

<b>1. Einführung</b> .....	4
1.1 Ziele der Spiele .....	4
1.2 Bestimmungen über den Sportunterricht im Freien .....	5
1.3 Praktische Tipps zur Durchführung .....	5
<b>2. Übersicht der einzelnen Spiele</b> .....	6
<b>3. Spiele</b> .....	10
<i>Fangspiele</i> .....	10
<i>Einfache Sprünge mit dem Seil</i> .....	18
<i>Sprünge für Fortgeschrittene</i> .....	21
<i>Spiele mit dem Seil</i> .....	23
<i>Feldspiele/Ballspiele</i> .....	28
<i>Spiele zum Gleiten, Fahren und Rollen auf dem Schulhof</i> .....	39
<i>Geländespiele</i> .....	50
<i>Orientierungsläufe/Parcoursläufe</i> .....	55
<b>4. Materialien</b> .....	60

VORSCHAU

### 1. Einführung

Sportunterricht findet nicht nur in der Turnhalle statt, sondern auch im Freien (Richtlinien und Lehrpläne für die Grundschule in Nordrhein-Westfalen 2008, Sport). Die Curricularen Vorgaben fordern sogar einen Sportunterricht im Freien, in dem die Schülerinnen und Schüler den Naturraum ihrer Schulumgebung als Bewegungs- und Kulturraum erschließen lernen.

Deshalb sollten Bewegung, Spiel und Sport regelmäßig auch draußen (Schulgelände, Sportplatz, etc.) durchgeführt werden.

Für Kinder, die den Vormittag vorwiegend sitzend im Klassenraum verbringen, sind Bewegungs-, Spiel und Sportangebote draußen eine willkommene Abwechslung.

Dem Schulhof und dem Sportgelände kommt nach den Richtlinien eine besondere Bedeutung zu, da sie viele Gestaltungsmöglichkeiten bieten und den Spiel- und Bewegungsbedürfnissen der Kinder entgegen kommen.

Doch oft wird das Schulgelände und der Naturraum der Schulumgebung nicht effektiv im Sportunterricht genutzt, da viele Lehrkräfte davor zurückschrecken, weil ihnen der Materialaufwand zu groß ist oder sie sich nicht vorstellen können, den Schulraum als Bewegungsraum aktiv zu nutzen.

Bei der Konzeption der hier beschriebenen Spiele wurde darauf geachtet, dass bei der Durchführung, der Vorbereitung und dem Material, welches für die Spiele benötigt wird, der Aufwand möglichst gering bleibt.

Die Spiele orientieren sich an den Inhaltsbereichen des Sportunterrichts, sind aber nicht an sie gebunden. Sie können zur Einbettung in Themenbereiche dienen, zum Anfang einer Sportstunde einstimmen, aber auch durchaus ganze Sportstunden füllen.

Des Weiteren müssen sie nicht ausschließlich an den Sportunterricht gebunden sein, sie können als allgemeine Bewegungszeit, für Bewegungsphasen im gesamten Unterricht angewendet oder in den Unterricht als Bewegungspause oder im Ganztagsbereich eingesetzt werden.

Vielfältige Zielsetzungen wie Körperwahrnehmung, Ausdauerschulung, Raumorientierung

und Umwelt- und Materialerfahrung werden berücksichtigt. Laufaufgaben, Such- und Orientierungsspiele, Wettspiele und Biathlon sind Inhalte der Kartei.

Ferner wurde darauf geachtet, dass auch bei einer größeren Gruppe von Kindern alle immer möglichst gleichzeitig am Spielgeschehen beteiligt sind.

Methodisch sinnvoll eingesetzt tragen die Spiele in besonderem Maße dazu bei, sensibel zu werden für andere Mitglieder einer Gruppe, Verantwortungsbewusstsein zu fördern, Kommunikations- und Kooperationsprozesse zu verbessern und somit letztlich vor allem die sozialen Kompetenzen zu steigern. Aus diesem Grund bietet diese Spielekartei aus pädagogischer Sicht gerade für Kinder ein wichtiges Lern-, Erfahrungs- und Handlungsfeld.

