

SCHWÄNZE FANGEN

Jeder der Gruppe erhält eine Schleife, die er sich wie einen “Schwanz“ hinten bei der Hose locker befestigt. Jeder versucht, dem anderen die Schleife zu stehlen. Hat jemand eine Schleife gestohlen, muss er auch diese Schleife hinten bei der Hose befestigen. Es scheidet niemand aus. Wenn jemand keine Schleife mehr besitzt, muss er/sie sich bemühen von den MitspielerInnen wieder eine Schleife zu erobern. Das Spiel wird erst von der Lehrerin gestoppt – je nach Intensität und Lust lässt man die Kinder länger oder kürzer spielen.

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



HASENBALL

Circa 3-4 Bälle für 10 Hasen. Ein Jäger versucht Hasen abzuschlagen, durch Zupassen kann ein Hase gerettet werden

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



Parteiball

Innerhalb der Mannschaft zupassen. Rückpass an dieselbe Person ist nicht erlaubt. Nach 10 Pässen wird 1 Punkt gezählt.

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★



Turmball

Die Turmwächter auf den Kästen müssen den Ball fangen (mit den Händen oder einem Kübel, in den die Mitspieler versuchen hinein zu zielen. Es darf nur zugepasst werden - Dribbeln oder Schritte sind nicht erlaubt.

Materialaufwand: ★★ ★★

Spaßfaktor: ★★ ★★



Treibball

Zwei Mannschaften, die sich gegenüberstehen, versuchen den Basketball/Medizinball/..., der sich in der Mitte befindet, zu treffen und über die gegnerische Ziellinie zu bewegen.

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



Tag und Nacht

Die Spieler liegen sich paarweise gegenüber. A hat einen Handball, B einen Basketball. Je nach Rufwort muss ein Korb oder Tor erzielt werden, ohne vom verfolgenden Spieler, der auch dribbelt, gefangen zu werden.

Materialaufwand: ★★ ★★

Spaßfaktor: ★★ ★★



Variation 1



Variation 2

Kegelfußball

Jedes Kind muss einen Kegel bewachen und gleichzeitig die der anderen mit einem Fußball umschießen. Wenn der eigene Kegel umgeschossen wird, auf die Seite tragen und versuchen die anderen zu treffen (Eventuell Zusatzaufgaben – z.B. Einmal rund um das Spielfeld laufen – einbauen und die Kinder danach wieder mit Kegel mitspielen lassen).

Materialaufwand: ★★ ★★

Spaßfaktor: ★★ ★★ ★★



SANITÄTER

2 Spielhälften, in jeweils den rechten Ecken liegt eine Turnmatte = das Krankenhaus, jeder/e SpielerIn ist zugleich Vulkan und Sanitäter, Softbälle verwenden.

Zu Beginn des Spiels hat jeder/e einen Ball, auf Kommando schleudern alle Vulkane ihre Steine auf die andere Spielhälfte. Wird jemand getroffen, fällt er/sie um und bleibt liegen. Aus der eigenen Mannschaft müssen Sanitäter kommen und ihn/sie tragen oder schleppen und ins Krankenhaus bringen. Werden sie währenddessen auch getroffen, fallen sie auch um und müssen gerettet werden. Berührt der getroffene die Turnmatte, ist er/sie geheilt und kann wieder zum Vulkan werden. Das Spiel endet, wenn alle SpielerInnen einer Mannschaft getroffen worden sind oder nach einer gewissen Zeit. Man kann auch mehrere Krankenhäuser bauen oder ein mobile Station einrichten, sodass Mitspieler die Matte zum Verletzten bringen.

Materialaufwand: ★★☆☆

Spaßfaktor: ★★★★★



Spiele - Karussell

Jedes Kind portraitiert sich selbst. Die Bilder werden auf einer Wäscheleine aufgehängt. Der Erste in der Reihe führt automatisch. Nun liegt es an den anderen sich gegenseitig zum Duell herauszufordern. Der Gewinner darf sein Bild an die Stelle des Verlierers hängen und so seinen Platz einnehmen.

