

Spiele (mit und ohne Ball)

1-2-3-4

Alle Kinder laufen so schnell wie möglich durch die Halle und erstarren bei

1 in Grätschstellung mit erhobenen Armen

2 in Hände-Füße-Brücke

3 in Tisch- oder Bankstellung

4 Hocke

und rasen bei LOS so schnell wie möglich weiter

Variante: auch zweistellige/dreistellige/vierstellige Zahlen mit den Ziffern 1-2-3-4

3-Leben-Spiel

Die Kinder laufen durch die Halle. Eine Fängergruppe (z.B. nach T-Shirtfarbe) versucht alle Spieler zum Stehen zu bringen. Beim 1. Abschlag erstarren die Kinder zur „Fußbrücke“, beim 2. Abschlag zur „Hände- Füße-Brücke“, beim 3. Abschlag zur „Hängebrücke“, beim 4. Abschlag sind sie mausetot (Hocke) Nach dem

1./2./3. Abschlag werden sie von den freien Kindern wiederbelebt, indem sie durch die Brücke krabbeln.

Kettenfangen

2, 3 oder 4 Kinder werden als Fänger bestimmt und versuchen die anderen Kinder abzuschlagen. Abgeschlagene Kinder bilden mit den Fängern durch Handfassung immer länger werdende Ketten bis alle gefangen worden sind. Wer fängt die längste Kette?

Variante: bei einer Kettenlänge von 4 Kindern teilt sich diese

Juxpacken

Die Kinder sitzen einzeln auf dem Boden (Abstand 3-5m). Ein Fänger versucht einen anderen zu fangen. Der Gejagte kann sich retten, indem er sich neben ein anderes Kind setzt. Das sitzende Kind wird grundsätzlich neuer Fänger (Aufgaben-/Rollenwechsel).

Variante: mehrere Fänger

Balljäger

Die Kinder – Jäger und Gejagte – laufen prellend mit dem Ball durch die Halle. Die Jäger versuchen die Gejagten abzuschlagen. Abgeschlagene Kinder laufen zum Mittelkreis, legen dort den Ball ab und umrunden ihn

- im Löwenlauf
- im Spinnen- oder Krebsgang
- wie Krokodile
- mit Froschhüpfen

und können nach dieser „Wiederbelebungsrunde“ wieder am Spiel teilnehmen.

Schwarz-Weiß

Die Kinder werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Es werden zwei Grundlinien festgesetzt, die mit Abstand auseinander liegen. Etwa in der Mitte stellen sich beide Gruppen gegenüber, nebeneinander auf. Das heißt, sie stehen sich so gegenüber, dass sie sich anschauen. Es sollte etwas Abstand zwischen beiden Gruppen sein.

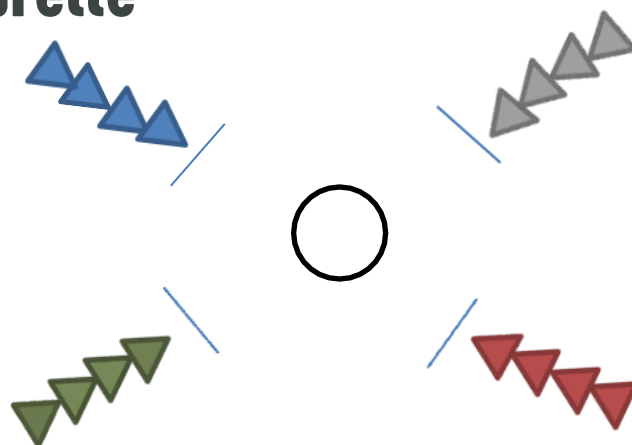
Der Lehrer stellt sich an den Rand und ruft entweder Schwarz oder Weiß. Eine Gruppe ist die schwarze Mannschaft, die andere Gruppe ist die weiße Mannschaft.

Wenn der Lehrer weiß ruft, muss sich die weiße Mannschaft umdrehen und weglaufen und die schwarze Mannschaft muss hinter der weißen Mannschaft herlaufen und versuchen sie zu fangen.

Ruft der Lehrer schwarz, ist es genau anders rum. Wenn es für die Fänger zu einfach ist, die anderen zu fangen, muss der Abstand zwischen den beiden Gruppen etwas erweitert werden.

Gewonnen hat die Mannschaft, die am Ende die meisten Leute gefangen hat.

Kreuzungsprelle



Die Kinder stehen mit Ball in gleich großen Gruppen an den 4 Ecken eines großen Quadrates um den Mittelkreis. Auf Kommando prellen die 4 ersten Kinder jeder Gruppe gleichzeitig durch den Mittelkreis zur diagonal gegenüberstehenden Gruppe und

- stellen sich gegenüber an
- prellen im/gegen den Uhrzeigersinn außen herum zur Startgruppe zurück
- prellen nach Umrundung der gegenüberstehenden Gruppe durch die Mitte zur eigenen Gruppe zurück

Varianten:

- Ball rollen, Ballaufnahme, prellen
- Ball hochwerfen, fangen, prellen
- Pellen, im Mittelkreis um die eigene Achse drehen, weiterprellen
- nach der Mittelkreisdurchquerung außen herum an der eigenen Gruppe wieder anstellen

