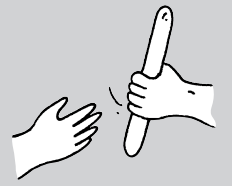


Wettspiele



**Download
zur Ansicht**



Abschleppwagen



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten

DAUER: ●

MATERIAL: Vier Teppichfliesen oder Tücher, vier kleine Matten

In jeder Ecke der Turnhalle liegt eine Matte als Werkstatt. Zu jeder Werkstatt gehören zwei Kinder, die eine Teppichfliese oder ein Tuch als Abschleppauto bekommen. Alle anderen Kinder sitzen als liegen gebliebene Autos im Mittelkreis auf dem Hallenboden. Auf ein Kommando fahren die Abschleppdienste zum Mittelkreis, laden ein kaputtes Auto auf ihren Abschleppwagen und transportieren es schnell in ihre Werkstatt. Um das Abschleppen zu erleichtern, können die Abschleppenden das Kind, welches das kaputte Auto darstellt, auch an den Händen und Füßen anfassen. Der Abschleppdienst, der zum Schluss die meisten Autos in seiner Werkstatt hat, ist der Sieger.

VARIANTEN: Anstelle der Teppichfliesen oder Tücher können auch Rollbretter als Abschleppwagen benutzt werden.

Autoslalom



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit

DAUER: ●

MATERIAL: Für jede Gruppe ein Rollbrett und drei bis sechs Markierungshüte

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Von der Startlinie bis zu der Ziellinie werden mit genügend Abstand für die Mannschaft die drei bis sechs Markierungshüte hintereinander aufgestellt. Die Rollbretter fungieren als Autos.

Balltransporter



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit

DAUER: ●

MATERIAL: Zwei Rollbretter, zwei Medizinbälle, zwei Markierungshüte

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Auf der gegenüberliegenden Seite von jeder Gruppe wird in einigen Metern Entfernung ein Markierungshut aufgestellt. Jede Mannschaft bekommt ein Rollbrett, auf dem ein Medizinball liegt.

Auf ein Kommando schiebt das erste Kind jeder Gruppe das Rollbrett um den Markierungshut herum und wieder zurück zu seiner Mannschaft. Dort schlägt es das nächste Kind an. Dieses schiebt ebenfalls das Rollbrett um den Markierungshut herum und wieder zur Gruppe zurück. Fällt einem Kind der Medizinball von dem Rollbrett, muss es noch mal von vorne beginnen. Sieger ist die Mannschaft, bei der zuerst alle Kinder mit dem Rollbrett ins Ziel gelangt sind.

Dreibeinlauf



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten

DAUER: ●

MATERIAL: Zwei Markierungshüte und für je zwei Kinder ein Springseil

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Vor jeder Gruppe wird in einigen Metern Entfernung ein Markierungshut aufgestellt. In der Mitte der Markierungshüte stellen sich die Kinder paarweise



Eisenbahn



TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten
MATERIAL: Zwei Markierungshüte

DAUER: ●

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Vor jeder Gruppe wird in einigen Metern Entfernung ein Markierungshut aufgestellt.

Auf ein Kommando läuft das erste Kind jeder Gruppe als Lokomotive schnell los, um den Markierungshut herum und wieder zur Gruppe zurück. Dort fasst das nächste Kind als Eisenbahnwagen die Lokomotive an, indem es mit seinen Händen die Hüften der Lokomotive umfasst. Schnell läuft dieser Zug wieder um den Markierungshut herum zu seiner Gruppe zurück, wo sich der nächste Wagen anhängt.

Reißt die Eisenbahn, so muss sie wieder zur Startlinie zurücklaufen und dort noch mal beginnen. Sieger ist die Mannschaft, deren Eisenbahn am schnellsten komplett ans Ziel kommt.



