

Spielsammlung

Ballspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Aktionsschnelligkeit	3 - 5 Softbälle
	<input type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Reaktionsschnelligkeit	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe	Orientierungsfähigkeit	
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse	Kooperation	

Helferball

Beliebig viele Spieler laufen in der Halle durcheinander. Einer von ihnen ist der Fänger, der versucht, einen der anderen Spieler abzuschlagen. Diese haben 3 bis 5 Bälle zur Verfügung. Wird ein Spieler vom Fänger verfolgt, so können ihm die anderen dadurch "helfen", indem sie ihm einen Ball zuwerfen. Ein ballbesitzender Spieler darf nämlich nicht abgeschlagen werden. Regeln: Niemand darf den Ball länger als 5 Sekunden in den Händen halten.

phzh BS 770

Spielsammlung

Ballspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	4 Kastenteile 1 Fussball
	<input type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input checked="" type="checkbox"/> Zu zweit	Kooperation	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Kastenfussball

Die Klasse wird in Paare eingeteilt. 4 Paare stellen sich in der Halle auf und bewachen je ein Kastenteil-Tor, aufgestellt in den 4 Ecken der Halle. Wenn ein Paar ein Tor erhalten hat, setzt es sich links zuhinterst auf die Langbank. Das vorderste Team (rechts) kommt nun ins Spiel und übernimmt den Platz des Paares, das ein Tor erhalten hat.

phzh BS 770

Spielsammlung

Ballspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Kraft	Medizinball
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Schnelligkeit	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Medizin-Mattenball

In jede Spielfeldhälfte wird eine Turnmatte gelegt. Zwei Mannschaften versuchen, einen Medizinball auf die gegnerische Matte zu legen. Jede Mattenberührung ergibt einen Punkt und Ballbesitz für die gegnerische Mannschaft. Es ist nicht erlaubt, mit dem Ball in der Hand zu laufen. Die beiden Matten dürfen nicht betreten werden, es kann aber um sie herum gespielt werden. Wichtig: Möglichkeiten der gegnerischen Berührung regeln!

phzh BS 770

Spielsammlung

Ballspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Koordination	1 Fussball
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Glück	1 Schaumstoffwürfel
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Würfel-Fussball

Die Klasse wird in Teams von 6 Spielenden eingeteilt. Diese sitzen zu Beginn je auf einer Langbank. Je 2 Teams spielen gegeneinander. Vor dem Spiel würfelt jedes Team und bestimmt dadurch die Anzahl der Spieler, die sich auf dem Feld aufhalten dürfen. Nach einem Tor wird die Anzahl Feldspieler wieder neu ausgelost. So kann es sein, dass 6 gegen 1 gespielt werden muss.

phzh BS 770

Spielsammlung

Ballspiel	<input checked="" type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Reaktionsfähigkeit	Basketbälle
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Orientierungsfähigkeit	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Beintreffer

Sechs bis acht Spieler bilden auf dem Bauch liegend einen kleinen Kreis mit 3 - 4 m Durchmesser. Ein oder zwei Spieler stehen innerhalb des Kreises und versuchen, durch schnelles Laufen, Hüpfen, Springen usw. einem Medizinball oder Basketball auszuweichen, den sich die Aussenspieler zurollen. Nach jedem Treffer findet ein Rollenwechsel statt. Jeder Aussenspieler sollte einmal innerhalb des Kreises gewesen sein.

Enthält ein Kreis mehr als 8 Spieler, sollten mehrere Kreise gebildet werden.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Kraft	Medizinbälle
	<input type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Schnelligkeit	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Abschlagen mit dem Medizinball

Ein oder mehrere Spieler (Jäger), die einen Medizinball in den Händen halten, versuchen, die anderen Spieler (Hasen) mit dem Medizinball abzutupfen, wobei dieser nicht geworfen werden darf. Wird ein Spieler abgeschlagen, muss er den Medizinball übernehmen, während der bisherige Jäger zum Hasen wird.

Variation: Der Medizinball muss von den Jägern mit gestreckten Armen getragen werden. Dies bedeutet eine Erschwerung der Aufgabe für kräftigere Spieler oder als Handicap in Gruppen mit grossen Leistungsunterschieden.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Ohne Material
	<input type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Kooperation	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Schützt die Wale

Die Walfänger machen Jagd auf die Wale. Hat der Fänger Erfolg, tauscht er mit dem Wal die Rolle. Ungefähr doppelt so viele (Greenpeace-) Walschützer wie Fänger helfen den Walen, sich vor dem Abschlag zu retten, indem sie sich den Walfängern mit ausgebreiteten Armen in den Weg stellen. Wichtig: Festhalten ist nicht erlaubt!

