



# Luftballon flieg!



1./2. Klasse



45 min



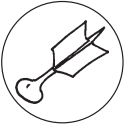
Luftballons, Stoppuhr



Die Kinder lernen, einen bewegten Ballon durch geeignete Berührungen in Bewegung zu versetzen und einem Partner zuzuspielen.



Fangspielplakate kopieren und ausschneiden, die Luftballons am besten vor der Sportstunde bzw. in der Freisportzeit aufpumpen.



### Das Luftballon-Hochhaltespiel

- Die Hälfte der Kinder erhält einen Luftballon.
- Die Kinder ohne Ballon ordnen sich jeweils einem Kind mit Luftballon zu.
- Partneraufgabe ist es, den Luftballon mit den Händen in der Luft zu halten. Der Luftballon darf den Boden nicht berühren.
- Mehrere Runden werden durchgeführt, wobei immer ein Partnerwechsel stattfindet.
- Anschließend werden Vierergruppen gebildet. Dazu kommen immer 2 Teams mit einem Luftballon der gleichen Farbe zusammen.
- Das Luftballon-Hochhaltespiel wird nun wiederholt.

### Ballonfangen

- 3 Kinder erhalten einen Ballon und versuchen, die anderen Kinder damit zu fangen. Dazu müssen sie die Weglaufenden mit dem Ballon berühren oder abtreffen.
- Kinder, die vom Ballon berührt wurden, werden zu Fängern und lösen die vorherigen Fänger ab.

### Ballonfangen mit Befreien

- 2 Kinder werden zu Fängern ernannt, während 3 Kinder einen Ballon erhalten und zu Befreiern werden.
- Sobald ein Kind gefangen wurde, muss es im Stand oder Kniestand mit seinen Armen einen Ring vor dem Körper bilden.
- Die Befreier können den gefangenen Kindern helfen, indem sie den Ballon in deren Arming treffen. Dazu müssen sie sich zuvor in Entfernung von 2 großen Schritten zum Gefangenen aufstellen. Aus dieser Entfernung wird der Ballon mit einer Hand Richtung Arming geschlagen. Die Befreier können nicht gefangen werden.



### Das Luftballon-Hochhaltespiel

- Es werden 2 Luftballons hochgehalten.
- Der Luftballon muss immer in derselben Reihenfolge von jedem Kind einmal/zweimal/... berührt werden.
- Die Hände dürfen nicht mehr genutzt werden.

### Ballonfangen mit Befreien

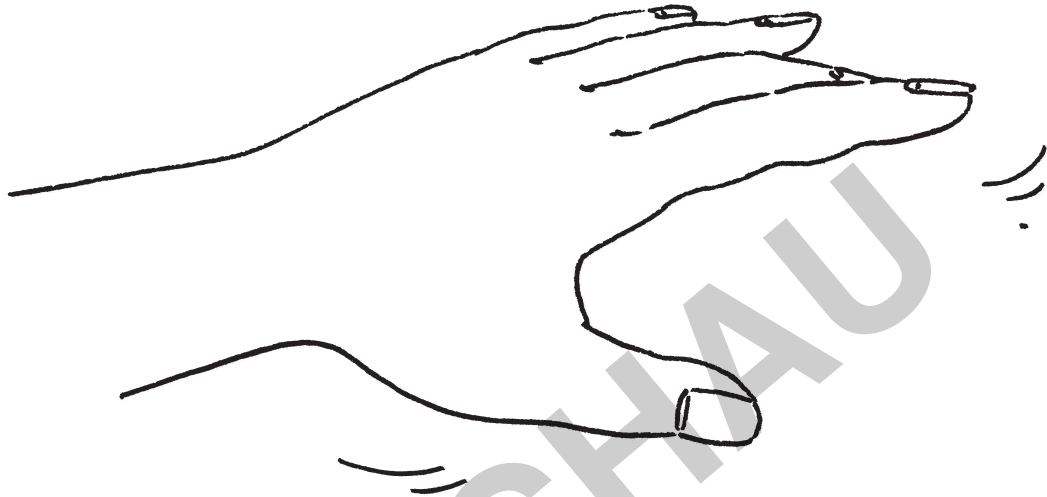
Wenn ein Kind gefangen wurde, erhält es einen Reifen und hält diesen seitlich. Damit es befreit werden kann, müssen die Befreier einen Softball von 2 m Entfernung mit einer Hand hochwerfen und mit der anderen in den Reifen schlagen oder einen Ball mit dem Tischtennisschläger in den Reifen treffen.



