an sich. Jeder Wanderer geht mit seinem Seil gegen den Uhrzeigersinn weiter zum nächsten Paar am Kreis. Somit entstehen neue Paare.



- dieses Kind bleibt immer am gleichen Platz
- dieses Kind ist Wanderer, ist die Aufgabe erledigt, schicke ich dieses Kind gegen den Uhrzeigersinn weiter

es ist immer das gleiche Kind, das wandert und so ein Kind nach dem anderen zum Partner bekommt

Ich bleibe hier immer länger beim gleichen Kunststück. So springt der Wanderer das gleiche Kunststück mit verschiedenen Partnern. Die Kinder lernen voneinander. Das Können einiger geschickter Kinder verteilt sich langsam über den Kreis. Erst wenn ein Kunststück gut funktioniert, schlage ich wieder ein neues Kunststück vor, das wieder mit vielen verschiedenen Partnern geübt wird, bevor ich das Kunststück wieder auswechsle. Die Kinder lernen hier rasch voneinander, viel rascher, als wenn ich das gleiche Paar über den gleichen Zeitraum üben lasse. Da bilden meist gute Springer Paare mit guten Springern, schlechte Springer suchen sich oft Partner, die schlecht springen können und plagen sich dann mit der Aufgabe. Erwischen die schwächeren Springer jedoch einen guten Springer, bekommen sie rascher die richtigen Tipps und lernen viel schneller.

Zusätzliche Übungen wären:

- 5 x hintereinander zusammen springen. Wenn das „4 Füße Kunststück“ einmal klappt, funktioniert das auch bald
- Die beiden Partner stehen nebeneinander. Der Springer hat nur einen Griff in der Hand, der Partner hat den zweiten Griff und springt aber selbst nicht. Er dreht das Seil für den Partner
- Die Partner stehen nebeneinander. Jeder hat den Griff in der äußeren Hand. Beide drehen das Seil gleichzeitig nach vor und beide überspringen das Seil gleichzeitig.
- 3 x zusammen, nebeneinander, wie oben, dann springt einer allein weiter, der andere dreht nur mehr das Seil
- ...

Weitere Ideen findet man in den Tutorials mit dem Thema „Jump 4 2“:

**Der Start / Jump 4 2**

**Griffwechsel / Jump 4 2**

**Gegenüber / Jump 4 2**

**Drehungen / Jump 4 2**

**für mich für dich / Jump 4 2**

**Platzwechsel / Jump 4 2**

**Absammeln 1 / Jump 4 2**

**Absammeln 2 / Jump 4 2**



## Abschluss

Zum Abschluss spielen wir ein Spiel zum Saal Ausräumen, „Zur Suppe, zur Suppe“:

Das ist ein Laufspiel, bei dem alle Kinder zuerst einmal im Kreis marschieren und folgendes Sprüchlein sprechen: „Zur Suppe, zur Suppe, die Knödeln sind heiß, zur Suppe greift .....( Name eines Kindes im Kreis)“ Das genannte Kind wird zum Fänger und versucht so viele Kinder als möglich zu erwischen, bevor sie eine bestimmte „rettende“ Linie im Turnsaal überschritten haben. Alle Kinder, die gefangen wurden, machen z. B. 3 Strecksprünge, um wieder erlöst zu sein bzw. wieder



ROPE SKIPPING  
**AUSTRIA**

**ROPE SKIPPING  
VERBAND  
ÖSTERREICH**  
**rsvoe.at**

mitspielen zu dürfen. Erwischt der Fänger kein Kind muss der Fänger selbst die vereinbarte Übung machen. Alle Kinder stellen sich dann sofort wieder auf den Kreis und die nächste Runde beginnt!

Achtung: Die Kinder laufen alle in eine Richtung, bis sie die rettende Linie überschritten haben, kein Kind kehrt um!

Variante zum „Saal ausräumen“: Alle Kinder, die gefangen werden, gehen sich umziehen, fängt der Fänger kein Kind, geht er sich selbst umziehen!

### Erweiterung

Beim Spiel am Beginn:

- Der Versteinerte muss sich beim Erlösen einmal um die eigene Achse drehen.
- Beim Erlösen wird ohne Zwischensprung gesprungen

Beim Hauptteil:

Andere Kunststücke aus den Jump 4 2 Tutorials vorbereiten, die Kinder Ideen vorstellen lassen, in der NMS kann ich ohne weiteres schon mit 5 x dem „4 Füße Kunststück“ beginnen