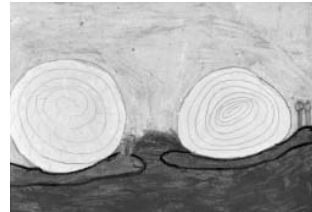




Einbeinstand –  
Arme seitlich nach oben führen,  
dabei einatmen, beim Absenken  
ausatmen.

Eine **Schnecke** zieht sich gerade in ihr Haus zurück. Ich  
auch. Gute Nacht.

Musik: Emilia, „Big big girl“



Fersensitz – Körper auf Oberschenkel ablegen.  
Entspannung

Landung auf der **Halbinsel Cola**. Leider gibt es hier gar  
keine Cola.

Also mir reicht's jetzt. Ich will wieder nach Hause.

Na, da hilft nur schnell laufen und schwimmen!

Auf der Stelle laufen mit Armkreisen vorwärts  
(Kraulbewegungen)



Andreas Pfeiffer ist Sportlehrer an der  
Bohrainschule – Förderschule – in  
Pforzheim. Er arbeitet seit über 20 Jahren  
in verschiedenen sonderpädagogischen  
Kinder- und Jugendhilfeeinrichtungen.  
Zusatzausbildung Schulsonderturnen/  
Sportförderunterricht und zertifizierter  
Rückenschullehrer. Seit 1996 intensive  
Auseinandersetzung mit der Thematik  
„Bewegte Schule“. Arbeitsschwerpunkte:

– Rückenschule für Kinder, Motorikschulung,  
Psychomotorik, Entwicklung von Spielen zur Verbindung  
von Lernen und Bewegen. – im freizeitpädagogischen Bereich  
Durchführung von Zirkusprojekten mit Kindern.

Anschrift: Andreas Pfeiffer, Im Hanfland 19, 75438 Knittlingen-  
Kleinwillars, E-Mail: ASsharingla@aol.com

Geschafft! Ankunft in **Deutschland** bei Schmuddelwetter;  
Regen – 17 Grad.

## Alte Spiele – neu entdeckt

### Inselball

**Material:** 3 Turnmatten; für jede Mannschaft Parteiemden / Bänder in verschiedenen Farben; 3 Softbälle

**Teilnehmerzahl:** Ganze Klasse

**Räumlichkeit:** Sporthalle

Die Klasse wird in drei Gruppen aufgeteilt und mit verschiedenfarbigen Parteiemden bzw. Bändern gekennzeichnet. Jede Gruppe befindet sich auf einer der drei in der Halle verteilten Matten (Heiminsel). Jede Gruppe erhält einen Softball.

Die Gruppen lösen sich von ihren Matten und versuchen, die anderen Spieler abzutreffen. Dabei darf mit dem Ball in der Hand anderen Spielern nicht nachgelaufen werden; es sind maximal 3 Schritte erlaubt.

Ist ein Schüler abgetroffen worden, muss er zurück auf seine ‚Heiminsel‘. Dort kann er wieder erlöst werden, wenn er einen Ball erwischt oder von seiner Gruppe durch Zuspiel erlöst wird.

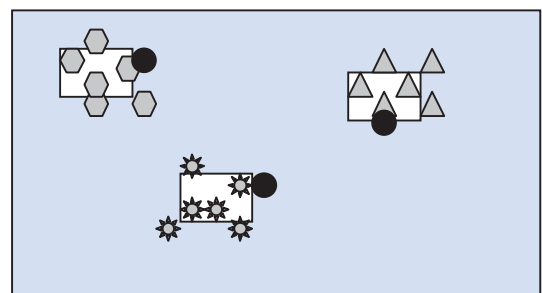
Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende noch Spieler frei hat.

**Hinweis:**

- Der abgetroffene Spieler darf den Ball nicht mit auf die Insel nehmen.
- Wer den Ball fängt gilt als nicht abgetroffen.



