

18 Fallschirmspiele

Spiele mit dem Fallschirm in der Turnhalle oder auf der Wiese

- Alle halten ringsherum den Rand fest. Kleine und große Wellen machen.
- Alle knien sich hin und halten den Fallschirm am Boden. Auf Kommando alle aufstehen und den Fallschirm über den Kopf halten. Wenn der Fallschirm wieder zu Boden sinkt die Arme runternehmen, damit er ganz zu Boden sinken kann.
Variante: beim Absinken 1-2 Schritte nach vorne gehen.
Variante: die Arme hinter dem Körper zu Boden sinken lassen und sich hinsetzen
Variante: beim Absinken mit dem Kopf in Richtung Pilzinnere auf den Boden legen
- Beim Bilden des Pilzes regelmäßig einen Schritt vor und beim Absinken einen Schritt zurück gehen, schön gleichmäßig.
Variante: einige dürfen unter dem Schirm durchrennen
- Wellen machen. Ein Fänger (Katze) auf dem Schirm versucht eine Maus (in geduckter Haltung) unter dem Schirm zu fangen.
- Alle versuchen den Fallschirm in eine Richtung weiterzureichen ohne die Hände zu überkreuzen.
- Alle heben sich am Rand fest und lehnen sich nach hinten
- Alle heben sich am Rand fest und sitzen dabei auf dem Boden. Die Spieler der einen Seite lehnen sich zurück und ziehen somit die Spieler gegenüber nach oben.
- Karusell: alle heben sich am Fallschirmrand fest und laufen, rennen hüpfen, auf einem Bein, rückwärts, Purzelbaum etc. im Kreis
- Eine Welle von einer Seite auf die andere Seite schicken
- Hochheben: Eine Person liegt in der Mitte des Schirms und wird vorsichtig hochgehoben und genauso vorsichtig wieder abgelassen. Die Spieler am Rand müssen den schirm gut eingerollt haben, sonst würde das Tuch reißen.
- Ein Ball wird auf den Schirm gelegt und versucht auf der gegenüberliegenden Seite rauszuschießen.
- Sollte der Schirm ein Loch haben, dann wird versucht der Ball (TT-Ball, Tennisball) ins Loch zu "putten"
- Zwei unterschiedliche Bälle werden in den Schirm gelegt. Die eine Mannschaft versucht den Ball der anderen Mannschaft zu fangen (Hase und Hund)
- Ein Ball wird versucht im Kreis rollen zu lassen.
- Eine Person ist unter dem Schirm und muss versuchen einen Ball rauszuschießen. Dort wo er rausfällt muß der/diejenige unter den Schirm.
- Der Schirm wird nach oben geschwungen, dann werden die Plätze getauscht – entweder alle, oder nur von einigen.
- Alle rennen mit dem Schirm im Kreis – auf Kommando wird die Richtung gewechselt
- Eine Person kriecht unter den Schirm. Eine weitere Person befindet sich auf dem Schirm und muss versuchen die Person unter dem Schirm zu fangen. Die anderen versuchen durch Wellenbewegungen, Wedeln und Heben des Schirmes die Person unter dem Schirm unsichtbar werden zu lassen.