

3. Spiele mit Bildern und Geschichten

Eine Spielsammlung von Ingrid Gatzsche

Ausflug des Königspaares (Bodenturnen) (3. Klasse)

Die Kinder sitzen alle nebeneinander im Langsitz auf der breiten Mattenbahn, die Arme sind hinter dem Körper abgestützt. Sie sitzen versetzt im „Reißverschluss“, die Füße des Nachbarkindes befinden sich jeweils neben dem Gesäß des Nachbarkindes. Die Kinder stellen die begeisterten Untertanen des Königspaares dar, die ein Spalier bilden auf dem Weg vom Schloss in den Park. Die Lehrpersonen, König und Königin, wohnen an einer Seite der Kinderreihe im Schloss und wollen einen Ausflug in den Park auf der anderen Seite machen. Dazu erzählt L eine lebendige Geschichte. Beschreitet das Königspaar den Weg zum Park, klappen die Kinder ihre Beine nacheinander hoch in den Schwebesitz und dann wieder herunter. Auch das Zurückrollen zur Rückenlage oder in die Kerze ist möglich. In der Geschichte passiert allerlei, was die Aufmerksamkeit und die Reaktion der Kinder fordert: Das Königspaar bleibt plötzlich stehen, oder es hat etwas im Schloss vergessen und geht zurück, es beginnt zu regnen und beide beginnen zu laufen, oder König und Königin trennen sich und kommen von zwei Seiten aufeinander zu, etc. Diese Spielform eignet sich als Abschluss nach dem Üben der Einzelelemente beim Bodenturnen.

Weiher (3)

Die Kinder stehen im Kreis, L steht in der Mitte, sie hält das Ende eines langen Seiles in der Hand. Am anderen Ende dieser „Angel“ ist z.B. ein Tennisring in einem Stoffbeutel angeknötet. Die Kinder auf der Kreislinie sind die „Fische“ und dürfen sich auch aussuchen, was für einen Fisch sie darstellen. Am Rand steht eine kleine Bank als „Topf“ für die „Fischsuppe“.

Zunächst geht L als Fischerin im Kreis herum und sagt folgenden Spruch: „Wenn ich an den Weiher geh', und die vielen Fischlein seh', nehm' ich meine Schnur und dann, fang ich, was ich fangen kann. Eins, zwei, drei! Der Fischer wirft sein Blei!“

Dann beginnt sie, das Seil flach über den Boden im Kreis zu drehen. Die Fische entkommen der Angel, indem sie im richtigen Moment hochspringen. Wird ein Kind von der Angel berührt, muss es in den „Topf“, es setzt sich auf die Bank (Wenn das Seil mehrere Kinder berührt, muss nur das Erste hinaus). Nun beginnt die Fischerin wieder mit dem Angeln...Doch da nur max. drei Fische in den Topf passen, kommt, wenn das vierte Kind auf die Bank geht, das erste wieder in den Kreis zurück.

Familie Meier (3)

Die Kinder werden in Gruppen von Familienmitgliedern eingeteilt. Sie stehen hintereinander an der Startlinie. Es nehmen teil: Familie Meyer, Familie Meier, Familie Maier, Familie Mayer, Familie Mayr und Familie Meir. Jede Familie besteht aus Mutter, Vater, Bruder, Schwester, Hund und Katze (oder aus Oma, Tante, Vater, Opa, Kind und Hamster) Gegenüber der Startlinie stehen auf einer Linie jeweils Hütchen als Wendepunkte. L erzählt eine Geschichte, wo die Familienmitglieder vorkommen. Als Thema eignet sich z.B. ein Familienausflug mit den nötigen Vorbereitungen. Dann heißt es z.B.: „Die Mutter geht los und holt die Fahrradpumpe“, woraufhin alle Kinder, die die Mutter ihrer Familie darstellen, einmal zu

ihrem Hütchen laufen und mit einer imaginären Fahrradpumpe zurückkommen. Für alle lustigen und spannenden Ereignisse, die z.T. auch zu zweit bewältigt werden müssen, braucht L viel Phantasie!

