

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*100 tolle Sport- und Bewegungsspiele (1. / 2. Klasse)*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Inhalt

Ein paar Worte vorweg . . . . .	5
Übersicht über die Spiele . . . . .	6
1. Fangspiele . . . . .	9
2. Ballspiele . . . . .	23
3. Wettspiele . . . . .	37
4. Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele . . . . .	51
5. Bewegungslandschaften . . . . .	65

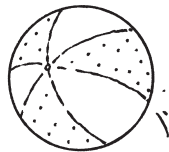
# Ein paar Worte vorweg

Die hier angebotenen 100 Bewegungsspiele eignen sich für die Klassen 1 und 2, also die Altersgruppe der 6- bis 8-Jährigen. Sie wurden für den Sportunterricht konzipiert. Die meisten sind aber auch jederzeit bei älteren Schülern und außerhalb der Turnhalle einsetzbar: auf Klassenfahrten, in der Pause oder bei ähnlichen Gelegenheiten. Da sich die meisten Spiele schnell spielen lassen, können sie sowohl zum Einstimmen und Aufwärmen bei Unterrichtsbeginn dienen als auch zur Beruhigung und Erholung bei Unterrichtsende.

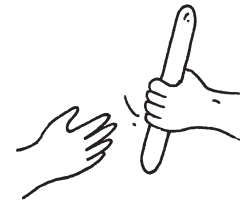
Das Angebot umfasst fünf Arten von Spielen:



Fangspiele



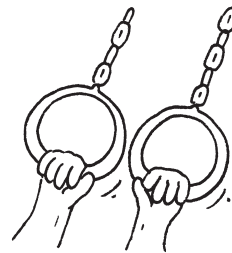
Ballspiele



Wettspiele



Reaktions- und  
Geschicklichkeitsspiele



Bewegungs-  
landschaften

Die Spiele trainieren unterschiedliche Kompetenzen wie Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Balltechnik, Sprungkraft und Sozialverhalten. Die speziellen Trainingseffekte des jeweiligen Spiels werden oben auf den Karten genannt.

Dort ist auch angegeben, wie lange das Spiel in etwa dauern kann:

weniger als fünf Minuten ☺, fünf Minuten und länger ☹ oder aber eine Sportstunde und länger 🌑

Bei der Auswahl der Spiele war es mir besonders wichtig, dass sie einfache Regeln haben und sich mit einem Minimum an Materialien spielen lassen. Ein weiteres Auswahlkriterium war ein möglichst geringer Geräteaufwand, da es den Kindern dieser Altersstufe aufgrund ihrer körperlichen Konstitution noch sehr schwer fällt, beim Aufbau von großen Geräten mitzuhelfen. Lediglich bei den Bewegungslandschaften ist ein umfangreicher Geräteaufbau erforderlich. Da Bewegungslandschaften als Form des freieren Bewegungsanbots weniger bekannt sind, werden sie hinten im Buch detaillierter vorgestellt.

Die meisten Spiele arbeiten mit Fantasierollen, in denen die Kinder während der Spiele leben. Erfahrungsgemäß begeben sich die 6- bis 8-Jährigen gerne und oft in eine Fantasiewelt. Sie nutzen daher mit Begeisterung und Leichtigkeit die angebotenen Identifikationsangebote.

Meine Klassen und ich hatten mit diesen Spielen schon viel Freude im Unterricht, und die wünsche ich Ihnen auch!

# Übersicht über die Spiele

F = Fangspiele, B = Ballspiele, W = Wettspiele, RG = Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele,  
BL = Bewegungslandschaften

	Trainiert besonders ...							Dauer	Typ	Seite
	Schnelligkeit	Ausdauer	Kraft und Gewandtheit	Reaktion	Balltechnik	Sozialverhalten	Sprungkraft			
Ab die Post	X	X	X			X	X	lang	BL	68
Abschleppwagen	X		X			X		mittel	W	38
Affenhaus	X	X	X			X	X	lang	BL	72
Alle Raben, kommt nach Haus!	X	X		X				kurz	F	10
Anschleicher				X				kurz	RG	52
Autoslalom	X		X					mittel	W	38
Balltransporter	X		X					mittel	W	39
Ball unter der Schnur		X		X	X			lang	B	24
Bombardiert die Mauer!		X			X			mittel	B	24
Boote über den See treiben		X			X			mittel	B	25
Brückenwächter	X			X				mittel	F	10
Der Haifisch greift an!	X	X		X				mittel	F	11
Drache, komm heraus!	X			X				mittel	F	11
Dreibeinlauf	X		X			X		mittel	W	39
Eisenbahn	X	X	X			X		mittel	W	40
Es brennt!	X		X					mittel	W	40
Fall nicht in den See!		X	X	X				kurz	RG	52
Fang den Ball!				X	X			kurz	B	25
Feuer!	X			X				kurz	RG	53
Feuer, Wasser, Hundehütte		X		X				mittel	RG	53
Fischer, wie tief ist das Wasser?				X				mittel	F	12
Förster vertreiben das Wildschwein		X			X			mittel	B	26
Frau Holle				X				mittel	RG	54
Freund, hilf mir!	X	X		X		X		kurz	F	12
Futtersuche der Krokodile	X							mittel	W	41
Geburtstagskinder fangen				X				kurz	F	13
Gefrieren und Auftauen						X		kurz	F	13
Giftschlange	X	X						mittel	F	14
Hampelmänner fangen	X	X		X		X		kurz	F	14
Herr Fuchs, der Hühnerdieb	X			X				mittel	RG	54
Heuschrecke				X				kurz	B	26
Hochwasserlandschaft	X	X	X			X	X	lang	BL	74
Hunde suchen eine Hütte		X		X		X		mittel	RG	55

