

★ IN SAFE HANDS ★



Bunter Ball

Freie Spiele



Freie Spiele

INHALTSVERZEICHNIS

Aktive Spiele

Fangspiele

- Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?
- Linienfangen
- Die Löwen sind los
- Schwänzchenfangen
- Hase und Jäger
- Krankenhaus
- Langfinger & Polizei
- Toilettenfangen
- Hundehütte
- Chinesische Mauer

Ballspiele

- Zombieball
- Feuerball
- Völkerball (leichte Variante)
- Hühner auf der Stange
- Basketball (leichte Variante)
- Chaosball

Sonstige Spiele

- Rasenmäher
- Feuer, Wasser, Blitz
- Stopptanz
- Der Boden ist Lava
- Kaugummi
- Alle die, ...

Ruhige Spiele

Ruhige Spiele

- Bello, Bello, dein Knochen ist weg
- Plumpssack
- Möhrenziehen
- Roboterspiel
- Menschenmemory
- Der stille Kreis

FANGSPIELE

1. Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?
2. Linienfangen
3. Die Löwen sind los
4. Schwänzchenfangen
5. Hase und Jäger
6. Krankenhaus
7. Dieb & Polizei
8. Toilettenfangen
9. Hundehütte
10. Chinesische Mauer



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Fangspiel 1:

Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?

Ablauf

Vorbereitend wird ein Kind zum:r Fischer:in ernannt. Dieses Kind stellt sich an das eine Ende der Sporthalle. Alle anderen Kinder stellen sich an das gegenüberliegende Ende der Sporthalle.

Alle Kinder fragen dann gemeinsam: „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“. Das einzeln stehende Kind nennt eine Tiefe (z. B. 10 Meter, 100 Meter, 1.000 Meter, ...). Darauf fragen die Kinder: „Wie sollen wir hinüber kommen?“. Der:Die Fischer:in kann sich jetzt eine Bewegungsform aussuchen und laut sagen. Dann versuchen die restlichen Kinder, in dieser Bewegungsform auf die andere Seite zu gelangen.

Mögliche Bewegungsformen

- auf einem Bein hüpfen
- rückwärts laufen
- seitlich laufen
- auf allen vieren krabbeln
- wie ein Frosch hüpfen
- wie eine Ente watscheln
- wie ein Krebs krabbelnd (Krebsgang)
- ein Liedlein pfeifend oder singend

Der:Die Fischer:in läuft den anderen Kindern entgegen und versucht so viele Kinder wie möglich zu fangen. Wird ein Kind gefangen, wird es auch zu einem:r Fischer:in und geht mit auf die Seite des:r Fischers:in.

Variation

Der:Die Fischer:in muss sich auch in der angesagten Bewegungsform bewegen.

Fangspiel 2:

Linienfangen

Ablauf

Vorbereitend wird ein Kind zum Fängerkind. Alle anderen Kinder verteilen sich in der gesamten Sporthalle. Das Fängerkind und auch alle anderen Kinder dürfen während des Spiels nur über die Linien auf dem Hallenboden laufen. Der Linienwechsel darf auch über einen Sprung erfolgen.

Kinder, die gefangen werden oder die Linien verlassen, scheiden aus. Das Spiel kann mit einer Zeitvorgabe gespielt werden oder es läuft so lange, bis alle Kinder gefangen wurden.

Variation

Die Anzahl der Fängerkinder kann erhöht werden oder es darf nur auf einer bestimmten Linienfarbe gelaufen werden, um den Schwierigkeitsgrad zu steigern.



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Fangspiel 3:

Die Löwen sind los

Ablauf

Vorbereitend werden zwei Kinder in Löwen verwandelt. Das eine Ende der Sporthalle ist das Gehege der Löwen, das durch eine Linie vom Spielfeld abgetrennt ist. In diesem Gehege bewegen sich die beiden Kinder wie Löwen (krabbeln, stolzieren, brüllen, usw.).

Die restlichen Kinder sind die Touristen:innen. Diese starten am anderen Ende der Sporthalle und gehen auf die Löwen zu. Sie dürfen sich nur bis zu der Linie des Geheges den Löwen nähern. Die Touristen:innen dürfen die Löwen fotografieren, filmen und sogar streicheln, wenn die Löwen das möchten.

