

AUFWÄRMSPIELE

Begrüßungsspiel (Anpassung, sehr lustig) **viele Kinder**

Alle Kinder laufen in der Halle zur Musik. Wenn die Musik stoppt, begrüßen sich die Kinder auf jeweils vorher angekündigte Weise:

- Jeder sagt 3 anderen Kinder mit Handschlag „Guten Tag“
- Jeder begrüßt 3 andere Kinder, indem sich beide mit dem Po anstoßen
- Jeder klatscht 3 andere Kinder mit den Händen ab – rechte Hand, linke Hand, beide Hände, Po, Beine grätschen und Hände zw. den Beinen klatschen
- Jeder begrüßt 3 andere Kinder wie einen alten Freund, den man ewig nicht gesehen hat

Die Bewegungsart kann sich verändern

- rückwärts laufen
- seitwärts laufen
- auf allen Vieren – vor, rück, seit
- auf allen Vieren mit dem Rücken zum Boden – vor, rück, seit

McDonald`s Spiel (Gewandtheit, Anpassung) **viele Kinder**

Alle Kinder laufen frei in der Halle. Auf Zuruf des Spielleiters sind folgende Aufgaben zu erfüllen:

- *HAMBURGER* – 2 Kinder legen sich aufeinander
- *CHEESBURGER* – 3 Kinder legen sich aufeinander
- *BIG MAC* – Vier Kinder legen sich aufeinander
- *POMMES FRITES* – Die Kinder machen ihre Köpfe fest und stellen sich in einen Kreis (Pommes-frites-Schüssel)
- *CHICKEN NUGGETS* – Die Kinder machen sich klein, bleiben aber auf den Füßen stehen
- *SALAT* – alle Kinder treffen sich in einem Kreis und legen sich kreuz & quer neben- und übereinander (je nach Salatart)

Feuer – Wasser – Land (Reaktion, Orientierung) **viele Kinder**

Die in der Halle vorhandenen Linien werden als Feuer-, Wasser-, Landlinien festgelegt. Auf Zuruf eines Kommandos (Feuer, Wasser, Land, Blitz, Sturm, Gewitter, Eis ...) muß eine bestimmte Linie aufgesucht werden. Die Fortbewegungsart kann zw. den einzelnen Kommandos verändert werden auf allen Vieren wie ein Hund, Hüpfen wie ein Hase, Krabbeln wie eine Krabbe ...)

Roboterspiel (Orientierung) **ca. 20 Kinder**

Jeweils 2 Partner. Einer spielt den Roboter, einer den Programmierer. Der Programmierer kann den Roboter durch bestimmte Befehle bewegen.

Der Programmierer gibt die Befehle „vorwärts, rechts, links, stop“ durch berühren des Roboters

- *VORWÄRTS* – klopfen zwischen die Schulterblätter
- *RECHTS* – klopfen auf die rechte Schulter
- *LINKS* – klopfen auf die linke Schulter
- *STOP* – 2 x klopfen zwischen die Schulterblätter

Fuchs und Henne (Orientierung) **viele Kinder**

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis (Zaun). 2 Teilnehmer mit verbundenen Augen befinden sich im Kreis. Einer der beiden ist Fuchs, der andere Henne. Der Fuchs muß versuchen, die Henne einzufangen. Nach Aufforderung des Spielleiters müssen sowohl Fuchs als auch Henne einen Laut von sich geben. Die umstehenden Mitspieler stellen den Zaun dar und verhalten sich ruhig.

Schattenlaufen (Reaktion, Anpassung) **viele Kinder**

Die Kinder laufen partnerweise durch die Halle. Auf Kommando werden folgende Anweisungen ausgeführt:

- „1“ der Hintere überholt den Vorderen
- „2“ beide drehen sich um, so wird der Hintermann zum Vordermann
- „3“ der Vordere grätscht die Beine, der Hintere klettert durch
- „4“ der Vordere macht einen Bock, der Hintere springt darüber

Wetterspiel (Reaktion) **viele Kinder**

Alle Kinder laufen zu Musik durch die Halle. Wird die Musik gestoppt, werden vorher besprochene Anweisungen ausgeführt.

Sonne	mindestens 4 Kinder fassen sich im Kreis an den Händen, freuen sich und laufen im Kreis. Man kann die Anzahl der Kinder verändern (genau 4, genau 5, mindestens 5 ...)
Regen	2 Kinder, eines kauert sich auf den Boden, das andere macht mit einem hohen Liegestütz ein Dach über das liegende Kind
Schnee	3 Kinder stellen sich in einem kleinen Kreis zusammen und klopfen sich zur Erwärmung gegenseitig auf Rücken, Po und Beine
Nebel	Alle halten sich mit einer Hand die Augen zu und tasten sich mit der anderen, vorgestreckten Hand durch die Halle. So gehen alle in dichtem Nebel durcheinander.

