Meine Spiele

erstellt von

Mareike Bauer

Moskito

Eignet sich gut nach der Einführung „Matten tragen“.

Material: Matten (als Krankenhaus)

Beschreibung:

Je nach Gruppengröße gibt es 2-3 Fänger (Moskitos), die versuchen die Spieler zu stechen (zu fangen). Wer gestochen wurde, wird schwach und muss sich auf der Stelle auf den Boden legen und von anderen Mitspielern ins Krankenhaus transportiert werden.

Achtung!!! Wichtig hierbei ist, dass mind. 2 Spieler den „Kranken“ tragen und der Getragene mit dem Rücken zum Boden liegt, da sonst eine Verletzungsgefahr besteht.

Wurde der Spieler ins Krankenhaus (Mattenfläche) getragen, muss er langsam bis 10 zählen (in dieser Zeit kommt er wieder zu Kräften), dann kann er wieder mitspielen.

Spieler die einen Kranken tragen, dürfen nicht gefangen werden.

Gewonnen haben die Fänger, wenn alle Spieler gefangen sind.

Wassergeist

Eignet sich gut nach der Einführung „Matten tragen“.

Material: kleine blaue Matten

Beschreibung:

Wie „Mauer öffne Dich!“ nur, dass der Fänger (Wassergeist) sich auf einem aus blauen Matten gelegten Fluss bewegen darf. Der Fluss durchquert einmal das Spielfeld. Wer gefangen ist, wird auch zum Wassergeist.

Feuer, Wasser, Erde, Luft

Eignet sich gut nach der Einführung „Weichböden und Bänke tragen“.

Material: Musik

Beschreibung:

Es werden für die vier Elemente bestimmt Plätze oder Geräte in der Halle festgelegt. Bei Musikstop begeben sich die Spieler zum genannten Element. Der letzte angekommene Spieler scheidet aus.

Haltet das Feld frei

Eignet sich gut nach der Einführung „Bänke tragen“.

Material: 4 Bänke, Bälle (Tennisbälle oder Softbälle)

Beschreibung:

Aus den vier Bänken wird ein Quadrat gestellt (um 90° auf die Seite drehen, breite Seite in die Mitte). ¼ der Spieler stellt sich in das Quadrat. Die anderen Spieler verteilen sich in der Halle. Die Bälle werden gleichmäßig in Halle und zwischen den Bänken verteilt. Auf ein Startzeichen hin versucht jede Mannschaft die Bälle aus ihrem Feld in das jeweils anderen zu werfen/ tragen/ o.ä.

Zielwerfen

Eignet sich gut nach der Einführung „Bänke tragen“.

Material: 2 Bänke, Bälle, Tennisbälle oder Säckchen,

Kegel (1 pro Spieler)

Beschreibung:

Die Bänke werden in die Mitte des Spielfeldes gestellt. Die Spieler werden in zwei Mannschaften geteilt, die sich hinter eine festgelegte Linie (ca. 5 m von der Bank entfernt) stellen. Auf der Bank stehen Kegel, die mit den Bällen /Säcken von der Bank geworfen werden müssen. Sind alle Kegel gefallen, wird ermittelt auf welcher Seite der Bank weniger Kegel liegen. Diese Mannschaft hat gewonnen. Wichtig ist, dass nur hinter der Markierung geworfen werden darf.