Die Fangspielplakate werden so an der Hallenwand angebracht, dass sich die Fänger und Befreier darunter stellen können. Nun ist den Kindern pro Spielrunde klar, wer die neuen Fänger und Befreier sind. Es bietet sich an, die Fangspielplakate über einer Turnbank anzubringen, dann können sich Fänger und Befreier auf diese Plakate stellen und sind für alle Kinder noch besser gesehen.



# Luftballon flieg! – Fangspielplakate





# Winterwunderland



1./2. Klasse



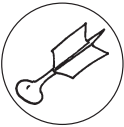
45 min



1–2 Bänke, Tischtennis-  
schläger und -bälle im  
Klassensatz, Schwungtuch,  
Softbälle



Die Kinder bewegen sich auf unterschiedliche Art und Weise und machen dabei verschiedene Bewegungserfahrungen.



## Schneesturm

- Die Halle wird mit 1–2 Bänken in 2 Hälften eingeteilt. Es werden 2 Mannschaften gebildet, die sich in den Hallenhälften gegenüberstehen.
- Jedes Kind erhält einen Schläger und einen Ball.
- Aufgabe der Mannschaften ist es, die Bälle in die andere Hallenhälfte zu schlagen und dafür zu sorgen, dass die eigene Hallenhälfte frei bleibt.
- Nach ca. 3 Minuten wird der Schneesturm durch ein Signal beendet. Auf das Stoppsignal hin sind alle vereist und können sich nicht mehr bewegen. Es wird gezählt, welche Mannschaft die meisten Bälle auf ihrer Seite hat.

## Auf zum Nordpol (Bewegungsgeschichte)

- Der Lehrer erzählt eine Geschichte, die Bewegungsmomente beinhaltet. Er macht die Bewegungen vor und die Kinder machen sie nach:
  - *Heute werden wir den Nordpol besuchen. Wir öffnen die Tür. Überall ist Schnee, sodass wir kaum etwas sehen können. Doch da ist ein Baum, an dessen Ast wir gelangen können, um heraufzuklettern. Wir müssen nur kräftig nach oben springen und ihn greifen.* (mehrmals hochspringen)
  - *Nun können wir schon viel besser sehen. Da vorne ist ein Zug. Mit dem werden wir zum Nordpol fahren.* (Eine Polonaise bilden und durch die Halle gehen)
  - *An unserer ersten Haltestelle können wir die Rentiere betrachten.* (Alle galoppieren durch die Halle.)
  - *Wir fahren weiter.* (Polonaise)
  - *Wir halten erneut. Lasst uns aussteigen, es schneit. Alle dürfen im Schnee toben.* (Sich frei in der Halle bewegen: springen, laufen, hüpfen, Rad schlagen, ...)
  - *Doch da, Achtung! Ein Eisbär! Lauft schnell davon und bringt euch in Sicherheit!* (In eine Ecke oder auf eine Erhöhung laufen)
  - *Wir fahren weiter und endlich kommen wir am Nordpol an.* (Ein Schwungtuch wird ausgebreitet und an den Enden gefasst.)
  - *Es ist kalt und wir brauchen ein Zelt für die Nacht.* (Alle legen sich unter das Schwungtuch.)
  - *Doch wir sind alle noch zu aufgeregt und können nicht schlafen. Lasst uns das Schneeballspiel spielen!* (Das Schwungtuch wird für das Spiel vorbereitet, alle stehen im Kreis und halten es an den Enden. Ein paar Bälle werden darauf in die Luft geschwungen und dürfen nicht herunterfallen.)
- Nun kann die Sportstunde mit weiteren Spielen am Schwungtuch fortgesetzt werden.



## Schneesturm

Das Spiel wird mit Badmintonschlägern und -bällen gespielt.