Sobald die Lehrkraft das Signal „Die Löwen sind los!“ gibt, versuchen die Löwen, möglichst viele Touristen zu fangen. Die Touristen versuchen, sich an die gegenüberliegende Wand bzw. über eine vorher festgelegte Linie zu retten. Die gefangenen Kinder werden auch zu Löwen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Touristen:innen Löwen geworden sind.

Variation

Es können auch andere Dschungeltiere gewählt werden: Affen, Elefanten, usw.

Fangspiel 4:

Schwänzchenfangen

Ablauf

Vorbereitend erhält jedes Kind ein eigenes Schwänzchen (Jongliertuch oder Leibchen). Dieses steckt es sich hinten in den Bund der Hose, damit es als richtiges Schwänzchen am Gesäß hängt. Auf Startsignal der Lehrkraft hin dürfen sich alle Kinder gegenseitig ihre Schwänzchen stehlen.

Wenn ein Kind das Schwänzchen von einem anderen Kind schnappt, steckt es sich das neue Schwänzchen auch noch hinten in den Bund seiner Hose, damit die anderen Kinder auch die Chance haben, alle Schwänzchen zu stehlen.

Kinder ohne Schwänzchen können auch wieder versuchen, ein neues zu ergattern. Das Kind, das am Ende die meisten Schwänzchen geschnappt hat, hat gewonnen.



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Fangspiel 5:

Hase und Jäger

Ablauf

Vorbereitend wird ein Kind als Jäger:in bestimmt und erhält einen Softball. Die anderen Kinder sind die Hasen. Der:Die Jäger:in versucht nun die Hasen abzuwerfen. Sobald er:sie einen Hasen abwirft, wird dieser Hase auch zum:r Jäger:in. Die Jäger:innen dürfen ab jetzt nicht mehr mit dem Ball in der Hand laufen und müssen sich den Ball untereinander zuspieren.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Hasen abgeworfen wurden. Der zuletzt getroffene Hase kann im nächsten Spiel zum:r Jäger:in werden.

Fangspiel 6:

Krankenhaus

Ablauf

Vorbereitend wird das Krankenhaus aufgebaut. Dazu wird eine Weichbodenmatte an ein Ende der Sporthalle auf den Boden gelegt. Es werden ein bis drei Kinder zu Fängerkindern, d. h. sie verkörpern nun unaufmerksame Radfahrer:innen. Jedes Mal, wenn sie ein Kind antippen, also mit dem Rad umfahren, fällt dieses verletzt zu Boden. Nun muss es schnell zum Krankenhaus gebracht werden.

Als Krankenwagen dienen vier Kinder, welche das verletzte Kind vorsichtig an Armen und Beinen ins Krankenhaus tragen. Sobald das verletzte Kind im Krankenhaus angekommen ist, ist es sofort gesund und kann wieder mitspielen. Die Radfahrer:innen versuchen, so viele Kinder wie möglich zu fangen. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch drei Kinder stehen, da diese keinen Krankenwagen mehr bilden können.



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Fangspiel 7:

Langfinger und Polizei

Ablauf

Vorbereitend werden zwei bis vier Kinder zu Polizist:innen. Die Polizist:innen stehen zu Beginn des Spiels in der Mitte der Sporthalle auf einer Linie oder im Mittelkreis. Die anderen Kinder sind die Langfinger und stehen auf einer Seite der Sporthalle hinter einer Startlinie, dort ist ihr Geheimversteck. In ihrem Geheimversteck liegen für jedes Kind mindestens ein Jongliertuch oder ein Leibchen.

Das Ziel des Spiels ist, dass die Langfinger ihre die Jongliertücher oder Leibchen aus ihrem Geheimversteck möglichst schnell auf die andere Seite der Sporthalle befördern. Ein Langfinger darf immer nur einen Gegenstand transportieren.

Die Polizist:innen versuchen, möglichst viele Langfinger zu fangen. Ein gefangener Langfinger muss den transportierten Gegenstand zurückbringen und auf einem Bein zurück zur Startlinie hüpfen. Dann darf er einen neuen Versuch starten.

Hinter der Startlinie dürfen keine Langfinger gefangen werden

Damit die Kinder motiviert werden möglichst schnell zu sein, kann die benötigte Zeit der Diebe gestoppt werden.