Walschützer und Wale tauschen ihre Rollen beliebig oft miteinander.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Tücher
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Koordination	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Drachenschwanz

Die Teilnehmer bilden gleich große Gruppen (max. 6 Spieler pro Gruppe). Alle Spieler einer Gruppe fassen sich an den Händen. Sie stellen zusammen einen Drachen dar. Am einen Ende des Drachens wird ein Tuch als Schwanz befestigt. Die Drachen kämpfen nun gegeneinander. Ziel ist es, dem feindlichen Drachen den Schwanz wegzunehmen.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnellkraft (Beine)	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Blinder Floh

Alle Spieler sind Flöhe und dürfen sich nur hüpfend fortbewegen. Ein Spieler wird ausgelost und ihm werden die Augen verbunden. Die Mitspieler haben als Flöhe nur 10 Sprünge frei. Der blinde Floh darf aber so oft hüpfen, wie er will (und kann). Wenn die anderen Flöhe ihre 10 Sprünge aufgebraucht haben, ist es für den blinden Floh ein Leichtes, einen anderen Floh zu fangen. Wer zuerst gefangen wurde ist der nächste blinde Floh.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	4 Matten
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Das Meer und die Fische

Ein Fänger geht im Spielfeld (Meer) umher und fordert alle Fische auf, in das Meer zu kommen. Alle Fische laufen im Spielfeld umher. Mit der Ankündigung: "Das Meer ist ruhig!" gehen der Fänger und die SpielerInnen auf den Zehenspitzen. Sagt er: "Das Meer ist voller Wellen!" hüpfen und springen alle. Erfolgt aber der Ruf: "Die Ebbe kommt!" so laufen alle schnell zu einem der 4 sicheren Hallenecken, und der Fänger versucht dabei recht viele Fische zu fangen. Gefangene Fische werden zu weiteren Fängern.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Dreht euch um

Beliebig viele Spieler bilden mehrere Linien im Abstand von jeweils 1 m hintereinander. In jeder Linie stehen 4 bis 6 Spieler nebeneinander, die sich an den Händen fassen. In den dadurch entstandenen Gassen versucht ein Fänger, der "Jäger", einen anderen Spieler, den "Hasen", abzuschlagen. Dabei dürfen beide Spieler nicht durch die Linien hindurchkriechen, und der Jäger darf zum Abschlagen nicht über die Ketten greifen. Der Hase darf immer, wenn es ihm sinnvoll erscheint, den anderen Spielern den Befehl "Dreht-euch-um!" geben, vorauf diese eine Vierteldrehung nach rechts machen und sich wieder an den Händen fassen. Dadurch wird die Richtung der Gassen immer wieder geändert. Hat der Jäger den Hasen abgeschlagen, werden beide gegen andere Spieler ausgetauscht.

Variation: Wie oben, jedoch darf der Jäger den Befehl "Dreht-euch-um!" geben.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Fleckfangen

Beim Fleckfangen ist der Fänger von vornherein gekennzeichnet, denn er muss mit einer Hand so lange an die Stelle seines Körpers, die beim Fangen berührt wurde, fassen und weiterlaufen, bis durch ihn ein anderer Läufer berührt wurde. Der besondere Reiz besteht darin, den Läufer möglichst an den Beinen zu berühren, sodass er als neuer Fänger dann in der Laufbewegung behindert ist. Wenn der Fänger einen/e MitspielerIn fängt, wird der Gefangene zum Fänger und der alte Fänger wird zum Gejagten.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	3 Matten (=Froschteiche)
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Kooperation	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Froschteich

Die Störche spüren die Frösche auf, die sich nach einem Schnabelhieb sofort ohnmächtig auf den Boden setzen. Noch freie Frösche können die gefangenen befreien, indem sie diese mindestens zu zweit zum Froschteich (Mittekreis der Halle) schleppen und dort hineinlegen. Der Frosch ruft einmal laut "Quaak" und ist nach dem Verlassen des Teiches wieder erlöst. Die Befreier sind während des Erlösens frei. Aber: hält sich nur ein freier Frosch bei einem gefangenen auf, so kann er vom Storch gefangen werden. Der Froschteich darf ausser von den ohnmächtigen Fröschen nicht betreten werden.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Ohne Geräte
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Koordination	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Giftschlange

Die Fänger stellen sich dicht hintereinander auf und strecken ihre Arme nach aussen. Die übrigen Spieler/innen berühren die noch zahmen Schlangen an irgendeinem Körperteil. Eine der Schlangen erzählt eine kurze Geschichte. Kommt darin das Wort "Gift" vor, wird das Schlangennest wach und alle laufen weg, um sich vor den giftigen Bissen der sie verfolgenden Schlangen zu retten. Wer von der Schlange gebissen (berührt) wurde, bleibt stehen. Erlösungsregeln mit den Schüler/innen vereinbaren.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Reaktionsschnelligkeit

4 Farben Spielbänder

Marktfrau

5 Marktfrauen verteidigen je ca. 15 Spielbänder, die vor ihr auf dem Boden liegen. Die restlichen Spielenden versuchen, die Spielbänder zu entwenden, ohne von der Marktfrau berührt zu werden. Wird ein Dieb von der Marktfrau berührt, muss er das Spielband wieder zurücklegen. Welche Marktfrau kann ihre Spielbänder am Längsten schützen? Welcher Dieb ergattert die meisten Spielbänder?

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel

- | | | |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Schnelligkeit
Kooperation

Kastendeckel

Rettungsinsel

Zwei bis vier Fänger verfolgen beliebig viele andere Spieler in der ganzen Halle. In ihr stehen kleine Kästen (oberste Kastenelemente) als "Rettungsinseln" herum, eine weniger als Fünfergruppen aus den Spielergruppen gebildet werden können. Hat ein Fänger einen Spieler abgeschlagen, fassen sich beide an der Hand und bilden eine Kette. Jeder weitere abgeschlagene Spieler kommt als neues Kettenglied hinzu, wobei nur die beiden äusseren Fänger der Kette mit ihren freien Händen abschlagen dürfen (vgl. Kettenfangen).

