

Kleine und große Spiele - Alte Spiele neu gedacht

Blitzballon

Bei diesem Spiel kommt es auf eine schnelle Reaktion an. Also gut aufgepasst!
Ein Kind wirft den Ballon in die Luft und ruft den Namen eines Mitspielers. Nur das genannte Kind darf den Ballon wieder hoch stupsen oder werfen und dabei den nächsten Mitspielernamen rufen. Der Ballon darf den Boden nicht berühren. Und schon wieder der nächste Name. Wie lange gelingt es der Gruppe, den Ballon in der Luft zu halten?

Farbenlaufen

Die Kinder wählen zunächst einen "Ausrufer". Dieser versammelt die Kinder um sich, wartet einen Augenblick und ruft dann plötzlich den Namen einer Farbe, zum Beispiel "blau". Jetzt müssen alle anderen Spieler so schnell wie möglich loslaufen und irgendeinen blauen Gegenstand (sei es nun eine blau gestrichene Parkbank, ein blaues Klettergerüst oder der blaue Anorak eines Spielkameraden) suchen und ihn berühren. Erst wenn alle Spieler etwas Blaues festhalten sind sie vor dem "Ausrufer" sicher, der in der Zwischenzeit versucht, einen Spieler abzuschlagen, der noch nichts Blaues in der Hand hält oder berührt. Gelingt es dem "Ausrufer" nicht, einen Spieler zu fangen, ist er in der nächsten Runde wieder an der Reihe. Er sollte diesmal aber eine andere Farbe wählen, damit das Spiel nicht langweilig wird. Erwischt er einen, so tauschen sie die Rollen.

Eisschollen-Transport

Bei diesem Spiel braucht man große Decken, Turnmatten oder etwas Ähnliches. Es werden Gruppen gebildet und jede Gruppe erhält zwei Decken.

Ziel des Spieles ist es, eine festgelegte Strecke zurückzulegen. Der Boden darf nicht berührt werden, denn er ist das Wasser, in das keiner hineinfallen will. - Schließlich befinden sich die Kinder am Nordpol, und das Wasser ist eiskalt. - Außerdem gäbe es auch keine "Eisschollen", also die beiden Decken, mit denen jede Gruppe ans Ziel kommt. Nun stellen sich alle Kinder einer Gruppe auf eine Decke. Die zweite Decke wird über die Köpfe der Kinder nach vorne gereicht und wieder hingelegt. Alle springen dann auf die vordere Eisscholle und nehmen die hintere wieder auf. So geht es weiter bis ans Ziel.

Insel Springer

Es treten jeweils zwei Kinder gegeneinander an: Die beiden bekommen je zwei Pappdeckel und stellen sich an der Startlinie nebeneinander auf. Dabei legt jeder Spieler einen seiner Pappdeckel auf den Boden und muss einen Fuß auf diesen Pappdeckel stellen. Den zweiten Deckel behalten die Spieler in der Hand. Nach dem Startsignal legen beide Spieler den zweiten Deckel so weit wie möglich vor sich in Richtung Ziel. Dabei muss das Standbein allerdings auf dem ersten Pappdeckel stehen bleiben. Danach springen oder treten die Spieler auf den zweiten Deckel. Es genügt, wenn ein Fuß auf dem Deckel steht. Ohne den Fuß von dem am Boden liegenden Deckel zu nehmen wird nun mit einer Hand der erste Deckel aufgehoben und anschließend wieder weit nach vorn gelegt. Auf diese Weise bewegen sich die Spieler auf das Ziel zu. Wer als erster die Ziellinie überquert, ist Sieger.

Storch und Frösche

Bei diesem Fangspiel müssen sich Storch und Frösche "standesgemäß" bewegen. Das heißt: der Storch darf nur auf einem Bein hüpfen und die Frösche gehen in die Hocke und springen so umher. Hat der Storch einen Frosch geschnappt, tauschen die beiden Spieler die Rollen.

Da dieses Spiel sehr anstrengend sein kann, hier einige Zusatzregeln zur Erleichterung: der Storch darf ab und zu das Hüpfbein wechseln und die Frösche wählen sich ein Freimall (ein kleiner, auf den Boden gemalter Kreis zum Beispiel), in dem sie sich kurz ausruhen können. Es darf sich allerdings immer nur ein

Frosch in diesem Unterschlupf aufhalten. Damit jeder einmal die Gelegenheit dazu hat, zählt der untergeschlüpfte Frosch laut bis fünfzehn und verlässt das Mal danach sofort wieder.

Achtung, Eisbären! (Wintervariation von „Steh Bock! Lauf Bock!“)

Eisbären können ziemlich gefährlich werden, das weiß jeder Inuit- das ist der richtige Name für Eskimos - und verzieht sich schnellstmöglich in sein Iglu. So auch in diesem Spiel, in dem zwei Gruppen die Eisbären bzw. die Inuit darstellen.

