

Bewegungsspiele

Grundschule

FISCHER, FISCHER

Alter: ab 4 Jahre

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum, Schulhof

Der Spielablauf:

- Ein Kind ist „der Fischer“, dieser steht auf der einen Hallenseite, der Rest der Gruppe auf der Anderen.
- Ziel des Spiels ist, dass „der Fischer“ alle anderen Kinder tickt.

Variante 1: „Wie tief ist das Wasser“

- Die Gruppe ruft: „Herr Fischer, Herr Fischer, wie tief ist das Wasser?“
- „Der Fischer“ antwortet mit einer beliebigen Zahl: „...Meter tief“.
- Die Gruppe ruft: „Wie kommen wir darüber?“
- „Der Fischer“ antwortet mit einer Gangart oder anderen Bewegung, z.B. laufen, hüpfen, im Krebsgang, Zähneputzen, Krabbeln.....
- Die Gruppe muss nun in der vorgegeben Form versuchen, auf die andere Hallenseite zu kommen, ohne von dem Fischer getickt zu werden.
- Wer getickt wurde ist in der 2. Runde auch mit Fischer und der Dialog startet wieder.

Variante 2: „Welche Fahne weht heute“

- Die Gruppe ruft: „Herr Fischer, Herr Fischer, welche Fahne weht heute?“
- „Der Fischer“ antwortet mit einer Farbe.
- Die Kinder, die diese Farbe an ihrem Körper (den Klamotten) vorweisen können, dürfen normal die Hallenhälfte wechseln, der Rest darf vom Fischer getickt werden.
- Wer getickt wurde, der hilft dem Fischer in der 2. Runde.

ENTE, ENTE, GANS

Alter: ab 3 Jahre

Gruppengröße: ab 4 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum, Schulhof

Der Spielablauf:

- Alle außer ein Kind sitzen in einem Kreis.
- Das „freie“ Kind läuft außen um den Kreis herum.
- Es legt jedem an dem es vorbei geht die Hand auf den Kopf und sagt „Ente“.
- Irgendwann sagt es bei einem Kind „Gans“ und läuft schnell weiter um den Kreis.
- Die „Gans“ springt auf und versucht das Kind, welches außen ist, zu ticken.
- Falls es das schafft bevor das gejagte Kind einmal rum ist darf es sich wieder hinsetzen.
- Falls nicht tauschen die Kinder die Rollen.
- Es sollten alle einmal dran kommen.

SCHLANGENSCHWANZ

Alter: ab 5 Jahre

Gruppengröße: ca. 6 - 12 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum, Schulhof

Der Spielablauf:

- Alle Kinder bilden eine Schlange, indem sie sich hintereinander aufstellen und fest an den Hüften festhalten.
- Das letzte Kind in der Schlange bekommt ein Tuch in die Hosentasche gesteckt.
- Nun muss der Kopf der Schlange versuchen, den Schwanz (das Tuch) zu fangen ohne dass die Kinder sich loslassen.
- Das Ziel des Spieles ist es das Tuch aus der Tasche des letzten zu ziehen.

BLINDE KUH

Alter: ab 5 Jahre

Gruppengröße: ca. 5 - 10 Personen

Material: Tuch zum Verbinden der Augen

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum, Schulhof

Der Spielablauf:

- Zuerst wählt man einen begrenzten Raum in dem man spielen will.
- Es sollten keine Gegenstände rumliegen.
- Einem Kind werden die Augen verbunden.
- Dieses muss nun blind versuchen die anderen Kinder zu berühren.
- Wird ein Kind von der blinden Kuh erwischt darf dieses als nächstes die Blinde Kuh spielen.
- Das Ziel des Spiels ist das Körper- und Raumgefühl zu trainieren und natürlich der Spaß!

TICKEN

Alter: ab 4 Jahre

Gruppengröße: ab 3 Personen

Material: Kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum, Schulhof

Der Spielablauf:

- Es werden Ticker ausgewählt, je nach Anzahl der Spieler*innen.
- Die Ticker versuchen andere Spieler zu ticken, die dann auch wiederum zu Tickern werden
- Das Ziel des Spiels ist es, dass alle getickt werden.

