

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die besten Lauf- und Fangspiele

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

Erläuterungen	4
Lauf- und Fangspiele ohne Material	
Im Land der Steintrolle	6
Hundehütte	7
Hilf mir fangen	8
Rette dich selbst	9
Friss mich doch	10
Brückenwächter	11
Die Löwen sind los	12
Krakenfangen	13
Schmetterlingswiese	14
Die Marionetten sind los	15
Katz und Maus (1)	16
Wie spät ist es, Herr Fuchs?	17
Komm mit, lauf weg	18
Fuchs und Maus	19
Wer hat Angst vor dem weißen Hai?	20
Wer ist die Supermaus?	21
Rot und Blau	22
Katz und Maus (2)	23
Einbruch in den Zoo	24
Lauf- und Fangspiele mit Alltagsmaterialien	
Wäscheklammerfangen	25
Wer verfolgt mich?	26
Ballonjagd	27
Schwein, Maus und Hirsch ... Wer fängt wen?	28
Wir fangen den Drachenschwanz	29
Haiangriff	30
Vogelfänger	31
Rette dich auf die Insel	32
Der Klebezauber	33
Casino	34
Im Land der Pinguine	35
Sammel dich reich	36
Lauf- und Fangspiele mit Sportgeräten	
Räuberkönig	37
Mattenfangen	38
Zombielauf	39
Zaubersteine rauben	40
Thronfolger	41
Hinter Gittern	42
Polizei und Dieb	43
Besuchstag im Hort	44





Die besten Lauf- und Fangspiele

von Marina Schober

mit Illustrationen von Anne Rasch

Vor allem in der Aufwärmphase des Sportunterrichts setzen Lehrer gern Lauf- und Fangspiele ein. Doch auch bei den Kindern sind sie oft besonders beliebt. Denn mit diesen Spielen können sich Ihre Schüler so richtig austoben. Es gibt sehr abwechslungsreiche und kreative Spielideen, die ganz nebenbei wichtige motorische und soziale Fähigkeiten und Fertigkeiten schulen. Die besten Lauf- und Fangspiele haben wir in diesem Heft für Sie zusammengestellt.

Inhalt und Einsatz des Materials

Das Heft enthält 39 Lauf- und Fangspiele. Meist erklären die Lehrer im Sportunterricht zunächst den Ablauf eines neuen Spiels, anschließend versuchen die Kinder, es umzusetzen. Das vorliegende Material möchte Ihnen den Weg weg von der lehrerzentrierten Spielanleitung ermöglichen. Es überträgt den Kindern ein gewisses Maß an Selbstständigkeit und Eigeninitiative, indem sie die Spielregeln anhand einfacher Schritt-für-Schritt-Anleitungen selbst erarbeiten können.

Das schult den Teamgeist sowie logische und praktische Fähigkeiten. Natürlich kann die Spielesammlung aber auch als Repertoire für Sie als Lehrkraft dienen. Oder aber die Kinder nutzen sie eigenständig für die Bewegungspausen.

Zielgruppe

Das Material richtet sich an Kinder der 2.–4. Klasse. Wenn Sie die Spiele vorher erklären, können Sie sie auch in Klasse 1 einsetzen.



Lernziele

Die Kinder sammeln Bewegungserfahrungen und lernen Spiele kennen, die sie auch in ihrer Freizeit oder der Pause nutzen können. Durch Lauf- und Fangspiele lernen die Kinder, fair mit- und gegeneinander zu spielen und ihre Kräfte spielerisch miteinander zu messen. Sie befolgen vereinbarte Spielregeln und haben durch das selbstständige Erarbeiten der Spiele die Möglichkeit, ihre Meinung themenbezogen mit einzubringen. Gleichzeitig lernen sie, wie wichtig es ist, sich an die Gesprächsregeln zu halten, indem man andere Kinder ausreden lässt, sich gegenseitig zuhört und Verständnisfragen stellt. Je nach Spiel werden zusätzlich folgende Bereiche trainiert:

- Schnelligkeit
- Reaktionsfähigkeit
- Ausdauer
- Teamfähigkeit



Aufbau der Kapitel und Spiele

Das Heft gliedert sich in die drei Kapitel

„Lauf- und Fangspiele ohne Material“,

„Lauf- und Fangspiele mit Alltagsmaterialien“

und „Lauf- und Fangspiele mit Sportgeräten“.



Innerhalb der Kapitel sind die Spiele so angeordnet, dass zu Beginn jeweils besonders leicht verständliche Spiele beschrieben werden. Sie sind neben der Überschrift mit einem Stern gekennzeichnet.

Anschließend folgen für die Kinder mittelschwer zu verstehende Spiele. Sie sind mit zwei Sternen markiert. Besonders komplexe Spiele stehen jeweils am Ende der Kapitel und sind mit drei Sternen gekennzeichnet.

Zu jedem Spiel gibt es außerdem folgende Angaben:

- Dauer des Spiels
- benötigte Materialien
- schwerpunktmäßiges Lernziel
- Spielanleitung
- Möglichkeiten zur Differenzierung und Variation



Benötigtes Material

Die Spiele des ersten Kapitels können Sie ohne Vorbereitung im Unterricht einsetzen.

Die Kinder können sie leicht auch im Freien (z. B. auf einer Wiese, dem Bolzplatz oder im Pausenhof) spielen. Wenn bei einem Spiel Markierungslinien benötigt werden, können die Kinder sie variabel im Freien suchen oder mit Stöcken oder Steinchen markieren.