Alle hier vorgestellten Spiele werden in Karteiform angeboten, sodass man als Lehrkraft einen schnellen Überblick über das Spiel hat und diese auch gut mit nach draußen nehmen kann.

Auf jeder Karteikarte finden sich zusätzlich unter der Beschreibung des jeweiligen Spieles unter dem Punkt „Weitere Anforderungen“ weitere Zielbereiche des Spiels sowie eine kurze Auflistung des benötigten Materials und für welche Zielgruppe das Spiel geeignet ist.

#### 1.1 Ziele der Spiele

- Es werden verschiedene körperliche und motorische Fähig- und Fertigkeiten abgerufen und es wird den Kindern die Möglichkeit gegeben, nach ihrem individuellen Könnensstand zu agieren.
- Der Materialaufwand für die Lehrkraft ist möglichst gering.
- Alle Spiele bedürfen keiner großen Vorbereitung und sind sofort und jederzeit einsetzbar.
- Alle Spiele sind auf jedem Gelände durchführbar (Schulhof, Pausenhalle, Sportplatz, Wiese, etc.).
- Alle Spiele sind so veränderbar, dass sie schnell an die jeweilige Lerngruppe angepasst werden können.

- Sie sind so angelegt, dass möglichst alle Kinder mit unterschiedlichem Könnensstand gleichzeitig spielen können.

## 1.2 Bestimmungen über den Sportunterricht im Freien

Der Sportunterricht draußen erfordert eine intensive Vorbereitung durch die unterrichtende Lehrkraft, da sich die Rahmenbedingungen hierfür von denen in der Turnhalle deutlich unterscheiden.

### Unterschiede können sein:

- die Unübersichtlichkeit des Geländes;
- die zum Teil erschwerte Kommunikation zwischen Lehrkraft und Schüler durch die Größe des Geländes und eventuelle Geräusche aus der Umwelt;
- z.T. unbekannte Anforderungen, die das Gelände an die Schüler stellt;
- Ablenkungen durch die ungewohnte Umgebung.

Eine besondere Bedeutung kommt deshalb der Aufsichtsführung zu. Hierunter ist das umsichtige und vorausschauende Handeln der Lehrkräfte zu verstehen. Zu den wichtigsten Aufgaben der Lehrkraft gehört es, sich im Vorfeld einer Aktivität Gedanken über mögliche Problembereiche und Gefahrenquellen zu machen. Die speziellen räumlichen, zeitlichen oder verhaltensbedingten Gegebenheiten sind maßgeblich.

## 1.3 Praktische Tipps zur Durchführung

### • sich Gehör verschaffen

Gerade auf dem Schulhof fällt es oft schwer sich Gehör zu verschaffen. Damit die Lehrkraft Anweisungen geben kann, muss sie oft mit ihrer Stimme den bestehenden Schallpegel übertönen. Eine Trillerpfeife kann Signale geben. Z. B. einmal pfeifen „Alle mal herhören!“, zweimal pfeifen „Alle versammeln sich am vereinbarten Treffpunkt!“. Auch das Heben eines Arms könnte Kinder zu einer Handlung bestimmen.

### • Organisation auf dem Schulhof/Sportplatz

Man sollte zusammen mit den Kindern einen zentralen Treffpunkt vereinbaren, an dem wichtige Dinge besprochen werden können und der allen als Anlaufstelle dient. Dieser Treffpunkt sollte während der gesamten Sportstunde zu jeder Zeit von allen Kindern gesehen werden können und als solcher markiert sein, damit er leicht von allen gesehen werden kann. Z. B. Tischtennisplatte auf dem Schulhof, ein Klettergerüst, ein Baum, ein Fußballtor, etc.

