

KÜBLER

SPORT

...macht Schule

KÜBLER SPORT GmbH • Karl-Ferdinand-Braun-Str. 3 • 71522 Backnang • Tel. (071 91) 9570-0 • Fax 9570-10 • info@kuebler-sport.de



Spielanleitung mit Tipps und Tricks

Artikel S9601

SPIELE-KISTE

Soft Touch-Volleyball

Ball für Spiel und Freizeit, gute Sprungkraft, robust Größe: Ø 205 mm, 200 g.

V9903 Anzahl 1

Softvolley

Der Softball wird möglichst lange „volley“ in der Luft gehalten, nur mit einem Körperteil (z.B. mit dem linken oder rechten Fuß), abwechselnd mit verschiedenen Körperteilen (z.B. mit den Füßen, den Oberschenkeln, den Händen, mit dem Kopf) oder mit beiden Händen (z.B. durch Pritschen). Softvolley kann auch zu zweit oder in der Gruppe gespielt werden.

Ballprobe

An einer freien, möglichst ebenen Wand muss ein Schüler mit dem Ball verschiedene Aufgaben mit verschiedenen Wiederholungszahlen bewältigen. Macht er einen Fehler, kommt der nächste dran.

- Beispiel:
- 5mal: Mit einer Hand werfen, mit beiden Händen fangen.
- 4mal: Mit einer Hand werfen, einmal aufspringen lassen, mit beiden Händen fangen.
- 3mal: Beliebig werfen, einmal klatschen, beliebig fangen.
- 2mal: Beliebig werfen, dreimal klatschen, beliebig fangen.
- 1mal: Unter dem angehobenen Bein durchwerfen, fangen.

Völkerball verkehrt

Zwei Mannschaften sind mit jeweils einem Spieler in ihrem Feld vertreten. Der Rest steht währenddessen um das gegenüberliegende Feld herum. Durch Abwerfen der Gegenspieler darf man ins Feld zurückkehren. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Spieler im Feld hat.

Weitere kleine Ballspiele

z.B. Ball über die Schnur, Mini-Volleyball, Fußballtennis, Rollball, Jägerball.

Ab 5 Jahre, für 1-4 Kinder

Das bekannte und beliebte Hüpfspiel mit vielen neuen Figuren und den dazu passenden Spruchversen.

1. Die Grundstellung

- Bei 1 Spieler - wird der Gummi zwischen 2 Stühlen gespannt.
 - Bei 2 Spielern - wird der Gummi zwischen einem Spieler und einem Stuhl gespannt, der andere Spieler hüpf.
 - Bei 3 Spielern - wie Beispiel Grundstellung.
 - Bei 4 Spielern - jeweils paarweise halten und paarweise nacheinander hüpfen.
- (Die beiden Kinder, die den Hüpfgummi halten, werden bei allen folgenden Figuren nicht mehr gezeigt.)

2. Die Grundsprünge

a) „Mitte“

Aus einer beliebigen Stellung mit geschlossenen Beinen zwischen beide Gummizüge springen.

b) „Grätsche“

Aus einer beliebigen Stellung mit weit gegrätschten Beinen innerhalb oder außerhalb der beiden Gummizüge zum Stehen kommen.

c) „Raus“

Aus einer beliebigen Stellung mit geschlossenen Beinen rechts oder links neben beide Gummizüge springen. Dieser Sprung bildet stets den Abschluß einer Figur. Neben diesen drei Grundsprüngen gibt es eine Vielzahl besonderer Sprünge, die jedoch bei der Darstellung der einzelnen Figuren den Abbildungen zu entnehmen sind.

3. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade

a) Unterschiedliche Höhe:

- leicht (Das Gummiband läuft bei den haltenden Kindern um die Knöchel)
- mittel (Das Gummiband läuft um die Waden)
- schwer (Das Gummiband läuft um die Knie)
- sehr schwer (Das Gummiband läuft um die Hüften)

Gummitwist

Leuchtend buntes Gummiband, ca. 5 m lang, geeignet für eine Vielzahl beliebter und bewährter Hüpfspiele.