Weil viele Spiele eine konkrete Spielzeit vorgeben, ist es nützlich, wenn Sie eine Stoppuhr dabei haben.

Für die „Lauf- und Fangspiele mit Alltagsmaterialien“ im zweiten Kapitel brauchen Sie z. B. Wäscheklammern, Tücher, Seile, Pappbecher, Reifen, Klebezettel, einen Spielwürfel oder Teppichfliesen.

Das dritte Kapitel „Lauf- und Fangspiele mit Sportgeräten“ enthält Spielideen, für die Sie kleine Kästen, Softbälle, Pylonen, Rollbretter, Turnmatten oder Langbänke brauchen.

Das sind Sportgeräte, die in den meisten Sporthallen zur Verfügung stehen und die für die Kinder leicht einsetzbar sind. Bevor Sie die jeweiligen Sportgeräte einsetzen, sollten Sie mit den Kindern noch deren Transport und Umgang erarbeiten.

Dann kann es losgehen!

*Wir wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg
beim Einsatz des Materials!*



☆ Im Land der Steintrolle ☆



10–15 Min.



kein Material



Schnelligkeit

Spielanleitung:

Steckt ein Spielfeld ab, das groß genug ist, um darin zu rennen. Alle Spieler verteilen sich auf dem Spielfeld. Legt ein Kind fest, das das Kommando zum Spielbeginn gibt. Es zählt laut bis drei.

Dann hat jeder die Aufgabe, so viele andere Spieler wie möglich zu fangen. Als gefangen gilt, wer am Knie berührt wird. Er wird dann zum Steintroll. Wird ein Kind an einem anderen Körperteil berührt, zählt es nicht als gefangen. Versuchen zwei Spieler gleichzeitig, einander zu fangen, wird der zum Steintroll, der zuerst am Knie berührt wird.

Wer gefangen wird, versteinert zum Steintroll. Er muss stehen bleiben und mit einer Hand sein Knie festhalten. Versteinerte Steintrolle können nicht mehr erlöst werden. Sie bleiben bis zum Spielende an Ort und Stelle stehen. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Kind übrig ist. Dieses gewinnt das Spiel. Es darf bestimmen, welcher Körperteil in der nächsten Spielrunde zum Fangen berührt werden muss.



Abwechslung gesucht?

Wenn ihr das Spielfeld verkleinert, wird es schwieriger, den anderen Spielern auszuweichen. So kann man weniger leicht wegrennen und muss den anderen Kindern durch Drehen und Wenden entkommen.

Legt vorher fest, wie viele Kinder man fangen soll, zum Beispiel „Jeder fängt fünf Kinder!“. Wer das zuerst schafft, hat das Spiel gewonnen. Hier reicht wegrennen nicht.



★ Hundehütte ★



15 Min.



kein Material



Reaktionsfähigkeit

Spielanleitung:

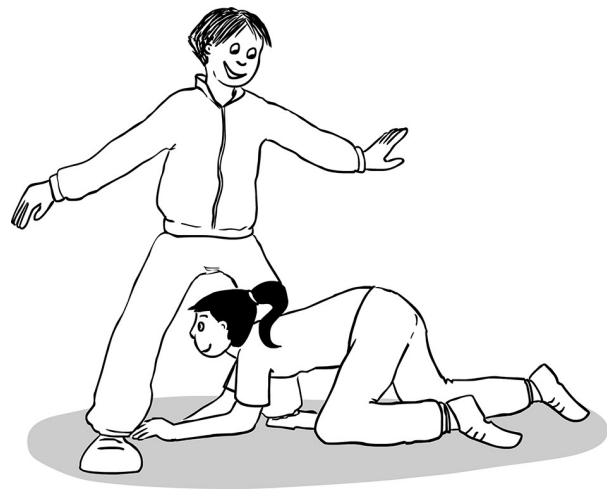
Bildet zwei gleich große Gruppen. Nun gibt die eine Gruppe noch zwei Kinder an die andere ab. Bestimmt einen Spieler oder den Lehrer oder die Lehrerin zum Kommando-Geber.

Die kleinere Gruppe fasst sich an den Händen und stellt sich in einem Kreis auf. Dann können die Spieler die Hände wieder

loslassen. Sie grätschen die Beine. Diese Gruppe stellt nun die Hundehütten dar.

Die größere Gruppe spielt die Hunde. Diese rennen um den Kreis herum.

Wenn der Kommando-Geber „Such!“ ruft, sucht sich jeder Hund eine Hundehütte.



Wer ohne Hundehütte bleibt, ist weiter Hund und muss in der nächsten Runde wieder mitrennen. Wer eine Hütte gefunden hat, wird selbst zur Hundehütte und steht in der nächsten Runde mit gegrätschten Beinen im Kreis. Wer Hundehütte war, wird zum Hund und rennt um den Kreis herum. Nach 15 Minuten beendet der Kommando-Geber das Spiel.

Abwechslung gesucht?

Verändert die Größen der beiden Gruppen: Je mehr Hunde und je weniger Hütten ihr ins Spiel bringt, desto schwieriger wird es. So müssen mehr Hunde um einen Platz in einer Hundehütte kämpfen und umso schneller reagieren.

Ihr könnt auch den Weg der Hunde verlängern, indem sich diese nur in einem bestimmten, größeren Abstand zum Kreis aufhalten dürfen, bis das „Such!“ ertönt.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die besten Lauf- und Fangspiele

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