Sobald eine Viererkette ein fünftes "Kettenglied" abschlägt, rufen diese fünf Schüler laut "Rette sich, wer kann!". Bei diesem Ruf lösen sich alle Ketten auf, und jeder versucht, sich auf einer Rettungsinsel in Sicherheit zu bringen. Auf jeder Rettungsinsel dürfen nur fünf Spieler stehen, die sich gegenseitig helfen und halten, damit keiner herunterfällt. Diejenigen Spieler, die keinen Platz erobert haben, werden die neuen Fänger.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Kooperation	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Schlangenspiel

Zwei Fänger fassen sich an den Händen und bilden eine Schlange. Die übrigen Kinder sind die Vögel und laufen flügel-schlagend umher. Die Schlange muss versuchen einen Vogel zu fangen, indem sie ihn völlig einkreist. Wichtig ist, dass die Schlange bei ihren Bewegungen nicht auseinanderbricht. Ist es der Schlange gelungen, die Hände zum Kreis zu reichen, ist der Vogel in der Mitte gefangen und wird nun ein Teil des Schlangenkörpers. Die Schlange wird langsam länger, bis alle Kinder ("Vögel") von der Schlange Gefangen wurden.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Langbänke Schaumstoffwürfel
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Koordination	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Spielbank

Die Aufgabe der Fänger ist es, alle Läufer in den Spielbanken einzuschliessen, d.h.: es darf kein Läufer mehr im Spielfeld sein! Wer vom Fänger erwischt wurde, muss zu einer der Spielbanken, um dort einmal mit einem grossen Schaumstoffwürfel zu würfeln. Wer mit seinem Wurf die Befreiungszahl (z.B. Sechs) erzielt, ist wieder frei. Misslingt dies, muss der Spieler auf den nächsten gefangenen warten. Denn: Wer die Befreiungszahl würfelt, befreit sich selbst und alle anderen, die zuvor erfolglos gewürfelt haben. Sind alle Läufer gefangen und hat keiner mehr einen Würfelversuch, haben die Fänger gewonnen.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Seile
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Spinnennetz-Fangspiel

Bänder und Seile werden durch die Halle gespannt. Die Fänger ("Spinnen") versuchen, die "Fliegen" zu erwischen, die durch Berührung des "Spinnennetzes" ebenfalls gefangen werden und deshalb geschickt diesen Hindernissen ausweichen müssen. Die Fliegen verwandeln sich in Spinnen, wenn sie im Netz hängenbleiben oder von der Spinne berührt werden und gehen nun auch auf Fliegenfang. Das Spiel ist beendet, wenn keine Fliege mehr umhersummt.
Variation: Vereinfachung durch Paarformation Spinne-Fliege.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Koordination	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Tatsch ab

Es werden Paare gebildet. Einer rennt los, der Verfolger hinterher. Dieser versucht dem Gejagten auf den Rücken zu schlagen. Der Verfolgte berührt, während er rennt, verschiedene Punkte, z.B. die Sprossenwand, Bodenmarkierungen, Fensterscheiben..., die der Verfolger auch berühren muss. Bei Abschlag des Gejagten werden die Rollen getauscht.

Variante: verschiedene Bewegungen werden vom Gejagten ausgeführt und müssen vom Verfolger nachgeahmt werden, z.B. hüpfen auf einem Bein, laufen auf allen Vieren.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Reaktionsschnelligkeit	Markierkegel
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Aktionsschnelligkeit	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Zauber-Fangspiel

4 bis 5 Fänger halten sich als Zeichen der fangenden Personen einen Markierkegel als Zauberhut über dem Kopf. Wenn es einem Zauberer gelingt, jemanden zu fangen, wechselt der Markierkegel als Zeichen des Fangenden.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Kooperation	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Zauberer und Fee

Die Zauberer und die übrigen Spieler stehen sich auf beiden Seiten des Spielfeldes gegenüber. Aus der Spielergruppe wird in geheimer Beratung eine Fee ernannt, die während des ganzen Spiels vor den Zauberern verborgen gehalten werden soll. Die Spieler laufen von einer Spielfeldseite zur anderen und versuchen, ihre Fee durch Abschirmen und Täuschmanöver zu schützen. Die Zauberer versuchen innerhalb der vorgegebenen Zeit die Fee ausfindig zu machen. Wenn sie berührt wurde, muss sie sich zu erkennen geben. Die Zauberer haben dann gewonnen und das Spiel ist zu Ende. Blieb die Fee bis zum Ende unentdeckt, ist die Spielgruppe Sieger.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Reaktion	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Alle fangen

Alle SpielerInnen laufen im Spielfeld umher. Bei "Stop" bleiben sie stehen und der Spielleiter ruft bestimmte Merkmale, z.B. "rote Turnhose". Alle Spieler, auf die dieses Merkmal zutrifft, werden Fänger. Diese versuchen nun so schnell wie möglich alle anderen zu fangen. Gefangene SpielerInnen setzen sich auf den Boden und warten, bis die Spielrunde zu Ende ist. Weitere Beispiele zur Fängerbestimmung:

Lange Trainerhose, einfarbiges T-Shirt, gestreiftes Hemd, bunte Turnhosen, barfüssig, Adidas-Turnschuhe etc.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	4 Markierkegel
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Koordination	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Erdumlaufbahn

Wer von den 3 bis 5 Fängern gefangen wurde, wird auf die Erdumlaufbahn "geschossen" und muss von einem gekennzeichneten Punkt des Spielfeldes (Abschussrampe) eine Runde um die Erde "fliegen" (rennen) und darf erst dann wieder die Erde betreten und mitspielen. Schaffen es die Fänger, alle Läufer für einen Moment von der Erde zu verbannen und in die Umlaufbahn zu schießen?

