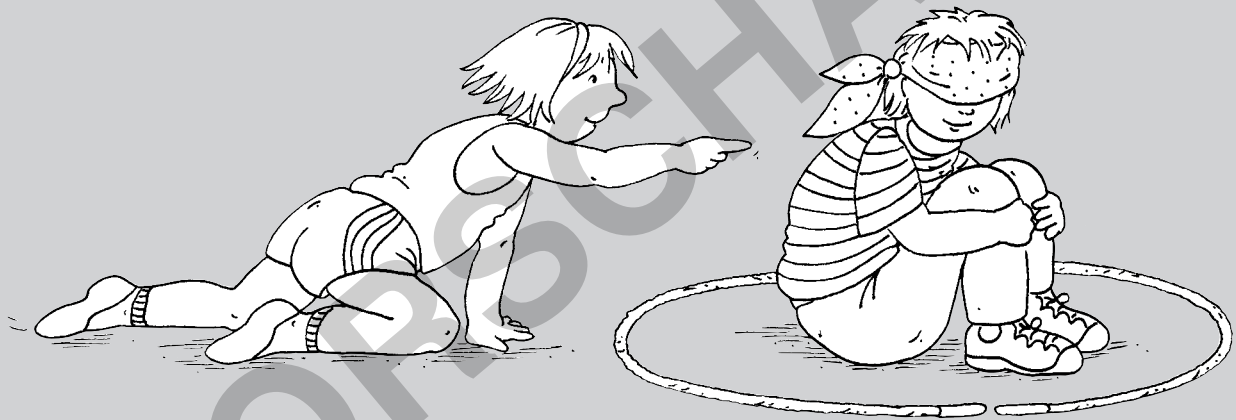


4. Reaktions- und Geschick- lichkeitsspiele





Anschleicher

TRAINIERT: Reaktion

DAUER: ⌚

MATERIAL: Ein Tuch zum Augenverbinden

Einem Kind werden mit dem Tuch die Augen verbunden. Es sitzt in der Kreismitte, alle anderen Kinder sitzen in einem großen Kreis um dieses Kind herum.

Der Lehrer bestimmt nun leise durch Antippen ein Kreiskind zum Anschleicher. Dieser schleicht sich zu dem Kind in der Kreismitte. Hört dieses ein Geräusch, so muss es in die Richtung zeigen, aus der das Geräusch kommt. Ist es die richtige Richtung, muss sich der Anschleicher wieder in den Kreis setzen und ein neuer Anschleicher wird vom Lehrer bestimmt.

Schafft es der Anschleicher, das Kind in der Kreismitte anzutippen, ohne vorher gehört worden zu sein, so tauschen beide die Plätze und ein neues Spiel beginnt.



Fall nicht in den See!

TRAINIERT: Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Reaktion

DAUER: ⌚

MATERIAL: Für jede Gruppe ein Reifen

Es werden mehrere Gruppen mit je drei bis acht Kindern gebildet. In jeder Gruppe fassen sich die Kinder an den Händen und bilden um ihren Reifen, der einen See darstellt, einen Kreis.

Nun versuchen die Kinder, sich gegenseitig durch Schieben und Ziehen dazu zu bringen, dass sie in den See treten oder fallen. Wem dies passiert, der bekommt jedes Mal einen Minuspunkt. Sieger ist in jeder Kreisgruppe das Kind mit den wenigsten Minuspunkten.





Feuer!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion

DAUER: ⌚

MATERIAL: Eine dicke Weichbodenmatte und ein Tamburin

In der Mitte der Turnhalle liegt die dicke Weichbodenmatte als Feuerwehrauto. Alle Kinder laufen als Feuerwehrleute durch die Halle, wobei sie sich gegenseitig nicht berühren dürfen. Schlägt der Lehrer auf das Tamburin und ruft dazu laut: „FEUER!“, so rennen alle Kinder schnell zum Feuerwehrauto und setzen sich hinein. Nun kann das Spiel von vorne beginnen.

VARIANTEN: Der Feuerwehrmann, der als Letzter in das Feuerwehrauto gelangt, scheidet aus. Diese Spiel kann auch als Wettspiel mit zwei Mannschaften gespielt werden. Für jede Gruppe wird eine dicke Weichbodenmatte als Feuerwehrauto in die Halle gelegt. Sieger ist dann das Feuerwehrteam, das zuerst vollständig im Feuerwehr-auto sitzt.



Feuer, Wasser, Hundehütte

TRAINIERT: Ausdauer, Reaktion

DAUER: ⌚

MATERIAL: Geräte, auf die man sich stellen kann (kleine Kästen, Bänke u. Ä.)

Die kleinen Kästen und Bänke werden in der Halle verteilt. Die Kinder laufen in der Halle umher. Es gibt drei Lehrerzurufe, die mit unterschiedlichen Aufgaben verbunden sind:

Auf den Zuruf „Wasser“ versuchen alle Kinder, schnell auf eine Bank oder einen Kasten zu gelangen.

