

Ballspiele beim Spielmobil (Vorgestellt vom Spielmobil Schönberg/ Tanja Krug)

Angeleitete Themenstunde/n

► Geisterstunde

- Kleine Geister werden munter: jeder überlegt sich 1 Übung mit dem Tennisball
- Alte Geister wecken: Hütchen (mit Laken drüber) abwerfen
- Flugübung für die alten Geister: Ball hin + her werfen (auf 1 Bein stehend, Ball in Knie geklemmt, Balancekissen, Poolnudel)
- Schlafenszeit/„Bett“ im Burg-Turm: Bälle in hochgehängten Eimer o. anderes werfen
- Geisteralarm: Geister sind hungrig und wollen die prall gefüllte Speisekammer des Burgherren plündern. Dieser versucht das natürlich zu verhindern.

► Paw Patrol





► Escape – Game: Entkomme dem Zauberwald (30 – 45 Minuten)

- Füttert den Waldgeist, dass er den rechten Weg frei gibt (Zielwurf Karton)
- Der Farbensee ist nur passierbar, wenn man seinen Farbcode entziffert (4-5 Farben) Art „Mastermind“
- Entkommt ihr den Schnapparmen vom Baum? Könnt Ihr Euch wehren?
→ Chiffontücher oder Zeitungsseiten über Leine → herunterwerfen
- Es gilt die Riesenpflanzen zu überwinden – das ist knifflig – gebt gut acht!
6 – 10 Reifen, in jedem andere Übung...

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

- 1 = Ball 1 x aufprellen/ auffangen oder 1 x mit Ball Boden berühren
- 2 = Ball hochwerfen und auffangen
- 3 = Ball um Körper geben
- 4 = Ball hochwerfen und auffangen
- 5 = Ball unter Bein durchgeben
- 6 = Ball um Körper geben
- 7 = Ball 1 x aufprellen/ auffangen oder 1 x mit Ball Boden berühren
- 8 = Ball hochwerfen und auffangen
- 9 = Ball unter Bein durchgeben
- 10 = Ball um Körper geben

→ Einmal komplett vormachen/ zeigen;

derjenige, der denkt dass er es schafft darf anfangen... (es darf nichts vorgesagt werden);
Fehler = von Vorne beginnen

- Die Feuer- und Wasserfee lassen sich nur mit Zaubersteinen besänftigen. Jede von Ihnen möchte 3 davon – dann könnt Ihr gefahrlos weiterziehen!



- Ihr seid kurz vorm Ausgang des Zauberwaldes... Das magische Tor öffnet sich aber nur, wenn ihr mit 3 Kraftkugeln in eine Öffnung trifft!
→ Tennisball in Öffnung vom liegenden Hütchen werfen

Freies spontanes Ballspielangebot / Ideen auf die Schnelle

- Diebstahl (Softbälle!)
Räuber versuchen Juwelen zu klauen, dabei Bällen (anrückender Polizei) ausweichen...
wird man getroffen, wird man zum Polizisten und muss Gegenstand liegen lassen...
Wer gewinnt? Räuber oder Polizei?
- Eimer aufhängen zum Treffen, 2 Mannschaften – wer zuerst Bälle versenkt oder die meisten Bällebadbälle trifft (jede Mannschaft eigene Ballfarbe)
- Trefferball:
Kinder bestimmen ein Ziel, wer trifft mit den wenigsten Würfeln?

- Mondball

Versuchen Wasserball oder Ballo (Luftballon in Hülle/ Luftballonball)

in Gruppe so lange es geht in Luft halten... Kommunikation ist gefragt!

Es ist nicht erlaubt, dass ein Spieler den Ball mehr als einmal hintereinander berührt.

Variante:

- Punktevergabe für jeden Ballkontakt/ als Mannschaftsspiel/ Wettspiel

- Alle Spieler die Ball berührt haben müssen sich an Rand setzen und dürfen den Ball erst wieder spielen, wenn alle einmal dran waren

- Reifenball (Minireifen o.a.)

