

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*100 tolle Sport- und Bewegungsspiele, Klasse 3/4*

Das komplette Material finden Sie hier:

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



# Inhalt

Ein paar Worte vorweg . . . . .	6
1. Fang- und Laufspiele . . . . .	7
2. Ballspiele . . . . .	15
3. Wettspiele . . . . .	27
4. Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele . . . . .	37
5. Wasserspiele . . . . .	49

## Übersicht über die Spiele

F = Fang- und Laufspiele, B = Ballspiele, W = Wettspiele, RG = Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele, WS = Wasserspiele

Titel	Trainiert besonders ...							Dauer	Typ	Seite
	Schnelligkeit	Ausdauer	Kraft und Gewandtheit	Reaktion	Balltechnik	Sozialverhalten	Sprungkraft			
Ab die Post!	X		X			X		mittel	W	28
Affe, Palme, Elefant		X		X				mittel	RG	39
Affenspiel	X	X	X				X	lang	RG	38
Angsthasenabwurf			X	X	X			mittel	B	16
Anhänger-Staffel	X	X	X			X		mittel	W	28
Ausbrecher			X			X		kurz	RG	39
Ausgequetscht	X		X					mittel	WS	50
Ausreißer und Verfolger	X			X	X			kurz	B	16
Ball über die Schnur				X	X	X		lang	B	18
Ballontransport	X		X			X		mittel	RG	40
Ballschlacht			X	X				mittel	B	17
Balltreffer			X		X			mittel	B	17
Ballwelle	X		X	X		X		mittel	B	18
Bauchschmerzen		X		X	X			mittel	B	19
Blinde rollen einen Ball			X					mittel	B	19
Brennball	X	X		X	X	X		lang	B	20
Burgverteidigung			X	X	X			mittel	B	20
Der Vampir erwacht	X			X				mittel	F	8
Der Weiße Hai	X	X	X					mittel	RG	40

Titel	Trainiert besonders ...							Dauer	Typ	Seite
	Schnelligkeit	Ausdauer	Kraft und Gewandtheit	Reaktion	Balltechnik	Sozialverhalten	Sprungkraft			
Die Milchmänner kommen	X	X		X				mittel	F	8
Diener bringen das Frühstück	X		X					mittel	W	29
Dominosteine				X				kurz	WS	50
Dummer August	X		X			X		mittel	W	29
Eierlauf	X		X					mittel	W	30
Elefantenfamilie	X	X				X		mittel	F	9
Elektrische Geräte		X		X				mittel	RG	41
Fangt die Tiere!	X			X				mittel	F	9
Finde deine Freunde!	X			X				kurz	F	10
Fischfang	X	X				X		mittel	F	10
Flinke Räuber	X	X				X		mittel	F	11
Fuchsjagd	X	X						kurz	WS	51
Gefängniswärter			X	X	X	X		lang	B	21
Geselle und Meister	X			X				mittel	RG	41
Goldene Kugeln klauen	X	X	X	X		X		lang	W	30
Haifischflossen fangen			X					kurz	WS	51
Haifischschwimmen	X		X					mittel	WS	52
Hasenjagd					X			mittel	B	21
Hilfe, Außerirdische!	X	X	X					lang	F	11
Hindernislauf	X		X				X	mittel	W	31
Inselhüpfen	X		X			X		mittel	W	31
Kettenfangen	X							mittel	WS	52
Keulentransporter	X		X					mittel	RG	42
Klamottenschwimmen	X		X					mittel	WS	53
Klamottensprung			X				X	mittel	WS	53
Kling – Klong			X	X		X		mittel	RG	42
Krankenwagenfahrt	X		X			X		mittel	W	32
Krebs, Fisch, Weißer Hai!		X		X				mittel	WS	54
Krebsfußball			X	X		X		mittel	B	22
Magnet und Metall				X				mittel	RG	43
Omnibusfahrt	X		X			X		mittel	W	32
Pferderennen	X		X			X		mittel	W	33
Piratenschiff			X					mittel	WS	54
Pitsch-Patsch-Peter	X			X				mittel	RG	43
Popcornlauf	X		X			X		mittel	W	33
Proviant über Bord	X							mittel	WS	55
Räumt die Reifen!	X		X				X	mittel	W	34
Rübenziehen			X			X		kurz	RG	44
Sackhüpfen	X		X				X	mittel	W	34
Salzsäule			X			X		mittel	RG	44
Saubere Wäsche			X		X	X		mittel	RG	45
Schatzsuche			X					mittel	WS	55
Schatzwächter	X		X	X	X	X		mittel	B	23
Schiffe im Nebel			X			X		mittel	RG	45