G4349



b) Unterschiedliche Weite:

- leicht (Die beiden Kinder halten das Gummiband mit gegrätschten Beinen)
- mittel (Die beiden Kinder halten das Gummiband mit geschlossenen Beinen)
- schwer (Die beiden Kinder halten das Gummiband mit nur einem Bein)
- sehr schwer (Die beiden Kinder halten das Gummiband mit weit ausgegrätschten Beinen)

c) Der bewegliche Hüpfgummi „Wackelpudding“

Die beiden Kinder, die den Hüpfgummi halten, öffnen und schließen in regelmäßigem Rhythmus ihre Beine, so dass der Hüpfgummi ständig in Bewegung ist, wenn das dritte Kind springt. Noch schwieriger wird es, wenn die beiden Kinder ihre Beine einmal nach rechts überkreuzen, dann in die Ausgangsstellung zurückgehen und dann nach links überkreuzen usw.

„Ziehpass“

Die Kinder bücken sich und ziehen oder verschieben den Gummi beliebig mit den Händen.

4. Wann wird gewechselt?

Sobald das hüpfende Kind einen Fehler macht (z.B. falscher Sprung, falsche Reihenfolge, falscher Text usw.) wird gewechselt. Das nächste Kind kommt an die Reihe.

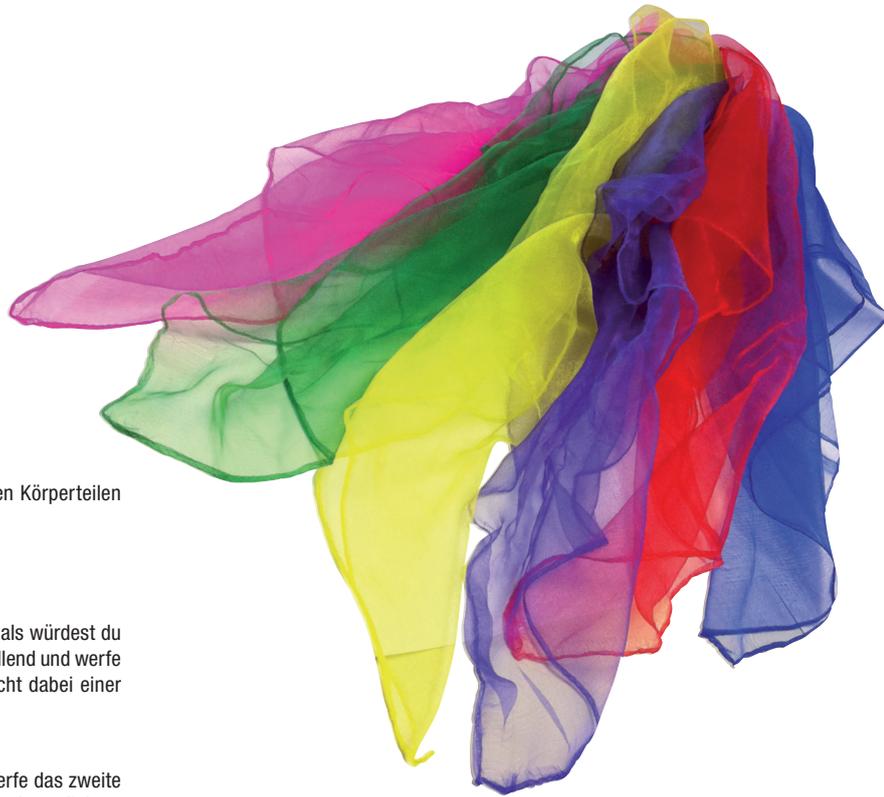
5. Die verschiedenen Figuren

Jede Figur besteht aus einer Anzahl von Einzelsprüngen. Damit man sich den Ablauf der Sprünge besser merken kann, spricht man beim Springen einen Vers, der in seinen Silben und Wörtern genau zu den Sprüngen passt. Der Vers ist jeweils bei den Abbildungen der Figuren mitabgedruckt.

Jongliertücher

Die großen Chiffontücher (70x70 cm) fliegen langsam und sind so hervorragend geeignet für das Erlernen des Jonglierens. Das Jonglieren mit den Tüchern benötigt nicht viel Raum und ist problemlos auch im Klassenzimmer oder in der Aula möglich. Ein sorgfältiger Umgang erhöht die Lebensdauer!

M6500 **Anzahl 10**



Schwebende Tücher

Tücher hochwerfen und wieder auffangen. Sie können auf verschiedenen Körperteilen schweben und im Laufen durch die Luft an den Körper gepresst werden.