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Ohne Geräte
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Kreativität	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Faxen erlösen

Wer gefangen wird, verfaxt (=versteint) sofort in einer möglichst witzigen Körperstellung. In dieser Position muss der Verfaxte verharren, bis ein freier Läufer sich vor ihn hinstellt, seine Faxen spiegelbildlich imitiert und spricht: "eins, zwei, drei- frei!" Läufer können sich der Verfolgung entziehen, indem sie sich, bevor sie gefangen werden, durch eine Faxen tarnen. Ist die Gefahr vorbei, lösen sie ihre Faxen auf und laufen weiter.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	4 Reifen oder 4 Matten
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Koordination	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Frei-Eck

Alle Läufer verteilen sich auf die 4 Frei-Ecken. Ziel der Läufer ist es, eine bestimmte Anzahl Runden zu absolvieren, ohne von einem Fänger erwischt zu werden. Dabei müssen die Läufer jedes Frei-Eck tatsächlich immer durchqueren, ohne darin aber stehenbleiben zu müssen. Wer gefangen wurde, geht zurück zu seiner Startbasis und beginnt seinen Laufversuch aufs neue. Die zuvor erfolgreich gelaufenen Runden bleiben weiterhin auf seinem Punktekonto. Die Spielrunde ist beendet, sobald vier Läufer die Aufgabe erfüllt haben.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Schnelligkeit
Koordination

Ohne Material

Fuchs, Hahn, Huhn, Küken

In diesem Spiel werden Vierer-Gruppen gebildet. Einer in jeder Gruppe ist der Fuchs und muß versuchen das Küken zu fangen. Dabei hat er ein Problem: der Hahn und das Huhn werden versuchen, ihn daran zu hindern. Aber da zwei gegen einen ungerecht ist, haben Hahn, Huhn und Küken ein Problem: das Huhn muß den Hahn an der Schulter packen und das Küken das Huhn. Die drei dürfen sich jetzt nicht mehr loslassen. Der Fuchs steht vor dem Hahn und muß jetzt versuchen das Küken zu fangen. Die drei dürfen durch den Raum rennen, sich drehen... Das einzige, was der Hahn zur Verteidigung hat, sind seine Arme, die er aber nur abstreifen darf.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Schnelligkeit
Kooperation

Ohne Material

Glucke und Geier

Beliebig viele Spieler stehen in einer Reihe hintereinander und umfassen mit beiden Händen die Hüfte des Vordermanns. Der erste Spieler der Kette ist die "Glucke", die die Arme ausbreitet, um ihre "Kückenschar" vor dem "Geier" zu schützen. Dieser steht vor der Reihe und versucht, durch geschickte Wendungen und schnelle Bewegungen an der Glucke vorbeizukommen, um eines der Kücken abzuschlagen. Die Glucke reagiert ihrerseits mit raschen Abwehrbewegungen, denen die ganze Kückenschar folgt. Glucke und Geier dürfen sich dabei nicht festhalten oder anfassen. Wird ein Kücken abgeschlagen oder reißt die Kette auseinander, wird die Glucke zum Geier und der bisherige zweite Spieler in der Reihe übernimmt die Rolle der Glucke.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Koordination	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Gruppen-Fangspiel

Gruppen A und B, die sich in einem durch die Grenzlinie halbierten Spielfeld gegenüberstehen, spielen gegeneinander. Abwechselnd läuft ein Spieler der Gruppe A und B als Fänger in die gegnerische Spielfeldhälfte und versucht dort, möglichst alle Läufer zu fangen. Die Spielrunde ist zu Ende, sobald der Fänger alle gegnerischen Mitspieler/innen gefangen hat. Es wird pro Mannschaft ein neuer Fänger bestimmt und weitergespielt.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	5 - 7 Gymnastikreifen
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Kooperation	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Liebesinsel

Verfolgte Läufer können sich vor den Fängern auf eine Liebesinsel retten. Aber: Nur ein Mädchen und ein Junge gemeinsam (als Liebespärchen) sind auf der Insel sicher, allein oder mit einem Partner des gleichen Geschlechts wirkt der Zauber der Liebesinsel nicht. Die Pärchen können zum Weiterspielen die Insel nach Belieben wieder verlassen. Gefangene Läufer tauschen mit dem Fänger die Rolle. Bei zu grossen Spannungen zwischen Mädchen und Knaben das Spiel abändern: z.B. müssen immer zwei gleichgeschlechtliche Läufer auf einer Insel zusammenfinden, um frei zu sein.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Aktionsschnelligkeit	5 Murmeln o.Ä.
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Reaktionsschnelligkeit	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe	Kooperation	
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Murmel-Fangspiel