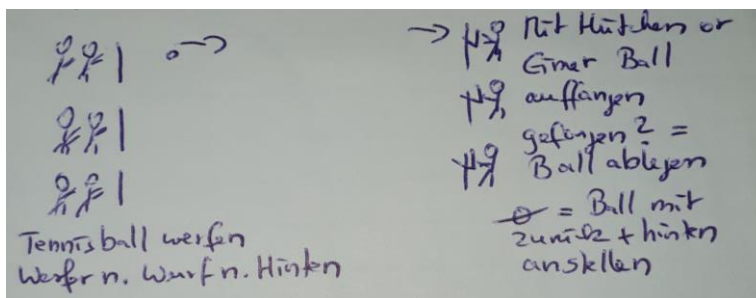
Reifen so weit vor sich auf Boden werfen, wie man denkt, dass man mit Ball hinein trifft...

Trifft man nicht, muss man zurück zum Start. Auch als Mannschaftsspiel möglich.

- 2 Sorten Hütchen oder flache Hütchen zum Abwerfen oder Umwerfen...

Wer hat Hütchen seiner Farbe zuerst alle abgeworfen (stehen gemischt nebeneinander)

- Magnetkran:



- Hütchenball

Spieler stehen im Kreis, in Mitte werden 3 Hütchen gestellt.

Ein Spieler darf in Mitte und muss versuchen die Hütchen zu „beschützen“.

Wurde letztes Hütchen getroffen, darf derjenige in Mitte, der getroffen hat.

Variante: Zeit stoppen, wer am längsten beschützen kann gewinnt.

→ Anstatt Hütchen Person beschützen...

- Hütchen darauf Tennisball. Nur Ball runter werfen, Hütchen muss stehen bleiben.

- Pezziball auf Tonne gelegt oder anderes als Balltrampolin (Tisch schräg gelegt) -

In 1 Reihe stehen... Der 1. wirft Ball drauf und rennt sich hinten anstellen.

Der 2. fängt Ball, dann wirft er,...

- Teamwork: Wasserball zwischen Rücken klemmen und ohne Hände in Eimer/ Reifen Ablegen

Gruppenspiele gemeinsam

- Im Sommer ist was los... (Tennisball jeder)

Schmetterling = Ball hochwerfen, so dass man wieder auffangen kann

Biene (fliegt 3 x um Blume) = 3 x um Körper geben

Evtl. Grashüpfer = Ball aufprellen, auffangen

- Spiel Sonne, Mond und wir:
Sonne = hochwerfen und in Hände klatschen
Mond = hochwerfen und hinter Rücken klatschen
Links = hochwerfen und den Ball des linken Nachbarn fangen
Rechts = hochwerfen und den Ball des rechten Nachbarn fangen
- Verschiedene Bälle oder Ballfarbe, jedem Ball ist andere Aufgabe zugeordnet... bekommt man zugeworfen, muss man Aufgabe erfüllen/ ausführen, bevor man Ball weiter wirft...
- „Kotzende Känguru“ – Person links und rechts neben gefangenem Ball muss Kniebeuge machen ... (mit ausscheiden oder „Strafübung“ 5 x Hampelmann oder lustige Sachen) oder anstatt Kniebeuge Platz tauschen.
- Betonmischer → Kinder stehen im Kreis, Beine gegrätscht... Ball schnell weiter im Kreis hin und her rollen... wer Ball durchlässt muss 5 x Hampelmann oder so machen...
Variante: mit Rücken zum Kreisinneren stehen...

Speziell für Jungs

- Ein Spieler wirft Ball in Luft, andere versucht diesen zu Treffen
- Mit Ball auf Bauch legen, andere versucht raus zu ziehen
- Versuchen Gegner Ball zwischen Beinen raus zu schlagen

Freie Spielstation

► Unterwasserwelt

- Die Meeresschnecke

Die Meeresschnecke hat sich erschreckt und zieht sich in ihr Haus zurück.