Die Gruppe der Inuit ist um 1-2 Spieler, das sind die Späher, größer als die der Iglus. Die Iglus stellen sich mit gespreizten Beinen in den Schnee, die Inuit laufen fröhlich umher, bis ein Späher "Achtung, Eisbären!" ruft. Blitzschnell retten sich die Inuit, indem sie durch die gespreizten Beine eines Iglu-Spielers kriechen. Sofort schließt sich das Iglu, so dass für den langsamsten Inuit kein Iglu mehr offen ist. Er ist in der nächsten Runde der neue Späher. Nach ein paar Runden wechseln Inuit und Iglus die Rollen. Bei einem falschen Alarm, z.B. "Achtung, Erdbeereis!" wird die Person zum Späher, die fälschlicherweise in ein Iglu geflüchtet ist.

Starker Wellengang

Auf hoher See ist schon so manches Schiff gekentert. Bei diesem Spiel, erfahren die Kinder, wie sich so ein Schiff bei starkem Wellengang anfühlt.

Material: viele gleichgroße Bälle (oder ausreichend Rollbretter) , 1 Matte, max. 7 Kinder pro Matte

Die Bälle (Rollbretter) werden unter die Matte gelegt. Das Kind auf der Matte ist das 'Schiff'. Es kniet sich auf die Matte - wenn ein Weichboden benutzt wird kann es sich später auch hinstellen. Die anderen Kinder bewegen nun die Matte, indem sie daran rütteln und sie hin- und herschieben. Zuerst ganz leicht, dann wird der Wellengang auch mal stärker.

Deckelchaos

Für dieses Spiel werden zwei Gruppengebildet - jede bekommt die gleiche Anzahl verschiedener Schraubgefäße, Marmeladengläser, Flaschen, Kosmetikdöschen, usw. — allerdings liegen die Deckel dazu alle durcheinander in einem großen Korb!

Bei „Los“ rennt das erste Kind von jeder Gruppe zum Korb, sucht einen Deckel aus, rennt zurück und versucht einen Behälter damit zuzuschrauben. Wenn das klappt rennt das nächste Kind zum Korb und holt wieder einen Deckel. Falls ein Deckel nicht passt, wird er wieder in den Korb bebracht. Die Gruppe, die als erste alle Gefäße richtig zugeschraubt hat, ruft gemeinsam „Stopp!“ und hat gewonnen

Springen im Langseil

Dabei handelt es sich um ein 4-6m langes Schwungseil, das von zwei Personen geschwungen wird. Diese Form praktizieren Kinder bereits oftmals in den Pausen auf dem Schulhof bzw. in ihrer Freizeit auf der Straße.

Vorbereitende Übungen

Das springende Wiesel

Ein Sandsäckchen wird am Ende des Langseils befestigt. Ein Kind schwingt das Seil, die anderen verteilen sich gleichmäßig um das kreisende Seil und springen über das Seil, wenn es an ihnen vorbei schwingt. Wer hängen bleibt, läuft zur anderen Hallenseite und holt sich dort einen Bierdeckel und löst anschließend den schwingenden Mitspieler ab. Wer am Ende einer bestimmten Zeit die wenigsten Bierdeckel hat, hat gewonnen.

Variation:

Die Teilnehmer laufen im Kreis dem schwingenden Seil entgegen und überspringen es im Laufen.

Hüpfende Reihe

Mehrere Kinder bilden hintereinander stehend (Abstand ca. 1 m) eine Reihe. Zwei Kinder stehen links und rechts vor der Reihe und halten jeweils ein Seilende in der Hand. Sie laufen das Seil auf dem Boden ziehend von vorne nach hinten, die anderen Kinder müssen rechtzeitig hochspringen. Welche Reihe schafft es, nicht am Seil hängen zu bleiben?

Die Wiege

Das Seil wird in Bodennähe von zwei Kindern von Seite zu Seite geschwungen - das Kind in der Mitte springt mit Zwischensprüngen über das Seil.

!HINWEISE!

Die Linien in der Turnhalle können den Kinder eine gute Orientierungshilfe sein. So sollen sich die Schwinger beim Erlernen der folgenden Übungen immer auf einer Linie postieren. Noch besser ist es, wenn zwei Linien sich Kreuzen - so findet das springende Kind immer den richtigen Platz.

Ein Kind stellt sich zwischen die Schwinger. Diese beginnen das Seil langsam zu schwingen - der Teilnehmer in der Mitte springt mit Zwischensprüngen über das Seil.

Zwei Teilnehmer schwingen das Seil, die anderen laufen durch das geschwungene Seil hindurch.

Anschließend stellen sich die Teilnehmer (gleichmäßig verteilt) neben den Schwingern auf und laufen von dort aus diagonal durch das gleichmäßig geschwungene Seil. Es wird abwechselnd von rechts und links gelaufen und sich auf der anderen Seite wieder angestellt.

Wenn die Teilnehmer Schwierigkeiten haben, diagonal durch das Seil zu laufen, können zur Orientierung Hütchen als Markierung aufgestellt werden.

Die Spielideen stammen aus:

SCHNELLE, D. (Hrsg.) (2005): Alte Spiele - Neu erfunden. Bewegungsspiele für Klein und Groß. Wiebelsheim: Limpert Verlag.

zzzebra - das Webmagazin für Kinder (www.labbe.de)

USCHI SELCHOW
NTB-Lehrreferentin
E-Mail: Uschi.Selchow@NTB-infoline.de

