



Räderspiel (Reifen treiben)

Material:	Reifen, kurzer Holzstab (Ast oder Staffelh Holz), Kreide
Aufbau:	Auf dem Schulhof werden 3 Bahnen mit Kreide aufgezeichnet (ca. 20 Meter lang; Länge evt. differenziert nach Jahrgangsstufen) mit Start und Ziel
Durchführung:	Reifen müssen nur durch Antreiben mit dem Stöckchen vom Start zum Ziel bewegt werden.

© 2008/2011 S.Schmid/D.Härtl



Bockspringen

Material:	Keines
Aufbau:	Auf dem Spielplatzgelände (Wiese)
Durchführung:	1 Kind stellt sich gebückt hin, das andere springt mit gegrätschten Beinen drüber. Dieses Kind bückt sich (in entsprechender Entfernung) nun ebenfalls, nächstes Kind springt drüber usw. Ist das letzte Kind gesprungen, erhebt sich das letzte Kind in der Reihe und springt nun über alle gebückten Kinder. Dann das vorletzte usw., bis alle Kinder wieder stehen.



Murmelspiele: Einlochen	
Material:	Murmeln, Startmarkierung (Holzstab oder Band)
Aufbau:	Im Sandkasten (Sprunggrube) werden kleine Löcher gegraben. Startmarkierung mit Band o.ä.
Durchführung:	Die Murmeln müssen von der Startlinie aus in das Loch geworfen / gerollt / geschnippelt werden. Wer die meisten Murmeln im Loch versenken konnte, ist Sieger.

© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl



Murmelspiele: Abtreffen	
Material:	Murmeln, Kreide
Aufbau:	Auf dem Hartplatz (Sportplatz) werden große Murmeln ausgelegt. In bestimmter Entfernung (evt. differenziert nach Jahrgangsstufen) werden mit Kreide Startlinien bzw. Kreise (Ø ca. 1 m) um die großen Murmeln gezogen.
Durchführung:	Die Kinder stehen an der Startlinie bzw. um den großen Kreidekreis herum. Abwechselnd versucht jedes Kind die große Murmel mit seiner kleinen Murmel zu treffen. (Var.: Um große Murmel einen kleinen Kreis (Ø ca. 20 cm) ziehen. Wer es schafft, die große Murmel aus dem Kreis zu schnippeln, hat gewonnen)

© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl



<h2>Blinde Kuh</h2>	
Material:	Augenbinde (Schal ...); Pfosten und Absperrbänder
Aufbau:	Areal durch Pfosten / Bänder abgrenzen (Spielplatzbereich / Wiese); idealerweise stehen einige Eltern um das Areal als zusätzliche Begrenzung herum
Durchführung:	Einem Kind werden die Augen verbunden. So muss es versuchen, die anderen Kinder, die im abgegrenzten Areal herumlaufen, zu fangen (abtatschen).



<h2>Plumpsack</h2> <p>„Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht um, wer sich umdreht oder lacht, dem wird der Buckel voll gemacht.“</p>	
Material:	1 „Tuchball“ (z.B. „Gespenst“ aus dem Schreibübungskurs); ersatzweise auch kleiner Ball oder ein Taschentuch oder ein kleiner Beutel mit einem Ball drin
Aufbau:	Mind. 10 Kinder sitzen im Kreis (mit Kreide markieren!)
Durchführung:	1 weiteres Kind läuft mit dem Plumpsack um den Kreis und lässt den Sack „heimlich“ hinter 1 Kreiskind fallen. Dieses Kind muss (sobald es das Fallenlassen bemerkt) dem Läufer hinterher jagen. Erwischt es den Läufer, beginnt das Spiel von vorne. Erwischt es ihn nicht, bevor sich der Läufer in die frei gewordene Lücke setzen kann, ist dieses Kind der neue Läufer mit dem Plumpsack. Der Läufer spricht, während er um den Kreis geht, obigen „Plumpsacktext“ (evt. mehrmals). <i>Variante: Falls das Kind, hinter dem der Tuchball fällt, dies nicht bemerkt, bis der Läufer ihn um den Kreis herum wieder erreicht, wird er zum „faulen Ei“ (bekommt einen schwarzen Punkt auf die Nase) und muss sich in die Mitte des Kreises setzen, bis es vom nächsten „faulen Ei“ abgelöst wird.</i>