Sitz Hase - lauf Hase (Ausdauer, Reaktion) **viele Kinder**

Alle Kinder laufen durch die Halle. Jeder darf jedem auf die Schulter tippen und „Sitz Hase“ rufen. Dann muss sich dieser Hase hinsetzen. Einen hockenden Hasen tippt man auf die Schulter und ruft „Lauf Hase“, dann darf er wieder aufstehen und mitlaufen.

- Um nötige Pausen einzubauen, muss jedes Kind abwechselnd einen laufenden Hasen mit „Sitz Hase“ und dann einen sitzenden Hasen mit „Lauf Hase“ beauftragen
- Das Gras wächst so hoch, dass die sitzenden Hasen nicht gesehen werden können und deshalb mit hoch erhobenen Händen klatschen müssen.
- Wenn ein Hase eine Pause braucht, dann darf ein sitzender Hase nur dann erlöst werden, wenn er klatscht. Klatschen sie nicht, dürfen sie eine Pause einlegen.

Platzsuchspiel (Orientierung, Reaktion, Schnelligkeit) **ca. 20 Kinder**

Im Saal verteilt liegen verschieden farbige Reifen. Nach Musik laufen die Kinder im Saal herum. Wenn die Musik stoppt, stellt sich jedes Kind in einen Reifen.

1 Reifen weniger – jenes Kind, das keinen Reifen erwischt hat, gibt die nächste Fortbewegungsart bekannt und darf bei der nächsten Runde wieder mitmachen

„*Farbe*“ - jene Kinder, die in dieser Farbe stehen oder keinen andersfarbigen Reifen erwischt haben, scheiden aus (Farbe wegräumen) – solange spielen, bis ein Sieger ermittelt wurde – es wird aber immer eine neue Fortbewegungsart von den ausgeschiedenen Kindern vorgegeben

Die Löwen sind los! (Schnelligkeit, Mut) **viele Kinder**

2 Schüler werden als „Löwen“ bestimmt, die sich in der Savanne (auf der einen Seite der Halle) auf allen Vieren aufhalten. Alle anderen Schüler sind Afrika-Touristen, die sich ganz nah an die Löwen heranwagen, um sie z.B. zu fotografieren oder vielleicht sogar streicheln. Wenn nun der Spielleiter „Alle Löwen sind los!“, ruft, müssen sich alle Touristen so schnell wie möglich in Sicherheit bringen, indem sie – ohne von den Löwen erwischt zu werden – bis zur anderen Hallenseite rennen. Alle Schüler, die von den Löwen gefangen wurden, gehören beim nächsten Durchgang zur Gruppe der Löwen. Gespielt wird, bis nur noch 3 Touristen vorhanden sind.

Hinweis: Die Löwen dürfen beim Fangen wieder auf 2 Beinen laufen.

Pirat (Schnelligkeit, Sprungkraft) **max. 20 Kinder**

Es werden mehrere Matten in einem Abstand von 1-1,5 m in der Halle ausgelegt, so dass die Schüler mit mehr oder weniger Kraft von Matte zu Matte springen können.

1-2 Piraten (Fänger) sollen nun versuchen, die anderen abzuschlagen. Wer abgeschlagen wurde oder ins Wasser (Boden) gefallen ist, scheidet für kurze Zeit aus und muss sich auf die Bank setzen. Wenn ein Pirat ins Wasser fällt, sind alle, die von ihm gefangen genommen wurden, wieder frei und dürfen erneut am Spiel teilnehmen.

Merkball **max. 20 Kinder**

Wer mit dem Ball getroffen wurde (man hat den Ball nicht gefangen), muss sich auf die Bank setzen. Wenn derjenige getroffen wurde, von dem man abgeschossen wurde, darf man wieder mitspielen.

Wäscheklammer-Fangen **viele Kinder**

Jedes Kind hat eine Wäscheklammer, die man sich auf das Leiberl steckt. Die Kinder müssen nun gegenseitig versuchen, sich die Wäscheklammer zu stehlen und bei sich hinaufstecken. Wer die meisten Wäscheklammern auf seinem Leiberl hat, hat gewonnen.

Häschen im Gebüsch (Reaktion, Schnelligkeit) viele Kinder

Bis auf 2 Kinder stellt sich jedes Kind in einen Reifen. 1 Kind ist der Hase – 1 Kind ist der Fuchs. Der Fuchs muss den Hasen fangen. Läuft ein Hase zu einem anderen Hasen in den Reifen oder ankommende Hase setzt sich im Reifen nieder), muss der andere Hase raus aus dem Reifen und wird nun vom Hund verfolgt. (Dem Hund ist es egal, welchem Hasen er nachläuft). Erwischt der Fuchs einen Hasen, ist der erwischte Hase jetzt der neue Fuchs. Rückabschlagen ist erlaubt. Jeder Hase darf nur zu einem stehenden Hasen in den Reifen laufen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Hasen in den Reifen sitzen. Ruft der Spielleiter „Umkehr“, so ist der Fuchs nun Hase und der Hase nun Fuchs.

