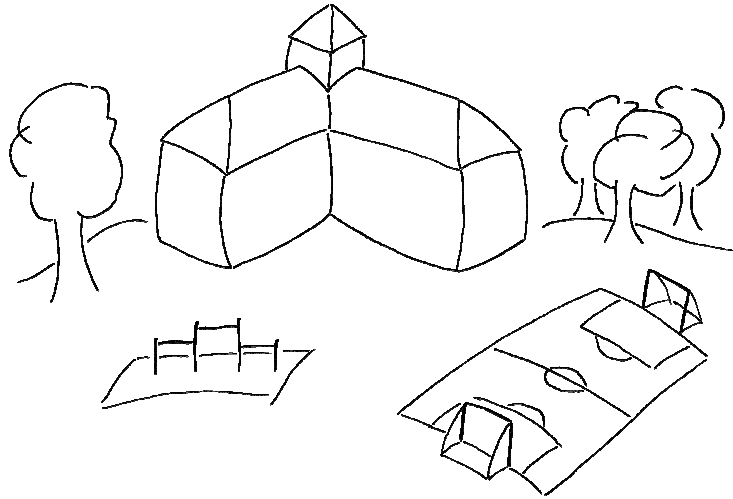


Der Schulhof in Bewegung – eine Spielekartei



zusammengestellt von Susanne Rinke

Die Kartei enthält folgende grundlegende Bereiche:



Ballspiele



Lauf- und Fangspiele



Kampfspiele



Murmespiele



Seilspringer

Die Kartei ist in den Klassen 1 – 4/6 und heterogenen Gruppen einsetzbar und kann teilweise selbstständig von den Kindern genutzt und beliebig erweitert werden.

Grundgedanke der Konzeption dieser Kartei ist, die Ganztagschule durch eine ökonomische Form der Bereitstellung von Spielideen in ihrem Bemühen zu unterstützen, den Kindern mehr Bewegung auf dem Schulhof zu ermöglichen. Dabei wurde ein geringer Materialaufwand ebenso berücksichtigt wie das Bewegen und Spielen

alleine  , mit einem Partner  oder in der Gruppe  .

zusammengestellt von Susanne Rinke

Die Kartei enthält folgende ergänzende Bereiche:



Hüpfspiele



Bewegungsspiele mit
selbst gebauten
Handschlägern

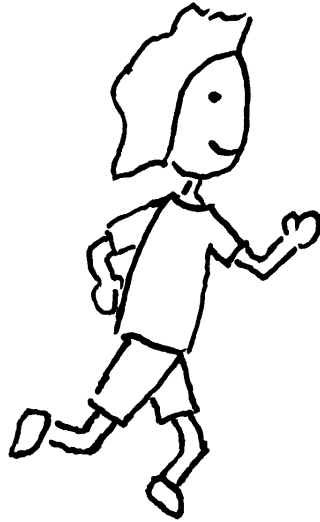


Der Schulhof in der
Kiste

Diese Bereiche beinhalten Möglichkeiten der Beteiligung von Kindern, Lehrkräften, pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, Eltern usw. bei der Planung und Gestaltung der Aktivitäten auf dem Schulhof.

Es handelt sich hierbei um kleine Projekte der Schulhofgestaltung, die variabel einsetzbar und ebenfalls beliebig erweiterbar sind.

Lauf- und Fangspiele



zusammengestellt von Susanne Rinke



Figuren- oder Zahlenlauf



Die Gruppe trabt im „Gänsetrab“ hintereinander laufend (damit die Linienführung zu erkennen ist) große Figuren, Zahlen oder Buchstaben.

Der jeweils Erste der Gruppe denkt sich eine Figur oder Zahl aus. Nach Ablaufen der Figur mit seiner Gruppe muss diese erraten, was „gezeichnet“ wurde. Dann läuft ein anderes Kind an erster Stelle der Gruppe.

zusammengestellt von Susanne Rinke



„Was bin ich?“-Lauf



Die Kinder laufen zu zweit oder zu dritt nebeneinander her. Das Kind in der Mitte trägt einen Zettel mit dem Namen eines Tieres oder einer Person (die für das Kind relativ leicht zu erraten ist) auf dem Rücken (mit Klebestreifen befestigt oder als Klebezettel). Durch geschicktes Fragen seiner Mitläufer muss das Kind in der Mitte seine Identität herausbekommen, wobei die anderen Kinder nur mit „ja“ oder „nein“ antworten dürfen. Nach dem richtigen Erraten wird getauscht, so dass möglichst jeder der Gruppe einmal raten muss. Neue Zettel können beim Spielleiter abgeholt werden.

