

INHALT

Einleitung		5
	Kinder von heute	5
	Bewegung tut allen gut	6
	Ziele der Bewegungsspiele	7
	Spiele richtig auswählen	7
	Die Rolle der Spielleitung	8
	Zum Aufbau des Buches	9
Kapitel 1	BEGRÜSSEN, AUFWÄRMEN und VERTRAUEN	13
	1.1 Hallo liebe Turnkids! <i>Spiele zum Begrüßen und Kontakte knüpfen</i>	14
	1.2 Mach dich schon mal warm <i>Spiele zum Aufwärmen und Einstimmen</i>	25
	1.3 Miteinander sind wir stark <i>Spiele zur Kooperationsschulung und Vertrauensbildung</i>	36
Kapitel 2	KÖRPER und BEWEGUNGSRAUM	47
	2.1 Riesenschritte und Zwergentanz <i>Spiele zum Kennenlernen der Bewegungsarten und -richtungen sowie Raumebenen</i>	48
	2.2 Ziehen, drücken, stoppen ... <i>Spiele zur kinästhetischen Wahrnehmung</i>	59
	2.3 Hochzehenstand, hüpfen, balancieren ... <i>Spiele zur vestibulären Wahrnehmung</i>	72

Kapitel 3	SCHNELLIGKEIT, REAKTION und KOORDINATION	85
3.1	Topfit wie ein Turnschuh <i>Spiele zur Konditionsschulung</i>	86
3.2	Bei Rot stehen, bei Grün gehen <i>Spiele zur Reaktions- und Antrittsschnelligkeit</i>	98
3.3	Im Slalom laufen, zielen und werfen <i>Spiele zur Koordinationsschulung</i>	108
Kapitel 4	ENTSPANNT, SELBSTBEWUSST und KREATIV	119
4.1	Durch Bewegung zur Ruhe kommen <i>Spiele zum Bewegen und Entspannen</i>	120
4.2	Mach dich fit und stark <i>Spiele für mehr Selbstvertrauen</i>	132
4.3	Spielspaß für kluge Köpfe <i>Spiele selbst entwickeln und gestalten</i>	144
Spielregister		157
Literatur		158

Hilfe! Ein Dieb!

Alter	ab 5 Jahren
Sozialform	Klein- oder Großgruppe
Ort	Sporthalle, im Freien
Geräte/Material	für alle Kinder mit Ausnahme von einem 1 Chiffontuch

- Alle Kinder bis auf eines stecken das Chiffontuch, das einen Geldbeutel darstellt, ein Stück in ihre hintere Hosentasche oder klemmen das Tuch einfach am Hosenbund fest.
- Das Kind, welches kein Tuch hat, spielt den Dieb. Es läuft zwischen der Gruppe herum, die auf dem begrenzten Spielfeld herumgeht. Irgendwann jedoch stibitzt es ein Tuch. Das betreffende Kind bemerkt sofort den Dieb und ruft laut: „Hilfe, ein Dieb!“. Die übrigen Kinder spielen jetzt Polizisten, die sofort herbeieilen, um den Dieb zu fangen. Wurde der Dieb geschnappt, darf in der nächsten Spielrunde ein neues Kind den Dieb spielen.



Stopp den Ball!

Alter	ab 8 Jahren
Sozialform	Klein- oder Großgruppe
Ort	Sporthalle
Geräte/Material	pro Kind 1 Gymnastikstab, 1 kleiner Softball, 1 Stoppuhr oder 1 Uhr mit Sekundenzeiger

- Die Kinder holen sich Gymnastikstäbe und verteilen sich in der Sporthalle. Eines von den Kindern holt sich noch einen Ball.
- Es ruft ein Kind auf und stößt den Ball dann vom Platz aus mithilfe des Stabs so an, dass der Ball in dessen Richtung rollt. Das betreffende Kind läuft los, um den Ball mit seinem Stab zu stoppen. Während sich nun das erste Kind auf den Boden kniet, muss das Kind ein weiteres Kind aufrufen, dem es den Ball mithilfe seines Stabs zurollt.
- Die Spielleitung stoppt die Zeit, sobald alle Kinder auf den Boden knien.
- Die Kinder wiederholen das Spiel mit dem Ziel, das Spiel noch schneller zu beenden.

**Variante für Kinder
ab 5 Jahren**

Das Spiel verläuft so wie oben beschrieben, jedoch ohne Gymnastikstäbe. Die Kinder rollen sich lediglich den Ball gegenseitig zu.



Pfiffige Ballrunde

Alter	ab 6 Jahren
Sozialform	Großgruppe
Ort	Sporthalle, Gruppenraum, im Freien
Geräte/Material	2–3 Softbälle, 1 Stoppuhr oder 1 Uhr mit Sekundenzeiger

- Die Gruppe bildet einen großen Kreis. Drei Kinder, die nicht zu nah beisammen auf der Kreisbahn stehen, erhalten jeweils einen Ball.
 - Auf ein Startkommando der Spielleitung hin werfen sie den Ball möglichst rasch im Uhrzeigersinn herum. Fällt ein Ball auf den Boden, bleibt der Ball liegen.
 - Das Spiel ist beendet, sobald alle Bälle auf dem Boden liegen oder die Spielleitung das Spiel nach drei Minuten abpfeift.
-
- Die Kinder sitzen mit gegrätschten Beinen im Kreis. Sie erhalten drei Bälle von der Spielleitung.
 - Die Kinder rollen sich gegenseitig die Bälle zu und zwar so, dass kein Ball aus dem Innenkreis herausrollt.
 - Das Spiel ist aus, sobald die Bälle trotz großer Bemühung aus dem Kreis rollen oder die Spielleitung das Spiel nach drei Minuten beendet.

**Variante für Kinder
ab 3 Jahren**



Hasensprünge

Alter	ab 5 Jahren
Sozialform	Großgruppe
Ort	Sporthalle, im Freien
Geräte/Material	1 Handtrommel

- Alle Kinder bis auf eines legen sich hintereinander mit dem Bauch auf die Kreisbahn. Dabei achten sie darauf, dass zwischen ihnen genügend Platz zum Laufen bleibt. Das übrige Kind läuft links auf der Kreisbahn herum und springt der Reihe nach so wie ein Hase über die liegenden Kinder. Sobald jedoch die Spielleitung einmal kräftig trommelt, bleibt das Kind stehen und wendet sich demjenigen Kind zu, das es gerade übersprungen hat. Es tauscht mit ihm den Platz.
- Das Kind startet auf die gleiche Art eine weitere Spielrunde.
- Das Spiel ist aus, sobald alle Kinder an der Reihe gewesen sind.