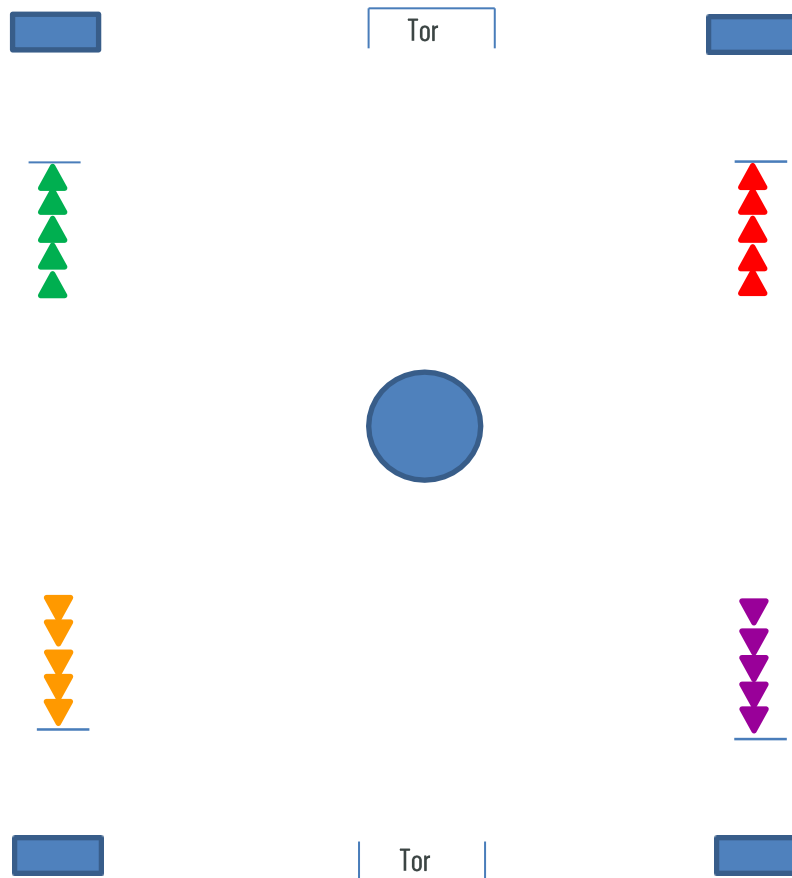
Schützenkönig

Es werden 4 Gruppen gebildet und 4 Weichbodenmatten als Tore an den Stirnseiten aufgestellt. Diese stellen sich jeweils mit ca. 6m Entfernung vor ein Tor, in dem sich je ein Torwart befindet. Jedes Kind sollte einen Ball haben.

Jedes Kind zählt laut seine Tore. Das Kind, welches als erstes 7 Tore erzielt hat, gewinnt

Die Kinder werfen auf das Tor:

- Bei Torerfolg: sofort wieder an der Gruppe anstellen
- Torwart hält: 5 Liegestütze im/am Mittelkreis, dann wieder an der Gruppe anstellen
- Fehlwurf: Sprint zum gegenüberliegenden Tor, anschließend 5 Liegestütz im/am Mittelkreis, dann wieder an der Gruppe anstellen



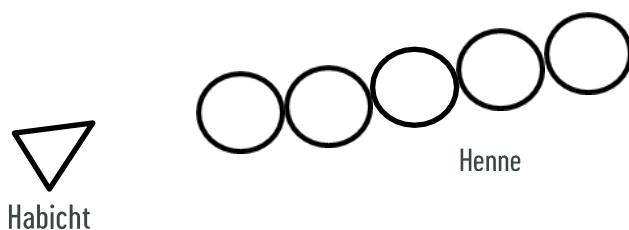
Habicht und Henne

Der Habicht steht vor der Henne (5-6 Kinder hintereinander, Hände an den Hüften). Der Habicht muss auf

„los!“ das Ende der Henne abschlagen und dazu links oder rechts herum laufen (schnelle Richtungswechsel, antäuschen). Die Henne versucht dies durch möglichst schnelle Gegenbewegungen zu verhindern. Ein Sperren oder Festhalten des Fängers ist verboten (der erste am Anfang der Henne hat die Hände auf dem Rücken). Die Henne darf nicht weglaufen. Ein Wechsel erfolgt nach Abschlagen oder wenn die Henne „reißt“ oder am Boden liegt. Der Habicht geht an den Kopf der Henne und der Letzte der Henne wird der neue Habicht. Jedes Kind sollte mind. 1x Habicht sein.

Variante:

- Nicht abschlagen, sondern Leibchen aus der Hose stehlen



Herr der Ringe

Alle Kinder laufen mit Gymnastikreifen durch die Halle, der sie wie ein Schutzring umgibt. Mehrere Kinder versuchen mit dem Ball prellend die Ringkinder einzuholen und den Ball durch den Ring zu werfen. Wer getroffen wird verliert ein Leben. Die anderen Ringkinder können durch überstülpen Lebensretter sein. Beim 1. Leben ein Lebensretter, beim 2. Leben zwei Lebensretter, beim 3. Leben drei Lebensretter.

Karottenziehen

Die Kinder legen sich in einen Kreis mit dem Bauch auf den Boden, wobei der Kopf in die Kreismitte zeigt und verhaken sich gegenseitig mit den Armen. 2-3 Kinder agieren als „Bauern“ und versuchen die

„Karotten“ herauszuziehen. Ist eine Karotte gezogen, versuchen die anderen Karotten wieder zusammen zu wachsen, was die Bauern verhindern. Sind alle Karotten geerntet, können neue Bauern bestimmt werden und die Feldarbeit beginnt von vorne. Pro Feld sollten es max. 15 Kinder sein.

Das Spiel eignet sich als Abschlusspiel.