Es brennt!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit
MATERIAL: Zwei kleine Eimer, in die so viel Wasser gefüllt wird, dass es nicht sofort überlaufen kann

DAUER: ●

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Kinder jeder Mannschaft stehen sich mit Abstand in einer Reihe auf. Auf das Kommando „Es brennt!“ nimmt das erste Kind



Download zur Ansicht

Futtersuche der Krokodile



TRAINIERT: Schnelligkeit

DAUER: ●

MATERIAL: Viele Wäscheklammern, eine durch die Halle gespannte Zauberschnur, zwei kleine Kästen

Quer durch die Halle wird ein paar Zentimeter über dem Hallenboden eine Zauberschnur gespannt, an die viele Wäscheklammern als Fische geklammert werden. Der Boden der Turnhalle ist das Meer. Es werden zwei Mannschaften von Krokodilen gebildet. Zu beiden Seiten der Zauberschnur gehen die Krokodile in Position: Sie liegen nebeneinander hinter der Linie ihres Spielfeldrandes. Dort befindet sich auch jeweils ein kleiner Kasten als Futterkorb für diese Gruppe. Auf ein Kommando robben die Krokodile von beiden Mannschaften durch das Wasser zu der Schnur, holen sich die Fische und bringen diese in den Futterkorb. Dabei kann sich jedes Krokodil mehrere Fische auf einmal holen. Sieger sind die Krokodile mit den meisten Fischen im Futterkorb.

VARIANTEN: Das Spiel wird erschwert, wenn jedes Krokodil immer nur einen Fisch zum Futterkorb bringen darf.

Anstelle von Wäscheklammern, die an die Zauberschnur gehängt sind, kann man auch eine Mattenbahn in die Mitte der Turnhalle legen, auf der als Fische Bälle (Tischtennis- oder Tennisbälle), kleine Ringe, Bohnensäckchen oder Ähnliches liegen.

Kanufahren



TRAINIERT: Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten, Sprungkraft

DAUER: ●

MATERIAL: Zwei große Weichbodenmatten

Die Kinder werden in zwei Mannschaften eingeteilt. Die beiden Weichbodenmatten sind die Kanus. Sie liegen in einem Abstand zueinander, liegen aber genau auf gleicher Höhe. Die Kinder der beiden Mannschaften stehen jeweils hinter ihrem Kanu. In einem Abstand (zum Beispiel auf der

Download zur Ansicht

Krakenrennen



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten
MATERIAL: Zwei Rollbretter, zwei Markierungshüte

DAUER: ⌚

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jede bekommt ein Rollbrett. Vor jeder Mannschaft wird in einigen Metern Entfernung ein Markierungshut aufgestellt. In jeder Mannschaft finden sich die Kinder paarweise zusammen.

Auf ein Kommando setzen sich die ersten beiden Kinderpaare als Krake Rücken an Rücken auf das Rollbrett und bewegen dieses mit den Beinen um den Markierungshut herum und wieder zurück zu ihrer Gruppe. Dort angekommen setzen sich die nächsten zwei Kinder als Krake auf das Rollbrett und umfahren erneut den Markierungshut. Sieger ist die Mannschaft, bei der zuerst alle Kraken wieder zurück sind.

Kreisball

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion, Sozialverhalten
MATERIAL: Pro Gruppe ein Softball

DAUER: ⌚

Die Klasse wird in gleich große Gruppen (3 bis ca. 8 Spieler) eingeteilt. Jede Mannschaft stellt sich in einem Kreis auf und bekommt einen Ball. Es wird eine bestimmte Anzahl von Runden festgelegt. In jeder Runde darf ein Kind zum anderen Kind wechseln.



Kutschenrennen



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten
MATERIAL: Mehrere Tücher oder Bettlaken

DAUER: 10

Es werden Gruppen von je 3 oder 4 Schülern gebildet. In jeder Gruppe sitzen ein oder zwei Schüler auf einem Tuch bzw. Bettlaken, das eine Kutsche darstellt. Die anderen beiden Schüler sind die Pferde, die vor die Kutsche gespannt sind.

Alle Kutschengruppen stellen sich nebeneinander an der Startlinie auf und fahren auf ein Kommando zur Ziellinie los. Sieger ist die Kutsche, die zuerst durch das Ziel gefahren ist.



Pflückt die Früchte!



TRAINIERT: Schnelligkeit
MATERIAL: Viele Sandsäckchen, Tücher u. Ä., zwei Sprossenwände, zwei Reifen

DAUER: 10

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. In jeder Gruppe liegt ein Reifen als Obstkorb. Die beiden Sprossenwände werden als Obstbäume mit gleich vielen Früchten (Sandsäckchen und Tücher) beidseitig an beiden Enden befestigt. Die Gruppen stellen sich nebeneinander auf, jeweils mit einem Obstbaum und einem Obstkorb.

