GEW-Spielebuch

Dokumentation des Spielewettbewerbs
der GEW-Sportkommission

Impressum

Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft
Hauptvorstand
Verantwortlich: Petra Grundmann, Norbert Baumann
Redaktion: Norbert Baumann
Reifenberger Str. 21
60489 Frankfurt
Tel: 069/78973-0
Fax: 069/78973-202
info@gew.de
www.gew.de

Artikel-Nr.: 1524

Gestaltung: Bettina Hackenspiel
Illustration: Helga Jordan / www.allesschoenundgut.com

Die Broschüre erhalten Sie im **GEW-Shop**
(www.gew-shop.de, E-Mail: gew-shop@callagift.de, Fax: 06103-30332-20)
Mindestbestellmenge: 10 Stück, Einzelpreis 2 Euro, Preise zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (siehe www.gew-shop.de)

Einzelexemplare können Sie anfordern unter: broschueren@gew.de,
Fax: 069/78973-70161. Einzelpreis 2 Euro zzgl. Versandkosten.

Mai 2013

Vorwort zum Neudruck

Die vorliegende Broschüre ist ein Neudruck der Ergebnisse eines Wettbewerbes, den die GEW-Sportkommission im Jahre 1994 ausgeschrieben hatte. Vielerorts sind Stimmen vernehmbar, die Kinder und Jugendliche u.a. wegen zunehmenden und passiven Medienkonsums in ihren körperlichen Aktivitäten bedroht und als Folge traditionelles Spielgut verloren sehen.

Eine solche Sichtweise entsprach und entspricht auch heute nicht den Erfahrungen unserer eigenen schulpraktischen Arbeit. Wir wollten deswegen den Versuch unternehmen, die kreativen bewegungsorientierten Fähigkeiten von Schülerinnen und Schülern dadurch unter Beweis zu stellen, indem wir sie um ihre eigenen Ideen für eine zeitgemäße Umwidmung überlieferter Spielideen oder um ganz neue Ideen für Bewegungsspiele gebeten haben.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Nicht nur die Fülle der eingegangenen Vorschläge, sondern insbesondere auch die Dokumentation des Prozesses von der Entstehung bis zur Realisierung in Gruppen oder in Klassen hat uns in unserer Auffassung bestärkt.

Ergänzt wurde die Neuauflage um einen Index, in dem die Spiele in Tabellenübersicht hinsichtlich verschiedener Kriterien (Eignung für Altersstufe; Spielintensität; Raumbedarf; Komplexität der Regeln und Materialaufwand) jeweils anhand eines Schemas bewertet werden. Wir hoffen damit die Handhabbarkeit der Broschüre erhöhen zu können.

Wir sind sicher, dass diese Broschüre nicht nur dokumentarischen Wert über die Ideen und Kreativität der Schülerinnen und Schüler, sowie die geleistete Arbeit der beteiligten Kolleginnen und Kollegen besitzt, sondern möglichst viele Gruppen und Klassen auch zum Nachspielen und Weiterspinnen der darin enthaltenen Spielideen animiert. In diesem Sinne können wir nur auffordern:

Let the children play!

Norbert Baumann
Vorsitzender der Sportkommission
beim Hauptvorstand der GEW

Index

Spiel	Altersstufe P = Primarstufe S = Sekundarstufe Ü = übergreifend	Intensität wenig ○ mittel ○ ● viel	Raumbedarf beliegib ○ Halle ○ ● Sportplatz	Spielidee/Regelwerk einfach ○ mittel ○ ● schwierig	Materialaufwand kein ○ wenig ○ ● viel	Seite
Fänger-Spiel	S	●	● ○	○	○	6
Plumpsack 1	P	○	●	○	○	6
Plumpsack 2	P	○	●	○	○	7
Herr im Haus	P	○	○	○	○	8
Wer hat Angst?	P	○	○	○	○	8
Völkerball-Variante	P; S	○	○	○	○	9
Fangen	P	○	○	○	○	9
Blinde Kuh	P	○	○	○	○	10
Krabbel-Spiel	P	○	○	○	○	10
Tierketten-Spiel	P	○	○	○	○	11
Tierstafette	P	○	○	○	○	11
Die Räuber kommen	P	○	○	○	○	12
Tierfangen	P	○	○	○	○	12
Komm mit - lauf weg	P	○	○	○	○	13
Blinde Kuh-Variante	P	○	○	○	○	14
Fangen-Variante	P	○	○	○	○	14
Sprint Steve	P	○	○	○	○	15
Auf Großwildjagd	P	○	○	○	○	15
Huckepackball	P	○	○	○	○	16
Hintern vom Boden weg	P	○	○	○	○	16

Spiel	Altersstufe P = Primarstufe S = Sekundarstufe Ü = übergreifend	Intensität ○ wenig ○ mittel ● viel	Raumbedarf ○ beliegib ○ Halle ● Sportplatz	Spielidee/Regelwerk ○ einfach ○ mittel ● schwierig	Materialaufwand ○ kein ○ wenig ● viel	Seite
Kriechball	P	○	○	○	○	17
Der Fuchs und die Hühner	P	○	○	○	○	17
Rücken an Rücken	P	○	○	○	○	18
Volley-Handball	P; S	○	○	○	○	18
Fang den Hut!	P	○	○	○	●	18
Mirnixdirnix	P	○	○	○	○	20
Reste-Verwertung	P	○	○	○	●	20
Reise durch den Phantasienzauberwald	P	○	○	○	●	21
Bazillus oder Krankenhaus	P; S	●	●	○	○	21
Hühnerklau	P	●	●	○	○	22
Blitzball im Quadrat	P; S	○	●	○	○	22
Kartonbaustelle	P	○	○	●	●	23
Reifen-Rugby	P; S	○	●	○	○	24
Volleyball-Variante	P	○	○	○	○	24
Korb Rugby	P; S	○	○	○	○	25
American Gladiator	P; S	○	○	○	○	25
Papierkörbe	P	○	○	○	○	26
Spiel der unbegrenzten Möglichkeiten	P	○	○	○	●	26
Hau, renn' weg	P	○	○	○	○	27
Fußball mal anders!	P	○	○	○	○	28
Überraschungsvolleyballspiel	P; S	○	○	●	●	29
Kombinationsbrennball	P; S	○	●	●	●	29
Formel I	P	○	○	○	●	32
Billard	P	○	○	○	○	32
Hexenspruch gegen schlechte Laune	P	○	○	○	○	33