In der Turnhalle oder auf dem Sportplatz sind die verschiedensten Spiele aufgebaut

- ▶ Basketball 1 :1
- ▶ Dribbelparcours mit Basketball, Handball, Fußball – gegenseitig die Zeit messen
- ▶ Wer kann länger jonglieren?
- ▶ Tennis gegen die Wand
- ▶ Wer hält einen Luftballon am längsten in der Luft?
- ▶ Weitwerfen oder Weitschießen
- ▶ Wer schafft mehr Liegestütz?
- ▶ ...

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



Interaktives Brennball

Zwei gleichwertige Gruppen bilden. Aufteilung siehe Skizze. Die erste Gruppe schlägt den Ball (Batter). Jeder hat drei Versuche. Bei geglücktem Treffer die Bases durchlaufen, bis die Fänger (Catcher) das Spiel beenden, indem sie den Ball an einen vorher ausgemachten Ort (Reifen) durch Zuwerfen bringen.

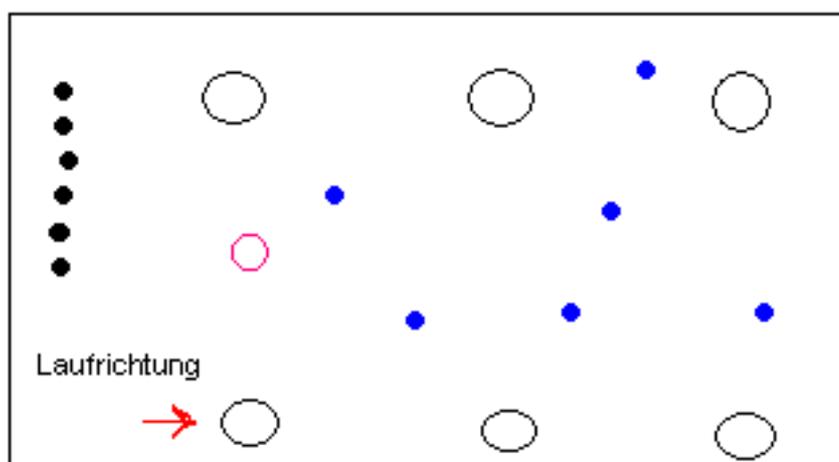
Regeln

- ▶ Mit eigenem Wurf ums Feld = 3 Punkte
- ▶ Mit Unterbrechungen am Freimal = 1 Punkt
- ▶ Verbrannt = 0 Punkte und zurück zum letzten Freimal, von dort weiterlaufen beim Wurf des nächsten Werfers oder zurück zum Werfen
- ▶ Fängerpartei fängt Ball direkt = alle Läufer verbrannt
- ▶ Ball darf nicht nach hinten geworfen werden
- ▶ LäuferInnen dürfen nicht behindert werden

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



- Catcher
- Batter
- Bases
- Reifen/Hütchen

Interaktives Brennball – VARIATIONEN

- ▶ Die erste Gruppe (Schläger) bilden jeweils 3er Gruppen. Alle werfen und laufen zugleich, so weit sie kommen. Nach jedem Stopp die passierten Matten zählen (Idee: für eine Matte eine Karte nehmen)
- ▶ Die Batter - Aufgaben variieren: Baseballschläger und –ball
Fußballausschuss machen
Eine/n Rugby/Frisbee werfen
Einen Handball/Basketball etc. dribbeln
Einen Hindernisparcours bewältigen
- ▶ Die zweite Gruppe (Fänger) in 3er Gruppen einteilen. Jede Gruppe erhält eine andere Übungsaufgabe (den Baseball fangen und durch Zuwerfen zum Reifen/Hütchen bringen / den Basketball nach dreimaligen Abspielen im Korb versenken / etc.)
- ▶ Die Catcher-Aufgaben variieren: Die Anspielorte ständig ändern
Einen Korb werfen
Ein Tor schießen
Nach vollendeter Aufgabe müssen alle auf einer Langbank stehen

