



DOWNLOAD

Britta Buschmann

Geländespiele im Freien

8 Karteikarten für den schnellen
Einsatz im Sportunterricht



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

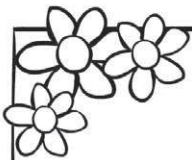
Geländespiele

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.

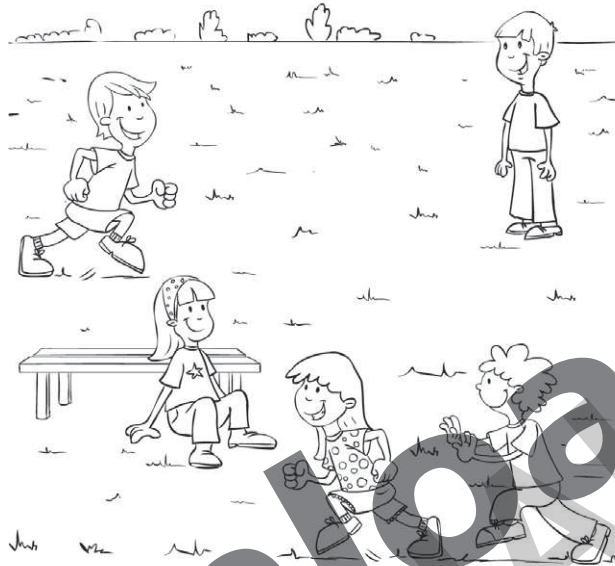
Der Übergang zwischen den einzelnen Sportarten ist hier allerdings fließend, da sich die Spiele oft mehreren Inhaltsbereichen zuordnen lassen.


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.

Download
VORSCHAU
zur Ansicht



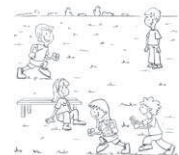
Geländespiele



 Britta Buschmann: Geländespiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude



Gefängnis

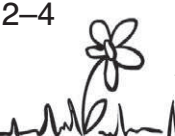


1

Mit Hütchen wird ein großes Spielfeld markiert, welches das Gefängnis bildet. In der Mitte des Spielfeldes (des Gefängnisses) steht ein Hütchen. Weiterhin werden zwei Teams gebildet, die Wärter und die Gefangenen. Alle Kinder befinden sich zu Beginn des Spieles im Gefängnis. Auf Kommando der Lehrkraft hin versuchen die Gefangenen aus dem Gefängnis auszubrechen (aus dem Feld zu laufen). Wer gefangen wird muss zurück ins Gefängnis. Die Gefangenen können von „ausgebrochenen Kindern“ befreit werden, indem diese ins Gefängnis eindringen und das Hütchen umwerfen, dann dürfen alle Gefangenen aus dem Gefängnis rennen (ohne dass die Wärter die Fliehenden fangen dürfen), bis ein Wärter das Hütchen wieder aufgestellt hat.

Nach Ablauf einer vorher festgelegten Zeit werden die Gefangenen im Gefängnis gezählt und anschließend werden die Rollen getauscht. Welche Mannschaft hatte nach abgelaufener Spielzeit die meisten Gefangenen im Gefängnis?

Material: 5 Hütchen, Bändchen für die Wärter
Weitere Anforderungen: Kooperation, Reaktion, Schnelligkeit
Geeignet für: Klasse 2–4



 Britta Buschmann: Geländespiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

netzenwerk
lernen

zur Vollversion


**2**

Geheime Jagd

Es werden alle Namen der Kinder auf Zettel geschrieben, anschließend zieht jedes Kind einen Zettel. Das gezogene Kind ist das Kind, welches man nun fangen muss. Sollte ein Kind sich selbst gezogen haben, so muss es seinen Zettel wieder gegen einen neuen austauschen.

Nachdem alle Kinder sich im Gelände verteilt haben, gibt die Lehrkraft das Signal zur Jagd. Wer schafft es seine Beute aufzuspüren, bevor er selbst gefangen wurde? Je größer das Gelände zur Jagd ist, desto länger dauert das Spiel.

Material: Stifte, kleine Zettel
Weitere Anforderungen: Ausdauer, Orientierung, Schnelligkeit
Geeignet für: Klasse 2–4

 Britta Buschmann: Geländespiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

2 von 8

**3**

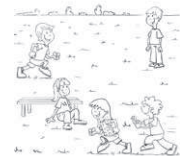
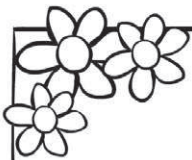
Tickende Zeitbombe

Es werden zwei Teams gebildet. Ein Team hat die Aufgabe, die Zeitbombe (einen Wecker) zu zünden und das andere, diese zu finden und zu entschärfen, bevor sie hochgeht. Zu Beginn des Spiels wird ein Zeitrahmen festgelegt (ca. 10–15 Minuten, je nach Gruppen- und Geländegröße). In dieser Zeit muss das erste Team den Wecker verstecken und das Sucherteam ablenken. Die Sucher haben gewonnen, wenn sie den Wecker vor Ablauf der festgelegten Zeit aufgespürt haben. Ist das nicht der Fall, geht der Punkt an die Verstecker. Anschließend können die Rollen getauscht werden.

Variation: Es können mehrere Wecker gleichzeitig versteckt werden.