4 bis 5 Fänger versuchen andere Spielende zu fangen. Gefangene müssen die Hand öffnen. Wenn sich eine Murmel darin befindet, muss diese der Lehrperson abgegeben werden. Wie lange dauert es, bis alle Murmeln bei der Lehrperson sind? Die freien Spielenden versuchen durch geschicktes Übergeben der Murmeln die Fangenden zu täuschen.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Reaktion	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Schere - Stein - Papier

Nachdem beide Teams heimlich ein Symbol abgemacht haben, (Schere= 2 gespreizte Finger, Stein= Faust oder Papier= offene Hand) stellen sich die beiden Teams entlang der Mittellinie auf. Nun rufen alle gleichzeitig Schere, Stein oder Papier und zeigen dann ihr abgesprochenes Zeichen. Das Gewinnerteam (Schere schneidet Papier/Stein bricht Schere/Papier deckt Stein) versucht nun das Verliererteam zu fangen, bevor sich dieses hinter ihre Sicherheitslinie (Grundlinie des Volleyballfeldes) in Sicherheit gebracht hat. Die Kinder, die gefangen wurden, wechseln das Team.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Schnelligkeit

Wäscheklammern

Wäscheklammer-Raub

Jeder bekommt ca. 3 - 4 Wäscheklammern, die er sich irgendwo am Tenue befestigt. Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Wäscheklammern zu sammeln. Erbeutete Wäscheklammern müssen ebenfalls an der Kleidung befestigt werden. Bei jedem Abschlagen darf nur eine Wäscheklammer genommen werden. Es ist nicht gestattet 2x hintereinander dieselbe Person zu fangen.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Schnelligkeit
Koordination

Zeitung

Zeitungsfänger

Jeder Fänger erhält eine Zeitungsseite. Er muss so schnell laufen, dass das Zeitungsblatt an seiner Brust kleben bleibt. Fällt es herunter, erlischt sein Fangrecht, bis er die Seite wieder in die richtige Stellung gebracht hat. Das Blatt darf mit den Händen nicht festgehalten werden. Zusätzlich muss eine Hand auf den Rücken gelegt werden! Hat der Fänger einen Läufer berührt, erfolgt Zeitungs- und Rollentausch.

phzh BS 770

Spielsammlung

Fangspiel

- | | | |
|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Kraft
Koordination

diverse Geräte

Affen-Fangspiel

2 bis 3 "Jäger" versuchen, die Affen, die sich auf Geräten und Matten aufhalten, zu fangen. Berührt ein Affe beim Flüchten den Boden, wird er zum Jäger.

Bänke, Matten und Reifen eignen sich für dieses Spiel, da sie schnell aufgestellt werden können.

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreisspiel

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Reifen

Hola Hoop Reifenrennen

Die Kinder stehen in einem Kreis und halten sich an den Händen. Zwischen die Hände werden an zwei Orten je ein Hula-Hoop-Reifen eingefädelt. Nun geht es darum, möglichst schnell den Reifen im Kreis "herum zu geben", ohne die Hände loszulassen.

Variation: Gelingt es auch, dass der eine Reif den anderen einholt?

Zwei Kreise machen und jede Gruppe hat einen Reif. Welche Gruppe hat den Reifen schneller zwei, drei oder mehr Runden herumgegeben?

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreisspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit Koordination	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

KäKäKätschöp

Bei diesem Spiel steht ihr zu Beginn so, dass sich die Fussspitzen aller Mitspieler/innen berühren. Nun nummeriert ihr durch. Zusammen sagt ihr den Spruch: KäKäKätschöp auf und bei Kätschöp hüpfst ihr soweit auseinander wie es nur geht. Ihr dürft aber nur einen Sprung machen. Jetzt beginnt Nummer 1. Sie versucht in einem Sprung, dass ihr Fuss den Fuss einer Mitspielerin/eines Mitspielers berührt. Gelingt dies, scheidet die "gefangene" Person aus. Das Spiel geht der Reihe nach weiter, bis ein/e Sieger/in übrig bleibt.

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreisspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit Reaktion	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Kreisfangspiel

Eine Gruppe von 3 bis 4 Spielenden bildet mit gefassten Händen einen Kreis. Ausserhalb des Kreises versucht ein Fänger durch Stoppen und Starten einen bestimmten Spieler zu fangen. Der Kreis bewegt sich an Ort und Stelle entweder im Gegen- oder im Uhrzeigersinn. Die Hände dürfen nicht losgelassen werden! Wenn der bestimmte Spieler gefangen wurde, gibt es einen Fängerwechsel.

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreissspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Rhythmisierung	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Laurenzia

Ihr steht in einen Kreis und singt das Lied:

Laurenzia liebe Laurenzia mein, wann wollen wir wieder beisammen sein, am Montag, ach wenn es doch schon wieder Montag wär und ich bei meiner Laurenzia wär, Laurenzia wär.

Laurenzia liebe Laurenzia mein, wann wollen wir wieder beisammen sein, am Dienstag, ach wenn es doch schon wieder Montag, Dienstag wär und ich bei meiner Laurenzia wär, Laurenzia wär.

Laurenzia liebe Laurenzia mein, wann wollen wir wieder beisammen sein, am Mittwoch, ach wenn es doch schon wieder Montag, Dienstag, Mittwoch wär und ich bei meiner Laurenzia wär, Laurenzia wär.

u.s.w. bis Sonntag

Beim Namen Laurenzia sowie bei den Wochentagen müssten alle immer in die Knie gehen.

