

Spiele und Aufgaben

Teamspiele und gemeinsame Aufgaben

Tic Tac Toe

3 Reifen oder Markierplättchen werden in drei Dreierreihen nebeneinander aufgelegt. Es werden 2 Mannschaften gebildet, die sich je einer Reihe hinter einer bestimmten Markierung anstellen. Jede Mannschaft erhält 3 gleichfärbige Hütchen. (Jedes Team eine eigene Farbe). Die ersten drei Spieler jedes Teams erhalten je ein Hütchen. Beim Startsignal läuft der erste Spieler zum „Tic Tac Toe“ Feld und setzt ein Hütchen auf das sein Hütchen auf das Feld – läuft zurück und schlägt den 2 Spieler ab. Dieser läuft wieder los und setzt das 2 Hüttchen. Dann der Dritte. Die Spieler hinter dem dritten können dann nach abschlagen nach vorlaufen und ein Hütchen versetzen.

Ziel des Spiels ist es als erste Mannschaft 3 Hüttchen in einer Reihe zu bekommen. (waagrecht, senkrecht, schräg).

Material: 9 Reifen, 3 Hütchen in einer Farbe, 3 Hütchen in anderer Farbe

Heliumstick

5-7 Spieler stellen sich gegenüber auf und erhalten vom Spielleiter einen gemeinsamen Stab zwischen Daumen und Zeigefinger gelegt. Ziel des Spiels ist es, dass alle den Stab gemeinsam auf den Boden ablegen ohne dass jemand den Kontakt vom Stab verliert. Wenn ein Kontakt fehlt muss wieder von oben gestartet werden.

Material: Stäbe

Moorüberquerung

Die Spieler befinden sich mitten in einem Sumpf und müssen versuchen von hier wegzukommen. Die Gruppe bekommt eine Anzahl von Teppichfließen (ca. 5 weniger als Spieler). Die Spieler dürfen nicht ins Moor treten und müssen aufs sichere Land gelangen. Die Teppichfließen dürfen ins Moor gelegt und betreten werden. Jede Fließe, die im Moor liegt muss von einer Person berührt werden. Teppichfliesen, die im Moor liegen und nicht berührt werden, werden weggenommen.

Varianten:

- Wer ins Moor tritt wird blind, ihm werden die Augen verbunden etc.
- Wenn eine Person in den Sumpf steigt, muss erneut begonnen werden
- Alle Teilnehmer müssen in ständigem Körperkontakt bleiben

Material: Teppichfliesen (Nach Anzahl der Spieler minus 5. Mindestens jedoch 3)

Leute zu Leute

Alle Spieler laufen in der Turnhalle umher. Auf Signal des Spielleiters Bleiben alle stehen und der Spielleiter ruft. 1,2,3,4,5,..... Leute zu Leute. Die Spieler bilden möglichst schnell eine entsprechende Gruppe und dann sagt der Spielleiter z.B. 3 Hände, 2 Füße. Die gebildeten Teams haben nun die Aufgabe möglichst schnell gemeinsam diese Anzahl an Händen und Füßen einen Bodenkontakt herzustellen – nicht mehr und nicht weniger wie angegeben.

Material: keine, ev. Matten in der Turnhalle ausgelegt

Reifenkreis

Die Spieler stehen im Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Reifen wird in die Gruppe gegeben. Dieser soll einmal im Kreis herumwandern, ohne dass sich die Spieler loslassen.

Material: 1 – 2 Reifen

Überquerung weniger Füße

Ein Team aus einer bestimmten Anzahl von Personen muss eine Strecke von A nach B überqueren z.B.: 10 Kinder 8 Füße

Material: keine

Fesselwurm

Die Hände und Füße werden abwechselnd aneinandergebunden. Anschließend muss die Gruppe eine Strecke zurücklegen oder Hindernisse überwinden.