Feuer, Wasser, Sandsturm (3)

Alle Kinder gehen oder laufen durcheinander. In der Halle sind kleine Geräte als Inseln verteilt: kleine Kästen, Bänke etc. L erzählt eine Geschichte, genauer gesagt den neuesten Wetterbericht. Darin kommen viele Wetterphänomene vor. Sagt er jedoch „Feuer“ oder „Wasser“ oder „Sandsturm“ müssen sich die Kinder schnell vor diesen Katastrophen „retten“. Bei „Feuer“ legen sie sich flach auf den Boden, bei „Wasser“ stellen sie sich auf eine Insel, bei „Sandsturm“ finden sie sich in kleinen Gruppen in Kreisen zusammen, hocken sich hin und legen einander die Arme auf die Schultern. L entscheidet, ob und was mit den langsamsten Kindern passiert....

Guten Tag, Frau Nachbarin/Herr Nachbar (3)

Alle Kinder stehen im Kreis mit ca. 1m seitlichem Abstand. Es ist wichtig für den Ablauf, dass die Kinder ihre Plätze auch einhalten. Ein Kind geht oder läuft los, um den Kreis herum und tickt innerhalb einer Runde ein anderes Kind an der Schulter an. Dieses Kind (2) läuft in die entgegengesetzte Richtung um den Kreis. Wenn sich die Beiden begegnen, geben sie sich die rechten Hände, schütteln sie und sprechen gemeinsam: „Guten Tag, Frau Nachbarin (oder Herr Nachbar), wie geht's? Wie steht's? Auf Wiedersehen!“. Nun geht es um Schnelligkeit: Beide Kinder rennen in ihrer Laufrichtung los und versuchen, sich als Erste auf den Platz von Kind 2 zu stellen. Wem das gelingt, hat nun wieder einen Platz im Kreis, wer langsamer war, beginnt die nächste Runde.

Wenn sich ein Kind drei Mal vergeblich bemüht hat, schneller in die Lücke zu kommen, wird es abgelöst.

Damit alle Kinder auch an die Reihe kommen, könnten sich diejenigen, die schon gelaufen sind, an ihrem Platz auf den Boden setzen.

König, Kutscher, Pferde (3)

Ähnlich wie „Familie Meier“. Die Gruppe besteht nun jedoch aus dem König und der Königin, dem Kutscher, den zwei Pferden (re und li), und den vier Rädern: re vorn, re hinten, li vorn, li hinten. Die Gruppe stellt sich so auf, dass Königin und König in der Kutsche, also zwischen den vier Rädern stehen, davor der Kutscher auf dem Bock und die Pferde wiederum nebeneinander ganz vorn. Bewegt sich die gesamte Gruppe bei der Ausfahrt durch den Schlosspark, muss sie in dieser Konstellation bleiben. Doch in der Geschichte passieren natürlich allerlei überraschende Dinge: die Pferde gehen durch, ein Rad rollt davon, der Kutscher läuft nach Hause um sein Käsebrot zu holen, etc.

Reifenrundlauf (3)

Die Kinder stehen paarweise in einem großen Kreis. Jedes Paar besteht aus Kind 1 und Kind 2, jedes Paar hat einen Reifen zur Verfügung. Auf ein Zeichen von L dreht Kind 1 den Reifen an und Kind 2 läuft los, eine schnelle Runde um den Kreis. Wieder beim sich drehenden Reifen, der sich nun wahrscheinlich schon flacher dreht, angekommen, springt Kind 2 flott in

den Reifen hinein und wieder heraus und zwar so lange, wie der Reifen sich bewegt. Die Hineinsprünge werden gezählt (und eventuell von L abgefragt). Dann dreht Kind 2 an und Kind 1 läuft...

