

Inhalt

Ein paar Worte vorweg	5
Übersicht über die Spiele	6
1. Fangspiele	9
2. Ballspiele	23
3. Wettspiele	37
4. Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele	51
5. Bewegungslandschaften	65

VORSCHAU

Übersicht über die Spiele

F = Fangspiele, B = Ballspiele, W = Wettspiele, RG = Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele,
BL = Bewegungslandschaften

	Trainiert besonders ...							Dauer	Typ	Seite
	Schnelligkeit	Ausdauer	Kraft und Gewandtheit	Reaktion	Balltechnik	Sozialverhalten	Sprungkraft			
Ab die Post	X	X	X			X	X	lang	BL	68
Abschleppwagen	X		X			X		mittel	W	38
Affenhaus	X	X	X			X	X	lang	BL	72
Alle Raben, kommt nach Haus!	X	X		X				kurz	F	10
Anschleicher				X				kurz	RG	52
Autoslalom	X		X					mittel	W	38
Balltransporter	X		X					mittel	W	39
Ball unter der Schnur		X		X	X			lang	B	24
Bombardiert die Mauer!		X			X			mittel	B	24
Boote über den See treiben		X			X			mittel	B	25
Brückenwächter	X			X				mittel	F	10
Der Haifisch greift an!	X	X		X				mittel	F	11
Drache, komm heraus!	X			X				mittel	F	11
Dreibeinlauf	X		X			X		mittel	W	39
Eisenbahn	X	X	X			X		mittel	W	40
Es brennt!	X		X					mittel	W	40
Fall nicht in den See!		X	X	X				kurz	RG	52
Fang den Ball!				X	X			kurz	B	25
Feuer!	X			X				kurz	RG	53
Feuer, Wasser, Hundehütte		X		X				mittel	RG	53
Fischer, wie tief ist das Wasser?				X				mittel	F	12
Förster vertreiben das Wildschwein		X			X			mittel	B	26
Frau Holle				X				mittel	RG	54
Freund, hilf mir!	X	X		X		X		kurz	F	12
Futtersuche der Krokodile	X							mittel	W	41
Geburtstagskinder fangen				X				kurz	F	13
Gefrieren und Auftauen						X		kurz	F	13
Giftschlange	X	X						mittel	F	14
Hampelmänner fangen	X	X		X		X		kurz	F	14
Herr Fuchs, der Hühnerdieb	X			X				mittel	RG	54
Heuschrecke				X				kurz	B	26
Hochwasserlandschaft	X	X	X			X	X	lang	BL	74
Hunde suchen eine Hütte		X		X		X		mittel	RG	55



Alle Raben, kommt nach Haus!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion
 MATERIAL: Keins

DAUER: ⌚

Ein Kind, die Rabenmutter, steht auf der einen Seite der Turnhalle. Auf der anderen Seite der Turnhalle stehen nebeneinander alle Rabenkinder. Zwischen den beiden Seiten steht am Turnhallenrand ein weiteres Kind als Wolf.

Die Rabenmutter ruft: „Alle Raben kommt nach Haus!“
 Die Rabenkinder antworten: „Wir können nicht!“
 Die Rabenmutter fragt: „Warum denn nicht?“
 Die Rabenkinder erwidern: „Der Wolf ist da!“
 Daraufhin ruft die Rabenmutter: „Versucht es doch mal!“

Nun versuchen alle Rabenkinder, Flügel schlagend zu der Rabenmutter zu gelangen, ohne vom Wolf gefangen zu werden. Alle Raben, die der Wolf fängt, helfen dem Wolf im nächsten Spieldurchgang Raben zu fangen.

Sieger ist der Rabe, der bis zum Schluss nicht gefangen worden ist. Dieses Kind kann im nächsten Spieldurchgang der Wolf sein und eine neue Rabenmutter benennen.



Brückenwächter

TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion
 MATERIAL: Mehrere Bänke oder Matten

DAUER: ⌚

Mit den Matten oder den Bänken wird von einer Turnhallenseite zur anderen eine Brücke als Grenze gebaut. Auf der Brücke stehen zu Beginn des Spieles je nach Länge der Brücke ein, zwei oder drei Brückenwächter. Alle übrigen Kinder stehen nebeneinander in einiger Entfernung von der Brücke.

Die Kinder versuchen auf ein gegebenes Kommando über die Brücke zu kommen, ohne von den Brückenwächtern gefangen zu werden. Alle Kinder, die von den Brückenwächtern berührt werden, sind gefangen und werden nun auch zu Brückenwächtern.

