

# Pattern mit Bewegung

**Ziel:**

Ziel des Spiels ist, spielerisches Lernen mit körperlicher Aktivität zu verbinden.

**Material:**

Ball

**Ablauf:**

Die Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf. Sie entscheiden sich gemeinsam für ein beliebiges Thema, z. B. Gegenstände in einem Feuerwehrauto. Die Spielleitung nennt den ersten Gegenstand und wirft den Ball einer bzw. einem Mitspielenden zu. Diese Person nennt erst den vorherigen Gegenstand, dann einen eigenen. Die Mitspielenden merken sich, von wem sie den Ball bekommen haben und an wen sie ihn weitergeben. Der Vorgang wird wiederholt, bis jede oder jeder den Ball einmal hatte. So entsteht ein Muster.

Anschließend wird der identische Spielablauf beliebig wiederholt – der Ball wird in derselben Reihenfolge wie zuvor geworfen. Nach dem Durchgang wird ein anderes Wurfmuster, mit einem anderen Ball und einem anderen Thema festgelegt.

**Variation:**

Erschwert: Zwei Themen werden gleichzeitig mit zwei Bällen gepattert.