2

zusammengestellt von Susanne Rinke



Busfahrerspiel



Verschiedene Städtenamen oder Haltestellen der Umgebung werden auf DIN A4-Blättern als Zielpunkte gut sichtbar ausgehängt. Die Kinder bilden nun die Busse, indem sie sich hintereinander stellen. Zu Beginn erleichtert die Schulterfassung oder das Festhalten an einem Seilchen die Aufstellung. Das erste Kind ist der Busfahrer und erhält einen Busfahrplan mit den entsprechenden Städtenamen/Haltestellen untereinander notiert und in beliebiger Reihenfolge. Jeder Busfahrer erhält eine andere Route, die dann durch Laufen als Gruppe „abgefahren“ werden muss. Der letzte Fahrgast (das letzte Kind der Gruppe) zeichnet mit einem Stift, der entweder am Städtenamen liegt oder dem Bus mitgegeben wird, die jeweils erreichte Station ab. Start und Ziel ist der Busbahnhof, eine vorher vereinbarte Station auf dem Spielgelände.

3

zusammengestellt von Susanne Rinke



Paar erlösen



Es starten 2 bis 3 Fängerpaare von ihrer „Höhle“ aus (z.B. Spielgerüst). Jeder Abgeschlagene wird zur Höhle des Fängerpaares gebracht. Sind zwei Gefangene in der Höhle, wird das alte Paar erlöst und die zwei Gefangenen sind neues Fängerpaar.

4

zusammengestellt von Susanne Rinke



„Bruder hilf“



1 bis 2 Fänger versuchen einen Mitspieler zu fangen. Dieser kann dadurch gerettet werden, dass ein anderes Kind sich bei ihm einhängt. Der Fänger muss dann einen anderen fangen. Gelingt der Abschlag, dann wird gewechselt.

5

zusammengestellt von Susanne Rinke



Kreisfangen



Mehrere Kinder bilden mit Handfassen einen Kreis, ein Kind wird z. B. mit einer Kappe gekennzeichnet. Ein Fänger befindet sich außerhalb des Kreises.

Der Fänger versucht, durch geschickte Richtungsänderungen das markierte Kind abzuschlagen. Wechsel nach erfolgreichem Abschlag bzw. festgelegter Zeit.

6

zusammengestellt von Susanne Rinke



Steh Bock – lauf Bock!



Es gibt etwa 2 bis 3 Fänger, die versuchen, alle anderen Kinder zu versteinern („Steh Bock“). Diese können durch bestimmte Aufgaben wieder befreit werden („Lauf Bock“).

Beispiele:

- a) Hände auf die Knie (Bock): befreien durch Überspringen
- b) Grätschstand: befreien durch Hindurchkriechen
- c) Hände nach oben strecken: befreien durch Umlaufen

7

zusammengestellt von Susanne Rinke



Dritter Schlag wechselt



2 bis 3 Fänger schlagen die anderen ab. Wird ein Gejagter zum ersten Mal abgeschlagen, bedeckt er die Berührstelle mit der linken Hand, die zweite Abschlagstelle mit der rechten Hand. Beim dritten Abschlag wechselt er mit *dem* Fänger, der ihn gerade abgeschlagen hat.

8

zusammengestellt von Susanne Rinke



Wissensfangen



Fangspiel mit normalen Regeln, doch kann der Abgeschlagene sich wieder befreien, indem er die vom Fänger gestellte Frage löst. Ansonsten wechselt die Fängerrolle. Zum Antworten bleiben nur 3 Sekunden Zeit.

Beispiele:

Wer wurde 2006 Fußballweltmeister?

Wo finden die Fußballweltmeisterschaften 2010 statt?

Was gab es gestern zum Mittagessen?

Wie heißt der Hausmeister?

Welche Schule gewann das letzte OGS-Hühnerballturnier?

9

zusammengestellt von Susanne Rinke



Katz – Maus - Elefant



Es werden 3 Gruppen (eine Katzen-, eine Maus- und eine Elefantengruppe) gebildet. Die Katzen legen ihre Hände an die Ohren, die Mäuse formen die Hände vor dem Gesicht zu einem Spitzmälchen und die Elefanten formen einen Rüssel.

Auf Kommando müssen die Katzen nun die Mäuse fangen, die Mäuse die Elefanten und die Elefanten jagen die Katzen. Wer abgeschlagen wird bleibt stehen und kann nur durch einen Mitspieler seiner Tiergruppe durch Freischlag befreit werden. Welche Tierart fängt am längsten?