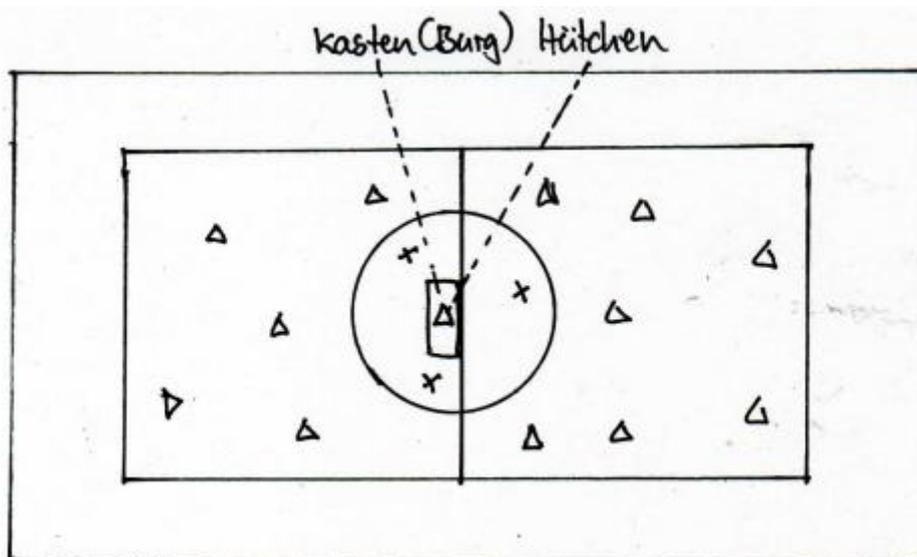
Welle (Bodenturnen) (3)

Die Kinder sitzen im Langsitz nebeneinander auf der Mattenbahn, alle Füße liegen auf der Kante der Matte. Nun beginnt ein Kind am Ende der Reihe und turnt vom Sitz in die Kerze. Dann turnt das benachbarte Kind, dann das nächste, also alle flüssig nacheinander. Steht die ganze Reihe in der Kerze, wird wieder nacheinander in den Langsitz geturnt. Ebenso können andere Übungen wie z.B. 3x gehockte Rückschaukel zur Kerze, Kerze und Spreizen der Beine in der Luft, Rolle vw aus dem Hockstand zum Sitz etc. geturnt werden. Das Turnen als Welle hat einen hohen Übeffekt, die Kinder sind motiviert, damit das „Kunststück“ gut aussieht. Das Spiel passt gut als Abschluss nach dem Üben der einzelnen Elemente.

Blinde Kuh (4) – bekannt

Burgball (4)

Mehrere mutige BurgwächterInnen stehen innerhalb des großen Burgrings und verteidigen die Burg (Kasten mit Hütchen). Alle anderen Kinder laufen frei im Feld herum. Sie versuchen, durch geschicktes Zuspiel und gutes Treffen das Hütchen abzuwerfen, was auf dem Kasten steht. Nach ein paar Minuten werden die Rollen gewechselt.



Erdbeben (4)

Jeweils drei Kinder zusammen bilden ein Haus, bestehend aus rechter Wand, linker Wand (die „Wände“ bilden mit den Armen auch das Dach) und einem Bewohner, der im Haus sitzt. 1-2 Kinder sind übrig. Die Lehrkraft erzählt eine Geschichte. Beim Stichwort „rechte Wand“ müssen alle rechten Wände ihre Plätze tauschen, entsprechend auch bei „linker

Wand“ und bei „Bewohner“. Bei diesen Wechseln kommen die freien Kinder wieder in die Häuser hinein. Beim Stichwort „Erdbeben“ löst sich alles auf, alle laufen durcheinander und finden sich neu in Dreiergruppen zusammen, die wiederum Häuser bilden.