Dabei bewegt sie sich schnellstmöglich und zielsicher zu ihrem Schneckenhaus.

Durchführung: Der Ball wird in einen Eimer gerollt (einhändig oder mit beiden Händen).

- Wasserpflanze/ Alge

Die Wasserpflanzen wiegen sich im Meer hin und her... Je nach Wellengang bewegen sich die Algen mehr ...

Durchführung: Mit beiden Beinen auf der Matte (auch ähnliches möglich) stehen.

Der Partner steht in passendem Abstand auf dem Rasen und wirft nun mit dosiertem Schwung den Ball zu. Den Ball immer wieder hin und her werfen.

Schwieriger: Auf einem Bein stehen

- Unterwasserhöhle

Die Kugel- und Steinfische sind heute mutig und erkunden die Unterwasserhöhle.

Ein Fisch nach dem anderen findet den Weg in die Tiefen der Höhle.

Durchführung: Zielwurf mit verschiedenen Bällen in den Gartenabfallsack.

- Delphinsprünge

Die Delphine sind heute sehr vergnügt und springen unentwegt aus dem Wasser. Immer wieder springen sie in die Höhe, um ein Stück weiter wieder ins Wasser einzutauchen.

Durchführung: Tennisball in Röhre legen. Die Röhre nun kurz nach links und rechts schwingen, dass der Ball herausfliegt. Ziel ist es den Ball mit der zweiten Röhrenöffnung wieder aufzufangen.

- Unterwasser-Strömung

Mit der Strömung zu schwimmen ist für die Fische entspannt und kräftesparend.

Sie müssen nur aufpassen, dass sie bei dem Tempo nicht aus dem Strom gerissen werden.

Durchführung: Jeder Teilnehmer nimmt eine offene Röhre in die Hand. Sie stellen sich in einer Reihe nebeneinander. Der Erste legt den Ball in seine Röhre, der Zweite hält nun seinen Röhrenanfang an das erste Röhrenende. Nun kann der Ball hier weiterrollen. Der Dritte legt seinen Röhrenanfang an das Röhrenende des Zweiten...usw. Immer wenn der Ball durch die Röhre gelaufen ist, bewegt sich das Kind schnell an das Reihenende. Der Ball soll in einem Fort rollen können. Hat der Ball die Röhre verlassen, so fängt man Vorne wieder an...



Krake (ohne Ball)
Die kleine Krake möchte Spielen.
Durchführung:
Ringe über Holzstecker werfen

▪ Schiffswrack erkunden

Die Fische im Meer sind sehr neugierig. In einem abgelegenen Meeresteil haben sie ein Schiffswrack entdeckt und möchten dieses nun erkunden. Viele verwinkelte Gänge müssen sie dafür entlanggleiten.

Durchführung: Die Pylonen mit einem Abstand von zwei Metern zueinander in einer Reihe aufstellen. Den Ball am Anfang auf den Boden legen und ihn nun mit der Hand im Slalom durch die Pylonen rollen.



Hai
Im großen Meer schwimmen auch große Haie. Und große Haie haben immer großen Hunger. Schaffen wir es dem Hai genügend Fische ins geöffnete Maul zu werfen, damit er satt wird?
Durchführung: Mit angemessenem Abstand die Bälle in das Maul des Hai-Fisches werfen.

▪ Versunkene Stadt

Was für ein spannender Tag. Jetzt haben die Fische eine versunkene Stadt entdeckt. Mutig erforschen sie alles.

Durchführung: Den Ball auf einen Schläger (oder in Schaufel) legen. Nun damit über – und unter die Hindernisse balancieren.

Kontakt: Tanja Krug E-Mail: KRUG-GY-@t-online.de

Weitere Ideen findet ihr auf Instagram: [spielmobil_tanja_im_einsatz](https://www.instagram.com/spielmobil_tanja_im_einsatz)