

KÄFERBALL

Schwerpunkt: Kräftigung

Material: 1-2- Softbälle

Jeder darf jeden abschießen (3-Schritte-Regel). Wenn jemand getroffen wird, wird dieser zum Käfer und muss sich nun , auf allen Vieren fortbewegen.(vorlings oder rücklings.) Der Käfer darf nun vorbeilaufende Kinder mit der Hand berühren. Gelingt ihm das, darf er wieder aufstehen und der Gefangene wird zum neuen Käfer, der auch wiederum vorbeilaufende oder stehende Kinder fangen darf.

Der Käfer hat mit dem Ball nichts zu tun, wer den Ball in der Hand hält, kann trotzdem von den Käfern gefangen werden. Je kleiner das Feld, umso leichter für die Käfer.

FANGENSPIEL MIT WÜRFELSTATION

Schwerpunkt: Ausdauer

Material: 4 Reifen, 4 Würfel

Spielfeld = Eine Turnsaalhälfte, in der auf unterschiedliche Weise (laufen, hüpfen, einbeinig, zweibeinig...) gefangen wird.

Würfelstation = zweite Turnsaalhälfte ,in der die Reifen liegen
Der Gefangene begibt sich in unterschiedlichen Gangarten (Bärengang, Spinnengang, Storchengang...) vom Spielfeld zur Würfelstation.

Durch würfeln einer vorher bestimmten Zahl, kann sich jeder Spieler selber erlösen.

Hinweis: mehrmals Fänger, Gangart, Fangweise ändern.

PFLASTERBALL

Schwerpunkt: Körperwahrnehmung

Jeder TN hat 2 Pflaster zur Verfügung – Hände. Die Bälle sind Kanonenkugeln und die TN schießen sich gegenseitig ab. Wird ein TN von einer Kanonenkugel getroffen, klebt er sich ein Pflaster – Hand – auf die Verletzung. Dieses darf er nicht mehr lösen. Wird er ein zweites Mal getroffen, klebt er das 2. Pflaster – 2. Hand – auf die Wunde. Beim dritten Mal stellt er sich mit gegrätschten Beinen auf und kann sich erlösen lassen, indem ein anderer TN unten durch krabbelt – der Erlöser darf dabei seine eigenen Pflaster nicht lösen. Der erlöste TN kann wieder mitspielen und seine Pflaster bei Bedarf neu verwenden. Achtung: Kanonenkugeln können nicht gefangen werden. Falls doch ein TN fängt und einen Bauchdurchschuss hat braucht er beide Pflaster auf einmal – vorne und hinten!

VIRUSBALL

Schwerpunkt: Rückenschule

Alle SpielerInnen bewegen sich im Spielfeld. Ein weicher Ball, den die Kinder gut greifen können, ist der Virus. Jedes Kind darf den „Virusball“ aufnehmen und ein anderes Kind anstecken, d.h. es nimmt den Ball auf, läuft einem anderen Kind nach und berührt es mit dem Ball. Danach wird der Ball sofort fallengelassen, da man nur ein Kind anstecken kann. Wenn man krank ist, muss man in die Bankstellung (vorlings oder rücklings) gehen, um erlöst werden zu können. Denn bei diesem Spiel gibt es auch einen Arzt (Kind mit Medizinball), der die kranken Kinder wieder heilt, indem er den Medizinball unter den Kindern durchrollt. Nachdem ein Arzt 5 Kinder erlöst hat, wird automatisch das fünfte Kind zum neuen Arzt.

Variation für 3. und 4. Klasse: Beim Durchrollen des Medizinballes auf das „Richtige Heben“ achten.