

Turnsaalklassiker neu erfinden

Alle hier vorgestellten Methoden und Regeländerungen können natürlich auch mit vielen anderen Spielen kombiniert werden.

Rette deinen Freund:

Das Spiel: Die Gruppe wird in zwei gleich große Mannschaften aufgeteilt, wobei jede Mannschaft eine Hälfte des Turnsaals als ihr Spielfeld nutzt. Ziel ist es, alle Spieler/ Spielerinnen oder eine gewisse Anzahl an Gegnern/ Gegnerinnen zu treffen, um das Spiel zu gewinnen. Sobald ein Spieler/ eine Spielerin getroffen wird, muss dieser/ diese auf die Langbank. Wird ein Ball gefangen, darf der erste Spieler/ die erste Spielerin von der Langbank zurück ins Feld.

Varianten:

- Bälle bekommen unterschiedliche Eigenschaften (Mädchenball, zwei Spieler/innen dürfen zurück ins Feld, es darf nur mit links geworfen werden,.....)
- Neutrale Zone (eine Fläche wird bestimmt, die es ermöglicht in die gegnerische Spielhälfte zu laufen, eventuell mit Versteckmöglichkeiten im Handballkreis)
- Personen mit bestimmten Eigenschaften werden bestimmt (König und Narr, geheim oder für alle erkennbar, Narr darf nicht werfen, König darf nicht getroffen werden)
- Mehrere Gewinnmöglichkeiten (3 Kegel treffen - bei jedem Kegel dürfen alle zurück ins Feld. Sind alle Kegel getroffen ist das Spiel gewonnen, Bälle müssen transportiert werden, Matte muss von mindestens zwei Spielern über Kopf getragen werden/ können sich abwechseln)
- Brücke ins andere Spielfeld (zwei Matten dienen als Brücke, Bälle müssen vom Basketballbrett auf den Boden fallen- ein Schüler/ eine Schülerin darf zurück ins Feld, oder durch den Korb auf den Boden- alle Spieler/ Spielerinnen dürfen zurück ins Feld)

Merkball:

Das Spiel: Alle Schüler/ Schülerinnen bewegen sich frei im Turnsaal. Mit Ball sind max. 3 Schritte erlaubt. Wird man getroffen, muss man das Spielfeld verlassen und so lange warten, bis der Schüler/ die Schülerin selbst abgeschossen wurde (oftmals lange Wartezeit).

Varianten:

- Joker (Ein Schüler/ eine Schülerin bekommt eine Schleife. Wird er oder sie getroffen dürfen alle zurück ins Spielfeld)
- Anstatt zu warten, darf man eine "Befreiungsübung" machen (10 Liegestütze, 10 Kniebeugen, 10 Strecksprünge,...)
- Frage- Antwort (Sobald man getroffen wird, geht man zum Lehrer/ zur Lehrerin und bekommt eine Frage gestellt z.B Vokable, Rechnung, Hauptstädte....
Ist die Antwort korrekt darf man zurück ins Spielfeld. Ansonsten muss man auf der Langbank warten.)

Fußball:

Gespielt wird nach Regelwerk, ohne Seitenaus.

Varianten:

- Gruppe wird in zwei Jungs und zwei Mädchen Mannschaften unterteilt. Eine Burschen und eine Mädchengruppe bilden jeweils eine Mannschaft. Sie spielen aber nie gleichzeitig zusammen am Feld. Die Tore werden jedoch immer zum Gesamtergebnis addiert. Spielzeit pro Runde ca. 2 -3 Minuten.
- Anstatt eines Tores hat jede Mannschaft 3 Hütchen, die beschützt/ getroffen werden müssen. Wird ein Hütchen getroffen, bekommt die gegnerische Mannschaft einen Punkt. Das Hütchen wird erneut aufgestellt und das Spiel geht weiter.
- Jeweils zwei Spieler/ Spielerinnen bekommen einen Reifen und ein Hütchen. Ziel ist es, die Hütchen der anderen zu treffen und das eigene zu beschützen. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.
- Man spielt auf mehrere Tore gleichzeitig (z.B. 4 Matten die als Tore dienen)
- Fußketball (Je nachdem welche Augenzahl der Würfel zeigt wird entweder Fußball 2,4,6 oder Basketball 1,3,5 gespielt)

Drachenball:

Das Spiel: Die Gruppe wird in zwei gleich große Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft bekommt eine Hälfte des Turnsaals, wobei im hinteren Teil jedes Feldes zwei Langbänke aufgestellt werden. Auf diesen Langbänken befindet sich je ein Spieler/ eine Spielerin der gegnerischen Mannschaft. Ziel ist es, dem Spieler/ der Spielerin auf der Bank die Wurfobjekte (Ball, Frisbee,...) so zuzuwerfen, dass dieser/ diese sie fangen kann, ohne von der Bank zu steigen.

Gelingt dies, darf der Feldspieler / die Feldspielerin auf die Bank. Ziel ist es möglichst schnell alle Mitglieder der Mannschaft durch geschicktes Werfen und Fangen auf die Langbank zu befördern.

WIMASU- Ball:

Das Spiel: Zwei Teams stehen sich in einem Spielfeld, (etwa in Volleyballfeldgröße) gegenüber. Auf den Grundlinien des Spielfeldes werden 2-4 Bänke aufgestellt. Zusätzlich werden 2-4 kleine Kästen in jeder Spielfeldhälfte verteilt. Ziel ist es, alle Spielerinnen und Spieler des gegnerischen Teams abzuwerfen.

Abgeworfene Kinder müssen auf die Bank oder auf einen Kasten (wenn dieser noch nicht besetzt ist) im gegnerischen Feld. Gelingt es, den Ball auf der Bank stehend aus der Luft zu fangen, ist man befreit und darf ins eigene Spielfeld zurückkehren. Erhält ein Kind auf dem Kasten den Ball, kann es sich freierwerfen, indem es ein gegnerisches Teammitglied mit dem Ball abwirft. Die Kästen sind begehrte Positionen auf dem Spielfeld. Ist ein Kasten frei, so dürfen Spielerinnen und Spieler von der Bank auf den Kasten wechseln. Die Kinder auf den Kästen bzw. der Bank dürfen sich die Bälle zupassen. Die Teammitglieder dürfen vom Kasten auf die Bank und umgekehrt tauschen, allerdings darf jeder Kasten nur mit einer Person besetzt sein.

Alfball:

Das Spiel: Am besten geeignet für Kleingruppen (5-7 Spieler), da es zeitweise etwas turbulent zugeht. Der Alfball (Ballseele) muss in das gegnerische Tor befördert werden. Grundsätzlich darf der Ball mit jedem Körperteil berührt/ geschlagen werden, er darf jedoch zu keiner Zeit gehalten oder getragen werden. Befindet sich der Ball über Hüfthöhe, wird er mit der Hand gespielt. Darunter mit dem Fuß getreten. Wird ein Punkt erzielt, in dem der Ball ins Tor geschossen wird, geht jede Mannschaft in die eigene Hälfte und das Spiel beginnt von der Mittellinie aus.