10

zusammengestellt von Susanne Rinke



Quellenverzeichnis

Spielideen:

Karte 1, 2: Quelle unbekannt.

Karte 3: Lange, P./Maaß, P.: Das Busfahrer-Spiel. In:
Sportpädagogik 2/2006, S. 56.

Karte 4 - 10: Moosmann, K.: Kleine Aufwärmspiele. Wiebelsheim:
Limpert 2005.

zusammengestellt von Susanne Rinke

Ballspiele



zusammengestellt von Susanne Rinke



Verliebt, verlobt, verheiratet ...



Die Kinder stellen sich im Kreis auf und werfen sich reihum den Ball zu.

Wer dabei den Ball fallen lässt, ist „verliebt“.

Wer ihn zweimal fallen lässt, ist „verlobt“.

Beim dritten Mal ist er „verheiratet“.

Wer den Ball zum vierten Mal nicht fängt, „hat ein Kind“.

Bis zu zwanzig Kindern kann gezählt werden, dann muss der Spieler ausscheiden.

zusammengestellt von Susanne Rinke



Stehball



Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Einer ist Werfer. Er steht in der Mitte des Kreises und wirft den Ball gerade hoch in die Luft. Sofort rennen alle Mitspieler möglichst schnell davon. Hat der Werfer den Ball gefangen, ruft er „Steht!“. Alle müssen sofort stehen bleiben. Nun versucht der Werfer, denjenigen, der am nächsten steht, abzuwerfen. Dabei darf das Kind nicht ausweichen. Wird das Kind getroffen, ist es beim nächsten Spiel Werfer. Wird es nicht getroffen, beginnt das Spiel von vorn.

2

zusammengestellt von Susanne Rinke



Abwerfen



Zwei, drei oder vier Spieler stellen sich in einem Abstand von sechs bis acht Metern gegenüber auf. Ein Mitspieler steht in der Mitte. Nun werfen sich die Außenspieler den Ball zu und versuchen dabei, den Mittelspieler abzuwerfen. Wird dieser getroffen, so tauscht er mit dem Werfer den Platz.

3

zusammengestellt von Susanne Rinke



Klatschball



Die Kinder stellen sich im Kreis auf. In der Mitte steht ein Kind mit dem Ball. Er wirft einem Mitspieler im Kreis den Ball zu. Dieser Mitspieler muss einmal in die Hände klatschen, bevor er den Ball fängt. Wer das Klatschen vergisst oder den Ball fallen lässt, muss sich hinsetzen. Wenn ein Spieler klatscht, ohne dass ihm der Ball zugeworfen wurde, muss er sich auch setzen.

Gewonnen hat der Spieler, der als letztes im Kreis steht. Er löst den Spieler in der Mitte ab und beginnt neu.

4

zusammengestellt von Susanne Rinke



Rollball



Zwei Kinder stehen in einem Abstand von etwa fünf Metern gegenüber und rollen sich den Ball zu. Der in der Mitte stehende Spieler muss versuchen, rechtzeitig über den heranrollenden Ball zu hüpfen. Jeder Spieler muss einmal in die Mitte.

5

zusammengestellt von Susanne Rinke



Rollendes Schweinchen



Zwei Kinder stehen in einem Abstand von etwa fünf Metern gegenüber und rollen oder werfen sich den Ball zu. Der in der Mitte stehende Spieler muss versuchen, den Ball zu bekommen. Gelingt ihm das, muss der Spieler in die Mitte, der den Ball geworfen oder gerollt hat.

6

zusammengestellt von Susanne Rinke



Henne und Hühnerhabichte



Mit Kreide wird ein Kreis mit einem Durchmesser von etwa 5 – 7 m aufgemalt. Im Kreis stehen zwei Kinder, eine Henne und ihr Küken. Außerhalb des Kreises stehen die anderen Kinder, die Hühnerhabichte. Sie versuchen, das Küken abzutreffen. Die Henne schützt ihr Küken, indem sie die geworfenen Bälle abwehrt. Hat ein Hühnerhabicht getroffen, wird er zum Küken, das Küken zur Henne und diese zum neuen Hühnerhabicht.