Tuchjonglage (Kaskade)

1. Schritt – ein Tuch: „

Halte das Tuch mit einer Hand vor die Körpermitte. Werfe das Tuch hoch, als würdest du winken, und lass los. Fange das Tuch mit der anderen Hand nach unten krallend und werfe auf gleiche Weise wieder zurück. Die Wurf- und Fangbewegung entspricht dabei einer liegenden 8.“

2. Schritt – zwei Tücher:

„Werfe nun zwei Tücher im Wechsel: rechts – links – fangen – fangen. Werfe das zweite Tuch, wenn das erste am höchsten Punkt ist. Werfe immer im Wechsel: rechts – links – fangen – fangen, links – rechts – fangen – fangen usw. .“

3. Schritt – drei Tücher:

„Halte zwei Tücher getrennt in der rechten Hand, ein Tuch in der linken. Werfe rechts – links – rechts – links usw.“

Würfelfußball

Dies ist ein Fußballspiel mit einem Würfel anstelle eines Balles. Ein Team (bestehend aus drei Mitspielern) erhält die ungeraden Zahlen und verteilt diese auf die drei Mitspieler. Die andere Gruppe bekommt die geraden Zahlen. Man einigt sich, wer in der Feldmitte anstoßen darf. Danach darf immer derjenige schießen, dessen Zahl oben liegt. Als Tor wird eine Wand oder eine Linie gewählt, ansonsten gelten die normalen Fußball-Regeln.

Bodenkontakt

Die Kinder gehen oder joggen im Raum. Auf ein Zeichen hin wirft ein Kind den Würfel. Die Anzahl der gewürfelten Augen gibt an, mit wie vielen Körperteilen (Hände, Ellbogen, Knie, Füße) die Kinder gleichzeitig den Boden berühren müssen.

Atomspiel

Die Kinder gehen oder joggen im Raum. Auf ein Zeichen hin wirft ein Kind den Würfel. Die Kinder müssen sich nun zu Gruppen mit so vielen zusammentun, wie der Würfel Augen zeigt.

Würfel-Computer
Die Kinder gehen oder joggen im Raum. Auf ein Zeichen hin wirft ein Kind den Würfel.

Die Zahl, die gewürfelt wird, gibt an, welche Bewegung folgt:

- | | | |
|------------|--------------|--------------|
| 1 = Drehen | 2 = Hinlegen | 3 = Strecken |
| 4 = Hüpfen | 5 = Gehen | 6 = Krabbeln |

Spiele-Salat

Für eine längere Bewegungspause eignet sich der Spielesalat, der zunächst aus sechs Spielen besteht, die allen Kindern bekannt sein müssen. Welches Spiel durchgeführt wird, entscheidet die Augenzahl des Würfels.

Beispiele:

- | | | |
|--------------------|-----------------------|--------------------------------------|
| (1) Schwarzer Mann | (2) Ochs am Berg | (3) Verstecken |
| (4) Katz und Maus | (5) Gordischer Knoten | (6) Fischer, wie tief ist das Wasser |

Weitere bekannte Spiele können nach und nach diese Spiele ablösen, so dass eine Spielesalat entsteht.

Im Rahmen von Wochenplan und Freiarbeit können die Kinder selbst neue Spiele erfinden.



Schaumstoffwürfel

für viele Lernspiele, rot, blau, grün sortiert.
G4060 16 x 16 x 16 cm **Anzahl 1**

Softwurfscheiben

Die weichen Wurfscheiben haben einen Durchmesser von 25 cm. Sie sind gefahrlos auch in größeren Innenräumen verwendbar. Je sorgfältiger sie behandelt werden, um so länger halten sie!

D3135 **Anzahl 4**

Frisbee-Spiele - Auf etwas werfen

Man wählt ein bestimmtes Ziel aus oder baut ein Ziel auf, das aus einer gewissen Entfernung getroffen werden soll.

Durch etwas hindurchwerfen

Aufgabe ist es, aus einem festgelegten Abstand durch ein Ziel, z. B. einen aufgehängten oder einen rollenden Reifen, zu werfen.

In etwas hineinwerfen

Die Scheibe soll aus einem bestimmten Abstand in ein Ziel (z. B. eine Tonne) oder eine Zone hineingeworfen werden.

Frisbee-Parteiball

Die Spieler versuchen, sich die Scheibe so oft wie möglich zuzupassen. Die gegnerische Mannschaft versucht, dies durch Abfangen der Scheibe ohne Körperkontakt zu verhindern.

Frisbee-Mannschaftsspiel auf Tore

Zwei Mannschaften spielen mit einer Scheibe auf Tore. Wer im Besitz der Scheibe ist, darf nicht mehr laufen, sondern muss passen oder auf das Tor werfen. Körperkontakt ist nicht erlaubt.



Profi-Speed-Glider

ein Freizeitvergnügen für jedes Alter, Schnur
240 cm lang, Glider 20 cm.

D3145 **Anzahl 1**



Jonglierringe

Die bunten, unterschiedlich großen Jonglierringe aus Kunststoff reizen zum Erlernen von Jonglierkunststücken. Die Verwendung ist an jedem Ort ohne großen Raumbedarf möglich. Würfesollten aber aus Sicherheitsgründen unterlassen werden. Juniorgröße: 24 cm Ø, Farben bunt sortiert:

M6541

Anzahl 3



Jonglage mit Ringen

Das Muster der Ringjonglage entspricht demjenigen der Balljonglage, aber im Gegensatz zu den Bällen werden die Ringe durch Finger und Daumen senkrecht gehalten, geworfen und gefangen:

„Werfe die Ringe locker mit einer Bewegung aus dem Handgelenk nach oben, so dass der Ring genügend Rotation bekommt, die für Stabilität sorgt.“

- Übe zuerst wieder mit einem, mit zwei und dann mit drei Ringen.“
- Tipp: Halte die Hände etwas höher als bei der Balljonglage!

Junior-Tennis-Sets

Diese einfachere Spielvariante des Tennis kann mit oder ohne Netz nahezu überall problemlos gespielt werden. Ein Set umfasst zwei Kunststoffschläger und einen Softtennisball.

D3115

Anzahl 1



Tennis-Kunststückchen

Wer kann den Ball am häufigsten ...

- mit der rechten Hand auf der Vorhandseite nach oben spielen?
- mit der rechten Hand auf der Rückhandseite nach oben spielen?
- mit der linken Hand auf der Vorhandseite nach oben spielen?
- mit der linken Hand auf der Rückhandseite nach oben spielen?
- nach oben spielen und dazwischen die Schlägerfläche um- und zurückdrehen?
- nach oben spielen und dazwischen die Schlägerfläche abwechselnd umdrehen?
- mit der Kante seines Schlägers nach oben spielen?
- abwechselnd mit der Kante und mit der Schlägerfläche nach oben spielen?

Tennis

- Zwei oder mehrere Spieler spielen sich den Ball über ein Netz (eine Leine) mit Bodenkontakt zu.
- Ein Team versucht, den Ball so über das Netz (die Leine) zu spielen, dass er im Feld des Gegners zweimal aufspringt. Zählweise wie beim Tennis.

Volleytennis

- Zwei oder mehrere Spieler spielen sich den Ball über ein Netz (eine Leine) direkt zu.
- Ein Team versucht, den Ball so über das Netz (die Leine) zu spielen, dass er im Feld des Gegners aufspringt. Zählweise wie beim Volleyball.

"CESTA" /Flip - Toss - Spiel

Geschicklichkeitsspiel mit variabler Wurf- und Fangtechnik. Macht immer mehr Spaß, je öfter man damit spielt. Komplett-Set mit 2 Schaufelschläger und 1 Lochball. Schläger 40 cm lang, Lochball 9 cm Ø. Nicht für harten Boden geeignet.

S6915

Anzahl 1



Beach-Catchball-Sets

Geschicklichkeitsspiel mit variabler Wurf- und Fangtechnik

Macht immer mehr Spaß, je öfter man damit spielt. Komplett-Set mit 2 Schaufelschläger und 1 Lochball. Schläger 40 cm lang, Lochball 9 cm Ø. Den Ball mit den Schaufelschlägern zu werfen und zu fangen, ist eine ganz neue Bewegungserfahrung.

Cesta / Flip-Toss-Spiel

Zwei Spieler werfen sich den Ball über eine bestimmte Entfernung abwechselnd zu und fangen ihn mit dem Schaufelschläger. Variationen: - Handwechsel, - als Wettspiel (welches Team schafft die meisten Wiederholungen ohne Fehler?).

Maxi Cesta / Flip-Toss-Spiel

Zwei Spieler müssen versuchen, den Ball über eine möglichst weite Strecke zu werfen und zu fangen. Cesta / Flip-Toss-Spiel über die Schnur Es wird 2:2 über eine Leine (Netz) gespielt. Ziel ist es, den Gegner in seinem Feld durch geschicktes Werfen auszuplatzen.

Soft-Fußball Ø 20 cm

Soft-Fußball für drinnen und draußen. Ideal zum Spielen ohne Verletzungsgefahr. Diesem Ball geht nie die Luft aus. Farben rot/gelb/blau sortiert.

G8669

Anzahl 1



Tor, Tor, Tor ...

hier können schon die Kleinsten ihre ersten Fussballerfahrungen sammeln und geht mal ein Schuss daneben kann nicht viel passieren denn der Ball ist aus weichem Schaumstoff.

Superball

aufblasbar, Ø 24 cm, superleicht und weich mit hoher Sprungkraft, keine Verletzungsgefahr. Farblich sortiert.

D9921

Anzahl 1



Indiaca-Bälle

Das Indiaca ist ein abgeflachter Handschlagball mit vier Führungsfedern, die bewirken, dass der Ball schlaggerecht mit dem gepolsterten Boden auf den Spielpartner zufliegt. Es wird mit der flachen Hand gespielt. Indiaca kann nahezu überall, also auch auf dem Pausenhof gespielt werden.

Sicherheitshinweis:

Vorsicht in der Nähe von zerbrechlichen Gegenständen! Damit die Indiacas länger halten, sollten sie möglichst nicht am Federbusch angefasst werden. Bei Bedarf sind die Federn austauschbar.

S7110

Anzahl 1

Indiaca non-stop

Ziel ist es, den Ball alleine, zu zweit oder in einer Gruppe so lange wie möglich in der Luft zu halten.

Variationen:

- nur mit der rechten Hand spielen,
- nur mit der linken Hand spielen,
- abwechselnd mit links oder rechts spielen,
- beim Spiel zu mehreren darf jeder bis zu dreimal hintereinander spielen,
- über eine Leine (ein Netz) spielen.

Indiaca-Volleyball

Ziel ist es, den Ball so über eine Leine (ein Netz) zu spielen, dass der Gegner den Ball nicht mehr zurückschlagen kann, bzw. dass der Ball zu Boden fällt. Zählweise wie beim Volleyball. Es kann 1:1 oder mit Teams gespielt werden. Innerhalb eines Teams muss das Indiaca spätestens nach der 3. Berührung über das Netz.

Indiaca-Ball über die Schnur

Leichtere Variante des Indiaca-Volleyballs: Das Indiaca darf gefangen werden.

Indiaca-Tennis

Es wird mit einem Holz- oder Kunststoffschläger gespielt. Spielidee und Regeln wie beim Indiaca-Volleyball.

Indiaca-Wettspiel

Der Tonne liegt eine Spielanleitung mit Regeln für das offizielle Wettspiel des Deutschen Turnerbundes bei.



Catchbälle

Jeder Finger dieses Wurfgeräts aus weichem Kunststoff trägt eine Ziffer zwischen 0 und 5, die leichter an der entsprechenden Farbe zu erkennen ist. Je nachdem, welcher Finger gefangen wird, gilt die entsprechende Zahl. Mit diesem Spiel kann einerseits die Koordination geschult werden, andererseits werden spielerisch die Rechenfähigkeiten durch Addieren oder Multiplizieren verbessert. Sicherheitshinweise:

- relativ großer Raumbedarf
- bei unsachgemäßem Gebrauch können zerbrechliche Gegenstände zu Bruch gehen.

S6913 **Anzahl 1**

Catchball-Spiel

Es geht darum, sich den Catchball so zuzuwerfen, dass er an einem seiner farbigen Finger gefangen werden kann, die mit unterschiedlichen Zahlen versehen sind – je höher die Zahl, umso besser. Man kann die Zahlen addieren, aber auch multiplizieren.

Einzelspiel

Beim Einzelspiel spielen die beiden werfenden und fangenden Partner gegeneinander. Die Spieler sollten vereinbaren, dass sie sich den Ball möglichst genau und ohne Rotation zuwerfen. Jeder Spieler zählt seine durch das Fangen der entsprechenden Finger erzielten Punkte zusammen oder multipliziert sie. Das Spiel ist beendet nach einer vorher festgelegten Anzahl von Würfeln oder bei Überschreiten einer Punktegrenze.

Mannschaftsspiel

Beim Mannschaftsspiel kann der Catchball innerhalb einer Mannschaft oder zwischen den Mannschaften zugeworfen werden.



Stelzenrollen aus PVC

mit verstärktem Laufrand und Kunststoff-Griffseil, 12 cm hoch, 10,5 cm Ø, in Farben sortiert.

