

Spielvorschläge + Kurzanleitung

1. Kettenfangen

Volleyballfeld als Spielbegrenzung. Zu Beginn wird ein Kind als Fänger ausgewählt. Wenn der Fänger das erste Kind gefangen hat, fassen sich beide Kinder an den Händen und dürfen fortan nur noch zusammen als Kette fangen. Danach wird jedes weitere gefangene Kind automatisch zu einem Teil der Kette.

Die Kette darf sich auch aufteilen, allerdings müssen immer mindestens 2 Kinder zusammenbleiben!

2. Giftflasche

Ein Kind erzählt eine erfundene Geschichte, alle Kinder stehen dicht im Kreis drum herum und lauschen aufmerksam. Wenn in der Geschichte 3 mal das Wort „Giftflasche“ erwähnt wird, beginnt das Fangspiel.

Wird ein Kind gefangen, so hilft es dem Erzähler beim Fangen, darf allerdings nur auf allen Vieren fortbewegen!

3. Frisbee Fieber

Im hinteren Teil des Volleyballfeldes werden, mittels dreier Linien, 3 Bereiche abgesteckt. Es werden zwei Gruppen gebildet! Die Kinder stellen sich ca. 2 m vor der ersten Linie in zwei Reihen auf und versuchen dann die Frisbee in einem der 3 Bereiche zu platzieren.

Für Treffer in Bereich 1 gibt es einen, für Treffer in Bereich 2 gibt es zwei und für Treffer in Bereich 3 gibt es 3 Punkte!

4. Möhrenziehen

Ein Kind wird zum „Bauern“ bestimmt, die anderen Kinder sind die „Möhren“. Sie legen sich alle auf den Bauch mit dem Gesicht zur Mitte in einen Kreis und halten jeweils das Kind rechts und links neben sich mit den Händen fest.

Der Bauer versucht nun die Möhren an den Fußgelenken aus dem Kreis herauszuziehen. Gelingt Ihm dies, wird das herausgezogene Kind zum Bauern.

5. Chinesische Mauer

Auf Höhe der Netzpfeiler wird mit 2 Linien ein etwa 2 m breiter Bereich, die „chinesische Mauer“ abgesteckt.

Ein Kind wird zum Wächter ernannt. Die anderen Kinder stellen sich auf der Grundlinie auf und versuchen nun alle gemeinsam auf die andere Seite zu gelangen. In dem abgesteckten Bereich, darf der Wächter versuchen die Kinder zu fangen. Einmal über die Mauer, sind sie in Sicherheit. Wer gefangen wird hilft dem Wächter fortan beim Fangen.



6. Zombieball

Gespielt wird mit einem Ball. Bei den größeren Gruppen auch gerne mit zwei Bällen. Wer den Ball hat, versucht die anderen Kinder damit abzuwerfen. Mit Ball in der Hand dürfen max. noch 5 Schritte gemacht werden, danach muss man werfen. Wird ein Spieler getroffen, so scheidet er vorerst aus und setzt sich an den Rand, darf aber sofort wieder ins Spiel einsteigen, wenn der Spieler der ihn abgeworfen hat, selber abgeworfen wurde.

Alternativ kann der Spielleiter nach einer gewissen Zeit (wenn zu viele Kinder am Rand sitzen) durch ein lautes „ZOMBIEBALL“ alle Kinder wieder ins Spiel bringen!

7. Feuer-Wasser-Blitz

Zunächst laufen alle Kinder wild durcheinander im gesamten Feld, auf das entsprechende „Feuer“, „Wasser“ oder „Blitz“ müssen die Kinder so schnell wie möglich verschiedene Bewegungen ausführen:

Beim Kommando „Feuer“ zeigen der Spielleiter in eine Ecke des Feldes, dort müssen alle Kinder schnellstmöglich hinrennen.

Beim Kommando „Wasser“ müssen alle Kinder so schnell wie möglich aus dem Volleyballfeld heraus und sich aufs „Festland“ retten.

Beim Kommando „Blitz“ müssen sich alle Kinder flach auf den Boden legen.

8. Sitzfangen (Hase und Jäger)

Zu Beginn werden ein Hase und ein Jäger bestimmt. Alle Kinder verteilen sich gleichmäßig im Spielfeld und setzen sich auf den Boden.

Der Jäger beginnt nun den Hasen zu jagen. Wird der Hase angeschlagen, wechseln die Rollen und der Jäger wird zum Gejagten!

Der Hase kann sich retten, indem er sich neben ein anderes Kind setzt. Dieses Kind muss dann aufstehen und wird sofort zum Jäger. Der ehemalige Jäger ist fortan der Hase und muss sich selbst in Sicherheit bringen!

Weitere Spielvorschläge:

Brückenfangen, Eierlauf, Sackhüpfen, Völkerball, James Bond Völkerball, Brennball, Fischer Fischer, Die Löwen sind los, Hexe, Hexe was kochst du heute