Spiel	Altersstufe P = Primarstufe S = Sekundarstufe Ü = übergreifend	Intensität ○ wenig ○ mittel ● viel	Raumbedarf ○ beliegib ○ Halle ● Sportplatz	Spielidee/Regelwerk ○ einfach ○ mittel ● schwierig	Materialaufwand ○ kein ○ wenig ● viel	Seite
Spiele mit verschiedenen Materialien	P	○	○	○	●	33
Triff und Lauf!	P; S	○	○	○	○	35
Softbasket	P; S	○	○	○	○	36
Übersnetzball	P; S	○	○	○	○	36
Völkerbasket	P; S	○	○	○	○	37
Wefalau	P	○	○	○	○	37
Ball in die Kiste	P	○	○	○	○	38
Zombie	P	○	○	○	○	38
Hürdenstaffel	P	○	○	○	●	39
Die lustige Staffel	P	○	○	○	●	39
Rollstaffel	P	○	○	○	●	40
Schlappballspiel	Ü	●	○	○	○	40
Schwanzfangen	Ü	●	○	○	○	41
Schlappballspiel mit Teppichfliese(n)	Ü	●	○	○	○	41
Pendelstaffel mit Teppichfliesen	Ü	○	○	○	○	42
Wasserläuferstaffel - Fliesenstaffel	Ü	●	○	○	○	42
Kleine Spiele mit Teppichfliesen	Ü	●	○	○	○	43
Tippballon	S	○	○	○	○	44
Brettball	Ü	●	○	○	○	45
Fang die Wurfscheibe	S	○	○	○	○	45
Erdbeeren pflücken	P	○	○	○	○	46
Glückstreffer 1	Ü	●	○	○	○	46
Zitrone	Ü	●	○	○	○	47
Glückstreffer 2	Ü	●	○	○	○	47
Sportspiel-Zirkel	S	●	○	○	○	48

Spiel	Altersstufe P = Primarstufe S = Sekundarstufe Ü = übergreifend	Intensität ○ wenig ◐ mittel ● viel	Raumbedarf ○ beliegib ◐ Halle ● Sportplatz	Spielidee/Regelwerk ○ einfach ◐ mittel ● schwierig	Materialaufwand ○ kein ◐ wenig ● viel	Seite
Hindernislauf	S	●	◐	○	◐	49
Freies Spiel	P	○	○	○	●	50
Erfrischungsspiel	Ü	◐	●	○	●	50
Das Pharaonenspiel	S	●	◐	◐	◐	51
Das verrückte Rugby-Spiel	S	●	◐	○	◐	52
Tunnelpacken	Ü	●	◐	○	○	52
Der Löwe ist los	P	○	◐	○	◐	52
Schulturnier	S	●	●	○	◐	53
Sackbrett	P	○	○	○	◐	54
Zeitungstennis	P	○	○	○	●	54
Schulterpolstersprungen	P	○	○	○	●	54
Luftballon übers Seil	P	○	○	○	●	55
Hunde und Affen	P	○	◐	○	●	55
Mechball	Ü	◐	◐	○	○	56
Völkerfußball	Ü	◐	○	○	◐	56
Königslauf	P	○	○	○	◐	57
Volley-Basket	S	◐	○	◐	◐	57
Paradox-Baseball	S	◐	●	●	●	58
Partei-Schlagball	S	◐	●	●	●	59
Basket-Brett-Ball	S	●	◐	◐	◐	60
Merkball	Ü	◐	○	◐	◐	61
Irrgarten-Ticken	Ü	●	◐	◐	◐	61
Spinne	Ü	●	○	○	○	62
Frisbeespiele	Ü	◐	◐	◐	◐	63
Fubatiball	Ü	●	◐	●	◐	64

Fänger-Spiel

Sekundarstufe I mind. 8 Spielerinnen/Spieler

Idee: Christian Wolff
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Dieses Spiel ist ein Bewegungsspiel. Man braucht für dieses Spiel viel Platz, daher kann dieses Spiel eigentlich nur im Freien oder in einer großen Halle gespielt werden.

Voraussetzungen

Bei diesem Spiel müssen mindestens acht Spieler teilnehmen. Für die Anzahl der Mitspieler gibt es keine maximale Begrenzung.

Material

Man benötigt für dieses Spiel einen Ball, der ungefähr so groß wie ein Fußball ist.

Spielanleitung

Am Anfang des Spiels wird ein Fänger ausgelost. Danach bekommt der ausgeloste Fänger den Ball. Die restlichen Mitspieler müssen auf der großen Fläche kreuz und quer durcheinanderlaufen. Jetzt versucht der Fänger, den Ball durch die Beine der laufenden Mitspieler zu werfen. Trifft er einen Läufer durch die Beine, dann muss dieser auf der Stelle so lange stehenbleiben, bis ihn einer erlöst. Er wird dadurch erlöst, wenn ein Mitspieler ihm von hinten durch die Beine krabbelt. Trifft der Fänger nicht, dann muss er immer wieder weiter versuchen, jemandem den Ball durch die Beine zu werfen. Wenn er es jedoch schafft, allen Spielern vor dem Erlösen den Ball durch die Beine zu werfen, dann darf er sich einen Mitspieler aussuchen, mit dem er dann die Positionen wechselt. Damit ist der vorherige Fänger erlöst.

Das Spiel ist nach einer vorher festgelegten Rundenzahl oder Zeit zu Ende.
Bei diesem Spiel ist der Fänger, wenn er allen Mitspielern den Ball durch die Beine geworfen hat, der Sieger.

Plumpsack I

Primarstufe I mind. 15 Spielerinnen/Spieler

Idee: Malte Bender
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

„Plumpsack“ ist ein Bewegungsspiel. Man sollte es am besten auf einer großen Wiese spielen.

Voraussetzungen

Es sollten mindestens 15 Kindern mitspielen.

Material

Man braucht einen kleinen Schaumstoffball.

Spielanleitung

Nun wird der Plumpsack ausgesucht. Dann stellen sich alle Kinder in einen Kreis mit dem Gesicht nach innen. Alle halten sich an den Händen.
Jetzt hüpft der Plumpsack mit dem Ball um den Kreis herum. Irgendwann lässt der Plumpsack den Ball hinter einem der Kinder fallen. Nun muss das Kind, das den Ball hinter sich hat, mit dem Ball in der Hand loshüpfen und versuchen, den Plumpsack mit dem Ball abzuwerfen. Schafft er es nicht, ist er der Plumpsack. Bleibt das Kind, das den Ball hinter sich hat, aber stehen und merkt nicht, dass der Ball hinter ihm liegt und der Plumpsack wieder bei ihm ankommt, muss er sich in die Mitte stellen. Er ist im „faulen Ei“. Er kommt erst wieder aus dem faulen Ei heraus, wenn einem anderen Kind das gleiche passiert.
Das Spiel endet nach einer abgesprochenen Zeit oder wenn der Spielleiter ein anderes Spiel vorschlägt.

Idee: Gianni Cival
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Plumpsack II

Primarstufe I mind. 11, max 17 Spielerinnen/Spieler

Dieses Spiel ist ein Bewegungs-Fangenspiel. Am besten spielt man Plumpsack auf einer großen und trockenen Wiese, damit man beim Laufen nicht ausrutscht.

