

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

37 fantasievolle Bewegungsspiele für die Grundschule

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Aufwärmen

1. Autoverkehr am frühen Morgen ____ 5
2. Magnetfelder-Lauf ____ 6
3. Hindernislauf ____ 7
4. Feuer, Wasser, Sturm und Blitz ____ 8
5. Streit und Versöhnung ____ 9
6. Sozius-Fahren ____ 10
7. Nummernlaufen ____ 11

Lauf- und Fangspiele

8. Rechts, links, klebt! ____ 14
9. Einseifen und Abwaschen ____ 15
10. Mitternacht ____ 16
11. Hungrige Krokodile ____ 17
12. Der schlafende Riese ____ 18
13. Die Tsetse-Fliege ____ 19
14. Stechmückenüberfall ____ 20
15. Sonne und Mond ____ 21
16. Fangt die Diebe! ____ 22
17. Von Froschteich zu Froschteich ____ 23
18. Rangierbahnhof ____ 24

Bewegungsspiele

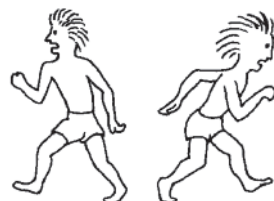
19. Reifenpanne ____ 26
20. Kartoffeln in den Sack ____ 27
21. Reifen-Spiele ____ 28
22. Drunter und drüber ____ 30
23. Elefanten bei der Arbeit ____ 31
24. Hundehütte ____ 32

Ball- und Teamspiele

25. Burgbelagerung ____ 34
26. Boot unter Wasser! ____ 35
27. Vier-Ecken-Werfen ____ 36
28. Wie gewonnen, so zerronnen ____ 37
29. Die werfende Nachbarschaft ____ 38
30. Das Frühstücksei ____ 39
31. Faules Ei ____ 40
32. Knochenhatz ____ 41

Spaß-Spiele mit Gymnastik

33. Ehrung der Königsfamilie ____ 44
34. Füchse, Hasen und Spinnen ____ 45
35. Kartoffeltrecker ____ 46
36. Überquerung des Nil ____ 47
37. Bello im Park ____ 48



Aufwärmen

1. Autoverkehr am frühen Morgen

Schwerpunkt: allmähliches Anlaufen in vorgegebener Ordnung, zuerst langsam, dann immer schneller; zwischendurch anhalten, zuletzt rasches Laufen

Es ist früh am Morgen, der Tag erwacht. Die Autos in der Garage warten darauf, endlich losfahren zu dürfen. Rückwärtsgang einlegen und vorsichtig aus der Garage heraussetzen. Der Motor ist kalt, nur allmählich kommen die Fahrzeuge in Gang. Ruhig laufen. Kein Lärm! Leise brummen die Motoren.

Rascher geht es voran, eine Kurve links, eine rechts – halt! Eine Ampel zeigt Rot. Wenn sie auf Grün geschaltet hat, geht es weiter: erster Gang, zweiter, dritter, vierter. Auf einer Schnellstraße geht es flott voran.

Aufpassen! Zusammenstöße soll es nicht geben – wie im richtigen Leben. Sollten dennoch einmal zwei Fahrzeuge zusammenkrachen, so bleiben sie liegen. Zwei andere Mitspieler kommen zum Abschleppen. Am Turnhallenrand sind die Reparaturwerkstätten. Die havarierten Autos werden dort kurz repariert. Danach dürfen sie weiterfahren.

Den Kindern macht das „Autofahren“ Spaß. Deshalb lassen sie auch gerne den Motor ein bisschen aufheulen. Allerdings sollte es nicht gar zu laut werden. Immerhin müssen die Anweisungen des Spielleiters noch deutlich hörbar sein, wie zum Beispiel: Linkskurve, scharfe Rechtskurve, Achtung, Hund auf der Fahrbahn!

