

## **Bewegungspausen-Spiel:**

### **„Verwandlung in den Täter“**

Ein Kind steht vorne, alle anderen schauen genau hin. Es macht eine Bewegung (z. B. Hampelmann, Armkreisen, Drehen). Der „Detektiv“ muss rausfinden, wer die Bewegung vorgibt, während alle heimlich mitmachen.

## **Backup-Spiel:**

### **„Detektivtraining“ – Bewegungs-Fitness**

Bewegungen mit Ansagen:

- *Schleichgang* – leise auf Zehenspitzen durchs Zimmer
- *Lupenscan* – große Kreise mit den Armen machen (als ob man sucht)
- *Spurensicherung* – sich tief bücken, etwas „aufheben“
- *Verdächtigen beobachten* – stillstehen, mit den Augen folgen
- *Flucht des Diebs!* – kurze Sprints auf der Stelle