### • Spielfeldbegrenzungen

Bei größeren Außenbereichen sollten kleinere Spielfeldbereiche mittels Markierungen geschaffen werden, um den Kindern und der Lehrkraft eine bessere Übersicht zu verschaffen.

### • Aufsichtspflicht

Die Kinder müssen sich zu jeder Zeit beaufsichtigt fühlen. Man muss als Lehrkraft immer alle Kinder im Auge haben (siehe allgemeine Aufsichtspflicht auf dem Schulhof).

### • sich Übersicht verschaffen

Besonders dann, wenn es sich bei der Lerngruppe nicht um die eigene Klasse handelt, sollte man die aktuelle Größe der Lerngruppe zu Beginn und am Ende der Sportstunde überprüfen. Falls man die Lerngruppe nicht genau kennt, sollte sich die Lehrkraft eine Klassenliste anlegen und diese vorher und am Ende der Stunde durchgehen.

### • Unfall

Im Falle eines Unfalls sollten sich alle Kinder unverzüglich am Treffpunkt versammeln, sodass eine Aufsichtspflicht gewährleistet ist. Für weitere Maßnahmen gelten die gleichen Bestimmungen wie bei der Aufsichtsführung auf dem Schulhof.

Name des Spiels	Klassenstufe	Ausdauer	Balltechnik	Kooperation	Koordination	Kraft	Orientierung	Reaktion	Schnelligkeit
<b>Fangspiele</b>									
Gefängnisausbruch	Klasse 2-4			x				x	x
Krakenfangen	Klasse 1-4			x				x	x
Das Farbensuchspiel	Klasse 1-4						x	x	x
Oktopussi	Klasse 1-4			x				x	x
Der böse Zauberer	Klasse 1-4			x				x	x
Kaugummifangen	Klasse 1-4			x				x	x
Elefantenfangen	Klasse 1-4			x				x	x
Nimm schnell	Klasse 1-4			x				x	x
Gefängniswärter	Klasse 2-4			x				x	x
Teufelsjagd	Klasse 1-4			x				x	x
James Bond 007	Klasse 3-4	x		x					x
Tarantula	Klasse 1-4	x		x					x
<b>Einfache Sprünge mit dem Seil</b>									
Grundsprung	Klasse 2-4				x	x			
Flamingosprung	Klasse 2-4				x	x			
Wechselsprung	Klasse 2-4				x	x			
Seilchenlauf	Klasse 2-4				x	x			
Froschsprung	Klasse 2-4				x	x			
<b>Sprünge für Fortgeschrittene</b>									
Rückwärtssprung	Klasse 3-4				x	x			
Kreuzsprung für geübte Springer	Klasse 3-4				x	x			
Sprung mit Doppelschwung	Klasse 3-4				x	x			
Doppelsprung	Klasse 3-4				x	x			
<b>Spiele mit dem Seil</b>									
Seilchenklau	Klasse 1-4	x						x	x
Das kreisende Seil	Klasse 1-4	x			x	x		x	x
Wäscheleine	Klasse 1-4	x						x	x
Reiterfangen	Klasse 1-4	x						x	x
Spaghetti	Klasse 1-4				x				
Im Netz der Spinne	Klasse 2-4				x		x		