Variante 1: Eisticken

- Wer getickt wurde wird nicht zum Ticker, sondern muss auf der Stelle stehen bleiben, also „einfrieren“.
- Der Ticker bleibt daher der gleiche.
- „Eingefrorene“ können durch Berührung von einem freien Kind befreit werden.

Variante 2: Kettenticken (ab 6 Jahre)

- Die Ticker halten sich an den Händen, bilden eine Kette und versuchen so andere Kinder zu Ticken.
- Wer getickt ist muss mit in die Kette. Sobald die Kette 4 Leute hat, wird sie geteilt und es entstehen 2 Ketten (man kann auch erst bei 6 trennen).
- Das Prinzip wiederholt sich bis alle getickt sind.

Variante 3: Brückenticken (ab 6 Jahre)

- Wenn ein Kind getickt wurde, muss es eine Brücke machen (egal wie).
- Um eine geticktes Kind zu befreien, muss ein anderes Kind unter der Brücke durchkrabbeln.

CHINESISCHE MAUER

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: Kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Eine oder mehrere Personen (nach Anzahl der Spieler*innen) bilden die „Mauer“
- Die „Mauer“ steht auf der Mittellinie der Halle, die anderen Kinder stehen auf einer Hallenseite an der Wand.
- Wenn die „Mauer“ „1...2...3... Chinesische Mauer“ ruft, versuchen die Kinder auf die andere Seite der Halle zu kommen, ohne getickt zu werden.
- Die „Mauer“ in der Mitte versucht die Kinder zu ticken, darf sich hierbei aber nur auf der Mittellinie nach recht uns links bewegen.
- Kinder, die getickt wurden, stellen sich mit auf die Linie und werden auch zu Tickern. Der letzte nicht getickte Spieler gewinnt.
- Das Ziel des Spiels ist es, dass die Mauer alle Kinder tickt. Die Kinder versuchen so lange wie möglich nicht getickt zu werden.

ÄPFEL STEHLEN

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: Hütchen, Reifen, Keulen, Tennisbälle o.ä.

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Es werden zwei Mannschaften gebildet.
- Das Spielfeld wird in zwei Gärten geteilt und mit Hütchen gekennzeichnet.
- Mehrere Reifen werden als Körbe in beiden Gärten ausgelegt, in denen wiederum viele Kleingeräte wie Tennisbälle o.ä. als Äpfel plaziert werden.
- Ziel ist es möglichst viele Äpfel in die eigenen Körbe zu bringen.
- Wer im gegnerischen Garten getickt wird, muss den gestohlenen Apfel zurücklegen, in den eigenen Garten zurückgehen und darf von hier aus wieder einen Versuch starten einen Apfel zu klauen.
- Es darf immer nur ein Apfel mitgenommen werden.
- Das Spiel kann über eine gewisse Zeit gespielt werden, so dass am Ende entscheidet welche Gruppe nach Ablauf der Zeit die meisten Äpfel im eigenen Garten hat oder welche Gruppe zuerst eine bestimmte Anzahl an Äpfeln erobert hat, dies ist allerdings schwer im Blick zu behalten.

Variationen:

- Es kann ohne Abschlagen gespielt werden.
- Es dürfen zwei, drei Äpfel mitgenommen werden.
- Es muss paarweise gelaufen werden.
- Auf dem Rückweg müssen die Bälle geprellt werden.
- Der Ball muss mit dem Fuß zurück gebracht werden.
- Spielfeld- und Gartengröße können variiert werden.

MERKBALL

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 3 Personen

Material: 1-4 Softbälle (nach Gruppengröße)

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum, Schulhof, Sportplatz

Der Spielablauf:

- Alle Kinder befinden sich im Spielfeld, die Bälle werden rein geworfen.
- Die Spieler*innen können sich nun gegenseitig abwerfen.
- Wer abgeworfen ist, verlässt das Spielfeld, stellt oder setzt sich an den Rand und merkt sich, von wem er getroffen wurde.
- Erst wenn diese Person wiederum getroffen wird, dürfen alle von ihm Abgeworfenen wieder ins Spielfeld.
- Bleibt ein*e Spieler*in allein übrig, da er*sie alle anderen abgeworfen hat, gewinnt er*sie das Spiel, es kann eine neue Runde starten.
- Je nach Spielfeldgröße dürfen mit dem Ball in der Hand nur 1-5 Schritte gemacht werden bevor geworfen werden muss.
- Treffer am Kopf zählen nicht, es sei denn der Ball wurde absichtlich mit dem Kopf abgewehrt.
- Fängt ein/e Spieler*in den Ball zählt dies als nicht getroffen.