Fangspiel 8:

Toilettenfangen

Ablauf

Vorbereitend werden zwei bis vier Fänger:innen bestimmt. Die gesamte Sporthalle ist das Spielfeld.

Wenn ein Kind gefangen wird, muss es sich auf den Boden knien und einen Arm in die Luft halten. Um dieses Kind zu befreien, muss sich ein anderes Kind kurz auf dessen Schoss setzen und den hochgestreckten Arm herunterdrücken. Dabei müssen beide Kinder Toilettengeräusche machen. Nun können beide wieder mitspielen.

Variation

Es können verschiedene Weisen für die Befreiung eines gefangenen Kindes gemeinsam mit den Kindern überlegt und vor dem Spiel festgelegt werden, z. B. Abklatschen, ein gemeinsamer Tanz, usw.



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Fangspiel 9:

Hundehütte

Ablauf

Vorbereitend werden zwei Fängerkinder bestimmt. Die gesamte Sporthalle ist das Spielfeld. Die Fängerkinder versuchen, alle anderen Kinder zu fangen.

Wenn ein Kind gefangen wurde, muss dieses stehenbleiben und eine Hundehütte (=Grätsche) machen. Dieses Kind kann befreit werden, indem ein anderes Kind durch die Hundehütte hindurch krabbelt. Während ein Kind durch die Hundehütte kriecht, dürfen die Fängerkinder diese beiden Kinder nicht fangen. Nach einer Weile sollten die Fängerkinder getauscht werden.

Variation

Die Anzahl der Fängerkinder kann erhöht werden, um den Schwierigkeitsgrad zu steigern.

Fangspiel 10:

Chinesische Mauer

Ablauf

Vorbereitend wird ein Fängerkind bestimmt. Dieses stellt sich auf die Mittellinie der Sporthalle und bildet einen Teil der Chinesischen Mauer. Alle anderen Kinder stehen an einem Ende der Sporthalle und versuchen, die Mauer zu überqueren und an das andere Ende der Sporthalle zu laufen.

Dabei versucht das Fängerkind, so viele Kinder wie möglich zu fangen. Dabei darf es sich nur auf der Mittellinie der Sporthalle bewegen. Alle Kinder, die gefangen werden, werden ebenfalls ein Teil der Chinesischen Mauer und somit zu Fängerkindern für die nächste Spielrunde.

Anschließend versuchen die anderen Kinder erneut, die Mauer zu überqueren und zum anderen Ende der Sporthalle zu laufen. Dieser Spielablauf wird so lange wiederholt, bis nur noch drei oder zwei Kinder übrig geblieben sind. Diese Kinder haben das Spiel gewonnen.

Variation

Der Bereich, in dem sich die Fängerkinder bewegen dürfen (=Chinesische Mauer), kann breiter gemacht werden, indem 1 Meter vor der Mittellinie eine parallele Linie durch ein Seil oder durch Hütchen markiert wird.

BALLSPIELE

1. **Zombieball**
2. **Feuerball**
3. **Völkerball**
(leichte Variante)
4. **Hühner auf der Stange**
5. **Basketball**
(leichte Variante)
6. **Chaosball**



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Ballspiel 1:

Zombieball

Ablauf

Vorbereitend verteilen sich alle Kinder in der gesamten Sporthalle, die als Spielfeld dient. An den Spielfeldrand wird eine Turnbank gestellt. Die Lehrkraft wirft mehrere Softbälle in das Spielfeld.

Jetzt kann jedes Kind, das sich einen Ball holt, ein anderes Kind abwerfen. Sobald ein Kind den Ball in der Hand hat, darf es nur noch drei Schritte damit gehen.

Wer abgeworfen wird, scheidet aus und stellt sich auf die Bank am Spielfeldrand. Wird das Kind, welches das Kind auf der Bank abgeworfen hat, selbst abgeworfen, stellt es sich auf die Bank und das andere Kind darf wieder mitspielen und in das Spielfeld laufen.

