

'Schätze rauben' und andere Laufspiele

zum Einstieg oder Abschluss der Sportstunde

***Schätze rauben** 2-4 Langbänke (Gefängnisse), 6-8 kl. Matten(Wassergräben), 6 kl. Kästen o.ä. (Burgen, auf den Matten liegend mit der Öffnung nach oben), 18 kl. Bälle z.B. Tennisbälle(Schätze), Mannschaftsbänder; Hallenmittellinie einer Turnhalle in Normalgröße

Die Spieler beider Mannschaften in getrennten Spielfeldern versuchen ohne Abschlag durch einen Gegenspieler ins gegnerische Spielfeld einzudringen, aus den Burgen einen Schatz zu entwenden und diesen in die eigene Burg zu bringen. Spielende ist, sobald eine Mannschaft **alle** Schätze erobert hat.

- Es darf immer nur **ein Schatz** genommen werden.
- Sobald ein Spieler die Grenze zum Nachbarfeld überschreitet, kann er gefangen werden.
- Wer gefangen wurde, begibt sich ins Gefängnis der Gegenpartei.
- Befreiung: Gelangt ein Spieler ohne Abschlag zu dem gefangenen Mitspieler, fassen sie sich beide an und laufen, **Hand in Hand**, zurück in ihr Land. Von dort aus spielen beide wieder normal weiter. Sobald der Befreier einen Gefangenen an die **Hand** genommen hat, dürfen beide nicht abgeschlagen werden.
- Es darf immer nur **ein Mitspieler** bei einem Befreiungsversuch erlöst werden **oder ein Schatz** genommen werden.
- Die Wassergräben dürfen von den Verteidigern **nicht** betreten werden. Für die Angreifer hingegen bilden sie ein Freimal, sobald sie einen Fuß daraufgesetzt haben.

***Keulenfußball** 1 Schaumgummiball, je nach Teilnehmerzahl Keulen

Die Spieler verteilen sich jeder mit einer Keule in der Turnhalle. Jeder kann versuchen mit dem Ball die Keule eines anderen Spielers zu treffen, sodass sie umfällt. Wenn das Spiel bzw. die Regeln verstanden sind, allmählich die Ballanzahl steigern (4-5!).

- fällt die Keule um -egal, ob jemand gut getroffen hat oder derjenige die Keule selber umgeworfen hat – muss derjenige sich mit seiner Keule an den Seitenrand begeben.
- Berührt ein Spieler den Ball mit der Hand, muss derjenige sich ebenfalls an den Seitenrand begeben.
- Den Ball möglichst flach spielen!
- Wenn drei Spieler am Spielfeldrand sitzen und der vierte kommt dazu, darf der erste, der ausscheiden musste, wieder ins Spielfeld und kann sich mit seiner Keule einen neuen Platz suchen.

***Jeder trifft jeden** 2-4 Schaumgummibälle,

Jeder kann jeden treffen! Wer getroffen wurde, muss sich an der Stelle hinsetzen, wo er getroffen wurde. Der Spieler kann aber **im Sitzen** versuchen einen vorbeifliegenden Ball zu fangen. Gelingt ihm das, darf er wieder mitspielen. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden, wer das vergisst, muss sich auch hinsetzen.

*Rettender Kreis

3 höchstens 4 Kinder bilden mit gefassten Händen einen Innenstirnkreis, ein Kind steht außerhalb und muss das Kind, welches ihm gegenüber steht, fangen. Sobald der Fänger außen um den Kreis herumläuft, bewegen sich die Kreisläufer in der gleichen Richtung, um den, der gefangen werden soll, vor dem Abschlag zu schützen.

*Schützt die Wale *Verschiedenfarbige Mannschaftsbänder zur Markierung für Fänger und Beschützer: 3-4 Fänger (Walfänger), 6-8 Retter (Walschützer),*

Die Walfänger machen Jagd auf Wale. Hat der Fänger Erfolg, tauscht er mit dem Wal die Rolle. Ungefähr doppelt so viele Walschützer wie Fänger helfen den Walen, sich vor dem Abschlag zu retten, indem sie den Walfängern mit ausgebreiteten Armen den Weg versperren – **festhalten ist nicht erlaubt**. Walschützer und Wale wechseln ihre Rollen beliebig miteinander.

*Würfelt Euch Frei *3-4 Mannschaftsbänder (Fänger), möglichst großer Schaumstoffwürfel, abgegrenzte Ecke/Fläche*

Die abgeschlagenen Kinder gehen selbstständig in die 'Würfecke' und würfeln **nacheinander** jeder **einmal**. Wird eine 'sechs' gewürfelt, sind alle wieder frei!

Möchte ein Kind nicht abgeschlagen werden, kann es **vorher** eine Grätsche bilden und darf dann nicht abgeschlagen werden. Es muss dann aber solange in der Grätsche stehen bleiben, bis es von einem freien Mitspieler erlöst wird, indem dieser unter der Grätsche hindurchkriecht.

Die 'Würfecke' darf weder von den Fängern noch den Gejagten betreten werden.