Varianten:

- Abgeworfene müssen Übungen machen z.B. 20 Hampelmänner.
- Wird der Ball gefangen muss der*die Werfende stattdessen an den Rand.
- Abgeworfene setzen sich dorthin wo sie gerade standen, zusätzlich zur normalen Regelung können sie sich selbst wieder ins Spiel bringen, wenn sie an einen Ball kommen und jemanden im Spiel abwerfen.
- Es kann in Teams gespielt werden: es dürfen nur Spieler*innen des gegnerischen Teams abgeworfen werden.

JÄGERBALL

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: 1 Softball, ggf. weitere Softbälle, Parteibänder

Ort: Sporthalle

Der Spielablauf:

- Zwei bis vier Spieler werden zu Beginn des Spieles als Jäger ausgewählt und erhalten jeweils ein Parteiband.
- Durch geschicktes Zupassen des Balles versuchen sie, die weglaufenden Spieler abzuwerfen.
- Alle Spieler, die getroffen werden, erhalten ebenfalls ein Band und gehören zu den Jägern.
- Fängt ein Spieler den Ball, so darf er den Ball auf den Boden legen und gilt als nicht getroffen.
- Die letzten 1, 2 oder 3 Spieler*innen gewinnen das Spiel

Variationen:

- Anzahl der Jäger kann variiert werden
- Anzahl der Bälle kann variiert werden
- Eine Treff-Fläche kann vorgegeben werden (z.B. nur Beine, ...)
- Es kann als Gruppenwettkampf gespielt werden, so dass jede Jägergruppe über eine gewisse Zeit spielt und versucht in dieser Zeit möglichst viele abzuwerfen. Die Gruppe mit den meisten Abgeworfenen gewinnt.

GORDISCHER KNOTEN

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Klassenzimmer, Schulhof, Bewegungsraum, Sporthalle

Der Spielablauf:

- Alle Kinder stellen sich in einen Kreis, machen die Augen zu, gehen in die Mitte und greifen mit beiden Händen blind jeweils eine andere Hand.
- Sobald jeder eine Hand gefunden hat, dürfen die Augen geöffnet werden.
- Es ist nun ein Knoten entstanden, diesen müssen die Kinder mit Hilfe der Trainer entknoten.
- In welcher Position die Kinder im entknoteten Kreis stehen ist egal, d.h. es macht nichts, wenn am Ende manche Kinder mit dem Rücken zur Kreismitte stehen.
- Die Spielleitung kann Hilfestellung geben, wenn Kinder über oder unter anderen Kindern oder Armen hinweg steigen müssen.

Variation:

- Ein Kind kann die Spielleitung übernehmen und versuchen den Kreis zu entknoten, dies ist allerdings recht schwer und ist daher eher für ältere Kinder geeignet.

OCTOPUSSI

Alter: ab 3 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Ein oder zwei Kinder der Gruppe werden „Octopussi“, diese beiden stehen an der einen Hallenwand, während der Rest der Gruppe auf der anderen Seite steht.
- Nun ruft die Gruppe „Octopussi“ und wartet auf eine Reaktion.
- Wenn die beiden Kinder mit dem Kopf schütteln, dann muss die Gruppe noch einmal rufen.
- Wenn die beiden Kinder loslaufen, dann muss die Gruppe versuchen auf die andere Seite zu kommen, ohne getickt zu werden.
- Wer getickt wurde, setzt sich auf den Hallenboden und darf von dort aus versuchen mitzuticken.

FEUER, WASSER, BLITZ

Alter: ab 3 Jahre

Gruppengröße: ab 2 Personen

Material: etwas zum draufstellen sollte vorhanden sein (Bänke o.ä.)