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



Städtelauf

In der ganzen Halle sind Zettel mit Städtenamen verteilt. Die Spieler sind in Kleingruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt vom Spielleiter unterschiedliche Städtenamen genannt. Nun muss die Gruppe jenen Zettel finden, auf dem der genannte Namen in der ersten Zeile an erster Stelle steht. Hat sie diesen gefunden, muss sie sich den Namen merken, der in der ersten Zeile an zweiter Stelle steht. Jetzt muss die Gruppe jenen Zettel finden, auf dem dieser Name in der zweiten Zeile an erster Stelle steht. Hat sie diesen gefunden, müssen sie sich den Namen in der zweiten Zeile an zweiter Stelle merken und den Zettel, wo dieser in der dritten Zeile an erster Stelle steht, suchen usw. Die Stadt an der zweiten Stelle der 11. Zeile stellt das gesuchte Lösungswort dar. Dieses muss die Gruppe dem Spielleiter nennen, der den Zettel mit allen Lösungen besitzt.

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



Memory

Der Spielleiter muss bereits vor der Stunde die Memorykarten sortieren, d.h. die Paare werden getrennt, sodass man zwei gleiche Stapel erhält. Die Karten eines Stapels werden am Ende der Halle verdeckt auf dem Boden verteilt. Anschließend werden zwei Gruppen gebildet, deren Mitglieder sich hintereinander am anderen Ende der Halle aufstellen. Der zweite Stapel wird auf die zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe hat, wenn es 20 Kartenpaare gibt, 10 Kärtchen vor sich verdeckt liegen. Das erste Kärtchen darf aufgedeckt liegen. Auf Kommando rennt jede Gruppe los und darf am anderen Ende der Halle zwei Kärtchen aufdecken. Stimmt eines mit dem Kärtchen der Gruppe überein, darf man es mitnehmen, zur Gruppe zurücklaufen, und der nächste der Gruppe darf starten. Dieser muss jetzt wiederum am anderen Ende der Halle das nächste Kärtchen des Stapels suchen. Welche Gruppe hat zuerst die 10 Paare gefunden?