<h2>Fährmann, wie tief ist das Wasser?</h2>	
Material:	Kreide
Aufbau:	Auf dem Pausenhof werden eine Start- und Ziellinie mit Kreide markiert (Entfernung Start – Ziel ca. 30 m)
Durchführung:	<p>1 Kind ist der Fährmann (steht beim Ziel). Übrige Kinder stellen die Frage: Fährmann, wie tief ist das Wasser? Der Fährmann antwortet wie er möchte mit tief, seicht, flach, ozeantief... Übrige Kinder fragen: Wie kommen wir rüber? Fährmann antwortet: krabbeln, rückwärts, seitwärts, auf 1 Bein... Kinder laufen los; alle, die erwischt werden (abtatschen), sind auch Fährmann: Der Letzte, der übrig bleibt, ist neuer Fährmann</p>
<small>© 2008/2011 S.Schmid/D.Härtl</small>	



<h2>Reiterkampfspiel (Hahnenkampf)</h2>	
Material:	Keines
Aufbau:	Je 2 Kinder stehen sich auf dem Wiesengelände gegenüber. Kinder stehen dabei auf einem Bein, Arme sind verschränkt.
Durchführung:	<p>Auf ein Startkommando hüpfen die Kinder aufeinander zu und versuchen, sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen. (Gegner darf nicht mit den Ellbogen gestoßen werden! Auf körperlich möglichst gleich starke Paare achten!)</p>
<small>© 2008/2011 S.Schmid/D.Härtl</small>	



<h2>Schatten fangen</h2>	
Material:	Kreide, evt. Begrenzungspfosten/-band Sonne notwendig!
Aufbau:	Abgegrenztes Areal (Kreidemarkierung; Begrenzungspfosten; Hartplatzlinien) ohne Beschattung (Bäume...)
Durchführung:	1 oder 2 Kinder sind die Fänger; Gefangen wird nicht durch Abtatschen, sondern „betreten“ des Schattens. Nach kurzer Zeit Wechsel der Fänger!
<small>© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl</small>	



<h2>Rücken stemmen</h2>	
Material:	Keines
Aufbau:	Je 2 Kinder stehen sich Rücken an Rücken gegenüber.
Durchführung:	Die Kinder hängen sich an den Armen ein. Jeweils 1 Kind beugt den Rücken nach vorne und hebt dabei seinen Hintermann auf dem Rücken mit hoch.
<small>© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl</small>	



<h2>Stelzen laufen</h2>	
Material:	Stelzen, evt. Kreide
Aufbau:	Evt. kleinen Parcours mit Kreide auf dem Schulhof aufzeichnen
Durchführung:	Die Kinder müssen auf Stelzen einen kleinen Parcours bewältigen (Erwachsenenhilfe!)

© 2008/2011 S.Schmid/D.Härtl



<h2>Bäumchen wechsele dich</h2>	
Material:	Kreide oder Bänder
Aufbau:	Auf dem Spielplatzgelände (mehrere Bäume); 1 Baum weniger als Kinder mitspielen (erlaubte Bäume mit Kreide oder Band ... markieren)
Durchführung:	Je 1 Kind steht an einem Baum, 1 Kind in der Mitte. So bald das Kind in der Mitte „Bäumchen wechsele dich“ ruft, müssen sich alle Kinder (auch der Rufer) einen neuen (unbesetzten Baum suchen). Das Kind, das übrig bleibt, ist neuer „Rufer“.