Ort: Bewegungsraum, Sporthalle

Der Spielablauf:

- Die Kinder laufen durch den Raum.
- Die Spielleitung ruft laut Begriffe in den Raum.
- Die Kinder müssen eine zum Begriff passende Aufgabe ausführen.
- Die Aufgaben müssen zu Beginn besprochen werden:
 - > Feuer: *die Kinder laufen zum Ausgang oder Fenster*
 - > Wasser: *die Kinder müssen sich irgendwo drauf stellen (Bänke, Mat-ten o.ä.)*
 - > Blitz: *die Kinder legen sich auf den Boden*

Variationen:

- Es können weitere Begriffe eingeführt werden z.B:
 - > Kaugummi: *die Kinder „kleben“ sich mit ihrem Körper an einen Ge-genstand oder die Wand*
 - > Krabbelkäfer: *die Kinder legen sich auf den Rücken und zappeln mit den Armen und Beinen in der Luft*
 - > Sturm: *Die Kinder müssen sich irgendwo festhalten*
- Um bei älteren Kindern den Anreiz zu erhöhen, kann das Kind, dass die Aufgabe als Letztes ausgeführt hat für eine Runde ausscheiden. Es kann in dieser Runde die Spielleitung bei der Entscheidung unterstützen.
- Soll ein Sieger ermittelt werden, bleiben die ausgeschiedenen Kinder draußen, so dass am Ende zwei Kinder übrig sind, die um den Sieg spie-len.

KRANKENHAUS

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 12 Personen

Material: 1 Matte (Weichboden)

Ort: Bewegungsraum, Sporthalle

Der Spielablauf:

- Die Matte wird im Spielfeld beliebig platziert, dies ist das Krankenhaus.
- Je nach Anzahl der Kinder werden ein bis drei Ticker ausgewählt.
- Wird ein Kind getickt, legt dieses sich hin.
- Vier noch nicht gefangene Kinder, die „Sanitäter*innen“ laufen zum „verletzten“ Kind und tragen es ins Krankenhaus (auf die Matte).
- Sobald das verletzte Kind im Krankenhaus war, darf es wieder mitspielen.
- Die Sanitäter*innen dürfen während der Rettung nicht getickt werden.
- Es darf keine Katzenwache am Krankenhaus gemacht werden.

Variationen:

- Nur bestimmte Kinder sind Sanitäter*innen und haben jeweils ein Rollbrett als Krankenwagen. Mit diesem können „verletzte“ Kinder ins Krankenhaus gebracht werden.
- Die „Verletzten“ müssen im Krankenhaus bis 10 zählen bevor sie wieder mitspielen können.
- Es kann mit zwei Matten (Krankenhäusern) gespielt werden, dadurch werden die Wege kürzer

FBI

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: 1 Matte (Weichboden)

Ort: Bewegungsraum, Sporthalle

Der Spielablauf:

- Die Matte wird im Spielfeld beliebig platziert, dies ist das Gefängnis.
- Es gibt drei bis fünf Agenten vom FBI, je nach Anzahl der Spieler*innen.
- Alle anderen Kinder sind die „Gangster“.
- Diese verteilen sich in der Halle, doch wenn die Sirene vom FBI ertönt (durch die Spielleitung), beginnt die Gangsterjagd.
- Wer getickt wurde, muss in Handschellen (die Hände über dem Kopf kreuzen) in das Gefängnis gehen.
- Die noch freien „Gangster“ können die „Gefangenen“ befreien, indem die „Gefangenen“ ihre Hände durch die „Gefängnisgitter“ strecken und die freien „Gangster“ diese abschlagen.

TAG UND NACHT

Alter: ab 8Jahre

Gruppengröße: ab 8 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Bewegungsraum, Sporthalle, Sportplatz

Der Spielablauf:

- Das Spielfeld wird mit einer Mittellinie und jeweils einer dahinterliegenden Grundlinien auf beiden Seiten gekennzeichnet.
- Dann werden zwei Mannschaften gebildet, eine bekommt die Zuordnung „Tag“, die andere „Nacht“.
- Die Mannschaften stellen sich im Abstand von ca. zwei Metern entlang der Mittellinie auf, sodass jedes Kind einem anderen gegenübersteht.
- Die Spielleitung ruft einen der beiden Begriffe „Tag“ oder „Nacht“:
 - > Bei TAG wird das Team „Tag“ zu Tickern und versucht die anderen zu ticken, während Team „Nacht“ versucht die Grundlinie zu erreichen ohne getickt zu werden.
 - > Bei NACHT wird das Team „Nacht“ zu Tickern und sie versuchen die anderen zu ticken, während Team „Tag“ versucht die Grundlinie zu erreichen ohne getickt zu werden.
- Alle Kinder die getickt wurden wechseln zum anderen Team.
- Das Spiel endet nach einer gewissen Zeit oder wenn ein Team keine Spieler*innen mehr hat

Variation:

- Die Kinder legen sich an der Mittellinie gegenüber auf den Bauch.