7

zusammengestellt von Susanne Rinke



Quellenverzeichnis

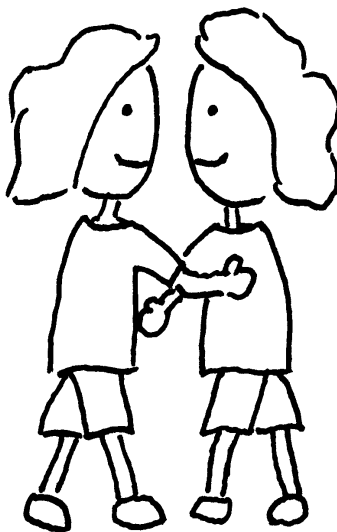
Spielideen:

Karte 1 - 4: Praxis Grundschule 6/2006

Karte 5, 6: Lütgeharm, R.: Besser lernen in einer bewegungsfreudigen Schule. Praktische Hilfen für den Schulalltag. Celle: Pohl 1999, S. 61.

Karte 7: Müller, Bernd: Spaß für alle durch kleine Ballspiele. Aachen: Meyer und Meyer 1998, S. 80.

Kampfspiele



zusammengestellt von Susanne Rinke



Kampf auf der Linie



Zwei Kinder stehen sich auf einer Linie (Seil, mit Kreide gemalt o.ä.) gegenüber. Die Füße sind hintereinander gestellt und die Handflächen der Kinder berühren sich gegenseitig. Nun versuchen sich beide gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Variation 1: Hände fassen und durch Ziehen der Hände aus dem Gleichgewicht bringen.

Variation 2: Nur auf einem Bein stehen.

zusammengestellt von Susanne Rinke



Tritt in die Pfütze



Ein Reifen liegt zwischen zwei Kindern auf dem Boden (oder gemalter Kreis aus Kreide). Mit der Handgelenkfassung versuchen die Kinder, den Partner in die „Pfütze“ treten zu lassen.

Es kann auch mit der linken Hand gekämpft werden.

Variation: Sich gegenseitig über eine Linie ziehen.

2

zusammengestellt von Susanne Rinke



Hahnenkampf



Zwei Kinder stellen sich auf einem Bein gegenüber auf. Die Hände sind in Vorhalte, Finger dürfen nicht gegriffen werden (Handflächen nur aneinander legen).

Wer bringt durch Schieben den Partner dazu, sich auf das zweite Bein zu stellen?

Variation: Auf dem Standbein darf in einem abgesteckten Feld gehüpft werden.

3

zusammengestellt von Susanne Rinke



Wer drückt gewinnt!



Zwei Kinder stehen Rücken an Rücken und versuchen, sich gegenseitig über eine festgelegte Linie zu schieben (drücken).

Variation: Sich gegenseitig aus dem Kreis drücken.

4

zusammengestellt von Susanne Rinke



Störrischer Esel



Zwei Kinder stehen sich auf einem liegenden Baumstamm o.ä. gegenüber. Keiner der beiden „Esel“ will nachgeben, also versuchen sie, den anderen vom Stamm zu stoßen.

5

zusammengestellt von Susanne Rinke



Klatscher



Zwei Kinder stehen sich auf einem liegenden Baumstamm o.ä. gegenüber. Sie halten die Hände ausgestreckt (mit den Handflächen zusammen) nach vorne. Die Fingerspitzen berühren sich. Sie versuchen, sich gegenseitig auf den Handrücken zu klatschen ohne von dem Baumstamm zu fallen.

6

zusammengestellt von Susanne Rinke



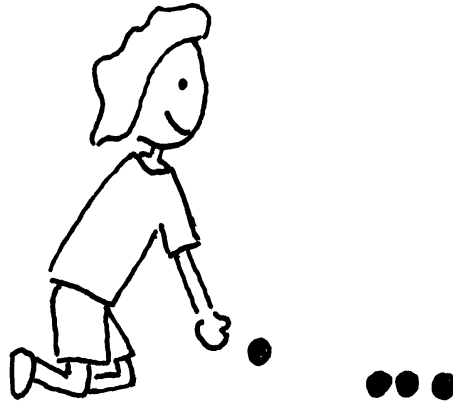
Quellenverzeichnis

Spielideen:

- Karte 1 - 4: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport.
Handreichung für die Schulen der Primarstufe und
Sekundarstufe I. Hg. vom LandesSportBund /
Sportjugend NRW, Duisburg 2002, S. 21
- Karte 5, 6: Bracke, J.: Lernzirkel Sport II: Bewegen,
Spielen, Üben an Stationen. Kempen: Buchverlag
Kempen 2001, S. 29.

zusammengestellt von Susanne Rinke

Murmelspiele



zusammengestellt von Susanne Rinke



Blitzschlag



Jeder Spieler legt eine Murmel in einen Kreis von 15 bis 20 cm Durchmesser. Aus Augenhöhe lässt einer nach dem anderen eine Murmel fallen.