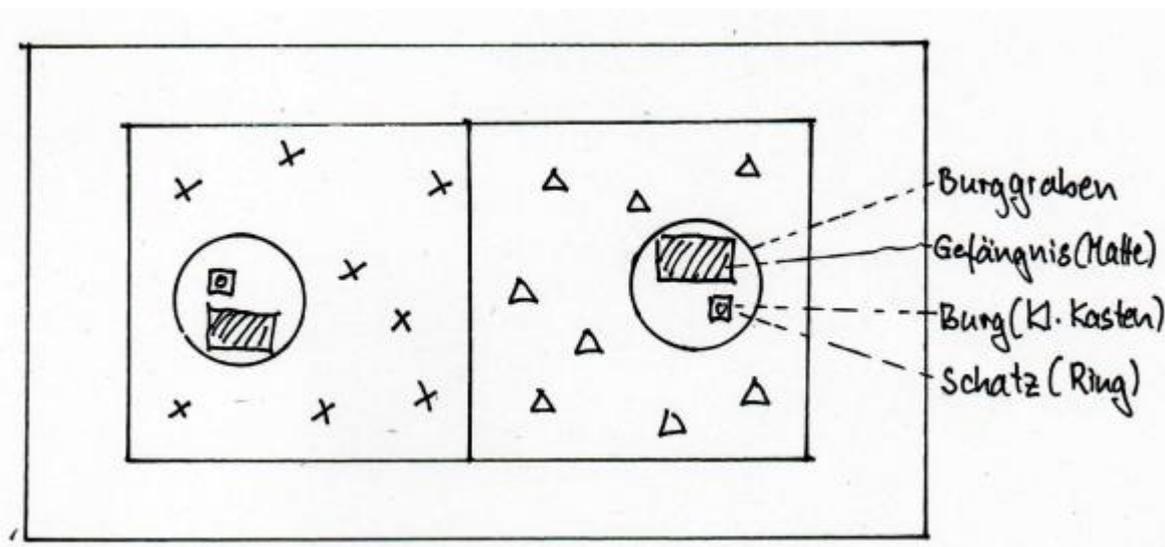
Reifenspringen (4)

Es liegen Fliesen oder Reifen verteilt in der Halle, jeweils mit 1,5m Abstand. Pro Kind wird eine dieser „Inseln“ ausgelegt, dazu zwei weitere freie Inseln. Aufgabe ist es, von Insel zu Insel zu springen, ohne den Boden zu berühren. Dazu ist genaues Beobachten der Mitspielerinnen erforderlich.

Wenn alle das Prinzip erfasst haben, kann man eine Zusatzaufgabe einführen für diejenigen, die neben eine Insel getreten sind.

Ringdieb (4)

Zwei Völker versuchen, sich gegenseitig den Schatz (einen Tennisring) zu stehlen. Im fremden Land kann man abgetickt werden, dann muss man ins Gefängnis (Matte). Befreit wird man durch Abholen Hand in Hand. Innerhalb des Burggrabs/Burggrabens ist man sicher.



Schlange im Urwald (4)

(aus: Kleine Spiele für den Sportunterricht. Hamburg 2001. Unveröffentl. Skript)

