

## Pattern (engl. für Muster) mit Bewegung

### Material:

Kein Material nötig

### Ablauf:

Die Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf. Es wird ein beliebiges Thema festgelegt, das „gepattert“ wird, z. B.: Welche Sachen befinden sich in einem Feuerwehrauto? Die Babinileitung beginnt und nennt einen Gegenstand, der sich im Feuerwehrauto befindet. Anschließend wirft sie den Ball dem ersten Kind zu. Die Kinder merken sich in der Folge nicht nur, an wen sie den Ball weiterspielen, sondern auch, von wem sie den Ball bekommen haben.

Der Ball wird solange in der Runde zugeworfen, bis jedes Kind einmal an der Reihe war und der Ball wieder bei der Babinileitung angekommen ist. Damit jedes Kind diesbezüglich den Überblick behält, empfiehlt es sich in der ersten Runde, dass jeder, der bereits geworfen hat, ein sichtbares Zeichen gibt, indem sich derjenige selbst eine Hand vor die Schulter legt. Ist der erste Durchgang beendet, ist dies nicht mehr nötig, denn das Muster – also die Reihenfolge, wer zu wem wirft – ist nun festgelegt.

Anschließend wird der identische Spielablauf beliebig wiederholt – der Ball wird in derselben Reihenfolge wie zuvor geworfen. Dieses Muster sollte wiederholt werden, bis der Ablauf sicher und zügig vonstattengeht. Danach wird ein zweites Muster mit einem anderen Ball und einem anderen Thema gelegt. Schwieriger wird es, wenn beide Themen gleichzeitig gepattert werden.

### Variation:

Der Ball wird – mit demselben Muster – immer von ein und demselben Platz aus geworfen. Der Ablauf ist dann wie folgt: Die Babinileitung wirft den Ball zu Kind 1. Kind 1 wechselt zum Platz der Babinileitung und umgekehrt. Kind 1 wirft den Ball zu Kind 2. Kind 2 tauscht mit Kind 1 den Platz usw.

