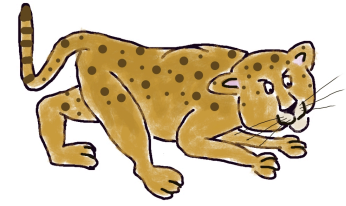


# IN DER SPORTHALLE



Hier sind Ideen für den Unterricht in einer Halle.

## LEOPARDEN ANGREIFSPIEL:

Das Spiel funktioniert wie das bekannte „Zeitungslesen“. Die Beute steht an einem Ende der Halle, die anderen sind Leoparde auf der anderen Seite. Das einzelne Kind/ die Beute sagt nun mehrmals nacheinander "verstecke, verstecke, verstecke", während es an die Wand schaut. Während dieser Zeit versuchen die anderen Kinder/ Leoparde sich möglichst nahe an das die Beute heran zu schleichen. Das einzelne Kind darf nach belieben den "verstecke" Prozess mit einem "luege" unterbrechen und zu den Leoparden schauen. Ab sofort dürfen sich alle Leoparden nicht mehr bewegen. Falls die Beute ein Leopard entdeckt, welcher sich bewegt, kann es ihn wieder auf seine Startposition schicken. Sobald ein Leopard aus der Gruppe die Beute erreicht hat, wechseln die Rollen und das Spiel kann erneut gespielt werden.

Folgende Varianten gibt es noch:

- Die Leoparden dürfen nicht nur Schleichen sondern auch schnell angreifen.
- Die Leoparden dürfen nur auf allen Vieren auf Beutejagd.

## *Beobachten:*

Das Kind reagiert schnell auf „luege“	
Das Kind kann sich geschickt anschleichen	
Das Kind kann sich gut einfrieren während es beobachtet wird	
Das Kind kann sein Gehtempo gut variieren	

## LEOPARDEN BEUTE KLAUEN:

Es gibt zwei Gruppen. Jede Gruppe darf ihren Unterschlupf auf einer Seite der Halle aufbauen. Im Unterschlupf versteckt jede Gruppe ihre Beute/ Bündeli (Es braucht mehr Bündeli als Gruppenmitglieder). Nun dürfen einige Kinder der Gruppe auf Beuteklau und die anderen bewachen die eigene Beute. Wer mit einer Berührung erwischt wird, muss ohne Beute wieder zurück. Wer eine Beute erwischt, darf diese bei seinem Unterschlupf verstecken. Das Spiel wird gestoppt durch die Lehrperson.

Folgende Varianten gibt es noch:

- Wer erwischt wird, muss einmal so schnell wie möglich am Hallenrand entlang laufen.
- Wer eine Beute geklaut hat, darf diese anziehen. Wer nach dem Spielstopp am meisten gesammelt hat, ist der beste Jäger.

### *Beobachten:*

Das Kind kann sich gut anschleichen	
Das Kind kann schnell reagieren, wenn „Gefahr“ droht	
Die Kinder können sich in der Gruppe gut organisieren	
Das Kind kann die „Gefahr“ gut einschätzen	

## LEOPARDEN WETTLAUF:

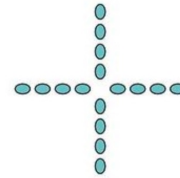
Das Spiel funktioniert wie das bekannte Spiel „Komm mit geh weg“.

Die Klasse stellt sich im Kreis auf. Alle sind Leoparden. Ein Leopard schleicht um den Kreis. Dieser kann jemanden aus dem Kreis berühren und sagen: "Komm mit!" oder "Geh weg!". Nun wird um die Wette gerannt. Der berührte Leopard muss dann dem anderen hinterher rennen oder in die entgegengesetzte Richtung gehen. Das Ziel ist es, vor dem anderen am freien Platz zu sein. Wenn man dies nicht schafft, kann man jemand anderen aus dem Kreis berühren.

Folgende Variante gibt es noch:

### Speichenrennen

- Die Kinder stellen sich in eine Kreuz Formation
- Alle schauen in eine Laufrichtung.
- Ein Leopard geht herum, berührt einen der äußeren Leoparden und ruft: „Komm mit“ oder „Geh weg“.
- Daraufhin läuft die gesamte Reihe mit ihm oder in die Gegenrichtung.
- Derjenige, der die Runde am schnellsten läuft, stellt sich an den Mittelpunkt der Reihe. Die anderen füllen diese nacheinander auf. Der Letzte beginnt mit dem Herumgehen.



## Beobachten:

Das Kind kann sich gut anschleichen	
Das Kind reagiert sofort	
Das Kind kann schnell rennen	
Das Kind kann sich gut orientieren	

## LEOPARDEN FANGIS:

Alle Kinder bekommen einen Leopardschwanz (ein Bündeli) und stecken es sich hinten in die Hose. Der Schwanz sollte mindestens 20 cm herausgucken und darf nicht in der Kleidung verdeckt sein. Nun versucht jede/r, fremde Fuchsschwänze zu ergattern, ohne das sein eigener gestohlen wird. Eroberte Fuchsschwänze müssen ebenfalls in den Hosenbund gesteckt werden. Wer keinen Fuchsschwanz mehr hat, kann sich bei der Lehrperson einen Neuen holen, solange der Vorrat reicht. Ansonsten scheidet man aus. Gewonnen hat das Kind mit den meisten Leopardschwänzen.

Folgende Varianten gibt es noch:

- Die Kinder sind zu zweit zusammen und geben sich die Hände. Nun gehen sie zu zweit auf die Jagd.
- Wenn man keinen Schwanz mehr hat, darf man sich einen gejagten Schwanz wieder in die Hose stecken.

### *Beobachten:*

Das Kind kann sich in der Halle gut orientieren und den anderen Kindern gut ausweichen	
Das Kind kann sich gut an andere Kinder heranschleichen	
Das Kind kann sich gut konzentrieren und schnell reagieren	
Das Kind hat einen guten Überblick und positioniert sich geschickt	

## LEOPARDEN BEUTE TRANSPORT:

An 3-4 verschiedenen Orten (Matten oder Reifen) in der Halle wohnen Leoparden mit ihrer Beute (Bändeli). Auf „Los“ dürfen alle Leoparden bei den anderen Beute holen und zu sich bringen. Es ist nur immer eine Beute pro Lauf erlaubt. Nach einer gewissen Zeit stoppt die Lehrperson und es wird geschaut wer die meiste Beute hat.

Folgende Varianten gibt es noch:

- Wenn man eine Beute geholt hat, muss man zuerst eine Aufgabe lösen (z.Bsp. schnell von A nach B rennen) bevor man sie zu seinem Ort bringen darf.
- Die eigene Beute darf durch ein Leoparden bewacht werden. Wenn dieser einen Angreifer berührt, muss dieser die Beute zurücklegen und auf Startposition.

### *Beobachten:*

Das Kind kann sich in der Halle gut orientieren und den anderen Kindern gut ausweichen	
Das Kind kann sich gut an die Beute heranschleichen	
Das Kind kann schnell reagieren	
Das Kind hat einen guten Überblick und positioniert sich geschickt	