Variation

Die Anzahl der Softbälle kann variiert werden, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

Ballspiel 2:

Feuerball

Ablauf

Vorbereitend werden zwei Gruppen gebildet. Die gesamte Sporthalle bildet das Spielfeld. Die Mittellinie trennt die zwei Spielfeldhälften voneinander ab. In den hinteren Bereich beider Spielfeldhälften wird jeweils eine Turnbank parallel zur Mittellinie aufgestellt. Jeder Gruppe wird eine Spielfeldhälfte zugeteilt. Je ein Kind aus beiden Gruppen stellt sich auf die gegenüberliegende Turnbank in der Spielfeldhälfte der gegnerischen Gruppe.

Die Lehrkraft wirft einen oder mehrere Softbälle in das Spielfeld. Jede Gruppe versucht die Bälle zu bekommen und die Softbälle über die gegnerische Gruppe hinweg zu dem Kind auf der Turnbank zu werfen.

Fängt dieses den Softball, ohne von der Turnbank zu treten, darf das Kind, das geworfen hat, sich mit auf die Turnbank stellen. Wird der Ball nicht gefangen oder das Kind tritt von der Turnbank, erhält die andere Gruppe den Softball. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst alle Kinder auf der Turnbank versammelt hat.

Variation

Die Anzahl der Softbälle kann erhöht werden, um den Schwierigkeitsgrad und das Tempo zu steigern.



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Ballspiel 3:

Völkerball (leichte Variante)

Ablauf

Vorbereitend wird die Klasse in zwei Gruppen geteilt. Das Volleyballfeld bildet das Spielfeld. Jede Gruppe steht in einer Spielfeldhälfte. An den Rand beider Spielfeldhälften wird eine Turnbank gestellt.

Jeweils ein Kind aus den Gruppen geht hinter das gegnerische Feld und wird für das gesamte Spiel zum Wurfkind. Nur dieses Kind darf versuchen Kinder der gegnerischen Gruppe von dem Rand aus abzuwerfen.

Wird ein Kind getroffen, verlässt es das Feld und setzt sich auf die Turnbank am Spielfeldrand. Die Gruppe, die zuerst alle Kinder der anderen Gruppe abgeworfen hat, gewinnt.

Variationen

- Das Signal „Zaubertrank“ kann genutzt werden, bei dem alle Kinder von der Turnbank wieder in ihr Feld laufen und wieder mitspielen dürfen.
- Die Anzahl der Softbälle kann variiert werden.
- Die Anzahl der werfenden Kinder kann erhöht werden.

Ballspiel 4:

Hühner auf der Stange

Ablauf

Vorbereitend wird die Klasse in zwei Gruppen geteilt. Die gesamte Sporthalle bildet das Spielfeld. Das Spielfeld wird durch zwei Turnbänke auf der Mittellinie getrennt. Jede Gruppe steht auf einer Spielfeldhälfte. Turnbank A gehört zu Gruppe A und Turnbank B zu Gruppe B.

Die Gruppen werfen sich gegenseitig mit Softbällen ab. Wird ein Kind getroffen, muss es sich auf die Turnbank der eigenen Gruppe setzen. Wenn das nächste Kind aus der Gruppe getroffen wird, setzt es sich hinter das erste Kind auf der Turnbank. Wird ein Kind aus der anderen Gruppe getroffen, darf das erste Kind auf der Turnbank wieder in das Spielfeld laufen und mitspielen.

Variation

Die Anzahl der Bälle kann erhöht werden, um den Schwierigkeitsgrad und das Tempo zu steigern.



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Ballspiel 5:

Basketball (leichte Variante)

Ablauf

Vorbereitend werden zwei Gruppen gebildet. Es wird fast „klassisch“ Basketball gespielt. Der schwere Basketball wird durch einen leichteren Ball ersetzt. Als Korb wird je eine Weichbodenmatte an beiden Enden der Sporthalle an die Wand angelehnt.

Um einen Punkt zu erzielen, wird der Ball oben auf die Weichbodenmatte geworfen. Die andere Gruppe versucht das zu verhindern. Dazu ist kein Körperkontakt erlaubt. Die Kinder können versuchen, den Ball abzufangen.

Die Kinder können den Ball mit einer Hand dribbeln und sich so durch das Feld bewegen. Halten sie den Ball fest, bleiben sie sofort stehen. Jetzt dürfen sie nur noch den „Sternschritt“ machen, d. h. ein Fuß bleibt auf dem Boden stehen und der andere Fuß darf in jede Richtung Schritte machen. Dann wird der Ball einem anderen Kind zugepasst oder es wird versucht, einen Punkt zu erzielen.

