

Didaktischer Kommentar



Die Spielekartei für den Sportunterricht besteht aus 27 kleinen Sportspielen. Neben bekannten Klassikern findet man vielleicht auch die ein oder andere neue Idee. Bei sehr vielen Spielen wird kein oder nur wenig zusätzliches Material benötigt.

Um alle Spielideen immer dabei zu haben, kann die Kartei laminiert, geschnitten und mit einem Schlüsselring zusammengebunden werden. So passt diese kleine Sammlung in jede Sporttasche und kann gleich mit in die Turnhalle genommen werden. Damit ist man auch für spontane Vertretungsstunden gut ausgestattet.

Eine Blankovorlage für eigene Spielideen ist ebenfalls vorhanden.



Spielekartei für den Sportunterricht



Jägerball



Material: Softbälle

Spielverlauf: Es werden je nach Gruppengröße 2-3 Jäger bestimmt. Wer mit dem Softball von einem Jäger getroffen wurde, muss sich mit offenen Beinen in die Halle stellen. Krabbelt ein anderes Kind hindurch, ist man wieder frei.

Variante: Es gibt keine festen Jäger. Wer einen Ball hat, darf abwerfen.

Rübenziehen



Material: -

Spielverlauf: Es werden 2 Gärtner bestimmt. Alle anderen Kinder legen sich in einen Kreis und verhaken ihre Arme. Die Gärtner versuchen die Rüben herauszuziehen. Wer gezogen wurde, wird selbst zum Gärtner.

Kettenfangen



Material: -

Spielverlauf: Es werden 2 Fänger bestimmt, die sich an der Hand halten und versuchen, weitere Kinder zu fangen. Ab 4 Kindern trennt sich die Kette wieder in Zweiergruppen. Das Spiel endet, wenn alle Kinder gefangen wurden.

© Matobe Verlag – Carina Busch

Fischer - Fischer



Material: -

Spielverlauf: Ein Kind ist der Fischer und steht auf der einen Seite, die restlichen Kinder stehen auf der anderen Seite der Halle und rufen: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ Der Fischer antwortet (z.B.): „40 Meter tief!“ Also rufen die Kinder zurück: „Wie kommen wir darüber?“ Der Fischer denkt sich eine Bewegungsart aus und ruft (z.B.): „Hüpfen!“ Alle Kinder und auch der Fischer hüpfen nun und versuchen auf die andere Seite zu kommen. Wer gefangen wurde, wird auch zum Fischer.

Turmball



Material: 1 Ball, 2 kleine Kästen, Teambänder

Spielverlauf: Ein Spielfeld wird festgelegt, in dem sich auf jeder Seite ein kleiner Kasten befindet. Jede Mannschaft hat einen Turmwächter, der auf dem Kasten steht. Die Spieler werfen sich den Ball zu und versuchen ihn zu ihrem Turmwächter zu werfen. Fängt der Turmwächter den Ball, hat die Mannschaft einen Punkt.

Sanitätenspiel



Material: 1 Weichbodenmatte, Teambänder

Spielverlauf: Es werden je nach Gruppengröße 2 bis 3 Fänger und 4-6 Sanitäter bestimmt. Alle Kinder laufen durch die Halle. Die Fänger klatschen ein Kind ab, das sich dann auf den Boden legt. Die Sanitäter kommen und ziehen es auf die Matte. Dort ist das Kind wieder frei und darf weiter spielen. Sanitäter können nicht gefangen werden.

Schwänzchen fangen



Material: Tücher

Spielverlauf: Jedes Kind steckt sich ein Tuch hinten in die Hose. Nach dem Signal versuchen sich die Kinder die Schwänzchen gegenseitig aus der Hose zu ziehen. Wenn man selbst kein Schwänzchen mehr hat, darf man trotzdem weiter mitspielen. Gewonnene Tücher werden in der Hand gehalten. Kann auch mit Wäscheklammern gespielt werden. Das Kind mit den meisten Tüchern gewinnt.

© Matobe Verlag – Carina Busch