	Trainiert besonders ...							Dauer	Typ	Seite
	Schnelligkeit	Ausdauer	Kraft und Gewandtheit	Reaktion	Balltechnik	Sozialverhalten	Sprungkraft			
Kanu fahren			X			X	X	mittel	W	41
Känguruabwurf	X	X		X	X			mittel	B	27
Katze und Maus	X			X				mittel	F	15
Kohlkopf treffen		X			X			kurz	B	27
Krake						X		kurz	F	15
Krakenrennen	X		X			X		mittel	W	42
Kreisball	X	X		X		X		kurz	W	42
Krokodilsfluch	X	X						kurz	F	16
Kutschenrennen	X		X			X		kurz	W	43
Küken und Adler		X		X		X		kurz	RG	55
Kürbisse treffen		X			X			kurz	B	28
Leert den Kasten!	X	X		X				kurz	B	28
Löwenjagd	X			X				mittel	F	16
Mäusefänger	X	X		X		X		kurz	F	17
Monsterspiel				X		X		kurz	RG	56
Moskitoabwurf		X	X	X	X			mittel	B	29
Obstsalat		X		X				mittel	RG	56
Ochs am Berg				X				mittel	RG	57
Pflückt die Früchte!	X							mittel	W	43
Platte Autoreifen	X			X		X		lang	F	17
Plumpsack	X			X				mittel	F	18
Puppenwagenralle	X		X			X		mittel	W	44
Raub der Schatztruhe	X	X		X				mittel	RG	57
Räuber entlarven		X			X			mittel	B	29
Raubkatzen		X	X	X	X			mittel	B	30
Raubtiere auf Futtersuche		X	X	X				lang	RG	58
Räumt die Häuser!		X		X				kurz	RG	59
Reise nach Jerusalem		X		X				mittel	RG	59
Reitturnier		X	X	X		X	X	kurz	RG	60
Rummelplatz	X	X	X			X	X	lang	BL	76
Schatzkiste füllen	X	X						mittel	W	44
Schildkrötenwettrennen	X		X			X		mittel	W	45
Schlafendes Ungeheuer	X	X		X				mittel	F	18
Schlafkappe	X	X		X		X		mittel	F	19
Schlangenrennen		X	X			X		mittel	RG	60
Schlittenhunderennen	X		X					mittel	W	45
Schnarchender Riese	X	X		X				lang	F	19
Schneeballschlacht		X			X			kurz	B	30
Schwänzchen fangen	X			X				kurz	F	20
Seitenwechsel	X			X				kurz	F	21
Slalomlauf um Turnschuhe	X							mittel	W	46
Spinnenball	X	X		X	X			mittel	B	31
Stacheln stehlen	X	X						kurz	F	21
Stiefellauf	X							mittel	W	46
Störche am Froschteich	X			X				kurz	RG	61
Such dir deine Freunde!		X		X		X		kurz	RG	61

	Trainiert besonders ...							Dauer	Typ	Seite
	Schnelligkeit	Ausdauer	Kraft und Gewandtheit	Reaktion	Balltechnik	Sozialverhalten	Sprungkraft			
Tanz der Hexen		X	X	X			X	kurz	RG	62
Tanzender Hut		X		X		X		mittel	RG	62
Tigerschnappball		X		X	X			kurz	B	31
Tintenfischfußball		X	X	X	X			lang	B	32
Turnschuhkrocket		X	X					lang	B	32
Turnschuhtreffer		X	X		X			kurz	B	33
Verfolgungsjagd		X				X		kurz	B	33
Vögel holen Futter	X							mittel	B	34
Waldarbeiter	X		X			X		kurz	W	47
Wanderball			X	X	X	X		mittel	W	47
Wandernder Reifen		X	X			X		kurz	RG	63
Wäsche in der Waschmaschine		X		X				kurz	RG	63
Waschtag	X							mittel	W	48
Wäscheabschuss					X			mittel	B	35
Wettlauf zwischen Hase und Igel	X			X		X		mittel	W	49
Wilder Mann	X	X		X				kurz	F	20
Wo ist mein Haus?		X						mittel	RG	64
Zauberei	X			X				kurz	F	22
Zauberkegel vertreiben		X			X			mittel	B	35
Zaunschleicher		X		X				mittel	RG	64
Zieh dich warm an!	X		X					mittel	W	49