Murmeln, die getroffen aus dem Kreis rollen, gehören ihm.

Murmeln, die nicht treffen, kommen in den Kreis oder bleiben darin.



Torbogen



In eine Kartonschachtel werden verschieden breite Torbögen geschnitten und mit einer Punktezahl versehen. Je kleiner der Bogen, desto höher die Punktezahl.

Wer erreicht mit zehn Versuchen die höchste Summe?

2

zusammengestellt von Susanne Rinke



Steinspiel



Zwei Meter von einer Linie entfernt wird ein etwa faustgroßer Stein oder Holzklötzchen gelegt. Nun wirft jeder Spieler zehn Murmeln so nah wie möglich an den Stein. Trifft ein Spieler den Stein, muss er seinen Mitspielern je eine kleine Murmel abgeben. Wenn alle Murmeln geworfen sind, ist derjenige Sieger, dessen Murmel dem Stein am nächsten liegt. Er darf alle geworfenen Murmeln der Mitspieler einsammeln und behalten.

3

zusammengestellt von Susanne Rinke



Torschießen



Mit dem Schuhabsatz wird eine Mulde in den Boden gedreht. Neben der Mulde werden rechts und links im Abstand von 5 cm Holzstäbchen oder Äste in die Erde gesteckt. Aus 5 m Entfernung wird geworfen. Jeder Spieler hat pro Runde einen Wurf.

Trifft er in die Mulde, erhält er 5 Punkte. Trifft er das Tor (zwischen Stäben und Mulde), erhält er 1 Punkt. Wirft er neben das Tor, erhält er keinen Punkt.

Der Spieler, der nach 5 Runden die meisten Punkte hat, bekommt von den Mitspielern je eine Murmel.

4

zusammengestellt von Susanne Rinke



Dippsen



Jeder Spieler versucht, von einer 3 m entfernten Linie eine Murmel in die Mulde zu werfen. Wessen Murmel in die Mulde gerollt ist, der darf „dippsen“, d.h. durch Schnippen mit dem Zeigefinger oder einfaches Schubsen alle Murmeln, die ihr Ziel nicht erreichten, in jeweils einem Versuch in die Mulde zu bugsieren. Klappt das nicht, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wer die letzte Murmel in die Mulde gedippsst hat, darf alle darin befindlichen einstecken.

5

zusammengestellt von Susanne Rinke



Andotzen



Ein Murreduell:

Der erste Spieler kullert seine Murmel von der Grundlinie aus beliebig weit fort. Der zweite Spieler muss nun mit seiner Murmel die des Vorgängers „andotzen“, also treffen. Wenn ihm das gelingt, darf er beide Murmeln einstreichen und beginnt die nächste Runde. Geht es daneben, holt sich der erste Spieler seine Murmel zurück und versucht jetzt seinerseits, die Murmel des Gegners zu schlagen.

6

zusammengestellt von Susanne Rinke



Abpraller



Gut einen Fuß weit von einer Wand entfernt gräbt man eine etwa faustgroße Kuhle. Die Murmeln müssen so gegen die Wand geworfen werden, dass sie nach dem Abprallen in die Kuhle rollen.

Gespielt wird nach den Regeln von Andotzen.

7

zusammengestellt von Susanne Rinke



Quellenverzeichnis

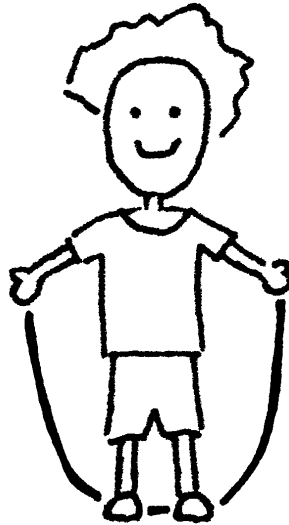
Spielideen:

Karte 1, 2: Hoff u.a.: Schulhöfe – planen, gestalten, nutzen. Hg. vom Gemeindeunfallversicherungsverband (GUVV) Westfalen-Lippe. Münster 2003, S. 18.

Karte 3, 4: Murmelspiele für drinnen und draußen. Toys pure.