VÖLKERBALL

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: 1-2 Softbälle

Ort: Sporthalle

Der Spielablauf:

- Das Spielfeld ist ein Volleyballfeld, es gibt eine Mittellinie und die Grund- und Seitenlinien als äußere Begrenzung.
- Es werden zwei Mannschaften gebildet, jede wählt eine „Stroh puppe“, die sich hinter die Grundlinie des gegnerischen Feldes stellt.
- Die Teams versuchen sich nun gegenseitig abzuwerfen, die Stroh puppe unterstützt ihr Team.
- Wer abgeworfen wurde muss sich auf der gegnerischen Seite außerhalb des Spielfeldes positionieren und kann wieder ins Feld, wenn er*sie es geschafft hat einen Gegner*in im Spielfeld abzuwerfen.
- Sind keine Kinder mehr im Spielfeld kommt die Stroh puppe rein, sie hat drei Leben und bleibt bis wieder ein Spieler*in zurück ins Spielfeld kommt.
- Wurde eine der Stroh puppen dreimal abgeworfen endet das Spiel und das andere Team gewinnt.

Variation Matten-Völkerball:

- Jede Mannschaft hat einen Weichboden, der auf der langen Kante aufgestellt wird. Die Matte muss vom Team festgehalten werden. Kippt sie um, verliert das Team. Alle anderen Regeln bleiben erhalten.

Variation Kasten-Völkerball:

- In beiden Feldern steht ein großer Kasten mit drei Hütchen o.ä. darauf. Es gewinnt das Team, dass es schafft die Hütchen vom Kasten zu werfen. Alle anderen Regeln bleiben erhalten.

VÖLKERBALL VERKEHRT HERUM

Alter: ab 8 Jahre

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: 1-2 Softbälle

Ort: Sporthalle

Der Spielablauf:

- Bei dieser Völkerballvariante gelten im Prinzip ebenfalls die unter „Völkerball“ beschriebenen Grundregeln, es gewinnt jedoch das Team, welches am Ende alle Spieler*innen im Feld hat.
- Anders als beim normalen Völkerball beginnt das Spiel mit einem Kind pro Gruppe, das sich in der Mitte des Feldes befindet.
- Die anderen Spieler*innen positionieren sich rund um die Außenlinien auf der gegenüberliegenden Seite.
- Nur die Kinder am Feldrand können die gegnerischen Spieler*innen in der Mitte abwerfen, gelingt ihnen das, wechseln sie von außen in ihr Spielfeld.
- Abgeworfene Kinder bleiben im Spielfeld. Sie können mehrfach getroffen werden.
- Für die Spieler im Feld ist es also wichtig, den Ball zu fangen und in ihren Besitz zu bringen, denn dann ist es möglich, den Mannschaftsmitgliedern im Außenbereich den Ball schnell und taktisch klug zuzuwerfen.
- Laufen mit dem Ball ist nicht erlaubt, außer man ist allein auf dem Spielfeld, was aber nur am Anfang der Fall ist.
- Es gewinnt das Team, das zuerst alle Spieler ins Spielfeld gebracht hat bzw. von dem nach einer gewissen Zeit die wenigsten im Außenbereich sind.