Titel	Trainiert besonders ...							Dauer	Typ	Seite
	Schnelligkeit	Ausdauer	Kraft und Gewandtheit	Reaktion	Balltechnik	Sozialverhalten	Sprungkraft			
Schlafanzugrennen	X		X					mittel	W	35
Schleppnetz			X			X		mittel	WS	56
Schlüsselrennen	X			X				kurz	F	12
Schmuggler	X		X	X		X		mittel	F	12
Schneeball werfen	X		X	X	X			mittel	B	23
Schwimmende Hunde				X		X		mittel	WS	56
Segelschiffe in Not		X		X				mittel	RG	46
Silber-Tauchen			X				X	mittel	WS	57
Spinnenfamilie	X	X	X	X		X		mittel	F	13
Spinnennetz			X			X		mittel	RG	46
Stürmt den Gipfel!	X		X			X		mittel	F	13
Suppe auslöffeln	X		X					mittel	WS	57
Tablett zur Insel bringen	X		X					mittel	WS	58
Tiger und Löwen	X			X				mittel	WS	58
Tigerball			X	X	X			mittel	B	24
Trefferball	X	X	X	X	X			mittel	B	24
Treff das Ruderboot	X		X		X			mittel	RG	47
Tsetsefliege	X	X		X		X		mittel	F	14
Tunnelfahrt		X						mittel	WS	59
Turnschuhlauf	X							mittel	W	35
Überraschungsball			X	X	X			lang	B	25
Vampirbiss	X			X		X		mittel	F	14
Versteinert	X				X			mittel	B	25
Verzauberte Fische			X	X				mittel	WS	59
Volleyballl gegen Tennisball	X		X	X		X		mittel	RG	47
Wasser marsch!	X		X					mittel	WS	61
Wasserball				X	X	X		lang	WS	60
Wasserball treiben	X		X					mittel	WS	60
Wasserbasketball			X	X	X	X		lang	WS	61
Wasserschwänzchen fangen	X	X		X				mittel	WS	62
Wasserstrudel			X			X		kurz	WS	62
Wer bin ich?		X				X		mittel	RG	48
Wer hat Angst vor dem Wassermann?	X	X	X					mittel	WS	63
Wer ist der schnellste Paddler?	X		X					mittel	WS	63
Zehnerfangen				X	X	X		mittel	B	26
Zwei Hunde, ein Knochen	X			X				mittel	RG	48
Zwei-Felder-Ball (Völkerball)	X	X	X	X	X			lang	B	26

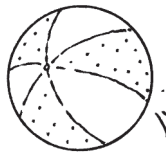
# Ein paar Worte vorweg

Die hier angebotenen 100 Bewegungsspiele eignen sich für die Klassen 3 und 4, also die Altersgruppe der 8- bis 11-Jährigen. Sie wurden für den Sportunterricht konzipiert. Die meisten sind aber auch jederzeit bei jüngeren und älteren Schülern<sup>1</sup> 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:



Fang- und Laufspiele



Ballspiele



Wettspiele



Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele



Wasserspiele

Die Spiele trainieren unterschiedliche Kompetenzen wie Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft und Gewandtheit, Reaktion, Balltechnik, Sprungkraft und Sozialverhalten. Die speziellen Trainingseffekte eines Spiels werden bei der Spielbeschreibung genannt.

