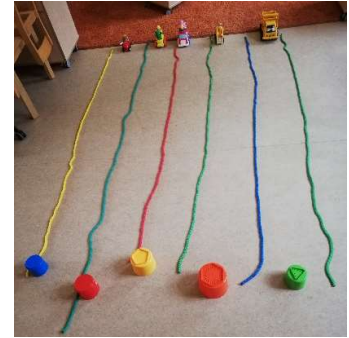


# Lotta-Leben in Bewegung

Altersangabe: Vorschulkinder und 7+

Material:

- Seile als Weegelemente/-begrenzung
- Sandsäckchen oder Spielzeug als Startpunkt
- z.B. Stoffhasen als Spielfigur
- Becher/Spielzeug/Gegenstände als Zielpunkt
- Möbel (z.B. Stühle) oder Sandsäckchen als Abzweigungen
- Symbolwürfel (Farbenwürfel oder Würfel mit Einsteckfächer für das Bild der Spielfigur)
- Loch (z.B. Kissen oder Kreis/Reifen)

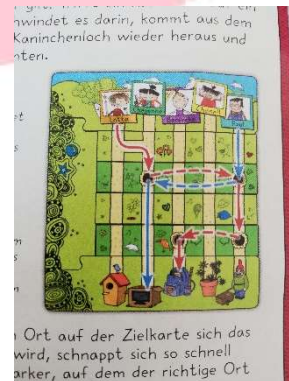


„Lotta-Leben – Alles voller Kaninchen“ (Mitbringspiel von Kosmos) - ein Reaktionsspiel für Kinder ab 7 Jahren:

Lottas Freundin Cheyenne hat 100 Kaninchen, die entlaufen sind und eingefangen werden müssen. Es gibt eine Start- und Zielkarte sowie Wegekarten. Ziel ist es von der Startkarte (Lotta und ihre Freunde) über die Wegekarten zur Zielkarte (Vogelhaus, Kiste, Rucksack, Blume und Zwerg) zu gelangen. Durch Würfeln wird festgelegt wer startet (z.B. Lotta...). Nun verfolgt ihr im Kopf den Weg, den der Hase von z.B. Lottas Startpunkt aus geht, und schaut wo er ankommt. Wer als erster weiß, an welchem Zielpunkt der Hase ankommt (z.B. Rucksack), schnappt sich den Zielmarker und erhält die Wegekarte, die ausgetauscht werden können, als Siegerpunkt. Schaut aber vorher, ob er richtig gegangen ist.

Regeln:

- Kaninchen laufen immer nach unten
- Kaninchen biegen immer an einer Abzweigung ab
- Kommt ein Kaninchenloch, muss das Kaninchen dort hinein und wieder an der anderen Seite des Loches rausgehen



### Durchführung:

Zunächst gestaltet ihr euch den Startpunkt, das Ziel, die Wege und die Abzweigungen selbst. Regeln wie oben beschrieben.



### Spielerklärung:

1. Einfache Variante (Kind geht jeweils allein, ohne Wettbewerb):  
Wer an der Reihe ist, würfelt und beginnt von dem Startpunkt aus. Das Kind bringt den Stoffhasen, nachdem es den Weg im Kopf verfolgt hat, zum Zielpunkt. Überprüft bei allen Varianten jeweils mit dem Kind zum Schluss, ob es richtig gegangen ist.
2. Erweiterte Variante mit Abzweigungen (Kind geht jeweils weiterhin allein, ohne Wettbewerb):  
Durch Hinzufügen von Abzweigungen und Hasenlöchern (siehe Spielregeln) wird der Schwierigkeitsgrad erhöht. Wer an der Reihe ist würfelt und beginnt vom Startpunkt aus. Das Kind bringt den Stoffhasen, nachdem es den Weg im Kopf verfolgt hat, zum Zielpunkt.



3. Erweiterte Variante mit mehreren Mitspielern und Wettbewerb

In einer Gruppe würfelt ein Kind (Auszählen oder Absprache mit den Kindern, wer anfängt), somit ist der Startpunkt bestimmt. Alle Kinder dürfen mitmachen und den Weg im Kopf verfolgen. Zuvor ausmachen wie der Zielort erreicht werden soll (z.B. alle Kinder laufen hin oder wer weiß, wo der Hase ankommt drückt den Buzzer oder Ähnliches. Es könnte auch unter dem Becher eine Belohnung liegen).

4. Kreative Variante:

Denkt euch weitere Ideen aus. Die Gangart könnte z. B. verändert oder auch etwas auf dem Kopf transportiert werden. Die Kinder haben oft tolle Ideen.

Förderziele:

- Augenfolgebewegung
- Hand-Augen-Koordination
- Kognition
- Reaktionsfähigkeit

Quelle: Doris Kaurtschill (Beauftragte Frühförderung des DBM e.V.)