Voraussetzungen

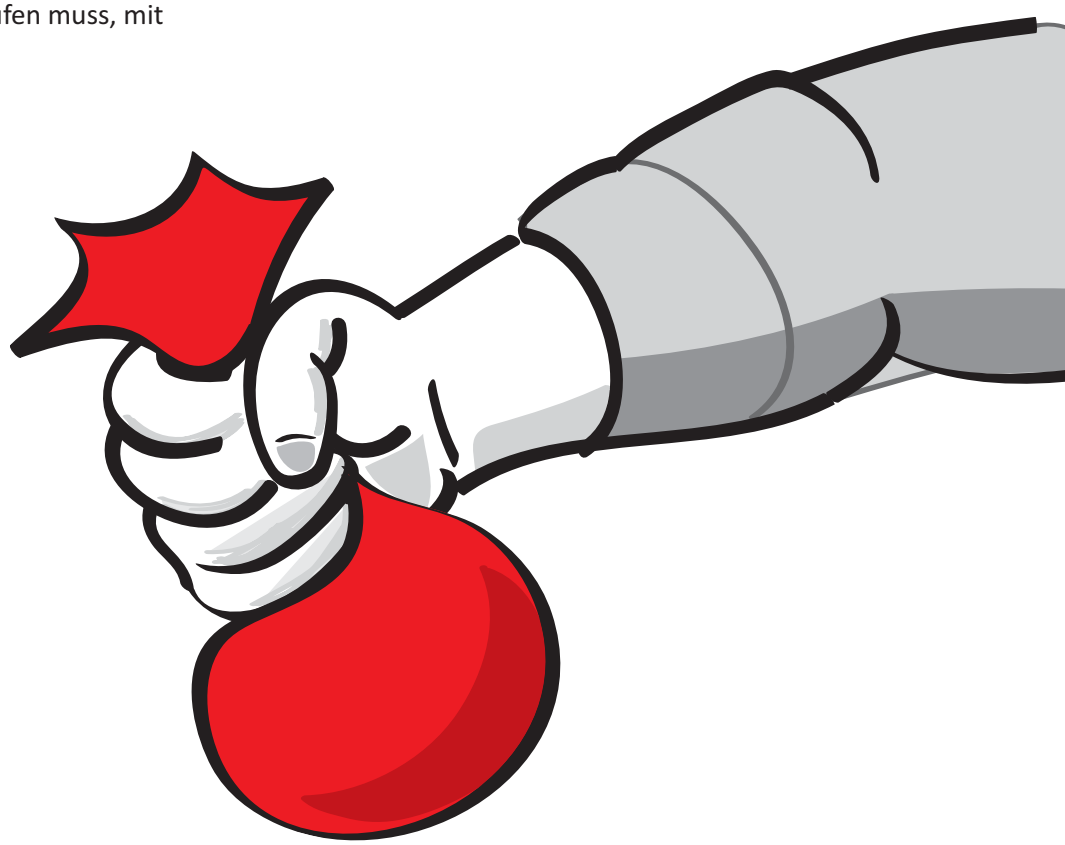
Es sollten mindestens 11 und maximal 17 Personen daran teilnehmen.

Material

Man benötigt nur einen Ball der nicht zu leicht ist und die Größe eines Handballs hat.

Spielanleitung

Alle Kinder, bis auf zwei, der Fänger und der Spielleiter, bilden einen Kreis und schauen dabei auf die Kreismitte.
Der Fänger (Plumpsack) muss mit dem Ball außen um den Kreis laufen und lässt den Ball bei irgendeinem Mitspieler hinter seinem Rücken fallen. Wenn dieser Mitspieler es merkt, nimmt er den Ball und muss versuchen, den Plumpsack, der in die freigewordene Lücke im Kreis laufen muss, mit dem Ball abzutreffen.
Allerdings darf der Spielleiter entscheiden, wie sich beide fortbewegen sollen, ruft er: „Hüpft auf einem Bein!“ so müssen sie auf einem Bein um den Kreis hüpfen. Gelingt es diesem Mitspieler nicht, den Plumpsack abzutreffen, bevor er in der Lücke des Kreises ist, dann ist er der Plumpsack. Gelingt es ihm aber, dann ist er zwar auch der Plumpsack, doch der frühere Plumpsack muss in die Kreismitte – ins „faule Ei“.
In das „faule Ei“ kommt man auch, wenn ein Mitspieler aus dem Kreis nicht bemerkt, dass der Ball hinter ihm ist und der Plumpsack wieder auf dem Platz dieses Mitspielers ist. Aus dem „faulen Ei“ kommt man nur raus, wenn ein anderer rein muss.
Das Spiel endet nach einer vorgegebenen Zeit.



Herr im Haus

Primarstufe I mind. 6 Spielerinnen/Spieler

Idee: Alessandra Mugnos
Schülerin der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Es ist ein Bewegungsspiel, und man spielt es am besten auf einem Asphalt.

Voraussetzungen

Für dieses Spiel sollten mindestens sechs Leute teilnehmen.

Material

Man benötigt nur ein Stück Kreide.

Spielanleitung

Zuerst malt jemand einen großen Kreis auf den Boden, dann malt er einen zwei Meter größeren Kreis als den inneren. Alle Kinder begeben sich in den äußeren Kreis, der nur zwei Meter Platz hat. Die Kinder versuchen, sich gegenseitig in den inneren Kreis oder raus zu schubsen.

Wenn jemand in dem Kreis ist, darf er nicht mehr raus, aber er kann von drinnen die anderen reinziehen. Und wenn jemand aus beiden Kreisen raus ist, muss er von draußen versuchen, welche rein zu schubsen.

Das Spiel ist beendet, wenn zuletzt nur noch einer im äußeren Kreis steht. Er ist der Herr im Haus.

Wer hat Angst?

Primarstufe I mind. 6 Spielerinnen/Spieler

Idee: Catharina Lammers
Schülerin der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Das Spiel „Wer hat Angst?“ ist ein Fangspiel. Man spielt es am besten auf einer Wiese oder in einer Halle.

Voraussetzungen

Damit das Spiel Spaß macht, sollten mindestens sechs oder mehr mitspielen.

Material

Zur Ausführung des Spiels braucht man ein kleines Töpfchen Ruß und ein schwarzes T-Shirt.

Spielanleitung

Am Anfang wird ein Schwarzer Mann bestimmt, der das schwarze T-Shirt anzieht. Er stellt sich an das Ende des ausgemachten und markierten Spielfeldes. Die anderen Mitspieler stellen sich an die andere Seite des Spielfeldes.