 Mannschaften  
 Softball



Eingereicht von Martin Rall

## Alte Spiele – neu entdeckt

### Mattenrutschen

**Material:** 2 oder mehr Weichbodenmatten

**Teilnehmerzahl:** Bis Klassengröße

**Räumlichkeit:** Sporthalle

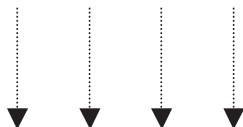
Die Klasse wird, je nach Anzahl der Weichbodenmatten, in Gruppen eingeteilt. Diese befinden sich jeweils hinter der bereitgelegten Matte. Festgelegt wird eine Startlinie.

Auf ein Zeichen versuchen die Schüler, durch gleichzeitiges Springen auf die Matten diese in Richtung der anderen Hallenseite zu bewegen. Dabei können verschiedene Aufgaben gestellt werden.

- Der nächste Schüler darf erst loslaufen, wenn er vom Vorgänger hinter der Startlinie abgelöst wurde.
- Der nächste Schüler darf erst loslaufen, wenn die Matte frei ist.
- Die Schüler springen in 2er-, 3er- oder 4er-Gruppen (mit Handfassung) auf die Matte.
- 4 Schüler gehen an die Schlaufen und transportieren einen 5. Schüler auf die andere Hallenseite, wo sie ihn absetzen. Es hat die Mannschaft gewonnen, die zuerst alle Schüler (bis auf die letzten ‚Mattenträger‘) transportiert hat. Die Spieler können sich beim Tragen abwechseln. Bedingung ist, dass immer 4 Schlaufen besetzt sind.

**Hinweis:**

Die Matte mit der nicht rutschenden Seite auf den Boden legen, sonst ist das Spiel zu schnell beendet.



*Eingereicht von Martin Rall*

## Alte Spiele – neu entdeckt

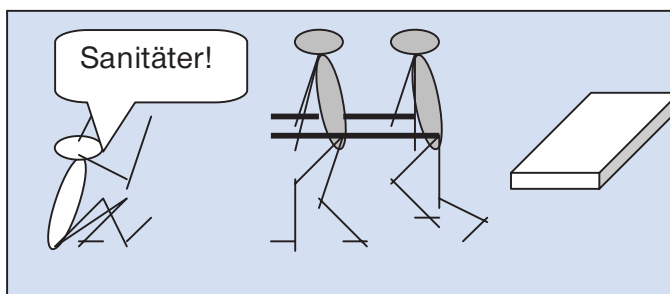
### Sanitärerfangen

**Material:** 2 Turnmatten in der Hallenmitte, 2-4 Parteihemden, 6-8 dicke Gymnastikstäbe

**Teilnehmerzahl:** Ganze Klasse

**Räumlichkeit:** Sporthalle

Je nach Klassengröße werden 2–4 **Fänger** eingeteilt und entsprechend gekennzeichnet (Parteihemden/Bänder). 3–4 Schülerpaare werden zusätzlich als **‚Sanitärer‘** bestimmt, die, hintereinander stehend, durch zwei (dicke) waagrecht gehaltene Gymnastikstäbe miteinander verbunden sind und sich nur so bewegen dürfen. Die ‚Sanitärer‘ sind frei und dürfen nicht abgeschlagen werden. Beide Turnmatten werden in der Hallenmitte ausgelegt.



Die Fänger versuchen, freie Mitspieler abzuschlagen (zu fangen). Wer ‚abgeschlagen‘ wurde setzt sich nieder und ruft laut „Sanitärer“. Diese erscheinen und tragen die ‚verletzten‘ Schüler mit Hilfe der beiden Gymnastikstäbe zur Genesung ins ‚Krankenhaus‘ (Matten in der Hallenmitte). Dabei hängen sich die ‚Verletzten‘ mit Armen und Beinen zwischen die Stäbe. Im ‚Krankenhaus‘ – vorsichtig abgelegt – gesunden sie auf der Stelle und dürfen sofort als freie Spieler wieder mitspielen.

Schaffen es die Fänger, alle freien Spieler abzuschlagen oder sind die ‚Sanitärer‘ so flink, dass dies den Fängern nicht gelingt?

Nach Spielende werden neue ‚Sanitärer‘ und neue Fänger bestimmt.

**Gefahrenmomente:**

- Auf das rückengerechte Anheben der ‚Verletzten‘ achten!
- Die Schüler nicht auf die Matte fallen lassen!

*Eingereicht von Martin Rall*