# 1. Fangspiele





# Alle Raben, kommt nach Haus!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion  
 MATERIAL: Keins

DAUER: ●

Ein Kind, die Rabenmutter, steht auf der einen Seite der Turnhalle. Auf der anderen Seite der Turnhalle stehen nebeneinander alle Rabenkinder. Zwischen den beiden Seiten steht am Turnhallenrand ein weiteres Kind als Wolf.

Die Rabenmutter ruft: „Alle Raben kommt nach Haus!“  
 Die Rabenkinder antworten: „Wir können nicht!“  
 Die Rabenmutter fragt: „Warum denn nicht?“  
 Die Rabenkinder erwidern: „Der Wolf ist da!“  
 Daraufhin ruft die Rabenmutter: „Versucht es doch mal!“

Nun versuchen alle Rabenkinder, Flügel schlagend zu der Rabenmutter zu gelangen, ohne vom Wolf gefangen zu werden. Alle Raben, die der Wolf fängt, helfen dem Wolf im nächsten Spieldurchgang Raben zu fangen.

Sieger ist der Rabe, der bis zum Schluss nicht gefangen worden ist. Dieses Kind kann im nächsten Spieldurchgang der Wolf sein und eine neue Rabenmutter benennen.



# Brückenwächter

TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion  
 MATERIAL: Mehrere Bänke oder Matten

DAUER: ●

Mit den Matten oder den Bänken wird von einer Turnhallenseite zur anderen eine Brücke als Grenze gebaut. Auf der Brücke stehen zu Beginn des Spieles je nach Länge der Brücke ein, zwei oder drei Brückenwächter. Alle übrigen Kinder stehen nebeneinander in einiger Entfernung von der Brücke.

Die Kinder versuchen auf ein gegebenes Kommando über die Brücke zu kommen, ohne von den Brückenwächtern gefangen zu werden. Alle Kinder, die von den Brückenwächtern berührt werden, sind gefangen und werden nun auch zu Brückenwächtern.

Dieser Spielvorgang wird so oft wiederholt, bis ein, zwei oder drei Kinder übrig geblieben sind, die nicht gefangen worden sind. Diese sind dann die Brückenwächter für ein weiteres Spiel.

VARIANTEN: Es dürfen auf Zuruf des Lehrers oder eines Schülers nur bestimmte Kinder von den Brückenwächtern gefangen werden: die eine bestimmte Farbe an sich haben, eine Brille tragen (oder nicht), eine bestimmte Augen- oder Haarfarbe haben usw.





## Der Haifisch greift an!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion

DAUER: ●

MATERIAL: Zwei dreiteilige Kästen, auf denen eine dicke Weichbodenmatte liegt

Die Weichbodenmatte auf den großen Kästen ist die Insel. Um die Insel herum befindet sich das Meer, in dem die Kinder als Fische umherschwimmen. Ein Kind ist der Hai.

Der Hai schwimmt durch das Meer und versucht die Fische zu fangen. Diese können sich retten, indem sie auf die Insel flüchten. Alle Fische, die der Hai gefangen hat, werden ebenfalls zu Haifischen, die nun auch Fische fangen.



## Drache, komm heraus!

TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion

DAUER: ●

MATERIAL: Ein Schwungtuch oder Bettlaken, zwei gleich hohe Kästen

Aus den beiden Kästen, die mit etwas Abstand nebeneinander aufgestellt werden, wird in einer Ecke der Turnhalle die große Höhle des Drachen gebaut. Dazu wird das Schwungtuch über die Kästen gelegt.

Ein Kind ist der Drache, der in die Höhle kriecht. Alle anderen Kinder verteilen sich in der Halle. Die Kinder rufen: „Drache, komm heraus!“ Der Drache verlässt die Höhle und versucht ein Kind zu fangen. Dieses wird in die Höhle gebracht und ist nun auch Drache. Auf den erneuten Zuruf: „Drache, komm heraus!“ gehen jetzt die beiden Drachen auf die Jagd. Das zuletzt gefangene Kind kann der erste Drache im nächsten Spieldurchlauf sein.

VARIANTEN: Je nach Gruppengröße können zu Beginn auch mehrere Drachen in der Höhle sein.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*100 tolle Sport- und Bewegungsspiele (1. / 2. Klasse)*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