Material: Seile

Gordischer Knoten

Die Spieler stellen sich im Kreis auf, schließen die Augen und gehen mit vorgestreckten Armen auf die Mitte zu. Dort fassen sie mit jeder Hand je eine Hand eines anderen Spielers. Alternativ können die Spieler auch eng zusammenstehen und dann eine andere Hand suchen. Dadurch bildet sich ein wirrer Knäuel. Aufgabe ist – ohne die Hände loszulassen – durch Drüber- und Drunter steigen den Knoten so zu entwirren, dass eine (oder mehrere) geschlossene Menschenketten entstehen.

Material: keines

Fang- und Abschlagsspiele

Einhaken

Partneraufstellung: einhaken. Ein Paar teilt sich in Fänger und Gejagtem. Der Gejagte hakt sich irgendwo ein, bevor er gefangen wurde; somit wird der Partner aus der zweier Gruppe der frei ist zum Jäger und der Jäger wird zum Gejagtem.

Varianten: leichter: Jäger bleibt immer der Gleiche, bis er ein Kind gefangen hat.

schwerer: Die Paaraufstellung bewegt sich frei im Raum

Material: keines

Gefängnissspiel

Gespielt wird in einem Hallendrittel mit zwei Mannschaften zu je 7 (oder mehr) Spielern. Die Weichbodenmatte wird in die Hallenmitte gelegt. Eine Mannschaft, die "Gefängniswärter", postiert sich um die Matte und hat zum einen die Aufgabe, die Matte, "das Gefängnis", zu verteidigen und zum anderen die gegnerischen Spieler, die "Flüchtlinge", abzuschlagen. Die abgeschlagenen Spieler begeben sich sofort auf die Matte, in der Hoffnung, von ihren noch freien Mitspielern freigeschlagen zu werden, die ihrerseits aufpassen müssen, nicht von den Gefängniswärttern gefangengenommen zu werden.

Material: Weichboden, Mannschaftsbänder;

Inselball

Gespielt wird in der ganzen Halle. Es werden 3 Mannschaften gebildet. Jede Gruppe nimmt sich eine Turnmatte und legt sie dort ab, wo sie meint, dass es für den Spielverlauf günstig ist. Alle drei Mannschaften spielen gegeneinander. Jede Mannschaft soll sich nun die Bälle so geschickt zuwerfen, dass sie die gegnerischen Spieler abwirft. Jeder Spieler, der getroffen wurde, muss sich auf seine "Insel" zurückziehen (Turnmatte). Von hier aus kann man sich aber wieder befreien, indem man einen gegnerischen Spieler mit dem Ball abwirft. Gespielt wird solange, bis eine Mannschaft alle anderen Spieler auf die "Inseln" verbannt hat.

Material: 3 Turnmatten, Bälle

Mattencrash

Wenigsten 2 Kinder setzen sich Rücken an Rücken auf die Mattenmitte und versuchen sich gegenseitig runter zu schieben.

- es gilt nur Rücken an Rücken
- wer letzter auf der Matte ist gewinnt.
- Gewinner mehrerer Runden können wieder gegeneinander catchen.

Variation:

Alle Spieler auf die Matte schieben, schubsen, drücken sind erlaubt (kratzen, beißen, spucken, treten, Hose runterziehen, ... sind verboten). Gewinner ist der Mattenkönig

Mattentransport

Ein Kind darf sich auf den Weichboden legen. Alle Anderen heben den Weichboden hoch und transportieren das Kind von A nach B.

Variante mit 2 Teams: Staffelbewerb

Material: 1-2 Weichböden

Schiffe versenken

Es werden je nach Gruppengröße ein oder zwei Fänger bestimmt. Alle übrigen Spieler erhalten einen Gymnastikreifen (ihr Schiff). Sie halten den Reifen parallel zum Boden um ihre Hüfte. Wirft ein Fänger den Ball durch einen Reifen, so ist das Schiff versenkt. Der Spieler bleibt stehen, legt seinen Reifen auf den Boden. Er kann durch Mitspieler erlöst werden, die ihn in ihren Reifen aufnehmen. So können bis zu vier Spieler in einem Schiff fahren. Das Spiel endet, wenn alle Schiffe versenkt sind.

Material: Reifen und Bälle