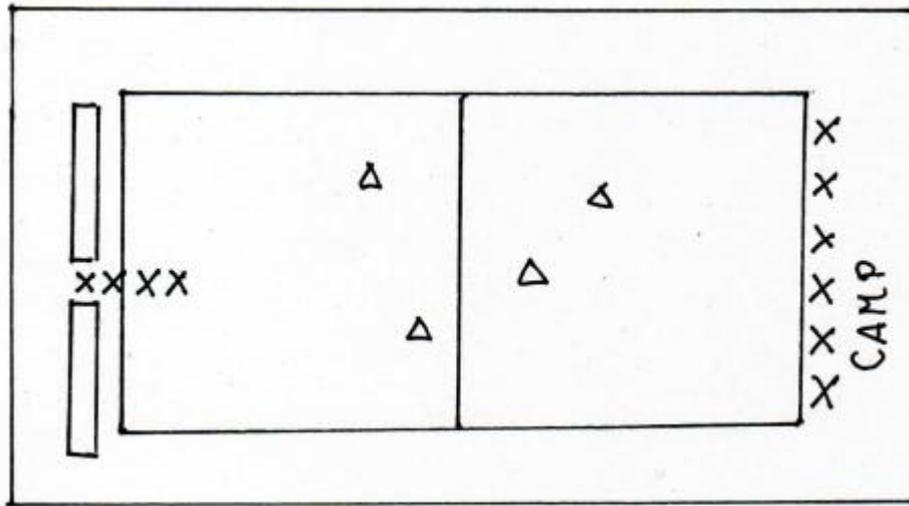
Die Geschichte

Eine Expedition macht sich auf, um den Urwald zu erkunden. In dem Urwald lebt ein Volk mit magischen Kräften. Sobald jemand von ihnen berührt wird, wird er in einen Teil einer Schlange verwandelt. Die Expeditionsteilnehmer leben in einem Camp am Rande des Urwaldes, wo sie in Sicherheit sind. Das Ende der Schlange befindet sich immer auf der gegenüberliegenden Seite der Halle zwischen zwei Bänken, hinter die Bänke dürfen nur getickte Kinder.

Ablauf

3-4 Kinder, das Urwaldvolk, befinden sich im Spielfeld. Drei Kinder bilden eine Schlange (angefasst) ins Spielfeld hinein, alle anderen Kinder sind als ForscherInnen im Camp. Sie

versuchen nun, ohne getickt zu werden, zu den gefangenen Kindern zu gelangen, das vorderste Kind an die Hand zu nehmen und am Spielfeldrand sicher ins Camp zurückzubringen. Es darf immer nur ein Kind befreit werden, Wer getickt wurde, schließt sich hinten an die Schlange an, sodass diese immer weiter ins Spielfeld reicht. Wenn sich die Schlange bewegt, erleichtert dies die Befreiung.



Ching-Chang-Chong (5)

Chinesisches Ritterspiel

Aufbau: Ein rechteckiges Feld. Dicht vor den kurzen Seitenlinien wird eine Burg aufgebaut, bestehend aus einem Pfosten/Korbballständer in einem Kreis von ca. 2,5m Durchmesser. Es gibt zwei Ritterteams, die jeweils mit Mannschaftsbändern gekennzeichnet sind.

Ablauf: Die Ritter bewegen sich frei auf dem Spielfeld, allerdings darf man in die gegnerische Burg nur als Gefangener hinein. Wenn sich zwei gegnerische Ritter auf dem Spielfeld begegnen und einer den anderen antickt, sind beide zum Kampf verpflichtet. Gekämpft wird mit Ching-Chang-Chong, also Schere-Stein-Papier. Sobald ein Ritter 2:1 gewonnen hat, führt er seinen Gegner als Gefangenen in die Burg. Die Gefangenen müssen dort den Pfosten anfassen und die freie Hand ins Spielfeld strecken. Es kann auch eine Schlange gebildet werden, bei der nur der Letzte den Pfosten berührt. Die Gefangenen können durch Berühren von ihrem eigenem Ritterteam befreit werden, entweder nur einzeln bzw. nur der Erste, oder alle auf einmal.

Polarexpedition (3, 4, 5)

Aufbau: Parallel werden mehrere identische Gerätebahnen aufgebaut, je nach Anzahl der Expeditionsteams. Am Anfang liegt eine Matte als Basislager (Startpunkt), am Ende liegt eine Matte als Insel (Ziel). Die Bahnen bestehen aus verschiedenen Kästen, Bänken, Böcken, Tauen, Weichböden, „Steinen“ etc. Die Abstände dazwischen müssen so groß sein, dass man nicht einfach von einem zum anderen Gerät kommen/springen kann. Als Hilfsmittel bekommen die Teams jeweils 3 „Eisschollen“ in Form von Reifen. Diese können sie zur Überbrückung des Meeres verwenden, also hinlegen, betreten und auch wieder einsammeln.

Ablauf: Die Teams haben die Aufgabe, gemeinsam vom Basislager zur Insel zu gelangen, ohne den Boden zu berühren, sprich ins Eismeer zu fallen. Sobald jemand den Boden berührt, muss das Team zurück ins Basislager und von dort einen neuen Versuch starten. WICHTIG: die Eisschollen sind, wenn sie einmal hingelegt wurden, nicht verschiebbar.

Variante: Zusätzlich müssen die Teams „Gepäck“ transportieren, was nicht ins Eismeer fallen darf, z.B. Medizinbälle, Pezzibälle, Stangen, ...