Puppenwagenrallye



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten

DAUER: ●

MATERIAL: Für jede Gruppe ein kleiner Kasten, der umgedreht auf einem Rollbrett steht

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Kinder einer Mannschaft stehen sich mit Abstand in gleich großen Gruppen gegenüber. Jeder Mannschaft dient ein Kasten, der auf einem Rollbrett steht, als Puppenwagen. In ihm sitzt ein Kind als Puppe.

Auf das Startkommando schiebt ein Kind den Puppenwagen zu dem Kind in der gegenüberliegenden Gruppe. Erst wenn sich der Wagenschieber und sein Nachfolger an den Händen angeschlagen haben, läuft das nächste Kind mit dem Wagen los. Der Puppenwagen wird dabei nicht gewendet. Gesiegt hat die Mannschaft, bei der am schnellsten alle Kinder einmal den Puppenwagen geschoben haben.

VARIANTEN: Hindernisse, die mit dem Puppenwagen umfahren oder überwunden werden müssen, machen das Spiel noch etwas herausfordernder.

Schatzkiste füllen



TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer

DAUER: ●

MATERIAL: Zwei umgedrehte, kleine Kästen, viele kleine Teile (Bälle, Bohnensäckchen, Wäcker etc.), eine Stoppuhr

Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet. Die Kinder von jeder Mannschaft stehen sich gegenüber. Jede Mannschaft hat einen umgedrehten kleinen Kasten. Alle kleinen Teile

Download zur Ansicht

Schildkrötenwettrennen



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten
MATERIAL: Zwei kleine Matten, zwei Markierungshüte

DAUER: ●

Es werden zwei Mannschaften gebildet und die Kinder jeder Mannschaft finden sich zu Paaren zusammen. Vor jeder Mannschaft wird in einigen Metern Entfernung ein Markierungshut aufgestellt und direkt vor der Gruppe liegt eine kleine Matte (der Schildkrötenpanzer).

Auf ein Kommando laufen zwei Kinder zu der Matte und heben diese über ihre Köpfe. Als Schildkröte laufen sie schnell um den Markierungshut herum und zur Gruppe zurück. Dort legen sie die Matte ab und schlagen die beiden nächsten Kinder an. Diese laufen auch wieder als Schildkröte mit der Matte über ihren Köpfen um den Markierungshut herum und zurück. Sieger ist die Gruppe, bei der zuerst alle Schildkröten wieder zurück sind.



TIPP: Dieses Spiel eignet sich nur, wenn in der Turnhalle leichte kleine Matten vorhanden sind. Ersatzweise können aber auch gut Gymnastikreifen oder Bettlaken als Schildkrötenpanzer verwendet werden.

Schlittenhunderennen



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit
MATERIAL: Für jede Gruppe entweder eine Teppichfliese oder ein Tuch als Schlitten sowie ein Sprungseil

DAUER: ●

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft steht sich mit Abstand in zwei gleich

Download zur Ansicht

Slalomlauf um Turnschuhe



TRAINIERT: Schnelligkeit
MATERIAL: Turnschuhe der Kinder

DAUER: ●

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Kinder jeder Mannschaft stehen sich barfüßig mit Abstand in gleich großen Gruppen gegenüber. Die Turnschuhe der Kinder werden bei jeder Mannschaft als Slalomparcours von einer Hallenseite bis zur anderen aufgestellt: immer abwechselnd einer rechts und einer links.

Auf ein Kommando laufen die ersten Kinder jeder Mannschaft im Slalom um die Turnschuhe herum. Auf der gegenüberliegenden Seite schlagen sie das nächste Kind an, das auch wieder im Slalom um die Turnschuhe herumläuft. Sieger ist die Mannschaft, bei der zuerst alle Kinder durch den Turnschuhparcours gelaufen sind.

VARIANTEN: Die Fortbewegungsart kann geändert werden, z. B. sollen die Kinder kriechen, hüpfen oder hockend gehen.

Stiefellauf



TRAINIERT: Schnelligkeit
MATERIAL: Zwei Paar große Stiefel, die allen Kindern passen

DAUER: ●

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Kinder jeder Mannschaft stehen sich mit Abstand in zwei gleich großen Gruppen gegenüber.