Auf den Zuruf „Feuer“ legen sich alle ganz schnell auf den Boden.

Auf den Zuruf „Hundehütte“ grätscht immer ein Kind die Beine und ein anderes Kind muss als Hund zwischen die Beine kriechen.

Wer diese Aufgabe als Letzter erfüllt, scheidet jeweils aus und es siegt das Kind, das bis zum Schluss übrig bleibt.

TIPP: Bei diesem Spiel lassen sich die Laufphasen mit Musik untermalen.



Räumt die Häuser!

TRAINIERT: Ausdauer, Reaktion

DAUER: ⌚

MATERIAL: Ein Reifen weniger, als Kinder mitspielen

Die Häuser, Reifen, werden in der Halle verteilt und die Kinder stellen sich in die Häuser. Das Kind, das übrig bleibt, ruft: „Räumt die Häuser!“ und nun müssen alle Kinder ihr Haus verlassen und versuchen in ein anderes Haus zu gelangen. Während dieser Zeit versucht auch das Kind, das zuvor kein Haus hatte, eines zu bekommen. Das Kind, das nun kein Haus hat, darf als nächstes „Räumt die Häuser!“ rufen.



Reise nach Jerusalem

TRAINIERT: Ausdauer, Reaktion

DAUER: ⌚

MATERIAL: Ein Reifen weniger, als Kinder vorhanden sind, Kinderlieder von einer Kassette oder CD

Die Reifen werden in zwei Reihen nebeneinander auf dem Turnhallenboden verteilt. Die Kinder stehen in einem Oval um die Reifen herum. Nachdem die Bewegungsrichtung festgelegt worden ist, schaltet der Lehrer die Musik an und die Kinder bewegen sich um die Reifen herum. Bei Musikstopp versucht jedes Kind so schnell wie möglich, in einen leeren Reifen zu gelangen. Das Kind, das keinen Reifen mehr findet, muss ausscheiden und es darf dabei einen der Reifen entfernen. Die Musik wird wieder angestellt und die restlichen Kinder laufen erneut bis zum Musikstopp um die Reifen herum. Sieger ist das Kind, das am Schluss noch übrig ist.

VARIANTEN: Die Reifen werden am Rand der Halle hingelegt und die Kinder laufen innen. Auf diese Weise müssen die Kinder zum Schluss hin immer weitere Strecken von einem zum nächsten Reifen zurücklegen.

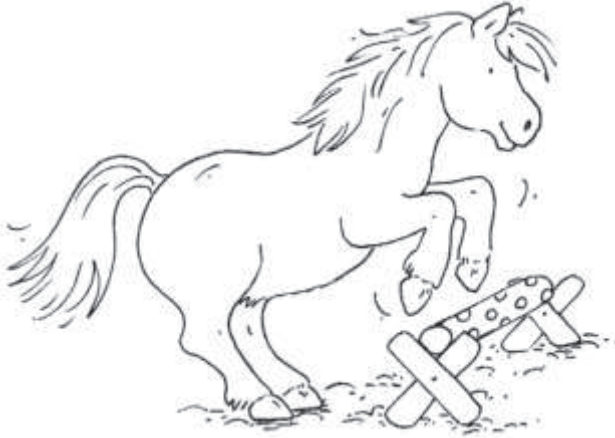


Reitturnier

TRAINIERT: Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Sozialverhalten, Sprungkraft

DAUER: ⌚

MATERIAL: Mehrere Hindernisse (kleine Kästen, Bänke usw.)



Die Klasse wird in zwei Gruppen, die Pferde und die Reiter, eingeteilt. Die Reiter laufen in der Halle herum, während die Pferde galoppieren und über die Hindernisse springen. Auf ein Zeichen setzen sich die Pferde in Hockstellung auf den Turnhallenboden und die Reiter stellen sich im Grätschstand über die Pferde.

TIPP: Den Kindern macht dieses Spiel besonders viel Spaß, wenn sie sich mit Musik bewegen und bei Musikstopp die entsprechenden Stellungen einnehmen.



Schlangenrennen

TRAINIERT: Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten

DAUER: ⌚

MATERIAL: Mehrere gleich große Tücher

Auf einer Startlinie liegen die Tücher. Je nach der Größe der Tücher stehen vier bis acht Schüler auf einem Tuch. Jede Gruppe bildet eine Schlange, indem die Schüler ihren jeweiligen Vordermann umarmen.

Auf ein vorher festgelegtes Zeichen versuchen sich nun alle Schlangen mit dem Tuch zu einer Ziellinie zu bewegen. Zerrißt dabei die Schlange oder fällt ein Kind vom Tuch, so muss die Schlange noch mal am Ausgangspunkt beginnen. Für die Schlange, die als Erste die Ziellinie erreicht, gibt es einen Punkt. Sieger ist die Schlangengruppe, die nach mehreren Spieldurchgängen die meisten Punkte bekommen hat.

TIPP: Bei diesem Spiel ist es sinnvoll, eine Spielzeit oder Punktezahl, die erreicht werden kann, festzulegen.