Dann ruft der Schwarze Mann: „Wer hat Angst vor dem Schwarzen Mann?“ Die anderen antworten: „Keiner!“ Und der Schwarze Mann sagt zum Beispiel: „Hüpf auf einem Bein!“ Daraufhin hüpfen die anderen, auch der Schwarze Mann, auf die andere Seite. Dabei muss er mindestens drei fangen. Wenn er das nicht schafft, bekommt er einen Punkt mit dem Ruß auf die Nase. Wenn er drei Punkte hat, scheidet er aus, und ein neuer Schwarzer Mann wird bestimmt.
Das Spiel endet nach einer festgelegten Zeit.

Idee: Christian Beck
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Völkerball Variante

Primar- / Sekundarstufe I mind. 10 Spielerinnen/Spieler

Völkerball ist ein Bewegungsspiel. Man spielt es am besten auf rutschfestem Boden.

Voraussetzungen

Es sollten mindestens zehn Spieler mitmachen, weil es sonst keinen Spaß macht. Das Alter der Spieler sollte mindestens sechs Jahre sein.

Material

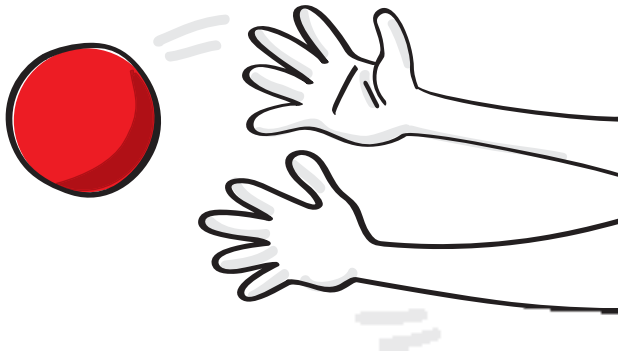
Man benötigt einen Ball in Fußballgröße (möglichst keinen Softball) und vier gut sichtbare Gegenstände (Kleidungsstücke oder sonstiges).

Spielanleitung

Zwei Freiwillige sind die Werfer. Die übrigen sind die Ausweicher. Es wird ein Feld von der Größe ca. 10 x 7 m mit den vier Gegenständen markiert.
Die zwei Werfer platzieren sich an zwei gegenüberliegenden Spielfeldbegrenzungen. Die anderen Spieler verteilen sich im Feld. Einer von den Werfern bekommt den Ball und muss versuchen, einen Spieler im Feld zu treffen. Trifft er ihn, so muss der Getroffene aus dem Feld gehen und den Werfern helfen. Wenn der Werfer nicht trifft, so bekommt ein anderer Werfer den Ball.

Die Mitspieler im Feld müssen versuchen, dem Ball auszuweichen und dürfen sich nicht vom Ball berühren lassen.

Das Spiel hört auf, wenn nur noch ein Spieler im Feld übrig bleibt. Der ist dann der Sieger.



Idee: Leonie Wegener
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Fangen

Primarstufe I mind. 3 Spielerinnen/Spieler

Voraussetzungen

Fangen spielt man mindestens mit drei Mitspielern.

Material

An Material benötigt man zwei Tücher und zwei Pfeifen.

Spielanleitung

Zwei der Mitspieler werden Tücher um die Augen gebunden, und beide kriegen eine Pfeife.
Einer ist der Fänger und einer der Läufer.
Jetzt muss der Fänger versuchen, den Läufer zu fangen, indem beide pfeifen. So weiß der Fänger immer, wo der Läufer ist, der Läufer aber auch, wo der Fänger ist und kann immer weglaufen.
Einer der anderen Mitspieler ist dafür verantwortlich zu warnen, wenn einer mit den verbundenen Augen auf eine Wand zugeht.

Hat der Fänger es geschafft, den Läufer zu fangen, kommen zwei andere dran, die Läufer und Fänger sind.

Blinde Kuh

Primarstufe I mind. 20 Spielerinnen/Spieler

Idee: David Braunhoff
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Das Spiel Blinde Kuh ist ein Bewegungs- und Fangenspiel. Man spielt es am besten draußen, an einem Ort mit viel Platz.

Voraussetzungen

An diesem Spiel sollten mindestens 20 und maximal 30 Mitspieler teilnehmen.

Material

Zur Ausführung des Spiels benötigt man drei Stofftücher und ein Stück Kreide.

Spielanleitung

Zunächst wird mit Hilfe der Kreide eine abgesprochene Spielgrenze gekennzeichnet. Jetzt bestimmt die Gruppe drei „Blinde Kühe“ und ein Spieler der Gruppe bindet allen drei „Blinden Kühen“ jeweils eines der Stofftücher um die Augen, damit sie nichts mehr sehen können. Daraufhin dreht er sie alle jeweils genau dreimal um die eigene Achse, damit sie kein Gefühl mehr dafür haben, wo sie sind. Nun teilt er ihnen, für den Fall, dass sie in dem daraufhin folgenden eigentlichen Spiel einen Mitspieler fangen, jeweils drei Eigenschaftsfragen zu, damit sie den Gefangenen besser erraten können.

Danach bewegt er sich ein paar Schritte von den drei „Blinden Kühen“ fort und ruft laut: „Es geht los!“ Sofort versuchen die drei „Blinden Kühe“ durch schnelles Laufen und heftiges Fuchteln der Arme, da sie ja nichts sehen können, einen Spieler zu erwischen. Gelingt dies einer der drei „Blinden Kühe“, so fragt sie den gefangenen Spieler die drei ihr zugeteilten Eigenschaftsfragen, und dieser muss sofort antworten, er darf jedoch seine Stimme dabei verstellen. Daraufhin versucht die betroffene „Blinde Kuh“ anhand der Antworten den Namen des Sielers zu erraten. Rät sie falsch, so geht das Spiel normal weiter, rät sie richtig, so wird der von ihr erratene Spieler für sie zur „Blinden Kuh“, und die ehemals „Blinde Kuh“ muss der neuen „Blinden Kuh“ das Stofftuch um die Augen binden, sie genau dreimal um ihre eigene Achse drehen, sich ein paar Schritte von ihr entfernen und dann rufen: „Weiter!“, weil von da an, wo sie die jetzige „Blinde Kuh“ gefangen hat, bis zu diesem Augenblick alle sonstigen Mitspieler auf ihrem Platz stehenbleiben mussten.

Das Spiel endet nach einer abgesprochenen Zeit oder wenn die Mehrzahl der Spieler keine Lust mehr hat.

Krabbel-Spiel

Primarstufe I mind. 20 Spielerinnen/Spieler

Idee: Fabian Braun
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Krabbel-Spiel ist ein Bewegungsspiel. Man spielt es am besten auf einer Wiese, kann es aber auch in einer Halle spielen.

Voraussetzungen

Die Teilnehmerzahl sollte möglichst groß sein, auf jeden Fall aber eine gerade Zahl.
Spielmaterial ist nicht erforderlich.

