

## Ablauf

1. Der Spielleitende leitet ein Pferderennen an, bei dem alle Teilnehmenden (TN) die Bewegungen der „Pferde“ nachvollziehen:
2. Mit einem rhythmischen Klatschen der Hände auf die Oberschenkel wird das Hufgeklapper der Pferde nachgemacht. Das Rennen geht durch mehrere Kurven, ein Wassergraben muss übersprungen werden, eine Holzbrücke wird überquert und man kommt nach jeder Runde an der Zuschauertribüne vorbei.
3. Diese Besonderheiten sollen von den TN durch entsprechende Bewegungen begleitet werden wie:
  - Kurven: nach rechts und links in die Kurve legen
  - Wassergraben: Sprung mit den Armen imitieren
  - Zuschauertribüne: breites Grinsen
  - Doppeloxxer: zwei Sprünge hintereinander imitieren
  - Holzbrücke: mit Fäusten auf den Brustkorb klopfen
4. Das Renntempo sollte variiert und auch das Zielfoto nicht vergessen werden. Phantasie ist gefragt.

*Quelle: LandesSportBund NRW, „Bewegungspausen“*

## Pferderennen

Ziel:	Gehörtes mit Bewegung untermalen
Dauer:	10 Minuten
Vorbereitung:	keine
Material:	kein Material notwendig
Räumlichkeiten:	variabel: freies Gelände, Turnhalle oder Klassenraum
Jahrgangsstufe:	Jahrgangsstufe 5-7
Gruppengröße:	variabel