Zudem ist dort auch angegeben, wie lange das Spiel in etwa dauert:

weniger als fünf Minuten ☺, länger als fünf Minuten ☹ 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.

Die meisten Spiele arbeiten mit Fantasierollen, in denen die Kinder während der Spiele leben. Erfahrungsgemäß begeben sich die meisten 8- bis 11-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!

<sup>1</sup> Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler immer auch Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.

# 1. Fang- und Laufspiele





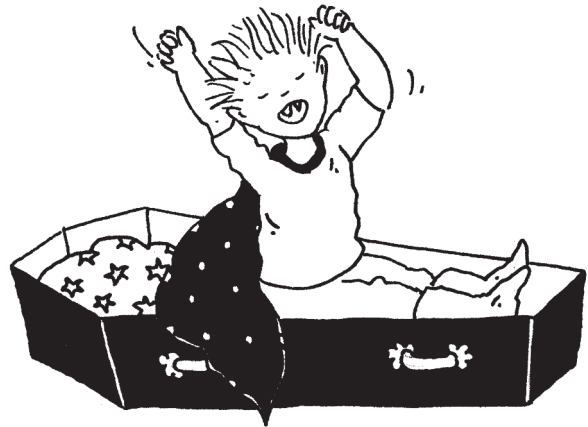
## Der Vampir erwacht

TRAINIERT: Schnelligkeit, Reaktion

DAUER: ●

MATERIAL: Eine kleine Matte, auf der ein offenes Kastenteil liegt

Ein Kind, der Vampir, liegt im Sarg (Kastenteil, das auf der kleinen Matte liegt) und schläft. Alle anderen Kinder laufen in der Halle herum. Wenn der Lehrer zwölfmal auf das Tamburin geschlagen hat, erwacht der Vampir. Er läuft dann in der Halle herum und fängt Kinder. Schlägt der Lehrer einmal auf das Tamburin, so ist es ein Uhr und der Vampir steigt wieder in den Sarg. Die gefangenen Kinder sind nun auch Vampire, die sich um den Sarg herum (auf der Matte) zum Schlafen legen. Wieder laufen die restlichen Kinder durch die Halle, bis um zwölf Uhr der Spuk von Neuem beginnt. Das Kind, das bis zum Schluss nicht gefangen wurde, kann der neue Vampir sein.



## Die Milchmänner kommen

TRAINIERT: Schnelligkeit, Ausdauer, Reaktion

DAUER: ●

MATERIAL: Keins

Der Kreis in der Turnhallenmitte stellt die Bratpfanne dar. Zwei Schüler sind die Köche. Diese laufen um die Bratpfanne herum. Zwei weitere Schüler werden als Milchmänner bestimmt, die an der Turnhallentür stehen. Alle anderen Kinder sind die Bratkartoffeln, die sich in der Pfanne befinden und vor sich hin sprechen: „Brutzel, brutzel, brutzel ...“ Nun klopfen die beiden Milchmänner kräftig an die Tür und die beiden Köche rufen: „Es hat an der Tür geklopft. Die Milchmänner kommen! Ihr Bratkartoffeln, hüpf bloß nicht aus der Pfanne!“ Dann laufen die beiden Köche zur Tür, um diese zu öffnen. Schnell springen die Bratkartoffeln aus der Pfanne und laufen in der Halle herum. Die Köche versuchen nun, diese zusammen mit den Milchmännern wieder einzufangen. Wer abgeschlagen wurde, muss zurück in die Pfanne.

VARIANTEN: Die Fortbewegungsart der Bratkartoffeln kann geändert werden, sodass die Kinder z. B. hüpfen, rollen oder kriechen.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*100 tolle Sport- und Bewegungsspiele, Klasse 3/4*

Das komplette Material finden Sie hier:

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