Spielanleitung

Die Teilnehmer werden in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt, die sich nebeneinander aufstellen, Spieler dicht an dicht mit gegrätschten Beinen. Nun muss jeweils der erste Spieler jeder Gruppe auf allen Vieren rückwärts so schnell wie möglich durch den von seinen Mitspielern gebildeten Tunnel robben und sich als letzter wieder einreihen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spieler einer Mannschaft an der Reihe waren.

Idee: Sabine Allkemper
Schülerin der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Tierketten-Spiel

Primarstufe I mind. 10 Spielerinnen/Spieler

Dieses Spiel ist ein Lauf- und Fangspiel. Man sollte das Spiel am besten auf einer Wiese spielen mit markiertem Spielfeld.

Voraussetzungen

Es müssen mindestens zehn Kinder mitspielen.

Spielanleitung

Zuerst wird ein Fänger gewählt. Dieser muss versuchen, die anderen Kinder zu fangen. Dabei muss er laut Tiere nennen, deren Bewegung er und die anderen nachmachen müssen.

Fängt er einen, muss der Gefangene ihm die Hand geben, und sie fangen weiter zusammen.
Immer wenn vier Kinder Fänger sind, müssen sie sich trennen und zu zweit weiterfangen.
Sieger ist derjenige, der als einziger übrigbleibt.

Idee: Charlotte Willms
Schülerin der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Tierstafette

Primarstufe I mind. 6 Spielerinnen/Spieler

Tierstafette ist ein Bewegungsspiel. Man braucht einen Spielleiter. Die Kinder sollten mindestens fünf Jahre alt sein.Am besten spielt man draußen auf einer großen Wiese.

Voraussetzungen

Mindestens sechs Kinder sollten mitspielen.

Spielanleitung

Zuerst bildet man zwei gleichgroße Mannschaften, deren Kinder sich an einer Startlinie jeweils hintereinander aufstellen müssen.

In einem Abstand von etwa 10 m von der Startlinie wird eine Linie markiert, bei der die Kinder dann wenden müssen.
Nun kann das Spiel beginnen. Beide Mannschaften bestimmen jeweils die Reihenfolge der Kinder. Die Kinder müssen bei einem Startzeichen loslaufen, bei der Wendelinie umdrehen und die jeweils nächsten Kinder abklatschen. Dann laufen die Kinder los. Das geht immer so weiter. Die Mannschaft, deren letzte Läufer zuerst zurückkommen, gewinnt. So geht das normale Stafettenspiel.

Bei Tierstafette laufen die Kinder nicht nur hin und zurück, sondern sie stellen gleichzeitig Tiere dar.

Der Spielleiter bestimmt, welches Tier die ersten, die zweiten, die dritten und die folgenden Läufer jeweils darstellen müssen. Die ersten zum Beispiel sollen Katzen sein, die zweiten Frösche, die dritten Vögel usw. Besonders lustige „Tiere“ bekommen einen Extra-Applaus.

Das Spiel kann so oft wiederholt werden, wie man Lust dazu hat. Es sollte beendet werden, wenn die Spieler erschöpft sind.

Die Räuber kommen

(veränderte Spielregeln)

Primarstufe I 10-15 Spielerinnen/Spieler

Idee: Jonas Kathage
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Dieses Spiel ist ein Bewegungsspiel.

Voraussetzungen

Man spielt es am besten mit zehn bis fünfzehn Kindern, die etwa sieben bis zwölf Jahre alt sein sollten.

Material

Man benötigt einen Stein und ein paar Schals oder Halstücher.

Spielanleitung

Auf einer großen Wiese wird ein Kreis mit ungefähr 20 m Durchmesser markiert, in dessen Mitte man einen großen Stein legt.

Es werden zwei Gruppen gebildet, die gleichgroß sein sollten. Nun wird ausgelost, welche Gruppe die Räuber und welche die Wächter sind.
Da es Nacht ist, müssen sich die Wächter Tücher um die Augen binden, so dass sie nichts mehr sehen können. Danach müssen sich die Wächter rund um den Stein stellen. Jetzt kann es losgehen.

Die Räuber müssen versuchen, zu dem Stein zu gelangen. Sie dürfen jedoch nur auf allen Vieren krabbeln. Die Wächter müssen das natürlich verhindern, indem sie die Räuber abklatschen. Gelingt dies, so muss der gefangene Räuber ausscheiden. Ein Räuber muss jedoch auch ausscheiden, wenn er aus dem Kreis herauskrabbelt.

Um Sieger zu werden, müssen zwei oder mehrere Räuber den Stein in der Mitte erreicht haben. Wenn die Wächter Sieger werden wollen, so müssen sie alle Räuber fangen oder aus dem Kreis treiben. Wenn die Spieler dann noch Lust haben, werden die Rollen getauscht. Wenn nicht, endet das Spiel.

Tierfangen

Primarstufe I mind. 6 Spielerinnen/Spieler

Idee: Daniel Montag
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Voraussetzungen

Tierfangen sollte man mit mindestens sechs und höchstens mit 30 Personen spielen. Die Spieler sollen mindestens fünf Jahre alt sein, weil dieses Spiel nicht so leicht zu verstehen ist. Der Untergrund sollte möglichst nicht glatt sein, da man sonst leicht ausrutschen kann.

Material

Ein Stück Kreide.

Spielanleitung

Der Spielleiter malt mit einem Stück Kreide ein Feld auf den Boden, das ca. 10 x 10 m groß ist.
Die Spieler suchen einen Fänger aus. Dann verteilen sich die Mitspieler in dem begrenzten Feld. Der Fänger versucht, die anderen Spieler zu fangen, indem er sie mit der Hand abschlägt. Wenn der Fänger kurz vor einem Spieler kommt, so darf der Spieler einen Tiernamen rufen und muss mit den Beinen auseinander an der Stelle stehenbleiben, in der er den Tiernamen gerufen hat. Der Fänger darf dann den Spieler, der den Tiernamen gerufen hat, nicht mehr fangen.

Der Spieler kann befreit werden, indem ihm ein anderer Spieler durch die Beine kriecht. Wenn ein Spieler aus dem Spielfeld herausläuft, wird er zum Fänger.

Das Spiel endet dann, wenn alle keine Lust mehr haben oder wenn der Spielleiter das Spiel abbricht.
Sieger gibt es keinen.

Idee: *Melanie Mützel*
Schülerin der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Komm mit – lauf weg

Primarstufe I mind. 10 Spielerinnen/Spieler

Das Spiel „Komm mit – lauf weg“ ist ein Bewegungsspiel. Man spielt es am besten an einem Ort mit viel Platz und keiner Rutschgefahr, weil man bei dem vielen Laufen bei diesem Spiel leicht ausrutschen kann..