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreissspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Lufballone
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Koordination	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Luftballon aufblasen

Alle Kinder schließen einen Kreis, ein Kind steht in der Mitte. Die Kinder im Kreis gehen so weit in die Mitte, wie es geht. Jetzt beginnt das Kind in der Mitte "den Ballon aufzublasen". Dabei gehen die Kinder im Kreis immer weiter zurück (aber sie dürfen mit ihren Händen noch nicht loslassen) bis das Kind in der Mitte in die Hände klatscht (der Luftballon zerplatzt). Alle Kinder laufen jetzt davon und das Kind in der Mitte fängt ein Kind, das neuer Luftballonaufbläser sein darf.

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreisspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Koordination	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Mein rechter Platz ist leer

Die Kinder stehen im Kreis, ein Platz ist leer. Das Kind links neben dem freien Platz beginnt: "Mein rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den/die ... her." Das aufgerufene Kind eilt an den Platz, und das nächste links neben dem freigewordenen Platz kommt an die Reihe.

Verschiedene Bewegungsarten werden vorgegeben:

Das Aufgerufene wird hergewünscht:

- Als Frosch, Gans, Elefant...
- Als Hampelmann, als Wagenrad
- Als Wirbelwind...

Der Weg wird vorgegeben:

- Über den hohen Berg, durchs Dickicht...
- Durchs Wasser, durch den Sumpf...

Es werden Aufgaben gestellt:

- Grimassen schneiden...

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreisspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Koordination	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Pferderennen

Alle Mitspieler stehen im Kreis. Jemand erzählt die Geschichte von einem Pferderennen, wobei immer ganz schnell mit den Händen auf die Schenkel geklopft wird (Pferde imitieren). In der Geschichte werden natürlich noch weitere Aktionen verwendet :

- Linkskurve (Schülerinnen und Schüler lehnen sich nach links)
- Rechtskurve (Schülerinnen und Schüler lehnen sich nach rechts)
- Wassergraben (Finger über den schnaubenden Mund bewegen)
- Hürde (1x hüpfen)
- Doppel-Hürde (2x hüpfen)
- Zuschauer (jubeln, Hände in die Höhe werfen)

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreissspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Koordination	Handbälle
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Werfen und Fangen	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Tiernamen

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Jedes nimmt einen Tiernamen an. Das Erste wirft in der Kreismitte den Ball senkrecht hoch und ruft dazu einen Tiernamen. Das aufgerufene Kind läuft in die Mitte und fängt den Ball. Es wirft ihn wieder hoch und ruft das nächste. Lässt eines der Kinder den Ball fallen, stieben alle auseinander. Wenn es den Ball wieder hat, ruft es "Halt!", und alle müssen am Ort stehen bleiben. Nun versucht es ein anderes Kind mit dem Ball in die zum Krei geformten Arme zu treffen; trifft es, hat das Getroffene einen Punkt verloren, sonst der Werfer.

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreissspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Koordination	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Sprungkraft	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Zählerli

Stellt euch in einem Kreis auf. Beginnt nun zuerst 10 Mal zu hüpfen, wobei ihr beim 10. Mal ganz hoch springt. Nun geht es weiter mit 9. Ihr hüpf 9 Mal und beim 9. Mal wieder sehr hoch. Dann das selbe mit 8, 7, 6, usw. bis ihr bei 1 angelangt seid. Wenn ihr noch fit seid, könnt ihr wieder zurück bis 10.

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreisspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Reaktionsschnelligkeit	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Blinzlispiel

Bei diesem Spiel steht ihr zu Beginn so, dass immer zwei hintereinander in einem Kreis stehen. Ein Spieler steht alleine, der beginnt nun das Spiel, indem er einem im Kreis vorne stehendem Kind zublinzelt. Dieses Kind versucht nun, zum blinzelnenden Kind hin zu rennen. Das hintere Kind versucht das davonrennende festzuhalten, indem es dieses mit den Armen umschliesst. Nun beginnt das nächste alleine stehende Kind einam anderen des inneren Kreises zuzublinzeln.

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreisspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Koordination	Ohne Geräte
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Kooperation	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Gordischer Knoten

Um den Gordischen Knoten zu bilden, stellen sich alle Spieler eng zusammen. Jeder ergreift mit geschlossenen Augen zwei Hände von Mitspielern. Es muss darauf geachtet werden, dass man nicht die beiden Hände der gleichen Person fasst. Jetzt können die Augen geöffnet werden und die Gruppe versucht den Knoten zu entwirren, ohne dabei die Hände zu lösen. Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Spieler - immer noch mit gefassten Händen - in einem Kreis (oder in einer Acht oder in mehreren Kreisen) stehen.

Varianten:

- Alle bilden einen Kreis und knüpfen den Knoten durch Übersteigen und Durchschlüpfen.
- In einer Schlange führt die vorderste Spielerin alle anderen mit Übersteigen und Unterdurchschlüpfen kreuz und quer durcheinander, bis ein Knoten entstanden ist. Am Schluss geben sich die erste und die letzte Spielerin die Hand.