© 2008/2011 S.Schmid/D.Härtl



<h2>Reifenstechen</h2>	
Material:	2 Gummireifen mit Aufhängeschnur, 2 Holzstäbe (aus der Turnhalle!)
Aufbau:	Die beiden Reifen werden etwa in Kopfhöhe an einer Schnur aufgehängt (Ast).
Durchführung:	Je 1 Kind läuft mit einem Holzstab auf je 1 Reifen zu und versucht, während des Laufs mit dem Ende des Holzstabs in den Reifen zu treffen (Stab nicht werfen!).
<small>© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl</small>	



<h2>Steckenpferdrennen</h2>	
Material:	Steckenpferde, Kreide
Aufbau:	Auf dem Pausehof werden mit Kreide mehrere Rennbahnen markiert.
Durchführung:	Mehrere Kinder laufen gleichzeitig los (Steckenpferde zwischen den Beinen). Wer als erster im Ziel ist, hat gewonnen.
<small>© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl</small>	



<h2>Ringe werfen</h2>	
Material:	1 Holzstock, Ringe (z.B. Gummireifen aus Turnhalle; besser: kleine Holzreifen)
Aufbau:	Ein Holzstab steckt in der Erde/ im Sand. In etwa 1-2 m Entfernung davon eine Startlinie (evt. differenziert nach Jahrgangsstufen)
Durchführung:	Die Kinder versuchen, die Reifen auf den Holzstab zu werfen.
<small>© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl</small>	



<h2>Balkenkampf</h2>	
Material:	Schwebebalken aus der Turnhalle, 2 Kissen
Aufbau:	Schwebebalken auf weichen Untergrund (Wiese) legen
Durchführung:	2 Kinder stehen sich an den Enden des Schwebebalkens gegenüber, Kissen fest in beiden Händen. Sie gehen aufeinander zu und versuchen, sich mit dem Kissen vom Balken zu schubsen.
<small>© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl</small>	



<h2>Kegeln</h2>	
Material:	9 Holzkegel (aus Turnhalle), 1 Holzkugel (ersatzweise kleiner Ball), Kreide
Aufbau:	Auf dem Pausenhof wird eine Startlinie mit Kreide markiert. In etwa 5 m (evt. Differenzierung nach Jahrgangsstufen) Entfernung werden 9 Holzkegel aufgestellt.
Durchführung:	Die Kinder versuchen, mit der Holzkugel möglichst viele Kegel umzuwerfen.

© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl



<h2>Murmelspiele: Deltaspiel</h2>	
Material:	Murmeln, Kreide
Aufbau:	Auf den Boden wird ein spitzes Dreieck gezeichnet. Dieses wird durch waagrechte Striche in 10 Felder unterteilt. Die Felder werden von 1 bis 10 nummeriert (10 = Spitze).
Durchführung:	Die Kinder werfen abwechselnd von einer Startlinie aus ihre Murmeln in das Dreieck. Die Punkte werden zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl



<h2>Schwarzer Mann</h2>	
Material:	Kreide bzw. Sportplatzfeld
Aufbau:	Alle teilnehmenden Kinder an einer Seite des Spielfeldrechtecks, 1 Kind auf der gegenüberliegenden Seite.
Durchführung:	<p>Schwarzer Mann ruft: Wer hat Angst vorm schwarzen Mann? Kinder antworten: Niemand! Schwarzer Mann: Wenn er aber kommt? Kinder: Dann laufen wir davon!</p> <p>Mit Beendigung dieses Satzes laufen alle Kinder zur gegenüber liegenden Seite. Alle Kinder, die vom schwarzen Mann erwischt (abgetatscht) werden, sind nun auch „schwarzer Mann“. Das Spiel wird so lange gespielt, bis alle Kinder gefangen sind.</p>



<h2>Schlangenspiel</h2>	
Material:	Keines
Aufbau:	Alle teilnehmenden Kinder bilden eine lange Schlange (Hände auf den Schultern des Vordermanns).
Durchführung:	<p>Das erste Kind in der Schlange versucht, das letzte zu erwischen. Die Kinder in der Schlange versuchen, dies zu verhindern (Hände dürfen nicht von den Schultern genommen werden!). Wird das letzte Kind erwischt, reiht es sich ganz vorne in der Schlange ein und ist jetzt der Schlangenkopf.</p>



<h2>Seil springen</h2>	
Material:	langes Springseil
Aufbau:	Keiner
Durchführung:	2 Kinder halten und schwingen das lange Seil an den Enden. In der Mitte stehen 1 – 3 Kinder und hüpfen.

© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl



<h2>Tau ziehen</h2>	
Material:	langes Tau
Aufbau:	Je die Hälfte der teilnehmenden Kinder fasst jeweils ein Ende des Taus.
Durchführung:	Auf Kommando beginnen alle Kinder in entgegengesetzter Richtung am Tau zu ziehen. Gewinner ist die Mannschaft, welche die Markierung in der Mitte des Taus über die Markierung bei der jeweiligen Mannschaft zieht.

© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl



<h2>Schnurkreisel</h2>	
Material:	Rillenkreisel mit Schnur
Aufbau:	Keiner
Durchführung:	Die Kinder versuchen, den Rillenkreisel mit Hilfe einer Schlagschnur möglichst lange am Laufen zu halten.

© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl



<h2>Himmel und Hölle</h2>	
Material:	kleine Steine
Aufbau:	Aufgezeichneter „Hickelkasten“ auf dem Pausehof
Durchführung:	Ein Stein wird auf eines der nummerierten Felder geworfen. Nun muss das Kind bis hinauf zum Himmel auf 1 Bein hüpfen (ausruhen im Himmel erlaubt), dann rückwärts bis 1 Feld vor dem Stein, Stein aufheben und weiter bis zum Anfang hüpfen (alles auf 1 Bein!). Wird der Stein danebengeworfen oder muss das Kind mit seinem 2. Bein während des Spiels den Boden berühren, kommt sofort der nächster Spieler dran.

© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl



<h2>Seifenblasen</h2>	
Material:	1 l warmes Wasser, 4 EL Seife (am besten Schmierseife), 4 EL Glyzerin, 1 Draht (Kreis formen)
Aufbau:	Zutaten im Eimer zusammenmischen, aus dem Draht einen Kreis mit Griff formen
Durchführung:	Drahtgestell eintauchen und dann langsam nach oben eine Blase ziehen
<small>© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl</small>	



<h2>Kieseljagd</h2>	
Material:	1 Kieselstein, mindestens 5 Kinder
Aufbau:	Die Spieler stellen sich nebeneinander auf und halten die aneinander gelegten Handflächen halb offen nach vorn. Ihnen gegenüber steht der Spielleiter, der einen Kieselstein in der Hand hält. Der Spielleiter bewegt sich nun von einem Spieler zum nächsten und tut so, als wolle er den Kieselstein in die Hände der Spieler gleiten lassen.
Durchführung:	Lässt er ihn plötzlich in die Hand eines Spielers fallen, so versucht dieser, einen vorher festgelegten Punkt zu erreichen. Die anderen Kinder wollen dies verhindern, indem sie ihn abschlagen. Gelingt es dem Spieler, das Ziel zu erreichen, so wird er Spielleiter, andernfalls derjenige, der ihn abschlägt. Der bisherige Spielleiter wird zum Läufer.



<h2>Triff ins Feld</h2>	
Material:	Kreide, Steine
Aufbau:	Zeichne ein 25 x 50 cm großes Rechteck auf den Boden und teile das Feld durch eine Mittellinie in zwei Quadrate. In eines der Quadrate legt man einen Stein.
Durchführung:	Aus ca. 3 m Entfernung muss der erste Spieler der ersten Mannschaft versuchen, in das Quadrat mit dem Stein zu treffen. Gelingt ihm dies, so erhält seine Mannschaft zwei Punkte, trifft er daneben, gibt es noch einen Punkt. Danach ist der erste Spieler der anderen Mannschaft an der Reihe usw. <small>© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl</small>



<h2>Stein im Korb</h2>	
Material:	Ein Korb oder eine Tasche, Faden, Steine
Aufbau:	Ein Korb oder eine Tasche wird an einem Faden an einen Ast gehängt. Nicht über Kopfhöhe der Kinder hängen!
Durchführung:	Die Kinder sammeln Steine. Nacheinander darf jedes Kind versuchen, aus 3 m Entfernung einen Stein in den Korb zu werfen. Pro Stein ein Punkt! <small>© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl</small>