Name des Spiels	Klassenstufe	Ausdauer	Balltechnik	Kooperation	Koordination	Kraft	Orientierung	Reaktion	Schnelligkeit
Figuren raten	Klasse 1-4								
Seilchenfangen	Klasse 2-4	x			x	x	x	x	x
<b>Feldspiele/Ballsportspiele</b>									
Ball mit Schwung	Klasse 1-4			x	x		x	x	
Blindball	Klasse 2-4		x	x	x		x	x	
Wer trifft die Schlange?	Klasse 1-4		x	x	x		x	x	
Kegelfußball	Klasse 1-4		x		x		x	x	
Grätschball	Klasse 1-4		x		x		x	x	x
Ultimate-Frisbee	Klasse 3-4			x	x			x	
Korbwächter	Klasse 1-4		x				x		
Volltreffer	Klasse 1-4		x	x			x	x	
Quadrattennis	Klasse 2-4		x		x			x	
Bierdeckelhockey	Klasse 1-4		x	x	x		x		
Grätschtorball	Klasse 1-4		x		x			x	x
Flummiball	Klasse 3-4		x	x	x			x	
Platschball	Klasse 3-4	x	x	x				x	x
10er Fangen	Klasse 3-4			x	x		x	x	
Brennball als Baseballvariante	Klasse 3-4	x	x	x				x	x
Handtuchball	Klasse 1-4			x	x				
Bewegliches Tor	Klasse 1-4	x	x					x	x
Kaiserball	Klasse 1-4		x	x				x	
<b>Spiele zum Gleiten, Fahren</b>									
Schattenfahrer	Klasse 1-4				x	x	x		
Wasserski	Klasse 1-4			x	x	x			
Schlittensfahrt	Klasse 1-4			x	x	x			
Ochs am Berg	Klasse 2-4				x	x			
Jägerrollball	Klasse 2-4		x	x	x	x	x	x	
Formel Eins	Klasse 1-4	x			x	x			x
Umzingelung	Klasse 1-4				x	x	x	x	x
Autofangen	Klasse 1-4				x	x	x	x	x

Name des Spiels	Klassenstufe	Ausdauer	Balltechnik	Kooperation	Koordination	Kraft	Orientierung	Reaktion	Schnelligkeit
Wechselt die Seiten	Klasse 1-4	x			x	x			x
Stop and go	Klasse 1-4				x	x	x	x	
10er Ball	Klasse 2-4		x	x	x	x	x	x	
Atomspiel	Klasse 1-4				x	x	x	x	
Heißer Ball	Klasse 1-4				x	x	x	x	x
Bremstest	Klasse 1-4				x		x	x	
Polizist	Klasse 1-4				x	x	x	x	
Wilde Fahrt	Klasse 1-4				x		x	x	
<b>Geländespiele</b>									
Gefängnis	Klasse 2-4			x				x	x
Geheime Jagd	Klasse 2-4	x					x		x
Tickende Zeitbombe	Klasse 1-4	x		x			x		x
Schatzklaus	Klasse 1-4	x							x
Fahnenjagd	Klasse 1-4	x					x		x
Capture the flag	Klasse 2-4	x		x			x	x	x
Bänder sammeln	Klasse 1-4	x		x			x		x
Biathlon	Klasse 1-4	x	x	x					x
<b>Orientierungsläufe</b>									
Die Post ist da	Klasse 1-4	x					x		x
Pyramidenlauf	Klasse 1-4	x							
Mensch ärgere dich nicht	Klasse 1-4	x							
Fotolauf	Klasse 2-4	x		x			x		x
Kartenlauf	Klasse 3-4	x		x			x		x
Teamgeist	Klasse 3-4	x		x					x

**2**

## Krakenfangen

Ein Kind aus der Klasse wird zum Kraken. Die restlichen Kinder laufen durch das Meer (Schulhof, Sportplatz). Wer von dem Kraken berührt wird, muss sofort stehen bleiben. Er kann von den übrigen Kindern erlöst werden, indem sich jeweils ein Kind vor und ein anderes Kind hinter ihn stellt. Beide Kinder geben sich die Hand und das gefangene Kind kriecht unter den Armen der Kinder durch und ist somit wieder erlöst.

