

TIPPS VON LESERN FÜR LESER

LIEBLINGSSPIELE DER KINDER

Ihr seid dem Aufruf auf unserer Facebook-Seite gefolgt und habt uns die Lieblingsspiele Eurer Kinder geschickt. Drei davon haben wir in *ht junior* 2/12 veröffentlicht, alle übrigen findet Ihr hier. Vielen Dank allen Einsendern!

Anmerkung: Renate Schubert hat bei einigen Spielen noch Variationen hinzugefügt oder den Ablauf aus organisatorischen Gründen etwas angepasst.

TAUSENDFÜSSLER (OHNE/MIT BALL)

(F- bis D-Jugend)

Bänke, kleine Kästen, „Pommes“ oder Teppichfliesen in der Halle verteilen. Ein Kind wird zum „Kopf“ des Tausendfüßlers bestimmt, die andern Kinder stellen sich dahinter auf. Der Tausendfüßler läuft durch die Halle und über die Hindernisse. Auf Pfiff wechselt die „Führung“: Der „Kopf“ geht ans Ende und der Tausendfüßler hat einen neuen „Kopf“.

Es wird so lange gelaufen, bis alle Kinder einmal vorn waren.

Variante: Jedes Kind prellt einen Ball.

Beachte: Der „Kopf“ darf nicht zu schnell sein. Die Gruppe soll zusammenbleiben.

Von Carola Ketelhut

SOS-TICKER

(F- bis E-Jugend)

2 bis 3 Fänger bestimmen. „Getickte“ Kinder stellen sich hin und halten die Hände über dem Kopf („SOS-senden“). Befreiung durch ein Kind, das durch die Beine eines SOS-senden Kindes krabbelt.

Von Carola Ketelhut

PRELLKÖNIG

(F- bis D-Jugend)

Vier Prellzonen mit Bänken oder anderen Materialien abteilen (je nach Größe der Gruppe.). Alle Kinder prellen. Wer einen Prellfehler macht, kommt in das nächste Feld, wer im ersten Feld übrig bleibt ist Prellkönig.

(Am Ende den Raum im ersten Feld ggf. mit den Armen verkleinern, damit es zu einer Entscheidung kommt)

Varianten:

- mit der ungeübten Hand prellen
- prellenderweise den anderen Kindern den Ball herausspielen.

Von Carola Ketelhut

STOPPBALL

Einen Mitspieler, der das Spiel beginnt, bestimmen. Die Mitspieler stellen sich in einem engen Kreis um diesen herum auf.

Der „Beginner“ bekommt einen Ball in die Hand. Je nach Altersklasse kann das ein Soft- oder ein Handball sein. Diesen wirft er hoch. Solange der Ball in der Luft ist, rennen die anderen Mitspieler auseinander. Fängt der Spieler den Ball wieder, ruft er: „STOPP!“ Alle Kinder müssen stehen bleiben. Jetzt versucht er, einen der Mitspieler abzuwerfen. Gelingt ihm dies, muss der Getroffene an seiner Stelle in die Mitte und den Ball werfen. Das Spiel beginnt von vorn.

Varianten:

- Ist der Abstand vom Werfer zu den anderen Kindern zu groß, darf der Werfer sich dem Abzuwerfenden mit 1 bis 3 Schritten (je nach Abstand) nähern.
- Die Kinder auf der Kreisbahn fliehen im Spinnengang, Bärenengang, mit Froschhüpfen, Einbeinsprüngen, paarweise mit Handfassung.

Von Stefanie Peter, aus Dahlewitz

TIPPS VON LESERN FÜR LESER

PARTEIBALL AUF OFFENE KÄSTEN

(F- bis D-Jugend)

Acht Turnmatten werden in einer Hallenhälfte kreisförmig ausgelegt, so dass sich jeweils zwei Matten gegenüberliegen. Auf einer von jeweils zwei gegenüberliegenden Matten befindet sich ein Handball, ein fünfter Ball ist im Spiel. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander und haben das Ziel, den Spielball auf einer der Matten abzulegen, auf der sich kein Ball befindet. Dabei gilt die Dreischrittregel und ein Prellverbot.

Nach Punktgewinnen durch abgelegte Bälle wird das Spiel mit dem Ball von der jeweils gegenüberliegenden Matte fortgesetzt. Dieser Ball ist für beide Mannschaften frei. Welche Mannschaft ist zuerst am jeweiligen Kasten und bringt den neuen Ball ins Spiel?

Diese Spielform stellt eine interessante Herausforderung dar, indem das Spiel an einem anderen Ort fortgesetzt wird, als der Punktgewinn erfolgte. Gleichzeitig ist die Regel, das Spiel mit dem Ball der jeweils gegenüberliegenden Matte fortzusetzen, auch für Spielanfänger schnell und einfach

verständlich. Ist anfangs noch die Herausforderung zu beobachten, die richtige Matte überhaupt zu finden, und mit dem richtigen Ball weiterzuspielen, sind in diesem Punkt bereits nach kurzer Zeit große Fortschritte zu beobachten, sodass sehr schnell die Handlungsschnelligkeit in den Vordergrund rückt.

So muss die Zielsetzung jeder Mannschaft nicht nur lauten, Punkte zu erzielen, sondern auch im Anschluss daran durch entsprechend schnelles Umschalten in Ballbesitz zu bleiben.

Erweiterungen:

- Zur Vielseitigkeitsschulung bietet es sich an, verschiedene Ballarten zu benutzen.
- Steht eine ganze Sporthalle zur Verfügung, können auch in jeder Hallenhälfte acht Matten ausgelegt werden. Gespielt wird weiterhin nur auf einem Mattenkreis, die Regel zur Fortsetzung des Spiels mit dem Ball von der gegenüberliegenden Matte gilt nach wie vor. Allerdings wird das Spiel nun nach Punktgewinnen in der anderen Hallenhälfte fortgesetzt, d.h., der neu ins Spiel gebrachte Ball muss sofort in die andere Hallenhälfte transportiert werden.

Von Christopher Gerking