<h2>Kastanienboccia</h2>	
Material:	Kastanien (ersatzweise Kieselsteine)
Aufbau:	Jeder Spieler erhält zwei Kastanien.
Durchführung:	Der erste Spieler wirft einen Stein nach vorn, danach nimmt er eine seiner Kastanien und versucht, diese möglichst dicht an den Stein heran zu werfen. Danach ist der nächste an der Reihe. Der Spieler, dessen Kastanie am nächsten am Stein liegt, darf in der folgenden Runde beginnen.
<small>© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl</small>	



<h2>Hans, du stinkst!</h2>	
Material:	-
Aufbau:	Kinder stellen sich in einer Reihe auf. Ein Kind ist die Mutter, ein anderes ist Hans. Der Rest der Kinder vertritt unterschiedliche Berufe, welche die Kinder kennen.
Durchführung:	Die Mutter spricht in Abwesenheit von Hans mit den Einzelnen ihre Berufe ab. Danach ruft sie Hans zu sich und sagt z.B.: „Hans, geh zum Bäcker und hol Brötchen!“ Hans geht zu einem Kind in der Reihe und sagt: „Ich hätte gerne Brötchen!“ Wenn das angesprochene Kind nicht der Bäcker ist, sagt es: „Hans, du stinkst!“ Ist es aber der Bäcker, so antwortet es: „Braver Hans!“ Danach wird eine neue Runde gespielt.



<h2>Besen balancieren</h2>	
Material:	2 Besen, evt. Stoppuhr
Aufbau:	---
Durchführung:	2 Kinder beginnen gleichzeitig, je 1 Besen auf dem Zeigefinger (Stielende auf dem Finger, Besen oben) zu balancieren. Wer es länger schafft, hat gewonnen. <i>Alternative: Zeit stoppen, bis der Besen heruntergefallen ist.</i>
<small>© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl</small>	



<h2>Chinesische Mauer</h2>	
Material:	-
Aufbau:	Benötigt wird ein eingegrenztes Feld. Ein Spieler ist der Fänger. Er steht hinter einer Linie, ca. 20 m vom Rest der Gruppe entfernt, die ebenfalls hinter einer Linie steht.
Durchführung:	Wenn der Fänger „Chinesische Mauer“ ruft, müssen die anderen versuchen, seine Linie zu erreichen. Wer dieses schafft, ist frei, wer gefangen wird, verwandelt sich in die „Chinesische Mauer“. In der nächsten Runde kann die „Chinesische Mauer“ dem Fänger helfen. Die Spieler müssen zwar starr auf ihren Plätzen bleiben, dürfen aber ihre Arme ausstrecken. Wer beim Laufen von einem Teil der Mauer berührt wird, muss sich ebenfalls verwandeln. Wer als Letzter gefangen wird, ist in der neuen Runde der Fänger.



<h2>Kohlkopfrennen</h2>	
Material:	-
Aufbau:	Die Kinder sitzen auf dem Rasen. Ein oder mehrere Läufer müssen versuchen, zwei Kinder, die nicht sitzen, abzuschlagen. Wer gefangen wurde, tauscht ganz einfach mit dem Läufer die Rollen.
Durchführung:	Die gejagten Kinder können sich aber auch ausruhen, indem sie sich hinter ein Kind setzen. Dieses wiederum muss dann aufstehen und wird so zum Jäger. Der bisherige Jäger verwandelt sich anschließend selbst in den Gejagten.

© 2008/2011 S.Schmidt/D.Härtl

Zusammengestellt 2008 von Silvia Schmidt und Dieter Härtl
aus Anlass des Georg-Paul-Amberger-Schulfestes
am 26. Juli 2008 in der Georg-Paul-Amberger-Schule (Grundschule),
Nürnberg
Aktualisiert für die 100-Jahr-Feier der Ambergerschule am 28.5.2011

webmaster@ambergerschule-nuernberg.de

www.ambergerschule-nuernberg.de