**Material:** keins  
**Weitere Anforderungen:** Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit  
**Geeignet für:** Klasse 1–4

**3**

## Das Farbensuchspiel

Ein Kind wird zum „Farbenrufer“. Dieser nennt eine Farbe seiner Wahl (zum Beispiel „braun“). Jetzt müssen alle anderen Kinder so schnell wie möglich einen braunen Gegenstand suchen und diesen berühren. Wenn man einen passenden Gegenstand berührt, ist man vor dem „Farbenrufer“ sicher. Während die anderen Kinder auf der Suche nach einem geeigneten Gegenstand sind, können sie vom „Farbenrufer“ gefangen werden. Wer gefangen wurde, tauscht mit dem „Farbenrufer“ die Rolle. Sollte der „Farbenrufer“ kein Kind gefangen haben, ist er so lange an der Reihe, bis er ein Kind erwischt hat.

**Material:** keins  
**Weitere Anforderungen:** Orientierung, Reaktion, Schnelligkeit  
**Geeignet für:** Klasse 1–4



**8**

## Nimm schnell

Ein Kind wird als Fänger bestimmt. Der Fänger darf immer nur das Kind fangen, das einen Gegenstand (Staffelholz oder Ähnliches) in der Hand hält. Dieser Gegenstand wird aber immer schnell von Kind zu Kind weitergegeben.

**Material:** Staffelholz oder Ähnliches  
**Weitere Anforderungen:** Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit  
**Geeignet für:** Klasse 1–4

 Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
© Persen Verlag, Buxtehude

8 von 77

**9**

## Gefängniswärter

Zwei Mannschaften werden gebildet. Eine Mannschaft wird zu den „Gefängniswärtern“, die andere zu den „Flüchtlingen“. Die „Gefängniswärter“ positionieren sich um das Gefängnis. Das Gefängnis ist eine mit Hütchen markierte Fläche von ca. 15×15 m (die Größe der Fläche kann von der Klassenstärke abhängig verändert werden). Die „Flüchtlinge“ verteilen sich im Feld (Gefängnis), in dem sie sich frei bewegen dürfen. Die „Flüchtlinge“ versuchen aus dem Gefängnis auszubrechen. Sobald sie das Gefängnis verlassen haben, können sie von den Wärtern gefangen werden. Wer abgeschlagen wurde, muss sofort wieder ins Gefängnis zurück. Nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeit (z. B. 5 Minuten) werden die Rollen getauscht und die noch im Feld verbleibenden „Flüchtlinge“ gezählt. Die Gefängniswärter-Mannschaft, die am Ende die meisten „Flüchtlinge“ im Gefängnis hat, hat das Spiel gewonnen.

**Material:** Hütchen  
**Weitere Anforderungen:** Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit  
**Geeignet für:** Klasse 2–4

 Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
© Persen Verlag, Buxtehude



10

## Teufelsjagd

Ein Kind wird als Fänger bestimmt, welches sich ein Parteiband als Teufelsschwanz halb heraushängend in die Hose steckt. Wer vom Teufel gefangen wurde, bleibt wie versteinert stehen, kann sich aber erlösen, indem es den vorbeilaufenden Teufel berührt. Die übrigen Kinder versuchen den Teufel zu entmachten, indem sie ihm das Schwänzchen zu rauben versuchen. Das Kind, welches das Parteiband ergattern konnte, wird zum neuen Teufel. Das Ende des Spiels kann nach Ablauf einer bestimmten Zeit festgelegt werden.

**Material:** 1 Parteiband  
**Weitere Anforderungen:** Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit  
**Geeignet für:** Klasse 1–4

 Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
 © Persen Verlag, Buxtehude

10 von 77



11

## James Bond 007

Zwei Kinder werden zu Polizisten. Die übrigen Kinder sind die Agenten. Die Agenten haben zwei kleine Bälle, die sie in der Hand verstecken. Diese Bälle werden weitergegeben, geworfen oder behalten, je nachdem wo sich gerade die Polizisten aufhalten. Wer von der Polizei gefangen wurde, muss solange stehen bleiben, bis ein anderer Agent ihn mit Handschlag erlöst. Wenn ein Agent in Ballbesitz von der Polizei gefangen wurde, ist das Spiel zu Ende.

