



Long Rope 1

Material

kleine Bälle/Tücher zum Kennzeichnen der Fänger. Langseile für die ganze Klasse.

Aufwärmen

1-2-Fänger

Es gibt zwei bis drei Fänger. Das Spielfeld befindet sich in einer Hälfte (oder auch in zwei Drittel des Turnsaales, je nach Größe) des Turnsaales. Jeder Fänger bekommt etwas in die Hand, das ihn als Fänger ausweist (kleiner Ball, Tuch, etc.). Jeder Fänger muss drei Mitspieler fangen. Zum ersten sagt er „1“, er ist aus dem Spiel, zum zweiten sagt er „2“, auch dieser Mitspieler ist dann aus dem Spiel. Zum dritten sagt er „Fänger“, dieser übernimmt dann die Rolle des Fängers. Der vorherige Fänger wird zum Mitspieler. In der anderen Hälfte des Turnsaales drehe ich mit einem Helfer oder auch einem der Mitspieler (immer wieder austauschen) ein Seil. Wer aus dem Spiel ist, muss durch dieses Seil laufen ohne berührt zu werden. Gelingt dies, darf das Kind wieder zurück ins Spielfeld und weiter mitspielen!

Hinweis: Einfacher ist es immer, mit dem Seil mitzulaufen. Die Kinder, die durchlaufen wollen, stehen dort, wo das Seil von oben zu Boden gedreht wird.

Hauptteil

Für den Hauptteil teilen wir die Kinder in Gruppen zu 3-4 Kindern.

- **Jede Gruppe versucht das Seil so zu drehen, dass das Kind in der Mitte zumindest 5 Mal springen kann.**
Hinweise:
 - Dreher: Das Seil muss beim Drehen den Boden berühren, also nicht zu weit auseinanderstellen
 - Dreher: Gleichzeitig mit dem Schwingen beginnen, deshalb ist es gut zu zählen!
 - Dreher: Das Seil immer vom Springer wegschwingen, das Seil macht so von Anfang an einen schönen Bogen
 - Springer: Der Springer springt beidbeinig hoch und landet wieder am gleichen Platz (!), notfalls einmal ohne Seil springen lassen, eine Markierung am Boden nutzen, damit das Kind weiß, an welcher Stelle es springen und landen muss
- **Mauseloch:** Ein Dreher steht beim Drehen in der Grätsche. Nach ein paar Sprüngen verlässt der Springer das Seil durch die Grätsche
- **Taxi:** Die Gruppe bewegt sich mit dem Springer im Seil durch den Turnsaal. Funktioniert am besten, wenn alle Gruppen an der gleichen Seite starten und sich in die gleiche Richtung bewegen. Wer angekommen ist, geht am Rand wieder zurück und startet erneut, sobald die vorige Gruppe über die Hälfte des Turnsaales gesprungen ist.
- **Drehung der Dreher:** Anstatt sich zu bewegen, versucht die Gruppe, sich einmal um den Springer herum zu drehen. Welche Gruppe schafft eine ganze Umdrehung?

Abschluss

Spiel zum Abschluss: Welches Taxi fährt am weitesten? Passiert ein Fehler, darf die nächste Gruppe starten. Mit einem Markierungshütchen wird die weiteste Strecke markiert.

Und ein allerletztes Spiel zum Abschluss: Durch das Seil in die Garderobe laufen. Ein Kind hilft mir beim Drehen.



Bei diesem Stundenbild dienen folgende Tutorials als Unterstützung:

Der Start / Long Rope
Durchlaufen / Long Rope
Snapper / Longrope
Platzwechsel / Longrope



Erweiterung

- Beim Anfangsspiel dürfen die Kinder, je nach Wunsch, mit oder gegen das Seil laufen. Hier ist es günstig, sich so aufzustellen, dass genau in der Mitte quer eine Linie verläuft. Wenn dann jedes Kind rechts dieser Linie läuft, stößt niemand zusammen!
- Beim Anfangsspiel laufen die Kinder mit „1“ mit der Drehrichtung, die Kinder mit „2“ gegen die Drehrichtung.
- Anstatt 5 x über das Seil muss jeder 20 x über das Seil springen, die Gruppe zusammen 50 Sprünge schaffen, wobei immer in der gleichen Reihenfolge gesprungen werden muss.
- Taxi: Das Kind in der Mitte sucht sich spontan aus, wo es hinmöchte, die beiden Dreher müssen reagieren.
- Einige Möglichkeiten für anspruchsvollere Kunststücke anstatt dem „Taxi“ finden sich auch in den Long Rope Tutorials