Dieser Spielvorgang wird so oft wiederholt, bis ein, zwei oder drei Kinder übrig geblieben sind, die nicht gefangen worden sind. Diese sind dann die Brückenwächter für ein weiteres Spiel.

VARIANTEN: Es dürfen auf Zuruf des Lehrers oder eines Schülers nur bestimmte Kinder von den Brückenwächtern gefangen werden: die eine bestimmte Farbe an sich haben, eine Brille tragen (oder nicht), eine bestimmte Augen- oder Haarfarbe haben usw.



Der Haifisch greift an!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion

DAUER: ●

MATERIAL: Zwei dreiteilige Kästen, auf denen eine dicke Weichbodenmatte liegt

Die Weichbodenmatte auf den großen Kästen ist die Insel. Um die Insel herum befindet sich das Meer, in dem die Kinder als Fische umherschwimmen. Ein Kind ist der Hai.

Der Hai schwimmt durch das Meer und versucht die Fische zu fangen. Diese können sich retten, indem sie auf die Insel flüchten. Alle Fische, die der Hai gefangen hat, werden ebenfalls zu Haifischen, die nun auch Fische fangen.



Drache, komm heraus!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion

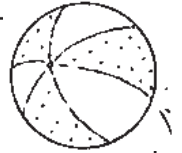
DAUER: ●

MATERIAL: Ein Schwungtuch oder Bettlaken, zwei gleich hohe Kästen

Aus den beiden Kästen, die mit etwas Abstand nebeneinander aufgestellt werden, wird in einer Ecke der Turnhalle die große Höhle des Drachen gebaut. Dazu wird das Schwungtuch über die Kästen gelegt.

Ein Kind ist der Drache, der in die Höhle kriecht. Alle anderen Kinder verteilen sich in der Halle. Die Kinder rufen: „Drache, komm heraus!“ Der Drache verlässt die Höhle und versucht ein Kind zu fangen. Dieses wird in die Höhle gebracht und ist nun auch Drache. Auf den erneuten Zuruf: „Drache, komm heraus!“ gehen jetzt die beiden Drachen auf die Jagd. Das zuletzt gefangene Kind kann der erste Drache im nächsten Spieldurchlauf sein.

VARIANTEN: Je nach Gruppengröße können zu Beginn auch mehrere Drachen in der Höhle sein.



Moskitoabwurf

TRAINIERT: Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Balltechnik

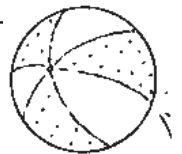
DAUER: 15

MATERIAL: Eine Bank, ein Softball

Parallel zu einer Hallenbegrenzungslinie wird mit einigen Metern Abstand eine Bank gestellt. Es werden zwei Mannschaften, die Moskitos und die Werfer, gebildet.

Die Moskitos versuchen nacheinander, einmal über die Bank zu gehen. Dabei können sich auch mehrere Moskitos auf der Bank befinden. Von der Begrenzungslinie aus versucht währenddessen ein Werfer nach dem anderen einen Moskito zu treffen. Jeder hat einen Wurf und für jeden Treffer gibt es einen Punkt für die Werfer-Mannschaft. Nach jedem Durchgang wechseln die Mannschaften.

TIPP: Es ist sinnvoll, vor Spielbeginn eine Spielzeit oder die Anzahl der Spieldurchgänge festzulegen.



Räuber entlarven

TRAINIERT: Ausdauer, Balltechnik

DAUER: 15

MATERIAL: Mehrere Kisten (Schuhkartons, Bananenkisten, evtl. auch leere Dosen), für jede Mannschaft ein Soft- oder Gymnastikball

Es werden zwei Mannschaften gebildet, von denen jede einen Ball bekommt. In einiger Entfernung von jeder Mannschaft wird aus den Kisten eine Pyramide gebaut. Hinter der Pyramide hat sich ein fiktiver Räuber versteckt.

Die Kinder vertreiben den Räuber. Dazu versuchen sie nacheinander, mit ihrem Ball die Pyramide so zu treffen, dass sie zerstört wird. Dies ist der Fall, wenn sich alle Teile der Pyramide nicht mehr an ihrem Ausgangsplatz befinden. Der geworfene Ball wird immer vom nächsten Werfer geholt, der ihn dann von der Abwurfline aus erneut auf die Pyramide wirft.



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 Feuerwehrauto 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.