**Material:** 2 kleine Bälle  
**Weitere Anforderungen:** Ausdauer, Kooperation, Schnelligkeit  
**Geeignet für:** Klasse 3–4

 Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
 © Persen Verlag, Buxtehude





2

## Flamingosprung

Schüler hüpfen nur auf einem Bein wie ein Flamingo über das Seil.

**Material:** 1 Seil pro Kind  
**Weitere Anforderung:** Koordination, Kraft  
**Geeignet für:** Klasse 2–4



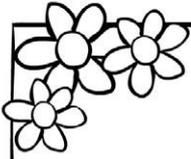
3

## Wechselsprung

Schüler springen abwechselnd mal auf dem linken, mal auf dem rechten Bein über das Seil.

**Material:** 1 Seil pro Kind  
**Weitere Anforderungen:** Koordination, Kraft  
**Geeignet für:** Klasse 2–4

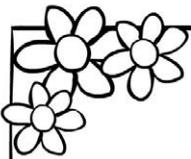




# Sprünge für Fortgeschrittene



Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
© Persen Verlag, Buxtehude



1

## Rückwärtssprung

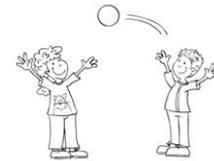
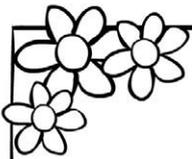
Schüler springen den Grundsprung, aber rückwärts. Dafür liegt das Seil zu Beginn vor ihren Füßen. Sie schwingen es rückwärts über ihren Kopf und springen darüber.

**Material:** 1 Seil pro Kind  
**Weitere Anforderungen:** Koordination, Kraft  
**Geeignet für:** Klasse 3–4



Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
© Persen Verlag, Buxtehude





14

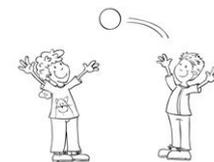
## 10er Fangen

Es werden zwei Teams gebildet (in größeren Klassen bieten sich auch mehrere Teams an). Die Teams versuchen sich die Frisbeescheibe zehnmal zuzuspielen, ohne dass sie auf dem Boden landet oder der Gegner sie ergattern kann. Haben sie dies geschafft, erhalten sie einen Punkt. Fällt die Scheibe zu Boden oder wird sie nicht gefangen, erhält das gegnerische Team die Scheibe. Die Frisbeescheibe darf auch aus der Luft von der gegnerischen Mannschaft abgefangen werden.

**Material:** 1 Frisbeescheibe  
**Weitere Anforderungen:** Kooperation, Koordination, Orientierung, Reaktion  
**Geeignet für:** Klasse 3–4

 Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
© Persen Verlag, Buxtehude

43 von 77



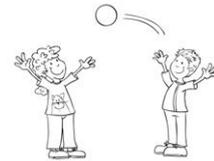
15

## Brennball als Baseballvariante

Es werden zwei Teams gebildet: die Läufer und die Fänger. Gespielt wird auf einem Feld (ca. 30×30 m). Man benötigt einen Tennisball und ein Schlagholz (Holzgymnastikeule oder ähnliches). Das Spielfeld wird mit Hütchen begrenzt, das Brennmal liegt in der Mitte des Feldes (Gymnastikreifen oder gezeichneter Kreidekreis). Zu Beginn stehen die Fänger im Feld, die Läufer stehen am Ausgangshütchen. Der Läufer versucht, den Tennisball mit der Keule soweit wie möglich in das Feld zu schlagen. Dann läuft der Läufer so schnell er kann von Hütchen (Mal zu Mal) zu Hütchen. Die Fänger versuchen den Tennisball durch schnelles Zuspiel zum Brennmal zu bringen und ihn im Kreis einmal aufzutitschen. Befindet sich der Läufer zwischen zwei Hütchen, so ist er verbrannt und muss zum Ausgangspunkt zurück. Bleibt er an einem Hütchen stehen, so ist er im Spiel und darf weiter rennen, sobald der nächste Läufer seinen Ball ins Spiel gebracht hat. Erreicht der Läufer eine Runde, so erhält er einen Punkt für sein Team, schafft er es eine Runde ohne Pause durchzulaufen, so erhält er ein „Home Run“ und drei Punkte für seine Mannschaft. Das Spiel wird auf Zeit gespielt, nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeitspanne wechseln die Mannschaften ihre Rollen. Das Team, das die meisten Punkte ergattern konnte, hat gewonnen.