Voraussetzungen

Es sollten mindestens zehn Leute ab fünf Jahren teilnehmen.

Material

Man benötigt zur Ausführung des Spiels einen möglichst gut springenden Ball, damit man es nicht zu leicht hat, ihn zu fangen.

Spielanleitung

Die Teilnehmer entscheiden, wer von ihnen als erstes einen Läufer spielt. Der Läufer nimmt den Ball in die Hand. Die anderen bilden einen Kreis. Nun kann das Spiel beginnen.

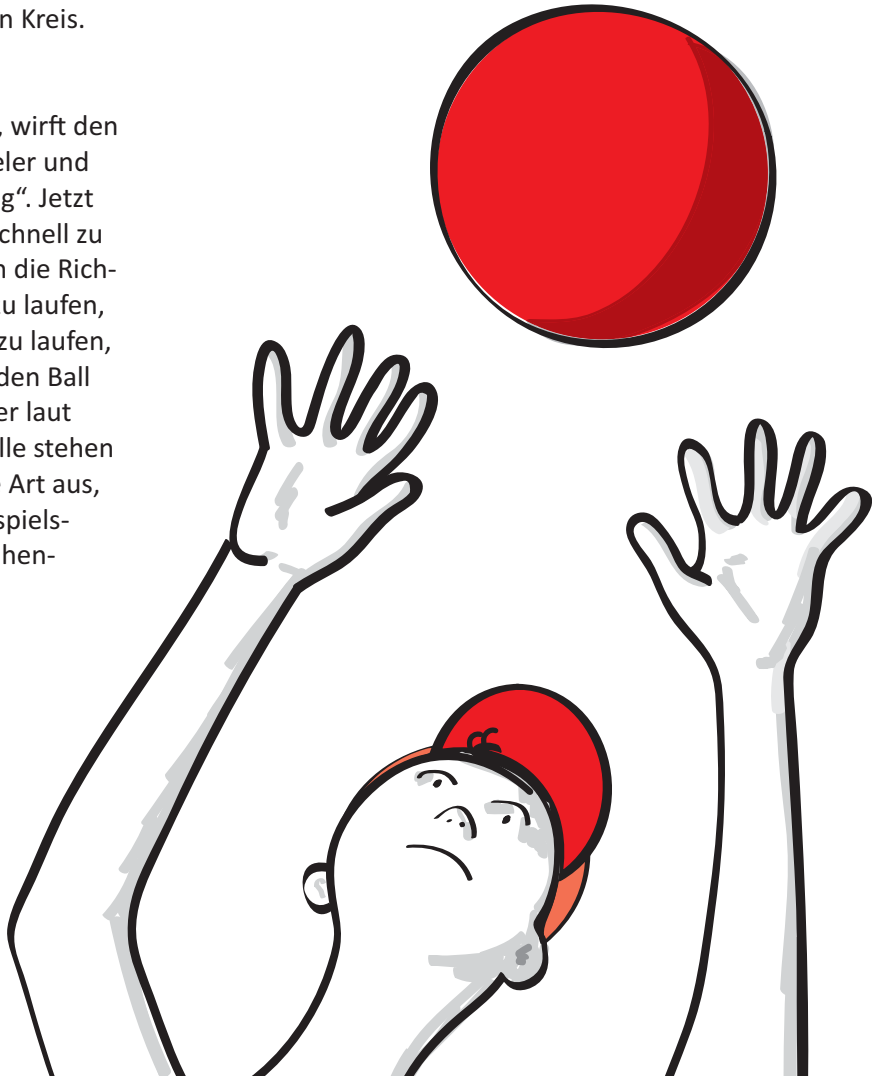
Am Anfang läuft der Läufer um den Kreis, wirft den Ball nach einem ihm nahestehenden Spieler und ruft entweder „komm mit“ oder „lauf weg“. Jetzt versucht der Spieler, den Ball möglichst schnell zu holen. Währenddessen läuft der Läufer in die Richtung, in welche er auch angefangen hat zu laufen, um den Kreis und versucht, an die Stelle zu laufen, in welcher der Spieler stand, der gerade den Ball holt. Wenn der Spieler den Ball hat, ruft er laut „Stopp“, und der Läufer muss auf der Stelle stehen bleiben. Dann denkt der Spieler sich eine Art aus, wie man sich fortbewegen kann (wie beispielsweise auf einem Bein hüpfen oder auf Zehenspitzen schleichen), die der Läufer durchführen muss.

Hat der Läufer zu dem Spieler „Komm mit“ gesagt, versucht der Spieler jetzt, den Läufer, der sich nur auf eine bestimmte Art fortbewegen darf, zu fangen, bevor dieser sein Ziel, die freie Stelle im Kreis, erreicht hat. Sagte der Läufer aber „Lauf weg“, versucht der Spieler nun genauso an seine alte Stelle in den Kreis zu laufen, nur dass er in die entgegengesetzte Richtung vom Läufer laufen muss.

Hat der Läufer es geschafft, in der freien Stelle im Kreis zu stehen, bevor er gefangen wurde oder der Spieler schon dort steht, gehört er zu den anderen Spielern im Kreis, und der Spieler wird zum Läufer. Wenn nicht, bleibt er der Läufer, und das Spiel, geht genauso weiter wie vorher.

Das Spiel hört auf, wenn der Spieler merkt, dass die Teilnehmer müde und schlapp werden und keinen großen Spaß mehr an dem Spiel haben.

Es gibt keinen Sieger.



Blinde Kuh - Variante

Primarstufe I mind. 10 Spielerinnen/Spieler

Idee: Philip v. d. Meden
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Blinde Kuh ist ein Bewegungs- und Fangenspiel. Am besten spielt man es auf einer Wiese ohne Hindernisse wie Bäume o.ä., da den Mitspielern die Augen verbunden werden.

Voraussetzungen

Es sollten mindestens zehn Personen teilnehmen.

Material

Als Spielmaterial werden ein schwarzes Tuch und ein Seil benötigt.

Spielanleitung

Nun wird ein Spielfeld markiert. Ein Kind wird ausgelost, welches als erstes die „Blinde Kuh“ darstellen wird. Ihr werden die Augen verbunden. Noch ein Teilnehmer wird ausgelost. Dieser stellt den Fänger dar. Der Fänger kriegt den Strick fest um die Beine gebunden, so dass er nicht mehr laufen kann. Das Spiel beginnt.

Der Fänger muss versuchen, die „Blinde Kuh“ zu fangen und die „Blinde Kuh“ muss versuchen, die restlichen Mitspieler zu kriegen. Fängt sie einen, scheidet dieser aus. Der Rest muss dem Fänger, der ja nicht gehen kann, helfen, die „Blinde Kuh“ zu fangen. Sie können tragen und ziehen. Auch andere Methoden können angewendet werden, solange dabei dem „Fänger“ nicht das Genick gebrochen wird. Doch dabei muss „der Rest“ aufpassen, dass er nicht selbst gefangen wird.

