

## Stehball

Material: 1 Ball

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. Einer ist Werfer. Der Werfer steht in der Mitte des Kreises und wirft den Ball gerade hoch in die Luft. Sofort rennen alle Mitspieler möglichst schnell davon. Hat der Werfer den Ball gefangen, ruft er ganz laut „Steht!“. Alle müssen sofort stehen bleiben. Nun versucht der Werfer, denjenigen, der am nächsten steht, abzuwerfen. Dabei darf das Kind nicht ausweichen. Wird das Kind getroffen, ist es beim nächsten Spiel Werfer. Wird es nicht getroffen, beginnt das Spiel von vorn.

## Abwerfen

Material: 1 Ball

Zwei, drei oder vier Spieler stellen sich in einem Abstand von sechs bis acht Metern gegenüber auf. Ein Mitspieler steht in der Mitte. Nun werfen sich die Außenspieler den Ball zu und versuchen dabei, den Mitspieler abzuwerfen. Wird dieser getroffen, so tauscht er mit dem Werfer den Platz.

## Schweinchen in der Mitte

Material: 1 Ball

Zwei Kinder stehen in einem Abstand von etwa fünf Metern gegenüber und rollen oder werfen sich den Ball zu. Der in der Mitte stehende Spieler muss versuchen, den Ball zu bekommen. Gelingt ihm das, muss der Spieler in die Mitte, der den Ball geworfen oder gerollt hat.

## Klatschball

Die Kinder stellen sich im Kreis auf. In der Mitte steht ein Kind mit dem Ball. Er wirft einem Mitspieler im Kreis den Ball zu. Dieser muss einmal in die Hände klatschen, bevor er den Ball fängt. Wer das klatschen vergisst oder den Ball fallen lässt, muss sich hinsetzen. Wenn ein Spieler klatscht, ohne das ihm der Ball zugeworfen wurde, muss er sich auch hinsetzen. Gewonnen hat der Spieler, der als Letztes im Kreis steht. Er löst den Spieler in der Mitte ab und beginnt neu.

## Fußball Kegeln

Material: Kegel, Bälle

Bei diesem Spiel werden, ähnlich zum „normalen“ Kegeln oder Bowling beliebig viele Kegel (alternativ Plastikflaschen oder ähnliche Gegenstände) in unterschiedlichen Abständen zur Startmarkierung aufgestellt. Die Spieler versuchen nun, durch eine Pass so viele Kegel wie möglich umzuwerfen. Die Zahl der umgeworfenen Kegel addiert man über beliebig viele Runden hinweg, der Spieler mit der höchsten Zahl gewinnt. Alternativ kann man auch zwei „Kegelbahnen“ aufbauen, um zwei Spieler gleichzeitig oder zwei Teams gegeneinander antreten zu lassen.

## Handy hüpfen

Material: Kreide

Bei diesem Schulhofspiel zeichnet man zunächst mit Kreide die Tastatur eines Handys (Buchstaben Plus Zeichenreihe) auf den Boden. Der erste Spieler geht auf die Startposition und muss nun ein Wort nachhüpfen, welches die anderen Mitspieler ihm zurufen. Der nächste Spieler ist an der Reihe, sobald der Hüpfende einen Fehler macht oder das Wort beendet

Verantwortlich für den Inhalt:

**Florian Feddeck**

Impressum/ Herausgeber :

© **Verein für  
Gesundheitssport  
und Sporttherapie  
Köln e.V.**

Am Wassermann 3  
50829 Köln

tel.: 0221 888 253 - 0  
mail: vgs@vgs-koeln.de  
www.vgs-ganztag.de



**VGS**

Verein für Gesundheitssport  
und Sporttherapie Köln e.V.

**BEWEGEN!**

Spielformate im Rosentäschchenformat

**Spiele auf Distanz:  
Schulhof Spiele**