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★★★

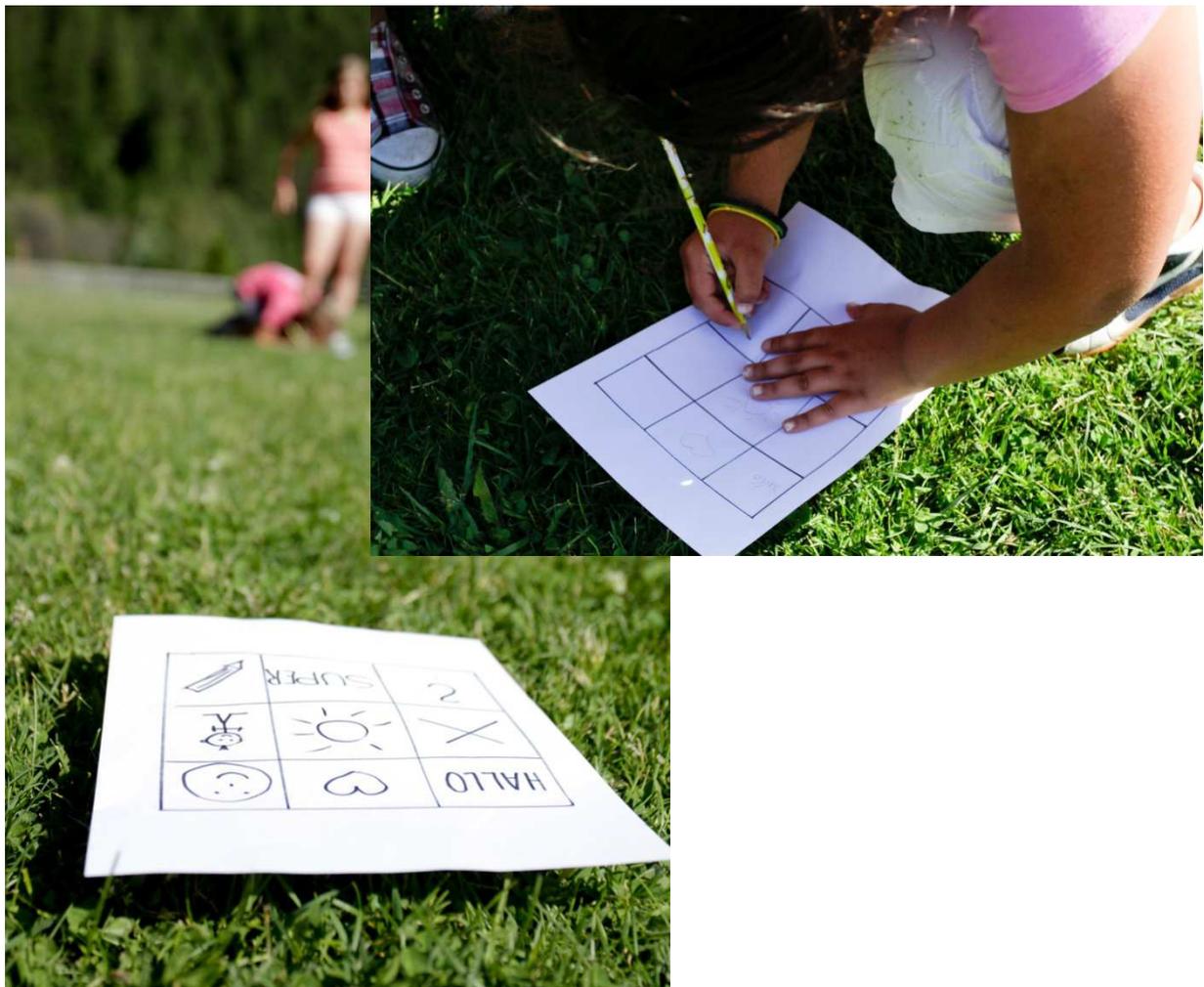


Memory II

Die Kinder bekommen Vorlagen mit 12 leeren Kästchen. Am Ende der Halle/eines Feldes liegen die Originaldrucke mit 12 gefüllten Kästchen. Die Kinder müssen nun über Hindernisse zum Original laufen, sich ein Feld merken, retour laufen und den Inhalt in die leere Fläche eintragen. Jene Gruppe gewinnt, die am schnellsten die Vorlage füllt ohne einen Fehler gemacht zu haben. Je nach Alter der Kinder kann man die Originaldrucke adaptieren und einfachere Zeichen, Wörter oder Ziffern verwenden.

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★★★



Fragen über Fragen

Im Gelände werden 77 nummerierte (von 1 bis 77) Fragenkarten ausgelegt, die von verschiedenen Gruppen gesucht und beantwortet werden müssen. Nach Einteilung der Kleingruppen (2-6), würfelt jede Gruppe einmal mit zwei Würfeln. Die erzielte „Augensumme“ ist jene Zahl (Fragekarte mit der entsprechenden Zahl), die von der Gruppe angelaufen werden muss. Erst nachdem alle Gruppen ihre erste „Augensumme“ gewürfelt haben, suchen sie das jeweils entsprechende Fragenkärtchen. Alle Gruppen laufen gleichzeitig los. Ist die gesuchte Fragekarte gefunden, läuft die gesamte Kleingruppe zum Spielleiter und beantwortet die gestellte Frage. Bei richtiger Antwort, würfelt die Gruppe erneut mit zwei Würfeln. Die erzielte Augensumme wird zur ersten addiert. Das „neue“ Zahlenkärtchen wird angelaufen...die Frage beim Spielleiter beantwortet ... z.B. bis 77. Jene Gruppe, die als erste die letzte Frage erreicht ist Laufquizmaster.

Ein Beispiel: Die Gruppe „Esmeralda“ würfelt zu Beginn die Zahlen 3 und 5 (= „Augensumme“ 8). Kärtchen Nr. 8 wird gesucht – (hoffentlich) gefunden – und die gestellte Frage dem Spielleiter beantwortet. Neuerlich würfeln – z.B.: 2 und 4 = 6. Addition mit erster „Augensumme“ (8 + 6 = gesamt 14). Fragenkarte Nr. 14 wird gesucht...

Beantwortet eine Gruppe die gestellte Frage unzureichend oder falsch, ist es der Phantasie des Spielleiters überlassen, über welche „Zusatzhürde“ die nächste Fragekarte zu finden ist.

Erstaufwand:



Materialaufwand:



Spaßfaktor:



Puzzle-Lauf

Beim Puzzle-Lauf geht es darum, ein Puzzle-Bild zusammzusetzen. Dafür erhält jede Laufgruppe eine eigene Bildvorgabe. Die Puzzle-Bilder liegen gesammelt (z.B. in einem Karton) in einiger Entfernung (auf der anderen Seite des Platzes, an einem bestimmten Geländepunkt, in der Mitte eines Rundkurses). Die Aufgabe besteht darin, das Puzzle-Bild „zusammenzulaufen“. Dafür ist immer die Hälfte jeder Laufgruppe unterwegs, die andere hat inzwischen Pause. Um die Laufgruppe zusammenzuhalten, müssen alle Läufer während des Laufens ein Seil ergreifen. Bei jedem Lauf wird ein Puzzle-Teil „nach Hause“ getragen. Passt es, bleibt es dort, und die andere Hälfte holt das nächste Puzzle-Teil. Passt es nicht, muss die folgende Gruppe das Teil wieder mit zurücknehmen. Je nach Zielsetzung und Gruppe kann es darum gehen, das Puzzle lediglich zusammzusetzen, es in einer bestimmten Mindestzeit oder vorher festgelegten Schätzzeit zu schaffen oder aber die Aufgabe möglichst schnell zu lösen.

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★★★



Roboterspiel

Dieses Spiel ist bestens für Gruppen geeignet, die aus leistungsstarken und –schwächeren Kindern bestehen. Die schwächeren Kinder dürfen Roboter sein, die lafstarken sind die Mechaniker. Die Roboter stellen sich Rücken an Rücken zueinander und dürfen sich nur geradeaus bewegen. Ziel der Mechaniker ist es nun, die Roboter so zu steuern (Klapps auf die Schulter – Drehung um 90°; jeweils abwechselnd nur 1 Klapps, danach muss der Mechaniker zum nächsten Roboter), dass am Ende die Roboter direkt aufeinander zulaufen und Bauch an Bauch stehen. Wichtig: Vorher vereinbaren, wie schnell die Roboter gehen sollen (je schneller, desto intensiver für die Mechaniker).



Materialaufwand:



Spaßfaktor:



Wörterlauf

Zum gemütlichen Einstimmen oder Ausklingen eignet sich der Wörterlauf bestens. Ein Kind läuft voraus und beschreibt durch den gelaufenen Weg ein Wort. Die anderen Kinder laufen mit und versuchen, das Wort zu erraten. Variationen durch das Zeichnen von Objekten (Haus, Blume, Schnecke, Baum etc.) ebenfalls möglich, wenn Kinder noch sehr klein sind und nicht schreiben können. Kinder auch in Kleingruppen einteilen, sodass jedes Kind mal dran kommt.

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



Ausdauerlaufstaffel

Man stellt für jede Mannschaft einen kurzen Parcours auf (z.B. Slalomstangen oder Hütchen). Der Gruppenleader beginnt, läuft den Parcours ab und wieder zurück zu seiner Festung. Dort schnappt man sich die Hand eines zweiten Kindes und läuft nun zu zweit die Strecke hin und retour. Danach zu dritt, zu viert ... bis die Festung leer ist. Jetzt läuft eine lange Schlange mit Kindern durch den Parcours – diese wird nun mit jeder Runde wieder abgebaut, solange bis wieder alle zuhause sind. Die Gruppe, die als erste die Burg leert und wieder befüllt hat gewonnen.

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★★★



ABC – Namensspiel

Am Ende einer Halle oder eines Feldes wird pro Kindergruppe ein Blatt Papier mit dem vollständigen ABC (24 Buchstaben) aufgelegt. Zwischen dem Startbereich und den Blättern kann man verschiedene Hindernisse aufbauen (Kastenteile, Langbänke, Reifen, Slalomstangen etc.). Man entscheidet sich für ein Themengebiet (Vornamen, Städtenamen, Tiere). Die Kinder haben nun die Aufgabe einzeln zu den Blättern am gegenübergesetzten Ende zu laufen, sich beginnend mit A einen Namen auszudenken, die Anzahl der Buchstaben dieses Namens zu merken, retour zu rennen und die Buchstabenanzahl auf einem extra Blatt Papier zu vermerken. Die Buchstabenanzahl aller am ABC-Blatt notierten Namen einer Kindergruppe wird zusammen gezählt. Die Gegner kontrollieren sich gegenseitig, ob sie richtig gezählt haben. Es gewinnt jene Mannschaft, die am meisten Buchstaben gesammelt hat.