Kommt der Fänger ca. 5 m in die Nähe der „Blinden Kuh“, ruft der Spielleiter Achtung. Jetzt ist die „Blinde Kuh“ gewarnt und kann weglaufen. Läuft sie in die falsche Richtung, in die, wo der „Fänger“ liegt, ruft der Spielleiter abermals Achtung. Befindet sich der „Fänger“ nicht mehr im Umkreis von 5 m von der „Blinden Kuh“ ruft der Spielleiter Gefahr vorbei.

Fängt der „Fänger“ die „Blinde Kuh“, endet das Spiel. Das Spiel endet ebenfalls, wenn die „Blinde Kuh“ „den Rest“ vollständig gefangen hat. Es kann auch enden, wenn eine abgesprochene Zeit vollendet ist.

Fangen - Variante

Primarstufe I mind. 6 Spielerinnen/Spieler

Idee: Andrea Ursula Scheiblich
Schülerin der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Fangen ist ein Bewegungsspiel. Am besten kann man Fangen auf nicht rutschigem Untergrund, zum Beispiel auf einer Wiese spielen.

Voraussetzungen

Es sollten mindestens sechs Spieler mitspielen.

Material

Ein Ball.

Spielanleitung

Der Spielleiter steht am Rand des Spielfeldes. Einer der Spieler, der Fänger sein möchte, beginnt. Er versucht, die anderen zu fangen. Zwischendurch darf der Spielleiter Aufgaben rein rufen. Zum Beispiel, dass alle auf einem Bein hüpfen oder schleichen sollen. Alle müssen diese Aufgaben befolgen (Fänger und Spieler). Dann kann er auch zwischendurch sagen: „Der Fänger darf jetzt die anderen mit dem Ball abtreffen.“ Hat er einen Mitspieler gefangen oder abgetroffen, dann ist dieser Fänger.

Das Spiel endet nach einer vorher abgesprochenen Zeit.

Es gibt keinen Sieger.

Idee: Stephan Pullem
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Sprint Steve

Primarstufe I mind. 6 Spielerinnen/Spieler

Das Spiel „Sprint Steve“ ist ein Bewegungsspiel, bei dem es Läufer und Ballfänger gibt.

Voraussetzungen

Für dieses Spiel braucht man viel Platz – auch in der Höhe. Es sollten mindestens sechs Spieler mitmachen.

Material

Steine, ein Ball, Kreide

Spielanleitung

Man muss eine Startlinie und einen Kreis im Abstand von ca. 5 m zur Startlinie auf den Boden malen. Jeder Mitspieler bekommt einen Stein. Alle stellen sich hinter der Startlinie auf. Der erste bekommt den Ball und geht in den Kreis. Er wirft den Ball in die Höhe und rennt weg. Nachdem der Ball hochgeworfen wurde, muss der erste Spieler hinter die Startlinie laufen und diesen fangen. Wenn er ihn gefangen hat, ruft er „Halt“. Der Spieler, der weggelaufen ist, muss sofort stehenbleiben und seinen Stein dort ablegen, wo er steht. Er stellt sich dann hinter der Schlange an. Der Ballfänger darf jetzt den Ball hochwerfen und seinen Stein wegbringen.

Das Spiel geht so lange, bis jeder seinen Stein weggebracht hat.

Gewonnen hat derjenige, dessen Stein am weitesten von der Startlinie entfernt liegt.

Idee: Gero Rosenthal
Schülerin der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Auf Großwildjagd

Primarstufe I mind. 7 Spielerinnen/Spieler

Dieses Spiel ist ein Bewegungspiel. Am besten spielt man es auf einer Wiese oder in einem großen Raum.

Voraussetzungen

Es sollten mindestens sieben Spieler teilnehmen.

Material

Ein Ball von der Größe eines Handballs.

Spielanleitung

Zum Spielbeginn werden zwei Kinder als Großwildjäger ausgelost. Die anderen Mitspieler sind Löwen, Tiger oder andere Raubkatzen. Während die Jäger bis 30 zählen, laufen die Raubkatzen in einem vorher festgelegten Gebiet weg. Sobald die Jäger fertig gezählt haben, kann die Jagd beginnen. Jetzt müssen die Jäger versuchen, die Raubtiere mit dem Ball ab zutreffen.
Zur Abwechslung kann der Spielleiter zum Beispiel rufen: „Alle müssen auf einem Bein hüpfen!“ Es muss dann so lange auf einem Bein gehüpft werden, bis der Spielleiter „Stopp“ ruft.

Trifft der Jäger ein Tier, muss dieses wie vom Blitz getroffen, stehenbleiben. Es kann befreit werden, indem ein anderes Raubtier ihm durch die gegrätschten Beine kriecht.

Das Spiel endet, wenn der Spielleiter merkt, dass die Jäger und Raubkatzen keine Lust mehr haben. Es gibt keinen Sieger.

Huckepackball

Primarstufe I mind. 6 Spielerinnen/Spieler

Idee: Jan Evers, Martin Pal, Christian Wintzen, Florian Schmitz
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Voraussetzungen
Man braucht einen freien Platz von mindestens 10 m Länge.

Material
Ein Ball

Spielanleitung
Mindestens sechs Spieler stellen sich paarweise nebeneinander auf. Bleibt ein Spieler übrig, wird dieser zum Schiedsrichter.

Einer der Spieler muss auf den Rücken des anderen steigen, so dass alle in Huckepackstellung sind. Der Träger muss ziemlich kräftig sein, denn so fällt der getragene Spieler nicht so schnell runter. Der Schiri gibt einem Paar den Ball. Nun kann das Spiel losgehen.

Die Paare laufen los und müssen sich den Ball zuwerfen. Wirft ein Paar den Ball so gemein, dass das Paar, das den Ball fangen muss, ihn nicht bekommt, scheidet das Paar, das den Ball geworfen hat, aus. Kann ein Paar einen fair geworfenen Ball nicht fangen, so ist das Paar draußen.

Sieger ist das Paar, das am Schluss noch übrig ist.

Hintern vom Boden weg

Primarstufe I mind. 4 Spielerinnen/Spieler

Idee: Secil, Verena, Janine und Marijana
Schülerinnen der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Das Spiel „Hintern vom Boden weg“ ist ein Bewegungsspiel, das man am besten draußen auf einer trockenen Wiese spielen kann.

Voraussetzungen
Bei diesem Spiel können mindestens vier Spieler mitspielen, und es sollte möglichst ein Schiedsrichter dabei sein..

Material
Man benötigt für je zwei Spieler ein Seil, das ungefähr ein Meter lang ist und Gegenstände zum Markieren.