Variante:

Die Autos werden durch bekannte Straßen des Dorfes oder Stadtteils dirigiert. Alle gemeinsam fahren langsam durch Tempo-30-Zonen, sausen über ein Stück Schnellstraße, holpern einen Waldweg entlang. Die Kinder laufen zu diesem Zweck im Kreis herum. Schnellere Autos dürfen nur links überholen!

Dieses Warmlauf-Spiel kann zum Auftakt der Turnstunde in immer wieder neuen, überraschenden Variationen gestaltet werden.



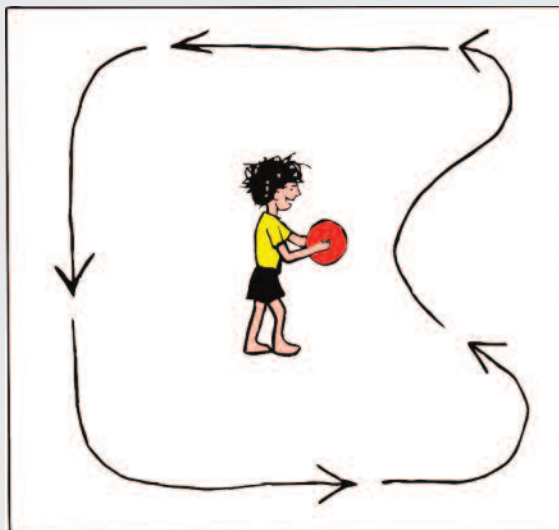
2. Magnetfelder-Lauf

Material: ein auffälliger runder Gegenstand – am besten eignet sich ein roter Ball oder Luftballon

Ein Schüler wird ausgewählt und stellt sich mit dem „Magneten“ in die Hallenmitte. Die übrigen Schüler laufen sich in einheitlicher Laufrichtung warm – am besten im Kreis herum. Alle halten eine gleichmäßig ruhige Laufgeschwindigkeit ein.

Der Schüler in der Mitte ruft nun: „Magnet ein!“ Jetzt heißt es aufpassen. Wird der Magnet nach unten zum Boden hin gehalten, dann zieht es alle Läufer mit den Händen zum Boden hinab. Wird der Magnet in die Höhe gehalten, zieht es die Arme aller Läufer hoch zur Decke hinauf. Richtet der Schüler den Magneten auf eine vorbeilaufende Gruppe, so werden die Läufer von dem Magneten angezogen, sie laufen entsprechend eine Kurve.

Der Magnethalter wird mehrmals ausgewechselt!



3. Hindernislauf

Schwerpunkt: Schneller Wechsel zwischen Laufen, Beinegrätschen, Krabbeln, wobei die Mitspieler abwechselnd Hindernisse füreinander bilden

Wir bilden einen möglichst großen Kreis. Es wird durchgezählt, immer von 1 bis 4. Die Spieler merken sich ihre Nummern. Bei kleinen Gruppen lässt man von 1 bis 3 zählen.

Die Kinder laufen im Kreis herum. Der Spielleiter ruft eine beliebige Zahl zwischen eins und vier. Wem diese Zahl gehört, der stellt sich sofort mit gegrätschten Beinen hin. Die übrigen Mitspieler krabbeln durch die Beine hindurch. Sobald der Spielleiter die nächste Zahl ruft, werden die Rollen getauscht. Die Mitspieler, deren Nummern ausgerufen werden, grätschen die Beine, die anderen krabbeln hindurch.

Sobald der Bewegungsablauf gut klappt, steigert der Spielleiter das Tempo: Schneller Wechsel bringt Leben ins Geschehen. Eventuelles Durcheinander sorgt für Heiterkeit.

Variante:

Statt die Beine zu grätschen, kauern sich die Aufgerufenen auf den Boden. Sie ziehen den Kopf ein und schützen ihn gut mit den Armen. Die Laufenden springen über die Kauernden hinweg.



SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

37 fantasievolle Bewegungsspiele für die Grundschule

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