**Material:** Markierungshütchen, Tennisball, Holzgymnastikeule, Gymnastikreifen  
**Weitere Anforderungen:** Ausdauer, Balltechnik, Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit  
**Klasse:** Klasse 3–4

 Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
© Persen Verlag, Buxtehude



16

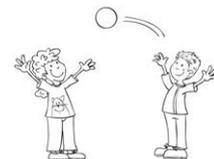
## Handtuchball

Immer zwei Kinder bilden ein Team. Jedes Team erhält ein Handtuch, dessen Enden jedes Kind in der Hand hält. Die Paare dürfen sich mit ihrem Handtuch frei bewegen. Ein oder mehrere Bälle werden nun von Pärchen zu Pärchen geworfen und mit dem Handtuch gefangen. Welches Paar schafft es, dass sein Ball kein Mal den Boden berührt?

**Material:** 1 Handtuch pro Team, 1 oder mehrere Bälle  
**Weitere Anforderungen:** Kooperation, Koordination  
**Geeignet für:** Klasse 1–4

 Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
© Persen Verlag, Buxtehude

45 von 77



17

## Bewegliches Tor

Das Spiel kann auf dem Fußballplatz gespielt werden, ansonsten bietet es sich an ein Spielfeld mit Hütchen zu markieren. Dabei ist die Größe des Feldes individuell zu wählen. Es werden zwei Teams gebildet. Jedes Team bildet ein bewegliches Tor aus zwei Kindern, die eine Stange halten. Damit kein Verletzungsrisiko besteht, sollten die Stangen aus Plastik sein und die Kinder, die das bewegliche Tor bilden, sollten diese am Ende halten. Die Torträger können jederzeit ausgewechselt werden. Ziel des Spiels ist es den Ball durch das gegnerische Tor zu schießen. Es kann auf Zeit gespielt werden oder das Team, welches zuerst ein Tor geschossen hat, gewinnt. Gespielt wird nach vereinfachten Fußballregeln. Einen Torwart gibt es bei diesem Spiel nicht, da das bewegliche Tor sich selbst vor Torschüssen schützen kann.

**Material:** 1 Ball, 2 Plastikstangen pro Team  
**Weitere Anforderungen:** Ausdauer, Balltechnik, Reaktion, Schnelligkeit  
**Geeignet für:** Klasse 1–4

 Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
© Persen Verlag, Buxtehude



# Spiele zum Gleiten, Fahren, Rollen auf dem Schulhof



 Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
© Persen Verlag, Buxtehude



1

## Schattenfahrer

Die Kinder finden sich zu Paaren zusammen. Die einzelnen Gruppen sollen sich frei auf dem Gelände bewegen, wobei der Vorfahrende Formen oder Stilelemente vorgibt, die der Nachfolgende imitieren muss.

**Material:**

**Weitere Anforderungen:**

**Geeignet für:**

1 Rollbrett pro Kind

Koordination, Kraft, Orientierung

Klasse 1–4

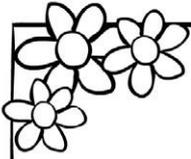
Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien



netzwerk  
lernen



zur Vollversion

**6**

## Formel Eins

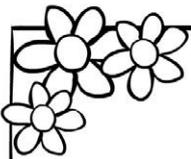
Es werden vier Teams gebildet, die an ihrer Box (Hütchen) Aufstellung nehmen. Auf ein Startsignal hin fährt jeweils ein Kind des Teams eine festgelegte Runde und übergibt das Rollbrett dann an den nächsten Fahrer. Gewonnen hat das Team, bei dem als erstes alle Fahrer eine Runde gefahren sind.

