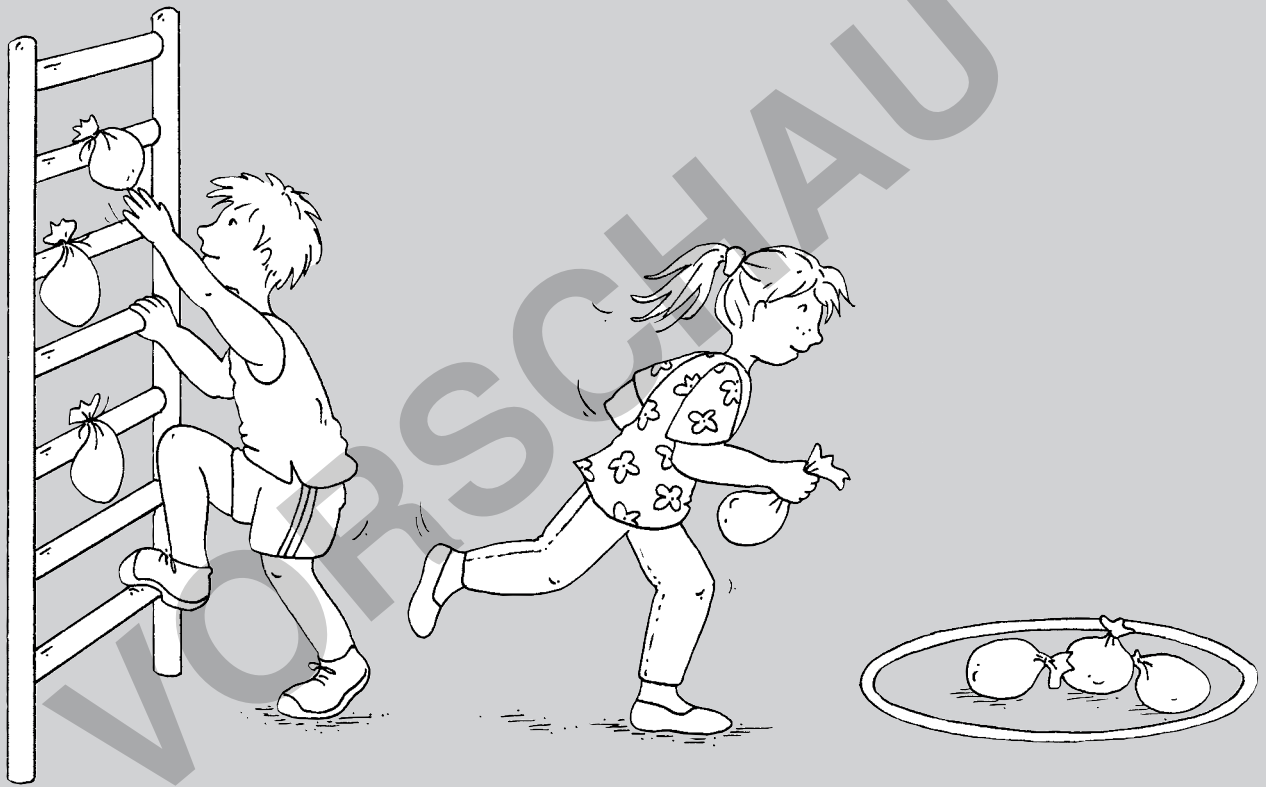
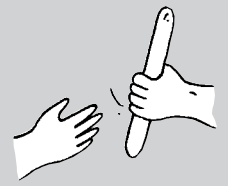


3. Wettspiele



teate Bünegers: 100 tolle Sport- und Bewegungsspiele, 1. und 2. Schuljahr
Auer Verlag



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Abschleppwagen



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten
 MATERIAL: Vier Teppichfliesen oder Tücher, vier kleine Matten

DAUER: ●

In jeder Ecke der Turnhalle liegt eine Matte als Werkstatt. Zu jeder Werkstatt gehören zwei Kinder, die eine Teppichfliese oder ein Tuch als Abschleppauto bekommen. Alle anderen Kinder sitzen als liegen gebliebene Autos im Mittelkreis auf dem Hallenboden. Auf ein Kommando fahren die Abschleppdienste zum Mittelkreis, laden ein kaputtes Auto auf ihren Abschleppwagen und transportieren es schnell in ihre Werkstatt. Um das Abschleppen zu erleichtern, können die Abschleppenden das Kind, welches das kaputte Auto darstellt, auch an den Händen und Füßen anfassen. Der Abschleppdienst, der zum Schluss die meisten Autos in seiner Werkstatt hat, ist der Sieger.

VARIANTEN: Anstelle der Teppichfliesen oder Tücher können auch Rollbretter als Abschleppwagen benutzt werden.

Autoslalom



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit
 MATERIAL: Für jede Gruppe ein Rollbrett und drei bis sechs Markierungshüte

DAUER: ●

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Von der Startlinie bis zu der Ziellinie werden mit genügend Abstand vor jeder Mannschaft die drei bis sechs Markierungshüte hintereinander aufgestellt. Jede Gruppe bekommt ein Rollbrett als Auto.

Auf ein Kommando fahren die ersten Kinder jeder Gruppe mit ihren Autos im Slalom um die Markierungshüte herum. Sind sie beim letzten angekommen, fahren sie auf geradem Weg mit ihrem Auto zurück zu ihrer Gruppe, wo sie das nächste Kind anschlagen, das dann mit dem Auto startet. Sieger ist die Mannschaft, bei der am schnellsten alle Kinder ins Ziel gefahren sind.