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreisspiel

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Ohne Material

Hüpfelis

Die Gruppe bildet einen Kreis und bestimmt jemanden, der den Raum verlässt, sodass er nichts sieht und nichts hört. Nun wird eine Person im Kreis bestimmt, die nachher vormacht. Diese Person beginnt, eine bestimmte Bewegung zu machen und alle anderen machen sie möglichst schnell nach. Wichtig ist, dass der Vormacher oder die Vormacherin die Bewegung oft ändert. Die Person macht solange Bewegungen vor, bis die weggegangene Person, welche inmitten des Kreises steht, herausgefunden hat, wer die Vormacherin bzw. der Vormacher ist.

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreisspiel

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Schnelligkeit

Ohne Material

Um die Wette im Kreis

Die Teilnehmer stellen sich in einem großen Kreis auf und zählen ab. Die eine Gruppe besteht aus Teilnehmern mit geraden Zahlen und die andere aus den Teilnehmern mit den ungeraden Zahlen. Die Spieler mit den Nummern 1 und 2 beginnen. Sie laufen in entgegengesetzter Richtung um den Kreis. Dabei haben sie einen Ball - sozusagen als Staffelholz - und geben diesen an den Spieler mit der nächst höheren Nummer aus der eigenen Gruppe weiter; also die 1 an die 3 und die 2 an die 4. Fällt der Ball beim Laufen oder Abspielen auf den Boden, so muß der betreffende Spieler eine Extrarunde laufen. Es gewinnt die Gruppe, deren Spieler alle gelaufen sind.

phzh BS 770

Spielsammlung

Kreisspiel

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Schnelligkeit

Ohne Geräte

Wer fängt den Vordermann?

Alle Kinder bilden einen Kreis. Der Abstand zwischen den Kindern beträgt zwei Armlängen. Die Anzahl der Spieler wird durch 4 geteilt, dann werden die Kinder bis zum Ergebnis der Division abgezählt, sodass 4 Spieler die Nummer 1 haben, 4 Spieler die Nummer 2 etc. Ruft der Spielleiter eine Zahl auf, laufen alle mit dieser Nummer versehenen Spieler im Uhrzeigersinn um den Kreis, wobei jeder versucht, seinen Vordermann zu fangen. Sobald dies jemandem gelingt, erhält dieses einen Punkt. Jeder Läufer geht wieder an seinen Platz zurück und eine andere Zahl wird gerufen.

phzh BS 770

Spielsammlung

Laufspiel

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Schnelligkeit
Koordination

Bälle
Gymnastikstäbe
Tennisrackets
Tennisbälle

Jonglierstaffel

Es werden Mannschaften mit jeweils 4 bis 5 Läufern gebildet, die sich in einer Pendel- oder Umkehrstaffel gegenüberstehen. Je nach Aufgabenstellung muss jeder Läufer verschiedene Gegenstände zum nächsten Läufer seiner Mannschaft jonglieren.

Als Aufgabenstellung bieten sich an:

- einen Ball auf zwei Stäben jonglieren
- einen (Tisch-)Tennisball auf dem Schläger jonglieren
- Luftballons mit Hand, Fuss oder Kopf jonglieren, etc.

phzh BS 770

Spielsammlung

Laufspiel

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Koordination
Reaktionsfähigkeit

Schwungseile

Springseil-Lauf

Zwei Mannschaften werden gebildet. Die erste Mannschaft schwingt jeweils zu zweit in Spalieraufstellung Schwungseile, die die Spieler der Gegenmannschaft überspringen müssen, um so pro erfolgreichen Lauf einen Punkt für die Mannschaft zu erzielen. Bei einem Fehler muss der betreffende Spieler bis zum übernächsten Mannschaftswechsel aussetzen.

Nach maximal 3 Minuten oder wenn alle Spieler einer Mannschaft "raus" sind, wird gewechselt. Sieger ist die Mannschaft mit den meisten erzielten Punkten.

phzh BS 770

Spielsammlung

Laufspiel

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input checked="" type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Schnelligkeit

Zeitung

Zeitungslauf

Jedes Kind erhält ein Zeitungspapier und hält es sich vor den Körper. Ohne die Zeitung zu halten, läuft es eine Hallenlänge, ohne dass das Papier zu Boden fällt. Dann wird die Zeitung einmal gefaltet und erneut eine Länge zurückgelegt. Bei jedem Stopp wird die Zeitung um die Hälfte kleiner, es muss somit mit jeder Faltung schneller gelaufen werden, um die Zeitung vor dem Körper halten zu können.

phzh BS 770

Spielsammlung

Laufspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Ausdauer	Malstäbe
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Anhänger-Staffel

Es werden Mannschaften mit je 6 - 8 Teilnehmern gebildet, die sich jeweils in einer Reihe hinter einer Linie aufstellen. Vor jeder Mannschaft steht in ca. 20m Entfernung ein Mal. Auf ein Zeichen läuft der erste Läufer jeder Mannschaft um sein Mal und wieder zurück. Er läuft um seinen Mitspieler herum und nimmt den zweiten Läufer mit. Dieser hängt sich durch Handfassen an den ersten Läufer an. Beide laufen gemeinsam um ihr Mal, zurück zur Mannschaft und nehmen den dritten mit usw.

phzh BS 770

Spielsammlung

Laufspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Rollbretter
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Rollbrett-Rennen