**Material:** 4 Hütchen, 1 Rollbrett pro Team  
**Weitere Anforderungen:** Ausdauer, Koordination, Kraft, Schnelligkeit  
**Geeignet für:** Klasse 1–4



Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
© Persen Verlag, Buxtehude

53 von 77

**7**

## Umzingelung

Die Kinder bewegen sich frei fahrend. Auf Zuruf der Lehrkraft versuchen alle anderen Kinder das von der Lehrkraft aufgerufene Kind möglichst schnell zu umzingeln. Das aufgerufene Kind versucht einer Umzingelung möglichst lange zu entkommen.

**Material:** 1 Rollbrett pro Kind  
**Weitere Anforderungen:** Koordination, Kraft, Orientierung, Reaktion, Schnelligkeit  
**Geeignet für:** Klasse 1–4



Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
© Persen Verlag, Buxtehude



## Geländespiele

Unter den Geländespielen wird hier eine Kategorie von Spielen zusammengefasst, die außerhalb vom Schulgebäude, also auf dem Schulhof oder Sportplatz, stattfinden und zum Teil bewusst die räumlichen Gegebenheiten mit ins Spiel einbeziehen.

Der Übergang zwischen den einzelnen Sportarten ist hier allerdings fließend, da sich die Spiele oft mehreren Inhaltsbereichen zuordnen lassen.

Die hier ausgewählten Geländespiele besitzen unterschiedliche Zielsetzungen. In einigen Spielen müssen verschiedene Markierungen erreicht werden, in anderen hingegen müssen sich die gegnerischen Parteien suchen oder Gegenstände voreinander verstecken oder ergattern oder sich vor der gegnerischen Partei in Sicherheit bringen oder diese fangen.

VORSCHAU

**4**

## Schatzklau

Es werden zwei Teams gebildet, die gegenüber voneinander Aufstellung nehmen (dabei kann der Abstand variabel sein, 20 m oder mehr). In die Mitte der beiden Mannschaften werden die Schätze verteilt (z. B. Steine oder Stöcker, was in der Umgebung zu finden ist), dabei sollte die Anzahl der Steine bzw. der Gegenstände größer sein als die Anzahl der Mitglieder der Gruppen.

Auf ein Zeichen der Lehrkraft hin laufen die Teams zur Mitte und versuchen, möglichst viele Gegenstände auf ihre Seite zu bringen. Dabei darf jedes Mitglied immer nur einen Gegenstand pro Lauf mitnehmen. Sieger ist das Team mit den meisten Schätzen. Hat ein Kind einen Gegenstand in der Hand, darf ihm ein anderes Kind diesen nicht mehr abnehmen.

**Material:** Gegenstände aus der Natur  
**Weitere Anforderungen:** Ausdauer, Schnelligkeit  
**Geeignet für:** Klasse 1–4



Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien  
© Persen Verlag, Buxtehude



67 von 77

**5**

## Fahnenjagd

Die Klasse wird in vier gleich große Teams unterteilt. Jedes Team erhält eine Fahne und hat die Aufgabe diese gut auf dem Gelände zu verstecken. Die Fahne darf allerdings nicht bewacht werden. Welches Team hat zuerst die Fahnen der anderen erobert?

Variation: Welches Team hat die meisten Fahnen erobert?

**Material:** 4 Fahnen  
**Weitere Anforderungen:** Ausdauer, Orientierung, Schnelligkeit  
**Geeignet für:** Klasse 1–4

Britta Buschmann: 77 Sportspiele im Freien