Material: 1 Wecker
Weitere Anforderungen: Ausdauer, Kooperation, Orientierung, Schnelligkeit
Geeignet für: Klasse 1–4

 Britta Buschmann: Geländespiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude




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: Geländespiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

4 von 8



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?

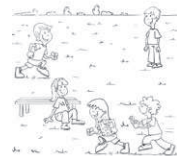
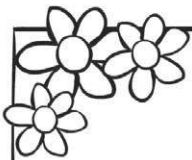
Material: 4 Fahnen
Weitere Anforderungen: Ausdauer, Orientierung, Schnelligkeit
Geeignet für: Klasse 1–4

 Britta Buschmann: Geländespiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude



netzwurk
ternen

zur Vollversion



6


Capture the flag

Zwei Mannschaften stehen sich in zwei Spielfeldern (ca. Volleyballfeldgröße) gegenüber. Am jeweils äußeren Ende der eigenen Hälfte liegt ein Gymnastikreifen mit einem Parteiband. Auf Anpfeiff der Lehrperson versuchen die Mannschaftsmitglieder in die jeweils gegnerische Spielfeldhälfte zu gelangen und das Parteiband der anderen Mannschaft zu stehlen. Dabei können sie jedoch von jedem Mitglied der anderen Mannschaft gefangen werden. Wer gefangen wurde, muss in das Gefängnis (kleines Viereck mittels Hütchen markiert), welches sich in einer Ecke des Feldes der gegnerischen Mannschaft befindet. Man kann jedoch von den Mitgliedern der eigenen Mannschaft befreit werden, indem diese zum Angetickten in das Gefängnis gelangen, sichtbar den Arm heben und ohne gefangen werden zu dürfen das eigene Mannschaftsmitglied durch Handfassung ins eigene Feld zurückbringen.

Wurde jedoch das gegnerische Parteiband ergattert, muss es, ohne dabei selbst gefangen zu werden, schnellst möglich in die eigene Spielfeldhälfte gebracht werden.

Variation: Man spielt auf Zeit und Punkte.

Material: Hütchen, 2 Gymnastikreifen, 2 Parteibänder
Weitere Anforderungen: Ausdauer, Kooperation, Orientierung, Reaktion, Schnelligkeit
Geeignet für: Klasse 2–4

 Britta Buschmann: Geländespiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude

6 von 8



7

Bänder sammeln

Es werden mehrere Teams gebildet (die Größe variiert nach Klassenstärke). Die Teams haben die Aufgabe, eine bestimmte Anzahl farbiger Bänder (Wolle, Bindfäden oder Krepppapierbänder) nach Anweisungen an unterschiedlichen Orten auf dem Schulhof zu verstecken. Jedes Team benutzt eine andere Farbe. Z. B. versteckt das Team 1 alle blauen Bänder, das Team zwei rote usw. Sind alle Teams fertig, treffen sie sich wieder am Ausgangspunkt. Auf Kommando der Lehrkraft hin müssen nun die Bänder von einer anderen Gruppe wieder eingesammelt werden, z. B. sammelt das Team 1 die roten Bänder von Team 2 usw. Welches Team hat als erstes alle Bänder eingesammelt?

Material: Farbbänder für jedes Team
Weitere Anforderungen: Ausdauer, Kooperation, Orientierung, Schnelligkeit
Geeignet für: Klasse 1–4

 Britta Buschmann: Geländespiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude




8

Biathlon

Es werden vier Teams gebildet. Auf dem Sportplatz oder Schulhof wird ein Feld mit 4 Hütchen markiert (die Größe ist dabei individuell zu gestalten, je nach Stärke der Gruppe oder Größe des Ortes). Innerhalb des Feldes wird mittig ein kleines Feld mit 4 weiteren Hütchen markiert, das später die sogenannte „Strafrunde“ bilden wird. Jedes Team nimmt an einem der Hütchen Aufstellung. An den Hütchen befinden sich außerdem drei kleine Bälle oder Sandsäckchen und ein Eimer, der im Abstand von ca. 5 m (der Abstand kann auch größer oder kleiner sein) ebenfalls dort aufgestellt wird. Auf Kommando der Lehrkraft rennt das erste Teammitglied eine große Runde um alle 4 Hütchen und versucht im Anschluss daran die 3 Bälle im Eimer zu versenken. Pro Fehlversuch muss im Anschluss an das Werfen eine kleine Strafrunde gerannt werden. Anschließend ist das nächste Teammitglied an der Reihe. Welches Team ist als schnellstes fertig?

Bemerkung: Die Bälle müssen nach den Würfen jedes Teammitgliedes immer wieder vom Werfer an das Aufstellungshütchen zurückgelegt werden.

Material: 8 Hütchen als Markierungshilfe, 12 Bälle, 4 Eimer
Weitere Anforderungen: Ausdauer, Balltechnik, Kooperation, Schnelligkeit
Geeignet für: Klasse 2–4

 Britta Buschmann: Geländespiele im Freien
© Persen Verlag, Buxtehude



8 von 8

Download
zur Ansicht



Bergedorfer[®] Unterrichtshilfen

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download
VORSCHAU
zur Ansicht

© 2011 Persen Verlag, Buxtehude
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Melanie Groger
Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH, Bayreuth

Bestellnr.: 3205DA3



www.persen.de
**netzwerk
lernen**

zur Vollversion