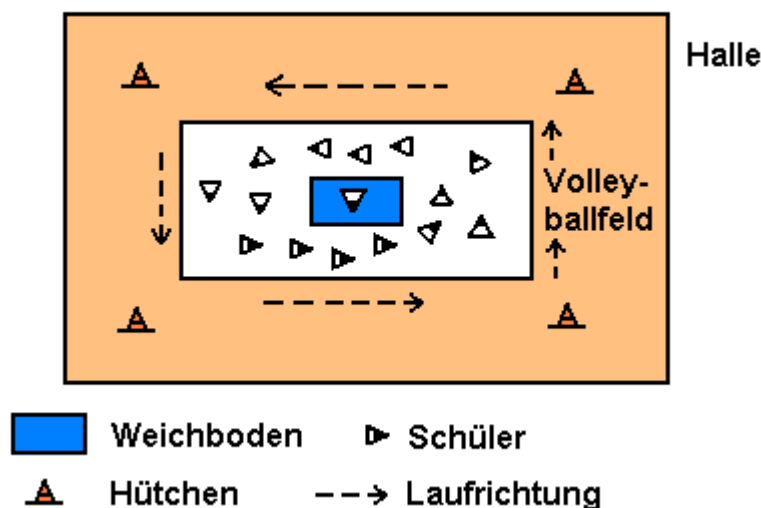
STAFFELSPIELE

Mattenrutsche (Mut, Teamfähigkeit) viele Kinder

Zu dritt an den Händen fassen, zur Weichbodenmatte (WBM) laufen und sich dort mit Schwung auf die Matte schmeißen. Nachdem die Matte ein paar Meter nach vorn gerutscht ist, laufen alle 3 Schüler wieder zurück. Die nächsten 3 Spieler dürfen erst starten, wenn der letzte der Gruppe am Starthütchen angelangt ist. Die WBM mit der glatten Seite nach unten legen

Das Seeungeheuer (Orientierung, Reaktion, Schnelligkeit) viele Kinder

Die Teilnehmer werden in 4 Gruppen geteilt (z.B., Delphine, Haie, Wale, Rochen ...). Ein Teilnehmer ist das „Seeungeheuer“ und stellt sich auf die Weichbodenmatte (WBM), die sich genau in der Mitte der Halle befindet. Alle Kinder laufen gegen den Uhrzeigersinn durch die Halle und umkreisen das Versteck des Seeungeheuers (WBM) – die WBM darf von den Meerestieren nicht betreten werden.



Ruft der Spielleiter z.B. Delphine, so müssen sich alle Kinder der Delphingruppe hinter ihr Markierungshütchen in Sicherheit bringen. Wird ein „Meerestier“ vom Seeungeheuer gefangen oder abgeschlagen, so gehört es ab sofort zur Gruppe der Seeungeheuer und muss mit auf die WBM. Gewonnen hat jene Gruppe, von der noch als letztes ein Meerestier im Ozean schwimmt. Zur besseren Unterscheidung tragen die Seeungeheuer ein Parteiband

Brückenbau (Kraft, Schnelligkeit) **viele Kinder**

Die gesamte Mannschaft – bis auf 2 Spieler – befindet sich auf der Turnmatte. Auf Kommando müssen die 2 übriggebliebenen Schüler der Gruppe eine zweite Turnmatte in günstigem Abstand vor die erste legen. Nun springen alle auf die vordere Matte und 2 andere Spieler legen die nun freigewordene Matte nach vorn. Kein Spieler der Mannschaft – bis auf die jeweiligen Brückenbauer – darf den Boden berühren. Gewonnen hat jene Mannschaft, die zuerst das andere Ufer erreicht hat.

Pferdewagenrennen (Ausdauer, Kraft) **viele Kinder**

Teams mit mehreren Kindern. Ein Kind sitzt auf der Teppichfliese und hält ein Seil in der Mitte das von 2 Pferden (2 anderen Schülern einer Gruppe) – sie halten das Seil am Ende – bis zur anderen Hallenseite gezogen wird. Es bleibt immer nur 1 Pferd des Gespannes auf der anderen Hallenseite. Das andere Pferd und der Fahrer müssen zurück, um den nächsten Schüler der Gruppe abzuholen.

Wikingerschiff (Schnelligkeit) **ca. 15 Kinder**

Alle Spieler der Gruppe setzen sich auf eine umgedrehte Langbank, die auf jeweils 8-10 Gymnastikstäben liegt. Durch gemeinsames Vor- und Zurückwippen aller Gruppenmitglieder muss das Wikingerschiff so schnell wie möglich bis zur anderen Hallenseite gefahren werden. Der jeweils letzte Schüler auf der Bank bringt den hinten frei werdenden Gymnastikstab so schnell wie möglich nach vorn und legt ihn wieder vor die Bank. Danach setzt er sich auf den vordersten Platz des Schiffes usw.

Mattenschlag (Kraft) **8-10 Kinder je WBM**

Alle Schüler einer Mannschaft müssen so schnell wie möglich von der Startlinie zur Ziellinie gelangen, indem sie die große WBM immer wieder umdrehen und dabei auf den Boden fallen lassen.