Ballspiel 6:

Chaosball

Ablauf

Vorbereitend werden zwei Gruppen gebildet. Die gesamte Sporthalle ist das Spielfeld. Das Spielfeld wird durch zwei Turnbänke auf der Mittellinie getrennt. Jede Gruppe steht auf einer Spielfeldhälfte.

Die Lehrkraft startet das Spiel, indem sie mehrere Softbälle in beide Spielfeldhälften schießt oder wirft.

Jetzt versuchen beide Gruppen, möglichst viele Bälle auf die gegnerische Spielfeldhälfte zu befördern. Die Kinder dürfen die Softbälle werfen oder schießen.

Nach ca. fünf Minuten beendet die Lehrkraft das Spiel durch einen Countdown von zehn Sekunden. Danach bleiben alle Kinder stehen und bewegen sich nicht mehr. Die Lehrkraft zählt die Softbälle in beiden Spielfeldhälften. Die Gruppe mit den wenigsten Bällen in ihrem Feld gewinnt.

Variation

Die Anzahl der Softbälle kann erhöht werden, um den Schwierigkeitsgrad und das Tempo zu steigern.

SONSTIGE SPIELE

1. Rasenmäher
2. Feuer, Wasser, Blitz
3. Stopptanz
4. Der Boden ist Lava
5. Kaugummi
6. Alle die, ...



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Spiel 1:

Rasenmäher

Ablauf

Vorbereitend werden mehrere kleine Seile aneinander gebunden oder ein langes Seil auf den Boden an einem Ende der Sporthalle gelegt. Das Seil muss so lang sein, dass die gesamte Breite der Sporthalle abgedeckt wird.

Zwei Kinder werden ausgewählt. Sie bilden zusammen den Rasenmäher. Diese Kinder nehmen jeweils ein Seilende in die Hand. Alle anderen Kinder stellen sich auf die gegenüberliegende Seite der Sporthalle. Die Lehrkraft gibt das Startsignal und der Rasenmäher fährt los. Dazu laufen die zwei Rasenmäher-Kinder los und schwingen dabei das Seil. Auch die anderen Kinder laufen auf den Rasenmäher zu. Sie dürfen den Rasenmäher nicht berühren und weichen dem Seil aus.

In der ersten Runde wird das Seil nur langsam über den Boden gezogen, damit alle Kinder ein Gefühl für das Spiel bekommen.

Variationen

Das Seil kann auf verschiedene Arten bewegt werden:

- schnell über den Boden ziehen
- in Wellenbewegungen über den Boden ziehen
- Seil spannen und mit ein wenig Abstand zum Boden bewegen (andere Kinder springen darüber)
- Seil spannen und mit einem größeren Abstand zum Boden bewegen (andere Kinder laufen unter dem Seil her)



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Spiel 2:

Feuer, Wasser, Blitz

Ablauf

Die Kinder bewegen sich frei durch die Sporthalle. Die Lehrkraft gibt zwischendurch drei verschiedene Signale. Bei jedem Signal führen die Kinder verschiedene Aktionen durch. Das Kind, welches als letztes die Aktion durchführt, setzt sich für eine Runde auf die Bank. In der nächsten Runde setzt sich dann ein anderes Kind auf die Bank und es darf wieder mitspielen.

Die Lehrkraft kann auch durch ein Kind abgelöst werden, welches dann die Signale gibt.

Signale

- „Feuer“: Alle Kinder laufen in eine der vier Ecken der Sporthalle.
- „Wasser“: Alle Kinder stellen sich auf die Turnbänke.
- „Blitz“: Alle Kinder hocken oder legen sich flach auf den Boden.

Variation

Durch weitere Signale kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden. In einer Runde sollten maximal fünf Signale genutzt werden. Weitere Signale:

- „Sturm“: Alle Kinder halten sich an einer bestimmten Stelle fest (z. B. Sprossenwand/Bank/Wand).
- „Sonne“: Alle Kinder breiten ihre Arme aus und drehen sich auf der Stelle.
- „Karussell“: Zwei Kinder nehmen sich an den Händen und drehen sich im Kreis.
- „Fahrrad“: Die Kinder legen sich auf den Rücken und fahren Fahrrad. Sie strampeln mit ihren Beinen in der Luft.