Es werden Mannschaften mit 4 bis 6 Spielern gebildet, die sich für eine Umkehrstaffel nebeneinander aufstellen. Jeweils 2 Spieler einer Mannschaft starten zusammen. Der eine Spieler zieht den anderen, der auf einem Rollbrett steht, um einen Hindernisparcours. Bei der Rückkehr des ersten Wagenpaars fährt nach Abschlagen das nächste los, usw., bis die erste Mannschaft erfolgreich alle Wagen wieder "zu Hause" hat.

phzh BS 770

Spielsammlung

Laufspiel	<input checked="" type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Koordination	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Amöbenrennen

Amöben bewegen sich durch Strecken und Zusammenziehen vorwärts. Beim Amöbenrennen wird diese Art der Fortbewegung nachgeahmt: Die Gruppen stellen sich im Kreis, mit dem Rücken zur Kreismitte, auf. Die Kinder halten sich an den Händen oder haken die Arme unter. Dann geht es auf Kommando los. Welche Gruppe ist als erste beim Ziel, ohne auseinanderzureissen?

phzh BS 770

Spielsammlung

Pausenplatzspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Koordination	Kreide Steine
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Himmel und Hölle

4 Spielfelder werden auf dem Pausenplatz aufgezeichnet.

Himmel: ausruhen, Hölle: nie betreten

1. Stein werfen auf 1/2/3: hinterher hüpfen auf betreffendes Feld, Stein aufheben und zurückhüpfen.

2. Stein werfen auf 1/2/3, Stein-Feld überspringen, in den Himmel gehen (dort darf ich ausruhen) und auf dem Rückweg Stein mitnehmen (Steinfeld überspringen).

3. Stein werfen auf 1/2/3, auf 1 Bein hinterher springen, auf Steinfeld anhalten, Stein auf Fuss legen und ohne Linien berühren auf Erde zurück gehen.

Variationen des Spielfeldes:

- Statt Zahlen Buchstaben, Wochentage, Monatsnamen etc. verwenden.
- Die Anordnung der Felder ändern.

phzh BS 770

Spielsammlung

Pausenplatzspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit Koordination	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Reihenstaffette

4 bis 6 Spieler stehen in einer Reihe nebeneinander, durchnummeriert. Der Spielleiter gibt Anweisungen, welcher Spieler mit welcher "Bewegungsart" um die Gruppe rennen muss. Die Gruppe desjenigen Spielers, der zuerst wieder in der Reihe steht, erhält einen Punkt.

Bewegungsarten/Aufgaben:

- auf einem Bein hüpfen
- auf zwei Beinen hüpfen
- rückwärts laufen
- mit geschlossenen Augen

phzh BS 770

Spielsammlung

Pausenplatzspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Koordination Orientierungsfähigkeit	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Roboterspiel

Roboter bewegen sich gradlinig marschierend. Vor einem Hindernis gehen sie auf der Stelle. 2 bis 4 Aufseher steuern die Roboter:

- linke Schule berühren: nach links marschieren
- rechte Schulter berühren: nach rechts marschieren
- Rücken berühren: 180° Drehung
- Kopf berühren: stopp

Das Ziel des Spiels ist es, alle Roboter in einen bestimmten Bereich zu bringen.

phzh BS 770

Spielsammlung

Pausenplatzspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Reaktionsschnelligkeit Koordination	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input checked="" type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Kniefechten

Spiel 1 gegen 1. Das Ziel des Spiels ist es, den Oberschenkel oder das Knie des Gegners zu berühren.

Best of three: nach 2 Siegen erfolgt ein Partnerwechsel.

phzh BS 770

Spielsammlung

Problemlösespiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Bewegtes Problemlösen	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Das Bauer-Ziege-Wolf-Kohl Problem

Ein Bauer wollte einen Kohlkopf, eine Ziege und einen Wolf über einen Fluss bringen. Sein Boot war aber so klein, dass er entweder nur den Kohlkopf oder nur die Ziege oder nur den Wolf hinüberfahren konnte. Der Bauer dachte nach und sagte dann zu sich: "Bringe ich zuerst den Wolf ans andere Ufer, so frisst die Ziege den Kohl. Transportiere ich den Kohl als erstes, wird die Ziege vom Wolf gefressen. Was soll ich tun?" Etwas später fiel es ihm zum Glück ein, wie er diesen Transport klug durchführen kann.

phzh BS 770

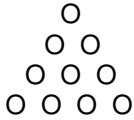
Spielsammlung

Problemlösespiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Bewegtes Problemlösen	10 Markierkegel
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Die Pyramide

Aufgabe:

Verschiebe nur drei Punkte so, dass die Pyramide danach auf dem Kopf steht.



phzh BS 770

Spielsammlung

Problemlösespiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Bewegtes Problemlösen	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Flussüberquerung in China

Personen:

Vater, Knabe 1, Knabe 2, Mutter, Mädchen 1, Mädchen 2, Polizist, Dieb

Die Regeln sind die folgenden:

1. Es dürfen sich höchstens zwei Personen auf dem Floss aufhalten
2. Nur der Vater, die Mutter und der Polizist können das Floss steuern
3. Der Vater darf nur in Begleitung der Mutter mit den Mädchen zusammensein
4. Die Mutter darf nur in Begleitung des Vaters mit den Knaben zusammensein
5. Der Dieb darf nur in Begleitung des Polizisten mit Familienmitgliedern zusammensein

phzh BS 770