

Bewegte Wahrnehmung – Kraftsinn: Entspannung – Tokio Tower (Lift)

Das Wahrnehmen der externen Kraft (Gewicht Gefangener) und des eigenen Kraftaufwands, um das Gewicht zu heben sind die primären Lernziele dieses Spiels.



Geschichte: Im Tokio Tower spielt ein Geist verrückt. Er lässt die Lifte unterwegs anhalten, sodass sie stecken bleiben. Erst durch mutiges Liftpersonal können die Menschen befreit werden.

Ein bis mehrere Kinder sind die Geister (Fänger). Wird ein Kind von einem Geist berührt, bleibt es an Ort und Stelle stehen. Eins bis mehrere Kinder sind das Liftpersonal. Diese können die gefangenen Kinder erlösen, indem sie sie von Boden heben und wieder abstellen (Lift).

Bemerkung: Je nach Grössenverhältnissen braucht es mehrere Kinder zum Anheben.

Quelle: Manuela Zgorski-Lätsch, dipl. Physiotherapeutin FH, Psychomotorikerin I'BP', Aikido 3. Dan, Centre Kumano, Biel; Begleitung: Jsabelle Scheurer, Leiterin Ausbildung J+S Turnsport



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO