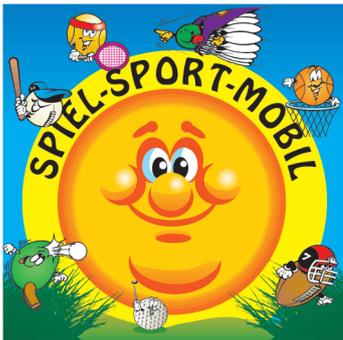


KÜBLER

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



**Mehr als 100 Spiel-
und Sportartikel**

Spielanleitung mit Tipps und Tricks

Artikel S9650

DAS SPEL-SPORT-MOBIL

Riesenschwungtuch

Das Schwungtuch aus mehrfarbigem Nylon hat einen Ø 400 cm und 12 Handschlaufen.

G4542

Anzahl 1

Das Schwungtuch eignet sich besonders

für längere Bewegungspausen im Freien oder in einer großen Pausenhalle, für Bewegungsspiele in der Gruppe, mit denen Kinder ein Gefühl für soziales Empfinden erfahren können. Besonders wertvoll ist das Schwungtuch, weil es beim Spiel keine Gewinner oder Verlierer gibt. Vor allem beim Spiel mit jüngeren Kindern ist eine Anleitung empfehlenswert.

Kuppel

Die Kinder ziehen den Schirm hoch und gehen zwei Schritte nach innen.

Platzwechsel

Die Kinder erhalten fortlaufend eine Ziffer von 1 bis 12. Der Schirm wird zur Kuppel hoch gezogen. Auf Kommando laufen dann zum Beispiel alle Kinder mit ungerader Ziffer unter dem Schirm durch und tauschen die Plätze.

Rakete

Der Schirm wird mehrmals zur Kuppel hochgezogen und auf Kommando am höchsten Punkt losgelassen.

Zelt

Die Kinder ziehen den Schirm hoch, gehen zwei, drei Schritte nach innen, setzen sich schnell auf den Boden und ziehen den Tuchrand unter das Gesäß. Ein Kind bildet die Firststange.

Windmaschine

Es werden schnelle, kräftige Schwungbewegungen mit dem Tuch ausgeführt.

Ballbalance

Die Kinder lassen einen Ball auf dem Tuch herumrollen, ohne dass er herunterfällt. Als Variante lässt die Gruppe den Ball auf das Kind zurollen, dessen Name vorher aufgerufen wurde.

Drehscheibe

Die Kinder fassen das Tuch mit einer Hand und gehen bzw. laufen alle in die gleiche Richtung. Nach einem Handwechsel geht es in die andere Richtung weiter.

Variante: Die Kinder stellen sich mit dem Gesicht zum Tuch, fassen dieses mit beiden Händen und bewegen sich seitwärts.

Katz' und Maus

Das Tuch wird von den Kindern im Kniestand kräftig bewegt. Die Katze (=ein Kind) auf dem Tuch versucht, die Maus (=ein anderes Kind) unter dem Tuch bei heftigen Wellenbewegungen zu ertasten.



Ringwurf-Spiel

Das Ringwurfspiel besteht aus einem zweiteiligen Holzkreuz mit fünf bunten Malstäben, denen verschiedene Punktzahlen (Mitte: 25, außen: 20, 15, 10, 5) zugeordnet sind, sowie aus drei Seilwürfingen.

D3140

Anzahl 2

Neben der Koordinationsschulung können mit dem **Ringwurfspiel** auch die Rechenfähigkeiten spielerisch verbessert werden.

Das **Standspiel** kann – ohne großen Raumbedarf – gefahrlos auch im Klassenzimmer oder in der Aula gespielt werden.

Die Seilwürfinge müssen aus einem vorgegebenen Abstand über einen der fünf senkrechten Stäbe geworfen werden. Man zählt für jeden der getroffenen Stäbe 5, 10, 15, 20 oder 25 Punkte.

Das Spiel geht über eine vorher festgelegte Anzahl von Wurfversuchen oder bis zu einer vereinbarten Punktgrenze.

Das Spiel kann alleine oder als Wettspiel 1 gegen 1 oder Mannschaft gegen Mannschaft gespielt werden.



Z-Bälle

Sechs Hüpfknoppen lassen den Prell-, Knubbel- und Fangball in ständig wechselnde Richtungen hüpfen, bei jedem Aufprall wieder anders. Die unkontrollierbaren Sprünge machen nicht nur Spaß, sondern schulen auch die Auge-Hand-Koordination. Mit dem Ball, Ø 6,4 cm lässt sich im Freien oder in Innenräumen spielen.

S6911

Anzahl 2

Sicherheitshinweise:

- relativ großer Raumbedarf;
- Sicherheitsabstand zu anderen Aktivitäten;
- wegen der unkontrollierbaren Sprünge dürfen keine Glasscheiben oder zerbrechlichen Gegenstände in der Nähe sein.

Z-Ball-Spiele

Die Z-Ball-Spiele können alleine, zu zweit oder in der Gruppe – mit- oder gegeneinander – gespielt werden.

Schock und fang den Z-Ball

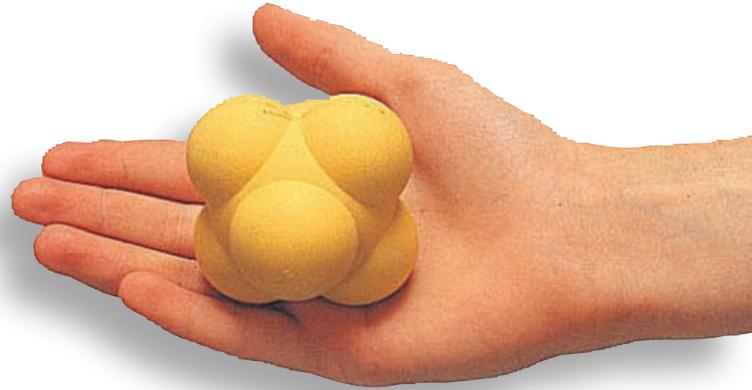
Grundidee ist, den Ball aufspringen zu lassen und ohne erneute Bodenberührung wieder zu fangen. Im Einzelspiel wirft man den Ball mit einer Hand von unten hoch nach oben an, lässt den Ball aufspringen und versucht, ihn wieder zu fangen. Die erfolgreichen Versuche werden solange als Punkte zusammengezählt, bis der erste Fehlversuch erfolgt. Dann kommt der Nächste dran. Beim Spiel zu zweit wirft der eine, der andere fängt. Als Organisationsform für das Spiel in der Gruppe bietet sich der Innenstirnkreis an. Der eine wirft und ruft den Namen desjenigen, der fangen soll. Zur Erleichterung kann bei allen Spielen vereinbart werden, dass der Ball innerhalb einer Markierung aufspringen muss.

Fang den Z-Ball vor der Wand

Hier ist das Ziel, den Ball zu fangen, nachdem er gegen eine Wand geworfen wurde und von dieser zurückgesprungen ist. Im Einzelspiel erfolgt die Zählweise wie oben. Beim Partnerspiel miteinander werfen sich die Spieler den Ball so oft wie möglich über die Wand zu, bis er auf den Boden fällt. Das Partnerspiel gegeneinander kann wie Squash gespielt werden (Z-Ball-Squash), wobei zur Erleichterung die Trefffläche an der Wand klein gehalten werden sollte, und der Ball einmal auf dem Boden aufspringen darf.

Z-Jägerball

Es wird Jägerball mit dem Z-Ball gespielt, d.h. ein Schüler als Jäger versucht die anderen mit dem Z-Ball zu treffen, wobei der Ball vorher auf dem Boden aufspringen muss.



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.



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 3

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.



Schwingseil

Das Schwingseil aus elastischer Weichfaser ist 8 m lang. An einem Ende befindet sich ein Karabiner, mit dem man das Seil auch befestigen könnte.

Springen im Schwingseil

Zwei Schüler schwingen ein Schwingseil, ein anderer springt. Wer schafft die meisten Schwünge?

Sprünge hinein und hinaus

Zwei Schüler schwingen ein Schwingseil.

- Die anderen Schüler laufen der Reihe nach durch das geschwungene Seil, ohne zu springen.
- Die anderen Schüler laufen der Reihe nach ins geschwungene Seil, springen einmal und laufen wieder hinaus.
- Von außen läuft ein Schüler in das geschwungene Seil, springt etwas vor und läuft hinaus.
- Alle anderen machen es nach, dann zeigt das nächste Kind ein Kunststück.
- **Tipp:** Hinein läuft man dem Seil entgegen, hinaus in die andere Richtung.

Kunststücke im Schwingseil

Wer kann, während das Schwingseil geschwungen wird, darin selbst noch seilspringen oder einen Ball hochwerfen und fangen bzw. auf den Boden prellen?

Gruppenlauf durch das Schwingseil

Welches Team schafft es, mit möglichst vielen Schülern gemeinsam durch das Schwingseil zu laufen?

Gruppenspringen im Schwingseil

Zwei Kinder schwingen ein Schwingseil. Ein Kind nach dem anderen läuft hinein und springt, bis die ganze Gruppe drinnen ist. Bei welcher Gruppe springen die meisten Kinder?

Springen in zwei Schwingseilen

Zwei Kinder schwingen abwechselnd zwei Schwingseile parallel nach innen und gegeneinander.

Wer kann hineinlaufen und hüpfen? (Double Dutch)

Tipp: Man läuft dann ein, wenn das Schwingseil, das sich zum Springer dreht, die Nase passiert. Wenn kein zweites Schwingseil vorhanden ist, können auch zwei Springseile miteinander verknotet werden.



Rope Skipping Schwingseil

6 m, neonorange, das fetzige Kunststoffseil für Gruppenseilspringen.

G4339

Anzahl 1

Softwurfscheiben

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

D3135

Anzahl 5

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.



Beach-Catchball-Sets

Dieses Wurf- und Fangspiel eignet sich nicht nur für den Strand oder das Wasser, es kann nahezu überall gespielt werden. Ein Set umfasst zwei Fänger mit Klettflächen und einen Flauschball. Den Ball zu fangen, indem er haften bleibt, ist eine ganz neue Bewegungserfahrung.

D3127

Anzahl 2 Set



Beach-Catchball

Zwei Spieler werfen sich den Ball über eine bestimmte Entfernung abwechselnd zu und fangen ihn mit dem Fänger.

Variationen: Handwechsel oder als Wettspiel (Welches Team schafft die meisten Wiederholungen ohne Fehler?).

Maxi-Beach-Catchball

Zwei Spieler müssen versuchen, den Ball über eine möglichst weite Strecke zu werfen und zu fangen.

Beach-Catchball über die Schnur

Es wird 2:2 über eine Leine (Netz) gespielt. Ziel ist es, den Gegner in seinem Feld durch geschicktes Werfen auszuplazieren.

Badminton

- Badminton wird zu zweit oder in der Gruppe gespielt, in der Regel mit Netz oder Schnur, nach Regeln oder frei.
- Badminton kann überall, am besten in der Sporthalle oder auf dem Pausenhof gespielt werden.
- Ein Set umfasst zwei Badminton-Schläger und sechs Bälle.

D9901 Badminton Schläger **Anzahl 4**
D1757 Badminton Bälle **Anzahl 2 Rollen á 6 Stück**

Badminton non-stop

Ziel ist es, den Federball alleine, zu zweit oder in der Gruppe möglichst lange in der Luft zu halten.

Badminton im Sitzen

Fortgeschritteneren Schülern macht es viel Spaß, Badminton im Sitzen oder Knien zu spielen, da man beweisen kann, dass der Ball zugespielt werden kann, ohne Ungenauigkeiten durch Laufen ausgleichen zu müssen.

Badminton-Rundlauf

An einem hohen Netz stehen sich auf beiden Seiten mehrere Schüler gegenüber. Der jeweilige Schläger läuft seinem Ball gegen den Uhrzeigersinn nach und stellt sich auf der anderen Seite an. Wer einen Fehler macht, scheidet aus. Die beiden letzten Spieler bestreiten das Endspiel über drei Punkte.

Badminton-Rundlauf im Team

Mindestens drei Gruppen versuchen – jede für sich - den Ball im Rundlauf auf ihrem Spielfeld in der Luft zu halten. Fällt der Ball bei einem Team auf den Boden, so scheidet die Mannschaft aus und setzt sich in ihr Feld. Das Gewinner-Team erhält zwei Punkte, das zweite einen Punkt. Es wird eine festgelegte Anzahl von Durchgängen gespielt. Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Torbadminton

Zwei Teams spielen auf Tore. Die Spieler einer Mannschaft haben abwechselnd je einen Schlag, mit dem sie versuchen, ein Tor zu erzielen. Der gegnerische Torwart darf den Badminton-Ball auch nur mit dem Schläger abwehren.



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?
- auf dem Boden aufspringen lassen und anschließend nach oben spielen?

Kunststücke zu zweit oder zu mehreren

- Zwei oder mehrere Spieler spielen sich den Ball mit Bodenkontakt zu.
- Zwei oder mehrere Spieler spielen sich den Ball direkt zu.

Tennis-Basketball

- Ein Partner wirft dem anderen den Ball zu, den dieser mit dem Schläger in einen Papierkorb zu spielen versucht.
- Eine Mannschaft versucht, durch direkte Zuspiele den Ball in den gegnerischen Papierkorb zu befördern, ohne von der anderen Mannschaft gestört werden zu dürfen. Fällt der Ball zu Boden oder wird ein Korb erzielt, ist die andere Mannschaft an der Reihe.

Family-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.

Family-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.



Family-Tennis-Sets

Beliebtes Freizeitenspiel mit zwei robusten Kunststoffschlägern (Länge der Schläger: 53cm) und einem Soft-Tennisball aus Schaumstoff. Diese einfachere Spielvariante des Tennis kann mit oder ohne Netz nahezu überall problemlos gespielt werden. Ein Set umfasst zwei Kunststoffschläger und einen Softtennisball.

S6910

Anzahl 1 Set

Turn Turtle gelber Panzer

Ein Riesenspaß im Sitzen, Knien oder Stehen. Durch bloße Gleichgewichtsverlagerung nach links oder rechts setzt sich die Schildkröte in Bewegung. Aus sehr robustem, bruchsicherem Kunststoff. Belastbarkeit bis max. 150 kg, Höhe 22 cm.

P2910

Anzahl 2

Balancieren auf Turnturtles

Die Fortbewegung auf den Turnturtles kann alleine oder zu zweit, um Hindernisse herum oder in räumlicher Abgrenzung auch wettfernd und vergleichend erfolgen.



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 30

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.“



Stelzenrollen aus PVC

mit verstärktem Laufband und Kunststoff-Griffseil, Höhe 12 cm, Ø 10,5 cm, 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.



Balancierkreis

Der Balancierkreis ist ein sehr strapazierfähiges Balancierbrett, das sehr verwindungsfest und daher auch extrem belastbar ist.

Der Balancierkreis hat einen Ø 40 cm, ist 6 cm hoch und wird mit sechs Holzkugeln geliefert. Diese können bei diesem Solitärspiel auf einer Kreiskugelbahn bewegt werden. Das Balancierbrett kann nahezu überall risikolos eingesetzt werden, auf Asphalt oder Beton nutzt es sich jedoch schneller ab. Der erforderliche Raumbedarf ist sehr gering.

G1923 **Anzahl 1**

Balancespiel

Am Brett ist auf der Unterseite eine Halbkugel angebracht, so dass man darauf balancieren kann. Das Brett wird in der Mitte betreten und durch einfache Körperbewegungen muss nun versucht werden, das Gleichgewicht zu halten.

Balancierkreise

Das Brett wird mit beiden Füßen in der Mitte der runden Scheibe betreten. Durch einfache Kippbewegungen nach rechts oder links wird eine Holzkugel (oder mehrere) in der eingefrästen Rille in Bewegung gesetzt. Durch gefühlvolle Verlagerung des Körpergewichts soll die Kugel auf der Kreisbahn weiterbewegt werden, bis sie eine volle Umdrehung erreicht.



Schaumstoffwürfel

Der Würfel ist aus Schaumstoff und 16 x 16 x 16 cm groß. Er kann für viele Spielformen, bei denen Zahlen eine Rolle spielen, verwendet werden, für Gruppen-, Zweier- und Einzelspiele im Freien und in Innenräumen.

G4060

Anzahl 1

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.



Softvolleybälle

Die Grundfertigkeiten bei allen Ballspielen sind: fangen, prellen, schlagen werfen und dribbeln. Originalbälle sind meist zu hart oder zu schwer. Durch die bessere Nachgiebigkeit macht das Spiel mit Softbällen mehr Spaß und es werden Verletzungen von vornherein vermieden. Die Schaumstoffbälle besitzen eine robuste „Elefantenhaut“, dennoch gilt: Ein sorgfältiger Umgang erhöht die Lebensdauer!

G4031

Anzahl 3

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 oder Baggern). 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.



Superrollbretter

Das Rollbrett aus Kunststoff ist außerordentlich wendig durch vier Einzelenkrollen aus Hartgummi. Es bietet verschiedenste Fortbewegungs-möglichkeiten – im Sitzen, Knien oder Liegen – allein, zu zweit oder in der Gruppe, aus Sicherheitsgründen jedoch nicht im Stehen. Es muss darauf geachtet werden, dass die Hände nicht unter die Rollen geraten; Vorsicht auch bei langen Haaren und weiten Kleidungsstücken. Die Rollbretter sollten aus Sicherheitsgründen nur unter Anleitung bzw. besonderer Aufsicht in einem ausgewiesenen Bereich benutzt werden.

S6600	Anzahl 1
S6604	Anzahl 1

Auf einem Rollbrett kann man alleine aus eigener Kraft fahren oder sich von einem Partner anschieben oder ziehen lassen.

Rollbrettrodeln

Auf dem Rollbrett sitzend, kniend oder liegend versucht ein Schüler, sich mit den Händen fortzubewegen. Dies kann auch in Form eines Wettbewerbs gegeneinander über eine bestimmte Strecke geschehen.

Seilziehen

Der Schüler auf dem Rollbrett zieht sich an einem langen Seil über eine bestimmte Strecke vorwärts.

Fährmann

Der Schüler auf dem Rollbrett (=Fähre) hält ein Ende eines Seiles, ein Partner zieht am anderen Ende des Seiles die Fähre langsam über den „Fluss“.

Variante: Zwei Schüler halten ein langes Seil straff, ein dritter hangelt sich am Seil entlang.

Rollbrettzug

Mehrere Rollbretter (=Waggons) werden mit Seilen miteinander verbunden und durch einen kräftigen Schüler (=Lokomotive) langsam gezogen.



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, 2 x • G4341, 2 x • G4342, 2 x • G4343, 1 x • G4344, 1 x	Anzahl 10
G4345, 1 x • G4346, 1 x	

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:** Ahterschlagen (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.



Moosgummibälle

Die Moosgummibälle Ø 63mm, 65g 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.

Billard

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

Golf

Mit den Hockeyschlägern wird auf geöffnete Bodendeckel das gezielte Einlochen geübt.

Balljonglage (Kaskade)

1. Schritt – ein Ball:

„Werfe den Ball vor dem Körper etwas über Kopfhöhe in die andere Hand und auf gleiche 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. .“



Wurfring

die Wurfringe sind aus Ruten, einem weichen Kunststoff, haben einen Ø 18cm, sind 180g schwer und luftgefüllt.

G4465 blau	Anzahl 2
G4466 rot	Anzahl 2
G4467 gelb	Anzahl 2
G4468 grün	Anzahl 2
G4469 viola	Anzahl 2

Ringtennis-Spiele

Mit den Tennisringen sind nahezu alle Spiele wie mit den Soft-Wurfscheiben möglich, z.B. Zielwerfen, Tennisring-Bumerang, Tennisring-Parteiball, Tennisring-Spiel auf Tore.

Ringo-Ringtennis

Ziel ist es, den Wurfring so über das Netz oder die Schnur zu werfen, dass er im anderen Feld zu Boden fällt. Jeder Spieler, der einen Punkt erzielt, beginnt das Spiel erneut mit einer Angabe, indem er laut zählt „1,2,3“ und dann abwirft. Das Spiel geht bis 15 Punkte oder auf Zeit.