Karte 5, 6, 7: unbekannt

Seilspringer



zusammengestellt von Susanne Rinke



Seilspringer



7 mal vorwärts schwingen
und springen
(Schlussprung)

zusammengestellt von Susanne Rinke



Seilspringer



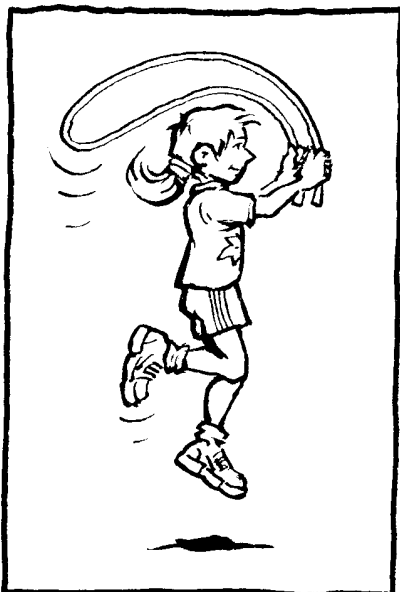
7 Schritte laufen

2

zusammengestellt von Susanne Rinke



Seilspringer



5 mal auf einem Bein

3

zusammengestellt von Susanne Rinke



Seilspringer



5 mal seitwärts

4

zusammengestellt von Susanne Rinke



Seilspringer



5 mal rückwärts schwingen
und springen

5

zusammengestellt von Susanne Rinke



Seilspringer



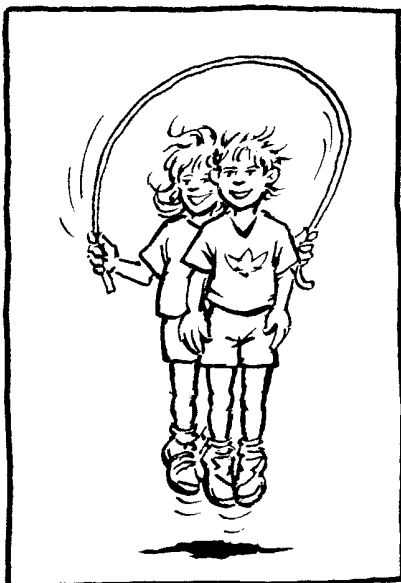
5 mal mit gekreuzten Armen

6

zusammengestellt von Susanne Rinke



Seilspringer



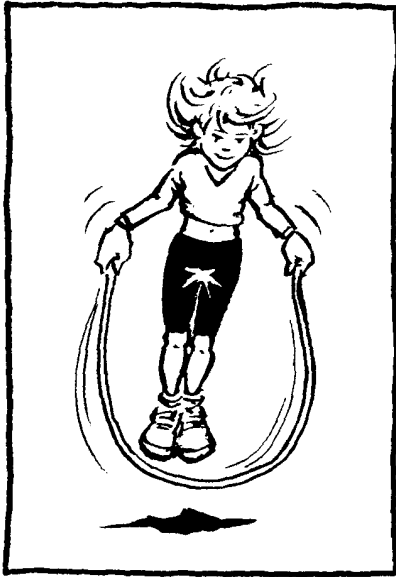
5 mal hintereinander

7

zusammengestellt von Susanne Rinke



Seilspringer



5 mal
Doppeldurchschlag

8

zusammengestellt von Susanne Rinke



Seilspringer



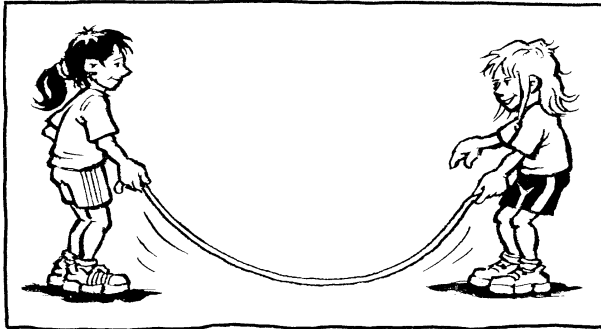
5 mal nebeneinander

9

zusammengestellt von Susanne Rinke



Seilspringer



10 mal im großen
Seil springen

10

zusammengestellt von Susanne Rinke



Erwerb der Seilspringer-Urkunde

4 Übungen = Bronze

6 Übungen = Silber

8 Übungen = Gold

Urkunde:



zusammengestellt von Susanne Rinke



Übersicht: Übungen für die Seilspringer-Urkunde

Name	Vorname	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Bronze	Silber	Gold

zusammengestellt von Susanne Rinke



Quellenverzeichnis

Abbildungen und Aufgaben entnommen aus:

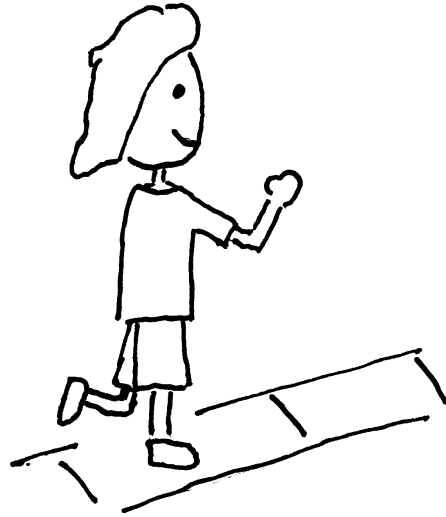
Themenheft „Sportlehrerinnen und Sportlehrer – heute und morgen“ der Zeitschrift Sportpädagogik 1/2000.
Posterbeilage.

Urkunde entnommen aus:

Themenheft „Sportlehrerinnen und Sportlehrer – heute und morgen“ der Zeitschrift Sportpädagogik 1/2000, S. 53

zusammengestellt von Susanne Rinke

Hüpfspiele



zusammengestellt von Susanne Rinke



Hüpfspiele



„Die Frösche spielen verrückt!“

Es war einmal ein kleiner Frosch, der den ganzen Tag mit seinen Geschwistern im Teich spielte.

Ihr Lieblingsspiel war es, von Teichrosenblatt zu Teichrosenblatt bis zum Rand des Teiches und wieder zurück zu springen.

Eines Tages wurde den Fröschen langweilig bei diesem Spiel.

Aber der kleine Frosch hatte eine Idee: „Lasst uns was Verrücktes machen! Wir verschieben die Teichrosenblätter immer wieder neu und erfinden dazu eigene Hüpfspiele!“

zusammengestellt von Susanne Rinke



Hüpfspiele



Aufgabe:

Bildet etwa zu viert eine Gruppe.
Ordnet die „Teichrosenblätter“ (Klebpunkte) auf einer Karte so, wie anschließend die Reifen /Teppichfliesen o.ä. auf dem Boden liegen sollen.
Erprobt verschiedene Hüpfvarianten. Dafür könnt ihr auch Blanko-Karten mit selbst notierten Zahlen oder Buchstaben bzw. Wörtern benutzen.
Klebt anschließend eure erfundenen Hüpfspiele jeweils auf eine Karte und notiert die Spielidee dazu.

Weitere Materialien: Seilchen, Steine, Schaumstoffwürfel, Straßenmalkreide

zusammengestellt von Susanne Rinke



Hüpfspiele



mit Zahlen

1a

zusammengestellt von Susanne Rinke



Hüpfspiele



mit Zahlen

1b

zusammengestellt von Susanne Rinke



Hüpfspiele



mit Zahlen

1c

zusammengestellt von Susanne Rinke



Hüpfspiele



mit Buchstaben/Wörtern

2a

zusammengestellt von Susanne Rinke



Hüpfspiele



mit Buchstaben/Wörtern

2b

zusammengestellt von Susanne Rinke



Hüpfspiele



mit Buchstaben/Wörtern

2c

zusammengestellt von Susanne Rinke



Hüpfspiele



andere Ideen

3a

zusammengestellt von Susanne Rinke



Hüpfspiele



andere Ideen

3b

zusammengestellt von Susanne Rinke



Hüpfspiele



andere Ideen

3c

zusammengestellt von Susanne Rinke



Quellenverzeichnis

„Froschgeschichte“ in Anlehnung an:

Wachsmann, Benedikt: „Die Frösche spielen verrückt“. In: Sportpädagogik
4/96, S. 12.

Schulhof in der Kiste



zusammengestellt von Susanne Rinke



Schulhof in der Kiste



Das Bauen von Modellen ist eine Möglichkeit, Ideen für die Schulhofgestaltung zu entwickeln. Neben maßstabgetreuen Modellen reicht die Tomatenkiste für erste Ideen.