Auf ein Kommando legen sich alle Kinder jeder Mannschaft die Stiefel an und laufen zur

Waldarbeiter



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit, Sozialverhalten
MATERIAL: Keins

DAUER: ⌚

Die Kinder finden sich paarweise zusammen und einigen sich darauf, wer der Baumstamm ist und wer der Waldarbeiter. Alle Kinder stellen sich mit ihrem Partner an der Startlinie auf, wo sich dann die Baumstamm-Kinder auf den Boden legen.

Auf ein Kommando des Lehrers rollen die Waldarbeiter ihre Baumstämme zur gegenüberliegenden Wand der Turnhalle, zum Holzstapel. Sieger sind die beiden Kinder, die zuerst dort angekommen sind. In einem zweiten Durchgang werden die Rollen getauscht.



Wanderball

TRAINIERT: Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Balltechnik, Sozialverhalten
MATERIAL: Pro Gruppe ein Ball

DAUER: ⌚

Je nach Klassenstufe werden mehrere Mannschaften mit mindestens vier Kindern gebildet. Das erste Kind von jeder Mannschaft bekommt den Ball und die übrigen Kinder stellen sich hin-



Waschtag



TRAINIERT: Schnelligkeit

DAUER: ●

MATERIAL: Eine in Kinderhöhe durch die Halle gespannte Zauberschnur, Wäscheklammern, für jedes Kind ein Wäschestück, zwei Eimer, in denen sich die Wäschestücke von jeder Gruppe befinden

Die Klasse wird in zwei Mannschaften eingeteilt. Jede Mannschaft bekommt einen Eimer, in dem sich für jedes Kind ein Wäschestück und entsprechend viele Wäscheklammern befinden. In der Mitte der Turnhalle ist in Kinderhöhe die Zauberschnur gespannt. Die Kinder beider Mannschaften stellen sich hintereinander an der Startlinie auf und das erste Kind hat den Eimer in der Hand. Auf ein Kommando laufen die ersten Kinder mit dem Eimer zur Wäscheleine und hängen ein Wäschestück auf. Dann laufen sie mit dem Eimer wieder zu ihrer Gruppe zurück und das nächste Kind ist an der Reihe. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst alle Wäschestücke aufgehängt hat.

TIPP: Um Streit zu vermeiden, hat es sich bewährt, vor Spielbeginn die Anzahl der Wäscheklammern festzulegen, mit der ein Wäscheteil aufgehängt wird.

VARIANTEN: Dieses Spiel kann auch als Wäsche-Auf-und-Abhängspiel gespielt werden. Die Leine wird höher gespannt, sodass die Kinder zusätzlich auf einen kleinen Kasten klettern müssen.

Nur das erste und das letzte Kind einer Mannschaft muss mit dem Eimer laufen. In der Zwischenzeit steht er an der Leine.

Download
zur Ansicht



Wettlauf zwischen Hase und Igel



TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion, Sozialverhalten

DAUER: ●

MATERIAL: Ein Stoffhase und ein Stoffigel

Es werden zwei Gruppen gebildet. Die Kinder jeder Gruppe stehen mit gegrätschten Beinen hintereinander. Das erste Kind der einen Gruppe bekommt den Hasen, das erste Kind der anderen Gruppe den Igel.

Auf das Startkommando wird das Stofftier von dem jeweils ersten Kind der Gruppe durch die gegrätschten Beine nach hinten durchgegeben, bis es beim letzten Kind ankommt. Dies läuft nach vorne, stellt sich vor das erste Kind und ruft: „Ich bin schon da!“ Dann gibt es das Tier erneut durch seine gegrätschten Beine und die der anderen Kinder durch, bis es wieder beim letzten Kind ankommt. Sieger ist die Gruppe, in der entweder der Hase oder der Igel als Erstes einmal von jedem Kind von ganz vorne bis nach hinten durchgereicht wurde.

VARIANTEN: Die Kinder einer Gruppe sitzen mit gegrätschten Beinen hintereinander und reichen ihr Stofftier über die Köpfe nach hinten.

Zieh dich warm an!



TRAINIERT: Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit

DAUER: ●

MATERIAL: Für jede Mannschaft eine Mütze, ein Schal und ein Paar Handschuhe, die allen Mitspielern passen

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die Kinder jeder Mannschaft stehen sich mit Abstand in

Download zur Ansicht