P2907 **Anzahl 3 Paar**

Laufen auf Stelzenrollen

Auf Stelzenrollen kann man sich vorwärts oder seitwärts fortbewegen, kleine Hindernisse übersteigen, einen Parcours bewältigen oder gegen andere um die Wette laufen.

Stelzenrollen-Echo

Ein Kind gibt mit einem Fuß den Rhythmus vor, den das Kind auf Stelzenrollen übernimmt.



Moosgummibälle

Die Moosgummibälle (d=63 mm, 65 g) in verschiedenen Farben sind für das Jonglieren gut geeignet, aber auch bei vielen kleinen Spielen einsetzbar. Das Jonglieren mit den Bällen beansprucht wenig Raum und ist deshalb auch in der Aula oder im Klassenzimmer möglich.

Sicherheitshinweis bei Wurfspielen:

- Abstand zu anderen Aktivitäten;
- Vorsicht in der Nähe von zerbrechlichen Gegenständen.

S6554

Anzahl 20



Billard

In der Halle oder auf dem Allwetterplatz wird in einem abgegrenzten Bereich mit Gymnastikstäben auf geöffnete Bodendeckel liegend Pool-Billard gespielt.

Balljonglage (Kaskade)

1. Schritt – ein Ball:

„Werfe den Ball vor dem Körper etwas über Kopfhöhe in die andere Hand und auf gleich Weise wieder zurück. Die Wurf- und Fangbewegung entspricht dabei einer liegenden 8.“

2. Schritt – zwei Bälle:

„Halte in jeder Hand einen Ball. Werfe einen Ball wie oben. Werfe den zweiten Ball, wenn der erste Ball den höchsten Punkt erreicht hat. Die Bälle wechseln so die Hände. Werfe immer im Wechsel: rechts – links – fangen – fangen, links – rechts – fangen – fangen.“

3. Schritt – drei Bälle:

„Nimm zwei Bälle in die rechte und einen Ball in die linke Hand. Werfe: rechts – links – rechts – links usw. .“

Springseile

Die bunten Springseile aus Multigarn sind 300 cm lang und durchgehend 9 mm stark. Das Seil sollte beim Springen nicht um die Handgelenke geschlungen werden, sondern in der richtigen Länge locker zwischen Daumen und den anderen Fingern liegen. Das Springseil hat die richtige Länge, wenn die Kinder mit beiden Beinen in dem Seil stehen und die Seilenden etwa bis zur Achselhöhle reichen. Mit dem Seil sollte nicht in der Nähe von fliegenden und rollenden Spielgeräten gesprungen werden.

G4340

Anzahl 5

Seilspringen

Seilspringen ist alleine oder mit Partnern möglich, man kann das Seil vorwärts oder rückwärts schwingen, man kann auf einem Bein springen, abwechselnd links und rechts, beim Springen vorwärts, rückwärts oder seitwärts laufen, mit dem Seil doppelt schwingen oder das Seil kreuzen:

Home-base: Mit dem Seil auf der Stelle hüpfen; Hände ungefähr in Hüfthöhe – Knie leicht gebeugt.

Can-Can: Mit Tempowechsel langsam – schnell;

Jumping Jack: Sprünge in der leichten Grätsche (offen – geschlossen);

Criss-Cross: Achterschlagen (Seilkreuzen vor dem Körper) im Stand oder im Laufen;

Eleven-Jump: Springen auf einem Bein (Beinwechsel) oder Springen mit Doppelschwung.

Manchmal zählen Kinder die Zahl ihrer gelungenen „Hüpfer“ oder sagen Verse auf, um festzustellen, wie weit man kommt, bis das Seil an die Füße schlägt, etwa:

- „Eins, zwei Polizei, • drei, vier Offizier, • fünf, sechs alte Hex, • sieben, acht Platz gemacht, • neun, zehn bleib nicht stehn.“ •

Springen im Duett

- Zwei Kinder hüpfen nebeneinander, wobei jedes mit der Außenhand ein Seilende hält. (Duo-Swing)
- Ein Kind schwingt das Seil, das andere steht davor und springt mit (Duo-Jump).
- Propeller In der Mitte des Kreises dreht sich ein Kind um seine eigene Achse und schwingt dabei ein Seil langsam herum. Die Kinder auf dem Kreis müssen rechtzeitig hoch springen, um nicht vom Seil getroffen zu werden. So hüpf schließlich der ganze Kreis nacheinander in die Höhe. Wer getroffen wird, geht in die Mitte zum Schwingen.