ZAUBERER UND FEE

Alter: ab 6 Jahre

Gruppengröße: ab 10 Personen

Material: ca. 4 Parteibänder

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Vier Spieler (die „Zauberer“) bekommen jeweils ein Mannschaftsband und verlassen für kurze Zeit den Raum.
- Während die „Zauberer“ vor der Tür warten, bestimmt die Spielleitung ein Kind, das die „Fee“ ist.
- Die Zauberer werden in die Halle gerufen und beginnen sofort damit, die anderen Kinder zu ticken.
- Jedes Kind, das vom Zauberer getickt wird, bleibt versteinert stehen und legt die Hände auf den Kopf.
- Wenn nun die „Fee“ die versteinerten Kinder mit dem Finger berührt, sind sie wieder befreit und können erneut mitspielen.
- Sobald die Zauberer herausgefunden haben wer die „Fee“ ist und sie getickt wird, ist das Spiel zu Ende.
- Die versteinerten Kinder dürfen die „Fee“ daher nicht mit Namen rufen, sondern nur: „Fee befreie mich!“
- Das Ziel für die Zauberer ist es, die „Fee“ möglichst schnell zu erkennen und zu ticken, für die anderen Kinder, dass die „Fee“ möglichst lange unentdeckt bleibt.

KAROTTEN ZIEHEN

Alter: ab 3 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Alle Kinder legen sich auf den Bauch in einen Kreis (Köpfe gucken zueinander) und fassen sich an den Händen.
- Ein oder mehrere Kinder (die „Bauern“) versuchen die Karotten (Kinder) an den Füßen auseinanderzuziehen bis sie die Hände loslassen.
- Alle Kinder, die gezogen wurden, werden auch zu „Bauern“ und versuchen ebenfalls, die anderen Kinder zu trennen.
- Das Ziel des Spiels ist es, für die Karotten, sich so lange wie möglich aneinander festzuhalten und für die Bauern, alle Karotten auseinander zu ziehen, zu „ernten“.

KLEBRIGES POPCORN

Alter: ab 4 Jahre

Gruppengröße: ab 6 Personen

Material: Musik

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Alle Kinder werden einzeln zu klebrigem Popcorn verwandelt, die Halle ist unsere Popcornmaschine.
- Die Maschine (Musik) wird gestartet und alle hüpfen/laufen durcheinander
- Wenn die Maschine stoppt, klebt ein Popcorn mit einem anderen zusammen (z.B. Rücken an Rücken / Anfassen o.ä.)
- Wird die Maschine wieder gestartet, bewegen sie sich gemeinsam durch den Raum.
- Stoppt die Maschine erneut, kleben wieder welche zusammen.
- Dieses Spiel wird so lange gespielt, bis ein riesiger Popcornhaufen entstanden ist.

BÄUMCHEN WECHSEL DICH

Alter: ab 3 Jahre

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: 1 Reifen weniger als Personen

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum

Der Spielablauf:

- Jedes Kind (bis auf Eins) steht in einem Reifen.
- Das Kind ohne Reifen geht zur Spielleitung und ruft: „Bäumchen, Bäumchen wechsel dich!“
- Nun müssen alle anderen Kinder schnell ihren Reifen verlassen und sich einen Neuen suchen.
- Das Kind, das gerufen hat sucht sich ebenfalls einen Reifen.
- Ein Kind bleibt wieder ohne Reifen, dieses darf nun rufen (das könnte auch dasselbe Kind wie vorher sein).

Variante:

- Es wechseln nicht alle Kinder den Reifen, sondern nur diejenigen, die die Bedingungen erfüllen. Es wird gerufen: „Bäumchen, Bäumchen wechsel dich. Alle Kinder...
 - > mit einem ... (z.B. blauen) T-Shirt wechseln.“
 - > die ... (z.B. 8) Jahre alt sind.“
 - > die gerne ... (z.B. Pizza) essen.“

WIE SPÄT IST ES, HERR WOLF?

Alter: ab 3 Jahre

Gruppengröße: ab 5 Personen

Material: kein Material benötigt

Ort: Sporthalle, Bewegungsraum, Sportplatz, Schulhof

Der Spielablauf:

- Ein Kind ist der Wolf, alle anderen Kinder sind Schafe.
- Der Wolf geht durch die Halle, alle Schafe folgen ihm und fragen immer wieder: „Wie spät ist es, Herr Wolf?“
- Dieser antwortet mehrmals eine beliebige Uhrzeit, wenn er jedoch „Frühstückszeit“ ruft, dann laufen alle Schafe ganz schnell weg.
- Der Wolf versucht so viele Schafe, wie möglich zu ticken.
- Die Spielleitung zählt laut bis 12, anschließend werden alle gefangenen Schafe gezählt und die Zahl wird notiert.
- Welcher Wolf schafft es die meisten Schafe zu ticken?