Neben den Signalen kann auch der Laufstil der Kinder variiert werden:

- auf einem Bein hüpfen
- rückwärts laufen
- Hopslerlauf
- Seitwärts laufen
- wie ein Frosch hüpfen
- usw.



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Spiel 3:

Stopptanz

Ablauf

Die Lehrkraft schaltet die Musik ein. Alle Kinder tanzen zur Musik durch die gesamte Sporthalle. Sobald die Lehrkraft die Musik stoppt, hören alle Kinder sofort auf sich zu bewegen und „frieren ein“, d. h. sie halten genau die Position mit ihrem Körper, in der sie in dem Moment des Musikstopps waren.

Die Lehrkraft hält für ca. fünf Sekunden die Musik an. Die Kinder, die sich in dieser Zeit bewegen, setzen sich für eine Runde auf die Bank. Sie dürfen in der nächsten Runde wieder mittanzen.

Variation

Sobald die Musik ausgeht, nehmen die Kinder eine vorher festgelegte Position ein:

- einen Elefanten
- einen Vogel
- ein Känguru
- einen Baum
- eine Sonne
- usw.

Spiel 4:

Der Boden ist Lava

Ablauf

Einige Turnkästen, Turnbänke und Turnmatten werden in der gesamten Sporthalle verteilt. Die Kinder laufen durch die Sporthalle. Irgendwann gibt die Lehrkraft das Signal: „*Der Boden ist Lava!*“ und alle Kinder retten sich auf die verschiedenen Turngeräte. Das langsamste Kind, was sich zuletzt gerettet hat, setzt eine Runde aus und darf in der nächsten Runde wieder mitspielen.

Variation

Als Variation kann die Lehrkraft anstatt des Signals von fünf herunterzählen. Alle Kinder, die bei der Null noch den Boden berühren setzen für eine Runde aus.



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Spiel 5:

Kaugummi

Ablauf

Alle Kinder laufen durch die Sporthalle. Sobald der:die AG-Leiter:in das Signal „Kaugummi“ ruft, laufen alle Kinder so schnell wie möglich zu einer Hallenwand und kleben sich wie ein Kaugummi an diese Wand. Dazu berühren sie mit dem Bauch, den Beinen und den Armen die Wand.

Das langsamste Kind scheidet für eine Runde aus und setzt oder stellt sich an den Rand. Die nächste Runde darf es wieder mitspielen und ein anderes Kind scheidet für eine Runde aus.

Spiel 6:

Alle, die ...

Ablauf

Vorbereitend stellen sich alle Kinder in einem großen Kreis auf. Jeder Platz wird mit einem Hütchen markiert. Die Lehrkraft sagt eine Aussage mit dem Satzanfang: „Alle, die ...“. Alle Kinder, auf die die Aussage zutrifft, laufen durch den Kreis und suchen sich einen neuen Platz im Kreis.

Mögliche Aussagen

„Alle, die ...“

- *gerne Pizza essen.“*
- *Hunde mögen.“*
- *gerne schwimmen gehen.“*
- *gerne tanzen/singen.“*
- *gerne Fußball/Fangen/Verstecken spielen.“*
- *die eine Brille tragen.“*
- *die eine Schwester / einen Bruder haben.“*
- *gerne lesen.“*
- *gerne Geburtstag haben.“*

Es können mehre Runden gespielt werden.

Variationen

- Ein Kind steht in der Kreismitte und sagt eine Aussage. Wenn die anderen Kinder ihre Plätze wechseln, versucht es, selbst einen Platz zu bekommen. Das Kind, was keinen neuen Platz findet, bleibt in der Mitte stehen und sagt eine neue Aussage.
- Es kann zusätzlich ein Schwungtuch eingesetzt werden. Nach jeder Aussage wird das Schwungtuch hoch geschwungen. Hat sich das Tuch wieder gesenkt, müssen alle Kinder, auf die die Aussage zutrif, ihren Platz gewechselt haben. Um die Faszination für das Schwungtuch etwas abzubauen, können die Kinder zu Beginn einmal kräftig das Tuch schütteln und sich auspowern.

