



TMS - die mobile Tennisschule

Frercks Hartwig, Kreuzstr. 3, 72160 Horb (Dettingen)
07482-913200, 0172-7524638, hartwig@tms-tennis.de

Andreas Kimmich, Mühlheimer Str. 4, 72172 Sulz (Renfrizhausen)
07454-980619, 0170-4721797, kimmich@tms-tennis.de

"Laufspiele"

Alter: 2-7 Jahre

Materialbedarf:

- * viele Bälle (Luftballons, Tennisbälle, Gymnastikbälle, Wasserbälle, Softbälle,....)
- * Gymnastikreifen
- * Zauberstäbe aus zusammengerollten Zeitungen
- * Turn- oder Gymnastikmatten, Isomatte
- * leerer Balleimer oder Kiste zum Draufsitzen
- * Bänke oder Tennisnetz

Raumbedarf:

- Tennisplatz oder Turnhalle/Gymnastikraum

Allgemeines

Laufspiele gehören zu den beliebtesten Spielen beim Kinderturnen. Mit relativ wenig Material (in der Regel reicht für diese Spiele das Standardmaterial aus dem Tennistraining) Mit viel Bewegung und viel Spaß verbessern die Kinder Ausdauer, Schnelligkeit, Reaktionsvermögen, Gleichgewichtsgefühl, Orientierung im Raum.

Bei diesen Fangspielen wollen in der Regel alle Kinder mal drankommen. Besonders spannend wird es, wenn der ÜL mitspielt und fängt.

Während der Laufspiele liegen möglichst viele Bälle in der Halle oder auf dem Platz zur freien Nutzung für die Kinder. Niemand muß bei den Laufspielen mitspielen.

Bälle einsammeln

Auf einer Seite der Halle viele, viele Bälle auslegen. Die Kids auf der anderen Seite aufstellen lassen und auf LOS! rennen alle los und holen die Bälle zurück auf die andere Seite. Dort vielleicht ein Kastenoberteil oder Körbe aufstellen. Immer nur ein Ball soll transportiert werden und so viele Bälle, das jedes Kind mindestes dreimal laufen muss.

Frercks Hartwig

Coaching - Vereinsberatung - Supervision - www.tms-coaching.de

Musikstopp

Kinder bewegen sich zu Musik frei im Raum. Sobald die Musik aus ist, müssen die Kinder verschiedene Aufgaben erfüllen, z.B. Nase auf den Boden, eine Hand und einen Fuß auf den Boden, hinlegen, eine Hand an die Wand, alle auf eine Bank, usw.

Dafür kann auch jedes beliebige Kleingerät genutzt werden, z. B: Reifen: Reinhüpfen, drumherumlaufen, eine Hand und einen Fuß in den Reifen, usw., Tücher: Auf den Kopf legen, hochwerfen und auffangen, Farben zusammen, usw., Bälle: Draufsetzen, über den Kopf heben, einen Fuß drauflegen, usw.

Der schnarchende Riese

Ein Kind ist der Riese und schläft auf einer Matte oder in einer Mattenhöhle. Die anderen Kinder sammeln sich mit dem ÜL in einer Platzecke. Ein oder mehrere "mutige Kinder" sehen nach, ob der Riese schläft und schnarcht. Dann laufen alle Kinder zum Riesen und wecken ihn mit lautem Rufen. Gefangen wird solange, bis der Riese alle Kinder gefangen hat, oder bis er "müde" ist.

Hase sitz, Hase lauf

Die Kinder laufen durch die Halle. Wenn ein Kind ein anderes am Rücken leicht berührt und dabei ruft "Hase sitz", muß ich das „berührte“ Kind in die Hocke setzen. Es wartet auf einen weiteren Stubs auf den Rücken von einem anderen Kind mit einem "Hase lauf". Dann darf das Kind wieder laufen. Alle Kinder können "berühren".

Krokodile wachkitzeln

Ähnlich wie beim schnarchenden Riesen liegen ein oder zwei Krokodile schlafend im Wasser (Matte in der Halle, oder Gymnastikmatte auf dem Tennisplatz). Mutige Kinder getrauen sich, sich anzuschleichen und die Krokodile wach zu kitzeln.

Eisbär, was ißt Du am liebsten

Ein Kind ist der Eisbär und sitzt oder liegt gemütlich auf der Matte (kann auch auf einem umgedrehten Tennisballeimer sitzen). Die anderen Kinder sind Fische und stehen oder sitzen um den Eisbär. Sie fragen: "Eisbär, was ißt Du am liebsten?". Dieser nennt seine Lieblingsspeisen und die Kinder fragen weiter. Wenn der Eisbär ruft: "Frische Fische", muß er die Fische fangen.

Zauberstab

Ein oder zwei Kinder sind die Zauberer. Sie haben jeweils einen Zauberstab aus einer zusammengerollten Zeitung. Mit diesem verzaubern sie die anderen Kinder in Tiere: z.B. "Hokuspokus, ich verzaubere Dich in einen Elefanten". Die anderen Kinder können die Tiere wieder "befreien".

Frercks Hartwig

Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser

Auf der einen Seite der Halle oder des Platzes steht ein Kind, das den Fischer darstellt. Auf der gegenüberliegenden Seite steht der "Rest der Bande" und ruft dem Fischer zu "Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?". Der Fischer antwortet mit einer Angabe, z. B. 80 Meter oder 10 cm oder 20000 km usw. Die anderen Kinder fragen dann daraufhin "Und wie kommt man darüber?". Der Fischer antwortet, indem er eine Fortbewegungsart nennt, das kann z.B. laufen, hüpfen, kriechen usw. sein, aber auch Tiere o.Ä. (z.B. Tapsen wie ein Bär, usw.). Dann setzen sich beide Seiten in der ausgewählten Art in Bewegung. Der Fischer muss versuchen, so viele Kinder wie möglich abzuschlagen, ehe sie die andere Seite erreichen. Alle abgeschlagenen Kinder werden zu zusätzlichen Fischern. Dann geht die nächste Runde los, aber es wird natürlich immer schwieriger, da es immer mehr Fischer werden. Das letzte Kind, das nicht gefangen wurde, ist neuer Fischer.

Großer Bär

Auf der Matte, in einer Mattenhöhle oder auf einem Eimer sitzender Bär schläft. Die Kinder versammeln sich um den Bär und singen: "Horch da schnarcht ein großer Bär, er ist dick und rund und schwer, doch kommt er aus der Höhle raus, dann nehmen wir ganz schnell Reißaus.". Das ist das Signal für den Bär, die anderen Kinder zu fangen.