VARIANTEN: Man kann auch einen bestimmten Stil festlegen, mit dem die Kinder auf den Rollwagen fahren sollen: auf dem Bauch liegend, im Sitzen, auf einem Knie abgestützt und sich dann mit den Füßen abstoßen ...

Balltransporter



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit

DAUER: ●

MATERIAL: Zwei Rollbretter, zwei Medizinbälle, zwei Markierungshüte

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Auf der gegenüberliegenden Seite von jeder Gruppe wird in einigen Metern Entfernung ein Markierungshut aufgestellt. Jede Mannschaft bekommt ein Rollbrett, auf dem ein Medizinball liegt.

Auf ein Kommando schiebt das erste Kind jeder Gruppe das Rollbrett um den Markierungshut herum und wieder zurück zu seiner Mannschaft. Dort schlägt es das nächste Kind an. Dieses schiebt ebenfalls das Rollbrett um den Markierungshut herum und wieder zur Gruppe zurück. Fällt einem Kind der Medizinball von dem Rollbrett, muss es noch mal von vorne beginnen. Sieger ist die Mannschaft, bei der zuerst alle Kinder mit dem Rollbrett ins Ziel gelangt sind.

Dreibeinlauf



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten

DAUER: ●

MATERIAL: Zwei Markierungshüte und für je zwei Kinder ein Springseil

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Vor jeder Gruppe wird in einigen Metern Entfernung ein Markierungshut aufgestellt. In jeder Mannschaft stellen sich die Kinder paarweise nebeneinander und binden sich mithilfe des Lehrers ein Springseil um die benachbart stehenden Fußgelenke. Jedes Kind hat also ein freies und ein gebundenes Bein.

Auf ein Kommando laufen die ersten Paare jeder Gruppe um den Markierungshut herum und wieder zu ihrer Gruppe zurück, wo sie das nächste Paar anschlagen, das dann losläuft. Sieger ist die Mannschaft, bei der zuerst alle Paare einmal gelaufen sind.



Slalomlauf um Turnschuhe



TRAINIERT: Schnelligkeit
 MATERIAL: Turnschuhe der Kinder

DAUER: ●

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Kinder jeder Mannschaft stehen sich barfüßig mit Abstand in gleich großen Gruppen gegenüber. Die Turnschuhe der Kinder werden bei jeder Mannschaft als Slalomparcours von einer Hallenseite bis zur anderen aufgestellt: immer abwechselnd einer rechts und einer links.

Auf ein Kommando laufen die ersten Kinder jeder Mannschaft im Slalom um die Turnschuhe herum. Auf der gegenüberliegenden Seite schlagen sie das nächste Kind an, das auch wieder im Slalom um die Turnschuhe herumläuft. Sieger ist die Mannschaft, bei der zuerst alle Kinder durch den Turnschuhparcours gelaufen sind.

VARIANTEN: Die Fortbewegungsart kann geändert werden, z. B. sollen die Kinder kriechen, hüpfen oder hockend gehen.

Stiefellauf



TRAINIERT: Schnelligkeit
 MATERIAL: Zwei Paar große Stiefel, die allen Kindern passen

DAUER: ●

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Kinder jeder Mannschaft stehen sich mit Abstand in zwei gleich großen Gruppen gegenüber.

Auf das Startkommando ziehen die ersten Kinder jeder Mannschaft die Stiefel an und laufen zur Gruppe gegenüber. Dort werden die Stiefel aus- und von dem nächsten Kind wieder angezogen. Die Mannschaft, von der als Erstes alle Kinder einmal mit den Stiefeln gelaufen sind, ist der Sieger.

VARIANTEN: Es können Hindernisse aufgebaut werden, z. B. Bänke, durch die man krabbeln muss, oder kleine Kästen, von denen man herunterspringen muss.

Waldarbeiter



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten
 MATERIAL: Keins

DAUER: ⌚

Die Kinder finden sich paarweise zusammen und einigen sich darauf, wer der Baumstamm ist und wer der Waldarbeiter. Alle Kinder stellen sich mit ihrem Partner an der Startlinie auf, wo sich dann die Baumstamm-Kinder auf den Boden legen.

Auf ein Kommando des Lehrers rollen die Waldarbeiter ihre Baumstämme zur gegenüberliegenden Wand der Turnhalle, zum Holzstapel. Sieger sind die beiden Kinder, die zuerst dort angekommen sind. In einem zweiten Durchgang werden die Rollen getauscht.



Wanderball



TRAINIERT: Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Balltechnik, Sozialverhalten
 MATERIAL: Pro Gruppe ein Ball

DAUER: ⌚

Je nach Klassengröße werden mehrere Mannschaften mit mindestens vier Kindern gebildet. Das erste Kind von jeder Mannschaft bekommt den Ball und die übrigen Kinder stellen sich hinter ihm auf.

Auf ein Kommando muss der Ball vom Vordermann zum nächsten Kind gegeben werden, von diesem wieder zum nächsten usw., bis er beim letzten Kind ankommt. Dieses läuft dann mit dem Ball in der Hand nach vorne, um ihn erneut nach hinten zu reichen. Sieger ist die Gruppe, in der der Ball zuerst von allen Kindern nach hinten gegeben worden ist.

VARIANTEN: Der Ball wird vom Vordermann durch die gegrätschten Beine der anderen Kinder nach hinten gerollt oder er wird über die Köpfe der Kinder von vorne nach hinten weitergereicht.