Aus Naturmaterialien wie

Sand, Erde, Blättern, Stöcken, Zapfen, Moos, Steinen oder Strohhalmen, Knete, Schaschlikstäben, Zahnstocher kann der Schulhof oder nur einzelne Bereiche gestaltet werden.

zusammengestellt von Susanne Rinke



Schulhof in der Kiste



Aufgabe:

Baut am besten im Team euren Wunsch-Schulhof oder Teile davon in der Tomatenkiste. Legt die Kiste dafür mit Alufolie aus. Ihr könnt die bereitgestellten Materialien verwenden und/oder die, die ihr selbst gesammelt habt. Ideen liefern euch die Fantasien aus der Zukunftswerkstatt. Wenn ihr möchtet, wird euer Schulhof anschließend fotografiert und in die Kartei aufgenommen.

zusammengestellt von Susanne Rinke



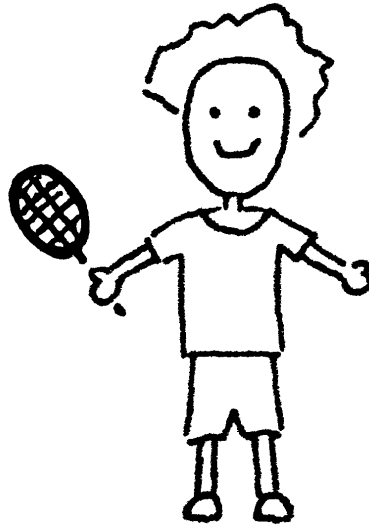
Quellenverzeichnis

Idee:

Beratungsmappe „Naturnahes Schulgelände“. Hg. von der Natur- und Umweltschutz-Akademie des Landes NRW (NUA). 3., völlig neu bearbeitete Auflage Recklinghausen 2004, S. 35.

zusammengestellt von Susanne Rinke

Bewegungsspiele mit selbst gebauten Handschlägern



zusammengestellt von Susanne Rinke



Bewegungsspiele mit selbst gebauten Handschlägern



1. Baut jeweils einen Goba- oder Bügelschläger nach Anleitung!
2. Erfindet und erprobt Spielmöglichkeiten
 - a) alleine (z. B. Kunststücke mit Schläger und Ball),
 - b) zu zweit und
 - c) in der Gruppe!

zusammengestellt von Susanne Rinke



Bewegungsspiele mit selbst gebauten Handschlägern



Bauanleitung Goba-Schläger

Nimm das zugesägte Holzbrett (ca. 24cm x 24cm Pappelholz) und runde mit Hilfe des Schmirgelklötzchens und Schmirgelpapiers die Kanten ab. Mit dem Bleistift zeichnest du nun dein Motiv auf und beginnst mit dem Bemalen des Brettes (Acrylfarben o.ä.).

Nach dem Trocknen streichst/sprühst du beide Seiten mit Klarlack ein. Lege deine Hand auf die Rückseite des Brettes und zeichne die Punkte für die Fixierung der Gurtbänder ein (ein Band für das Handgelenk, ein Band für den kleinen Finger bis zum Zeigefinger).

Schneide nun zweimal 15 bis 16 cm des Bandes ab und befestige es mit den Schrauben (3,5 x 12 mm) und Unterlegscheiben (M4) mit einem Kreuzschraubenschlüssel.

zusammengestellt von Susanne Rinke



Bewegungsspiele mit selbst gebauten Handschlägern



Spielmöglichkeiten mit dem Goba-Schläger



Bewegungsspiele mit selbst gebauten Handschlägern



Spielmöglichkeiten mit dem Goba-Schläger

1b

zusammengestellt von Susanne Rinke



Bewegungsspiele mit selbst gebauten Handschlägern



Spielmöglichkeiten mit dem Goba-Schläger

1c

zusammengestellt von Susanne Rinke



Bewegungsspiele mit selbst gebauten Handschlägern



Bauanleitung Bügel-Schläger

Biege den Drahtbügel auseinander (Karo-Form).
Bespanne den Bügel mit einem Stück Seidenstrumpfhose.
Der Seidenstrumpf wird am Ende des Bügels mit Kreppband verklebt
(Griff).
Verziere nun den Griff mit Bändern oder Stoffresten.

zusammengestellt von Susanne Rinke



Bewegungsspiele mit selbst gebauten Handschlägern



Spielmöglichkeiten mit dem Bügel-Schläger

2a

zusammengestellt von Susanne Rinke



Bewegungsspiele mit selbst gebauten Handschlägern



Spielmöglichkeiten mit dem Bügel-Schläger

2b

zusammengestellt von Susanne Rinke



Bewegungsspiele mit selbst gebauten Handschlägern



Spielmöglichkeiten mit dem Bügel-Schläger

2c

zusammengestellt von Susanne Rinke



Quellenverzeichnis

Bauanleitungen in Anlehnung an:

Bracke, Julia/Mesken, Sandra: Bewegungsspiele mit selbst gebauten Handschlägern. In: Sportpädagogik 2/98, S. 37.

Schneider, Hubert: Mit Goba-Schlägern Rückschlagspiele lernen. In: Sportpädagogik 2/98, S. 12.