



# Eierklau



1./2. Klasse



45 min



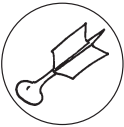
viele verschiedene große und kleine (zum Dribbeln geeignete) Bälle, Kastenoberteil oder anderes Behältnis für die Bälle, ein Reifen pro Kind bzw. Team, Klassensatz Gymnastik-, Hand- oder Basketbälle, ggf. Feuervogel-Ausmalbild



Die Kinder prellen, werfen und fangen den Ball. Sie dribbeln mit dem Ball und wenden Fertigkeiten spielend an.



Bälle aufpumpen, die Bälle in der Hallenmitte im umgedrehten Kastenoberteil bereitlegen. Jedes Kind erhält einen Reifen. Wenn nur wenige Reifen vorhanden sind kann das Spiel auch in Teams gespielt werden. Ggf. Feuervogel-Ausmalbild kopieren



- Die Kinder werden in dieser Sportstunde zu Vögeln, die ihr Nest beschützen.
- In einem vorgegebenen Bereich (z. B. auf der Handballaußenlinie) legen die Kinder ihren Reifen (ihr Nest) ab und stellen sich daneben auf.
- Auf das Startkommando „Eier klauen!“ wird die Zeit gestoppt (ca. 3 Minuten).
- Die Kinder dürfen loslaufen und sich einen Ball (Ei) aus dem großen Kastenoberteil (Nest) nehmen, um es in ihr eigenes Nest zu legen. Dabei darf immer nur ein Ei mitgeführt und abgelegt werden, bevor erneut losgelaufen wird.
- Nach Ablauf der Zeit dürfen alle Kinder bzw. Teams ihre Eier zählen.



- Damit ein Ei ins Nest gelegt werden darf, muss damit zuvor eine Runde um das eigene Nest gedribbelt werden.
- Der Feuervogel bewacht das große Nest und darf die Kinder aufhalten. Wer vom Feuervogel berührt wurde, muss das Ei zurückgeben oder ihm helfen, die Eier zu bewachen.
- Die Eier der anderen kleinen Nester dürfen geklaut werden. Auch hier kann die Regel lauten, dass jeder Vogel einen anderen Vogel durch Fangen aufhalten darf, während seine Eier geklaut werden.
- Die Eier im Nest gehören zum Feuervogel und sind glühend heiß. Nur durch Dribbeln der gesamten Wegstrecke ist es möglich, die Eier vom großen Nest ins eigene Nest zu bringen.
- Beim Eierklauen ohne Dribbeln können große, kleine, leichte und schwere Bälle genutzt werden.
- Das Spiel kann auch als Mannschaftsspiel gespielt werden. 4 Mannschaften haben dann ihr Nest in den 4 Hallenecken.



- Auch draußen lässt sich das Spiel umsetzen. Hierzu jedes Nest mit Kreide auf den Boden malen. Steine, Kastanien oder Sandsäckchen können als Eier genutzt werden.
- Alte Fahrradreifen sind für dieses Spiel als Nest gut einsetzbar.
- Das Feuervogel-Ausmalbild kann abschließend eingesetzt werden oder die Sportstunden zum Thema Ausdauerlauf ergänzen. Um ein Feld des Vogels ausmalen zu dürfen, muss immer eine Runde gelaufen werden.



# Fußball für alle



2. Klasse



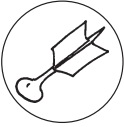
45 min



Fußbälle, Schwimmmudeln und Pylonen im halben Klassensatz, Stoppuhr, Fußballtor



Die Kinder trainieren, den Ball über längere Strecken am Fuß zu dribbeln, die Kontrolle über den Ball zu bekommen und ihn kontrolliert ins Tor zu schießen.



## Spaghettifußball

- Die Hälfte der Klasse erhält einen Ball, die andere Hälfte eine Schwimmmudel und eine Pylone.
- Die Kinder mit den Schwimmmudeln verteilen sich mit mindestens 3 m Abstand in der Halle und setzen oder stellen sich neben ihre Pylone.
- Die Kinder mit dem Ball stellen sich an einer Hallenseite auf.
- Auf ein Startsignal hin haben die Kinder mit dem Ball eine Minute Zeit, die Strecke von einer Hallenseite zur anderen immer wieder zu durchdribbeln. Ihr Ball sollte am besten nicht durch eine Schwimmmudel berührt und somit im Laufweg gestört werden.
- Die Kinder mit den Schwimmmudeln dürfen den Platz neben der Pylone nicht verlassen. Sie versuchen, die Bälle geschickt mit den Schwimmmudeln wegzudrücken.
- Nach einer Minute gibt jedes Kind mit Ball durch, wie oft es von einer Hallenseite zur anderen dribbeln konnte. „Wer hat eine Bahn/2 Bahnen... geschafft?“ Daraufhin wird gewechselt.

## Torschusspiel

- Die Klasse wird in 2 Mannschaften eingeteilt – die Torschützen und die Läufer. Die Halle wird in 2 Hallenhälften aufgeteilt – die Schusshälfte und die Laufhälfte.
- Auf der äußersten Seite der Schusshälfte befindet sich das Fußballtor. Davor wird eine Schusslinie markiert (in ca. 7 m Abstand zum Tor).
- In der Laufhälfte werden 2 zum Fußballtor parallele Linien mit den Pylonen gekennzeichnet. Der Abstand der Linien zueinander ist ca. 8 m.
- Die Läufer erhalten alle einen Ball und stellen sich damit auf die erste Linie in der Laufhälfte (die Linie, die dem Fußballtor am nächsten ist).
- Die Torschützen verteilen sich in der Schusshälfte.
- Auf ein Signal schießen alle Läufer den Ball in die Schusshälfte, aber nicht auf das Tor. Sie haben daraufhin die Aufgabe, von der ersten Linie zur zweiten Linie zu laufen und diese Strecke immer wieder zu wiederholen.
- Jeder Torschütze läuft zu einem Ball und dribbelt damit auf die Schusslinie zu, um den Ball von dort ins Tor zu schießen. Danach setzt er sich an einen zuvor festgelegten Sammelpunkt.
- Sobald alle Bälle im Tor sind und alle Torschützen am Sammelpunkt sitzen, gibt der Lehrer das Stoppsignal.
- Die Läufer bleiben stehen und geben durch, wie oft sie die Strecke gelaufen sind. Steht die Punktzahl fest, wechseln die Mannschaften ihre Rolle und das Spiel startet erneut.



## Spaghettifußball

Die Anzahl der Kinder mit Schwimmmudeln wird verringert.

## Torschusspiel

Mehrere Bälle liegen an einem Ort bereit, sodass die Torschützen diese von dort zur Schusslinie und dann ins Tor schießen müssen. So hat jeder Torschütze die Gelegenheit mehr als einen Ball ins Tor zu schießen, bevor er sich an den Sammelpunkt begibt.