Beispiel (Vornamen): Das erste Kind schreibt für A ... ANTONELLA (= 9 Buchstaben), das zweite Kind schreibt für B ... BARBARA (= 7 Buchstaben) ... $9 + 7 + \dots$

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★★★



Blutgruppenlauf (A, B, 0 ...) mit Virusinfektion

Die Kinder in Vierergruppen einteilen. Ein Kind ist Blutgruppe A, eines B eines 0 und das fitteste Kind sollte der Virus sein. Die Kinder laufen alle wild durcheinander. Man ruft nun z.B. A+B. Diese zwei Kinder müssen sich nun finden, die Arme geben und die restlichen zwei (0 + Virus) fangen. Sind alle gefangen, geht das Ganze von vorne los (z.B. A0, B0). Die Virus Kinder bilden die Ausnahme: ... zwei Möglichkeiten ...

1) Alle Virus Kinder halten sich an den Armen und sollen gemeinsam alle Blutgruppen Kinder fangen oder 2) das Virus Kind fängt alleine die Blutgruppen Kinder seiner Gruppe.

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



Ball – Rondell

Jedes Kind hat einen Ball, der geprellt werden kann. Die Kinder stellen sich im Kreis auf und beginnen alle mit der rechten Hand den Ball zu prellen. Ein Kind gibt das Kommando „RECHTS“ nun geben die Kinder ihren eigenen Ball auf, gehen einen Schritt nach rechts und prellen mit dem Ball des Kindes weiter, das rechts von ihnen stand. Beim Kommando „LINKS“ geht man nach links. Variationen durch das Prellen mit rechter und linker Hand; Abstand zwischen den Kindern vergrößern oder verkleinern; die Kommandos schneller oder langsamer geben; verschiedene Bälle verwenden (z.B. Basketball, Tennisball, Softball).

Materialaufwand: ★★★★★

Spaßfaktor: ★★★★★



Wechselt das Haus

Jedes Kind erhält einen Reifen/oder Blatt Papier, sucht sich irgendwo im Raum einen Platz und stellt sich in den Reifen bzw. auf das Blatt Papier. Die/der TrainerIn ruft nun „WECHSELT DAS HAUS“. Die Kinder müssen dann ihren Reifen verlassen und sich ein neues „Haus“ suchen. Der/die TrainerIn stellt sich nun in den Reifen eines Kindes, sodass ein Kind ohne Haus übrig bleibt → dieses Kind ruft nun „WECHSELT DAS HAUS“.

Variation: Wenn die Kinder das Haus wechseln, geben sie ihrem Reifen einen Stoß mit dem Fuß, sodass der Reifen am Boden in eine andere Position rutscht → und zum Wohnwagen wird.

Materialaufwand:



Spaßfaktor:



Joggl der Hase lernt Kindern das Joggen

Joggl ist voll fit und läuft für sein Leben gern. Leider ist er ein bisschen farblos. Die Kinder können ihm aber helfen, mehr Farbe zu bekommen, indem sie laufen:

1. Tag: 1 Minute durchlaufen (Schuhe anmalen)
2. Tag: 2 Minuten durchlaufen (Beine anmalen)
3. Tag: 4 Minuten durchlaufen (Hose anmalen)
4. Tag: 8 Minuten durchlaufen (Shirt anmalen)
5. Tag: 10 Minuten durchlaufen (Arme anmalen)
6. Tag: 15 Minuten durchlaufen (Ohren und Bommel anmalen)
7. Tag: 20 Minuten durchlaufen (Gesicht bemalen)

Je nach Alter gibt man den Kindern Richtwerte vor. Man kann Joggl auch über mehrere Wochen anmalen, und das Ganze als Trainingsaufbau gestalten.

