

Kreiswerfer

Einsatz:

Ab Klasse 1

BuzzerBox-Funktion:

Punkte zählen



Spielorganisation:

Vier Werfer bestimmen. Jeder dieser Schüler erhält einen Ball und begibt sich in die Kreismitte (Hallenmarkierung nutzen¹). Alle anderen Schüler stellen sich zu zweit nebeneinander hinter der Startlinie auf. Vier Matten geben den Laufweg vor und dienen gleichzeitig als „sicherer Ort“.

Spielidee:

Auf das Startsignal der Lehrperson starten die ersten beiden Läufer und versuchen schnellstmöglich die Laufstrecke zu absolvieren. Die Kreiswerfer versuchen dabei die Läufer zu treffen. Wird ein Schüler getroffen, stellt er sich wieder in der Reihe an. Die Kreiswerfer dürfen den Kreis zum Ballholen verlassen. Geworfen werden darf nur innerhalb des Kreises.

Das nächste Läuferpaar darf starten, sobald die zwei Vorgänger sich auf der zweiten Matte befinden (oder beide getroffen wurden). Diejenigen, die die Laufstrecke erfolgreich bewältigen, dürfen für ihre Gruppe mit der BuzzerBox punkten. Es darf so oft am sicheren Ort Halt gemacht werden, wie nötig. Das Spiel endet nach einer festgelegten Zeit (ca. 5 min).

Variationen:

- Laufstrecke verlängern oder verkürzen
- Wurfstrecke durch den Abstand von Kreis und Matten verlängern oder verkürzen
- Laufwege durch Hindernisse abwechslungsreicher gestalten
- Anzahl der Kreiswerfer variieren
- Anzahl der Bälle erhöhen
- Zeitdauer variieren
- Anstelle der Matten große Kästen aufstellen, hinter denen sich die Läufer verstecken können

¹Tipp: Besonders für jüngere Kinder bietet es sich an, den „Werferkreis“ mit Bänken abzugrenzen. Dies erleichtert den Wurfern die Orientierung und vermeidet Übertreten.

Skizze:

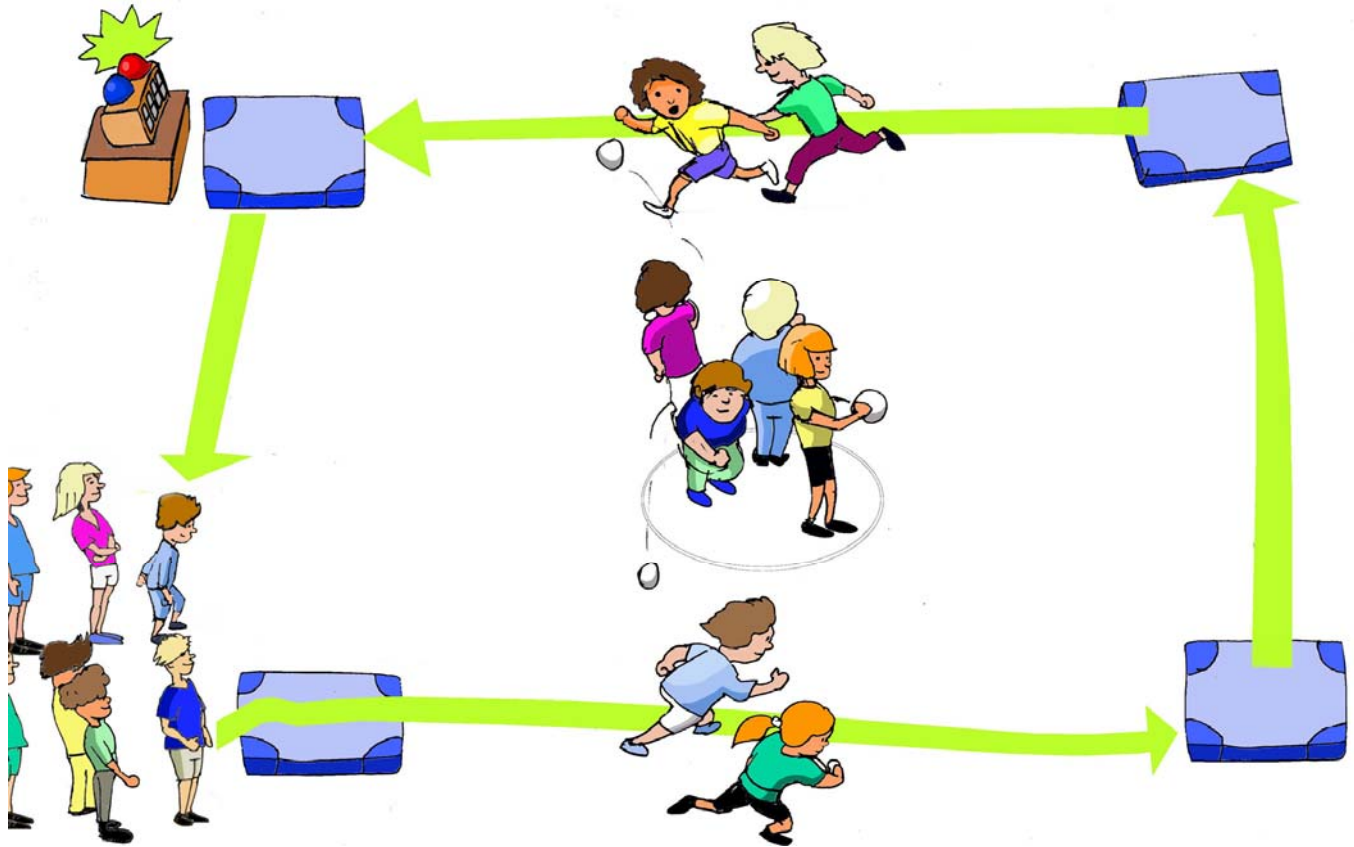


Illustration: Waldemar Klassen