RUHIGE SPIELE

1. Bello, Bello, dein Knochen ist weg
2. Plumpsack
3. Möhrenziehen
4. Roboterspiel
5. Menschenmemory
6. Der stille Kreis



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Ruhiges Spiel 1:

Bello, Bello, dein Knochen ist weg

Ablauf

Alle Kinder sitzen leise im Kreis. Ein Kind legt sich als schlafender Hund „Bello“ auf den Boden in der Kreismitte. Vor seinem Kopf liegt sein Knochen (Hütchen, Leibchen, o. Ä.).

Die Lehrkraft zeigt auf ein Kind. Dieses schleicht leise zu dem Knochen, nimmt ihn an sich und setzt sich wieder an seinen Platz zurück. Dabei versucht Bello mit geschlossenen Augen zu hören, welches Kind den Knochen nimmt. Wenn der Langfinger wieder auf seinem Platz sitzt, nehmen alle Kinder die Hände hinter den Rücken. Dann rufen alle zusammen: *„Bello, Bello, dein Knochen ist weg!“*

Jetzt öffnet Bello seine Augen und hat drei Versuche, den Knochen zu finden. Dazu krabbelt Bello zu einem Kind und bellt es an. Daraufhin muss das Kind seine Hände zeigen. Hat das Kind den Knochen, wird es zum neuen Bello. Sind die Hände leer, geht der Hund zum nächsten Kind und bellt.

Findet Bello den Knochen nach drei Versuchen nicht, bleibt er für eine weitere Spielrunde in der Mitte. Wenn ein Kind zweimal hintereinander Bello war, wird ein anderes Kind zum Bello.



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Ruhiges Spiel 2: **Plumpsack**

Ablauf

Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind wird zum Fängerkind ernannt und geht um den Kreis herum. Das Fängerkind hat das Tuch oder den Ball (=Plumpsack) in der Hand. Diesen Gegenstand lässt es möglichst heimlich hinter den Rücken von einem Kind im Kreis fallen. Alle Kinder im Kreis singen währenddessen das folgende Lied in Dauerschleife:

*„Dreh dich nicht um,
der Plumpsack geht rum,
wer sich umdreht oder lacht,
kriegt den Buckel vollgemacht...
der Plumpsack geht rum!“*

Den Buckel bekommt natürlich niemand voll - aber sich umdrehen ist verboten – die Kinder dürfen lediglich mit den Händen hinter sich tasten, sobald das Fängerkind vorbei gegangen ist.

Wenn das Kind im Kreis nicht mitbekommt, dass der Plumpsack hinter ihm liegt und das Fängerkind einmal den Kreis umrundet hat, dann ist das Kind gefangen und setzt sich in die Mitte des Kreises (= „faule Ei“). Dann läuft das Fängerkind eine weitere Runde mit dem Plumpsack um den Kreis herum.

Alle Kinder, die sich während des Spiels umdrehen, gehen natürlich auch in das faule Ei.

Bemerkt das Kind im Kreis den Plumpsack, darf es aufspringen und selbst versuchen, das Fängerkind zu fangen. Das Fängerkind versucht in diesem Fall, den Kreis schnell zu umrunden und sich auf den freien Platz im Kreis zu setzen.

Wird das Fängerkind gefangen, so muss es selbst in das „faule Ei“. Schafft das Fängerkind es schnell genug zum freien Platz, so kommt niemand in die Kreismitte. Das Kind, hinter dem der Plumpsack fallen gelassen wurde, wird das neue Fängerkind.

Im faulen Ei sitzt immer nur ein Kind so lange, bis das nächste Kind hinein kommt.



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Ruhiges Spiel 3:

Möhrenziehen

Ablauf

Vorbereitend werden zwei Kinder zu Hasen bestimmt. Alle anderen Kinder sind die Möhren in der Erde. Sie legen sich mit dem Bauch auf den Boden und bilden einen großen Kreis und verhaken sich fest mit den Armen. Dazu fassen sie mit ihrer rechten Hand um den linken Unterarm ihres rechten Nachbarn und mit der linken Hand um den rechten Unterarm ihres linken Nachbarn (=Sicherheitsgriff).

Die Hasen versuchen jetzt, die Möhren aus der Erde zu ziehen. Die anderen Möhren versuchen, das durch Festhalten zu verhindern. Die Hasen ziehen vorsichtig an den Beinen der Kinder im Kreis.

Es ist wichtig, dass die Hasen vorsichtig sind und sofort aufhören zu ziehen, wenn ein Kind Schmerzen hat. Es kann für den Notfall auch das Signal „*Stopp*“ eingeführt werden, bei dem die Hasen sofort aufhören zu ziehen.

Sobald die Hasen eine Möhre aus dem Boden gezogen haben, verwandelt sich diese Möhre auch in einen Hasen und hilft, die anderen Möhren aus dem Boden zu ziehen. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch zwei Kinder auf dem Boden liegen. Diese haben das Spiel gewonnen.

Ruhiges Spiel 4:

Roboterspiel

Ablauf

Vorbereitend werden Zweierpärchen gebildet. Ein Kind ist der Roboter. Es bewegt sich wie ein Roboter durch die gesamte Sporthalle. Es läuft mit ruckartigen, mechanischen Bewegungen und immer im gleichen Tempo. Das andere Kind steht hinter ihm und lenkt es auf folgende Art und Weise:

Lenksignale

- Rücken antippen = Start
- leichtes Ziehen am T-Shirt = Stopp
- rechte Schulter antippen = nach rechts drehen und weiterlaufen
- linke Schulter antippen = nach links drehen und weiterlaufen

Das Ziel des Spiels ist es, dass die Roboter immer in Bewegung bleiben und nicht vor einer Wand hängen bleiben. Nach einiger Zeit werden die Rollen getauscht.

Variation

- Der Roboter kann zusätzlich die Augen schließen.
- Es können Hindernisse in der Sporthalle aufgebaut werden (z. B. Seile, Hütchen, Turnkästen, Turnbänke, Turmatten, Hula-Hoop-Reifen, usw.).



BUNTER BALL – FREIE SPIELE

Ruhiges Spiel 5:

Menschen-Memory

Ablauf

Zwei Kinder gehen aus der Sporthalle und stellen sich vor die Tür. Jetzt suchen sich alle anderen Kinder ein Partnerkind. Jedes Pärchen sucht sich eine gemeinsame Bewegung oder ein Geräusch aus, das es nachher bei Aufforderung vormacht. Dann verteilen sich alle durcheinander in einer Sporthallenhälfte.

Die Kinder von draußen werden reingerufen und spielen gegeneinander. Sie müssen die zusammengehörigen Paare finden, wie im echten Memory-Spiel. Sie dürfen zweimal raten, d. h. ein Kind aufrufen, das seine Bewegung oder sein Geräusch vormacht, dann ein zweites Kind aufrufen, das seine Bewegung oder sein Geräusch vormacht.

Wenn die Bewegungen oder die Geräusche identisch sind, ist ein Paar gefunden und das Kind ist nochmal am Zug. Das gefundene Paar setzt sich gemeinsam hinter das Kind, das es gefunden hat. Wird kein Paar gefunden, ist das andere Kind mit Raten an der Reihe. Damit am Ende ein Gewinnerkind feststeht, zählt die Lehrkraft die Punkte der zwei ratenden Kinder mit. Das Kind, das die meisten Paare gefunden hat, gewinnt.

Variation

Es kann auch in Teams gespielt werden, die gemeinsam raten, oder es wird nur eine bestimmte Zeit lang gespielt.

Ruhiges Spiel 6:

Der stille Kreis

Ablauf

Alle Kinder bis auf ein Kind setzen sich in einen Kreis und schließen die Augen. Es darf nicht geredet werden! Das stehende Kind geht um den Kreis herum und tippt einem Kind auf die Schulter. Die beiden Kinder tauschen die Plätze und das andere Kind geht nun um den Kreis herum usw. So können einige Runden gespielt werden.

Nach einer Weile gibt die Lehrkraft ein Signal und die Kinder öffnen ihre Augen. Jetzt sehen sie, dass viele Kinder ihre Plätze getauscht haben. Gemeinsam können sie versuchen herauszufinden, welche Kinder ihre Plätze getauscht haben.