Spielanleitung
Nun bildet man Pärchen. Jetzt kann das Spiel beginnen.

Zuerst setzen sich die Paare gegenüber auf den Boden, und der Schiedsrichter bindet den beiden Spielern die Füße fest zusammen. Es werden Start und Ziel markiert. Die Spieler begeben sich an den Start.

Nun stützen sich die Spieler auf die Hände, so dass der Hintern vom Boden weg ist. Der Schiedsrichter gibt das Startzeichen.
Jetzt müssen sie auf gestützten Händen so schnell wie möglich an das Ziel gelangen. Wenn ein Pärchen mit dem Hintern den Boden berührt, ist es ausgeschieden.

Sieger ist das Pärchen, das zuerst ans Ziel gelangt, ohne mit dem Hintern den Boden zu berühren.

Idee: *Raed, Aaron, Kalle und Pawel*
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Kriechball

Primarstufe I mind. 7 Spielerinnen/Spieler

Voraussetzungen

Das Bewegungsspiel Kriechball spielt man am besten auf einer trockenen Wiese, die mindestens 5 x 10 m groß ist. Man braucht mindestens sieben Teilnehmer.

Material

Ein Ball und zwei irgendwie gekennzeichnete Tore.

Spielanleitung

Die Spielzeit beträgt 15 Minuten. Es werden zwei Mannschaften mit mindestens je drei Mitspielern gebildet. Es gibt keinen Torwart, aber einen Schiedsrichter. Die Mitspieler knien auf dem Boden. Der Ball darf nur mit dem Kopf berührt werden*. Die Spieler versuchen, möglichst viele Tore zu stoßen. Die Mannschaft, die am meisten Tore gestoßen hat, hat gewonnen.

*Brillenträger sollten sich Sportbrillen anziehen

Idee: *Daniela, Atafeh, Jessica und Alexandra*
Schülerinnen der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Der Fuchs und die Hühner

Primarstufe I 6-10 Spielerinnen/Spieler

Voraussetzungen

Der Fuchs und die Hühner ist ein Bewegungsspiel, das viel Platz erfordert. Es können sechs bis zehn Spieler teilnehmen..

Spielanleitung

Einer der Spieler wird als Fuchs ausgewählt, und die anderen sind die Hühner.

Sie stellen sich in einer Reihe (Hühnerleiter) nebeneinander auf. Die Hühner beraten sich, welche Farben sie nehmen. Die Farben können auch mehrfach vorkommen.

Jetzt versucht der Fuchs, die Farben der Hühner zu erraten. Errät er eine Farbe, so müssen die Hühner, die die Farben haben weglaufen. Der Fuchs muss versuchen, ein Huhn (oder mehrere Hühner) zu fangen, bevor sie wieder auf den Platz (auf die Hühnerleiter) zurückkehren.

Wenn er ein Huhn gefangen hat, scheidet dieses aus, und der Fuchs muss weiter raten. Wird ein Huhn nicht gefangen, so wird es der Fuchs. Der Fuchs nimmt den freigewordenen Platz auf der Hühnerleiter ein und wählt eine Farbe.

Bleibt nur ein Huhn zum Schluss übrig, darf der Fuchs noch zwei Rateversuche machen. Errät er die Farbe nicht, ist das Huhn Sieger. Errät er die Farbe, entscheidet das Fangen.

Wenn nach zehn Minuten noch kein einzelner Sieger feststeht, hat die Hühnermannschaft gewonnen.

Rücken an Rücken

Primarstufe I mind. 6 Spielerinnen/Spieler

Idee: Sarah, Hilâl, Dominika
Schülerinnen der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Das Spiel „Rücken an Rücken“ ist ein Bewegungsspiel, das überall, wo viel Platz ist, gespielt werden kann.

Voraussetzungen

Man braucht für dieses Spiel mindestens sechs oder eine höhere gerade Zahl von Mitspielern, die sich paarweise zusammentun.

Material

Es werden für jedes Paar entweder 1,50 m bis 2 m lange Schnüre, Schals oder Gürtel benötigt.

Spielanleitung

Die Paare stellen sich Rücken an Rücken auf. Sie werden mit den Schals an den Taillen zusammengebunden.

Ein Paar ist Fänger, die anderen Paare sind die Gejagten. Das Fängerpaar zählt bis 10, damit die Gejagten Zeit zum Weglaufen haben.
Wird ein Paar gefangen, wird es zum Fänger.
Es gibt keinen Sieger.

Volley-Handball

Primar- und Sekundarstufe I
mind. 7 Spielerinnen/Spieler

Idee: Sascha und Stefan
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Voraussetzungen

Für das Bewegungsspiel „Volley-Handball“ benötigt man ein Handballfeld, pro Mannschaft drei Feldspieler, einen Torwart und einen Volleyball.

Spielanleitung

Es wird ausgelost, welche Mannschaft den Ball bekommt. Man muss versuchen, sich den Ball in der Luft hin und her zu passen.

Durch Pritschen muss man den Ball wie beim Volleyball in der Luft halten. Wenn der Ball ins Aus gelangt, bekommt die gegnerische Mannschaft Einwurf.
Das Ziel des Spiels ist es, so viel wie möglich Tore zu erzielen.
Die Spieldauer ist zweimal 30 Minuten.

Fang den Hut!

Primarstufe I 6-18 Spielerinnen/Spieler

Idee: Städtische Bildungsanstalt
K. Apel
45147 Essen

Ein Bewegungsspiel für 6 bis 18 Personen ab sechs Jahren.

Material

Papierhüte, Pappkartons, Material zur Wegemarkierung

Voraussetzungen

Gemeinsam mit den Kindern werden die Hüte aus farbigem Papier angefertigt. Für die Würfel (jede Gruppe hat ihren eigenen Würfel) werden große Pappkartons benötigt. Auf diesen werden die Anzahl der zu gehenden Schritte durch Fußabdrücke

oder – wie bekannt – durch Punkte gekennzeichnet. Die Fuß- bzw. Augenzahl sechs wird auf dem Würfel durchgestrichen. Anschließend wird das Spielfeld gestaltet. Dabei soll eine Spielfläche entstehen, die einem Straßenverkehrsnetz gleicht. An den jeweiligen Außenecken müssen sich entsprechend der Gruppenzahl die Eingänge bzw. Ausgänge befinden. Diese stellen Start und Ziel der Parteien dar. Die Spielfeldgröße richtet sich nach dem Alter der Kinder, der Anzahl der Gruppen und den räumlichen Gegebenheiten. Die Wegspuren können durch verschiedene Materialen angelegt werden (zum Beispiel: Zeitungspapierschlangen, dicke Kordel, Kreide, Steine, Sand etc.)

Variationen
In der Mitte des Gesamtfeldes wird ein Bereich markiert, der das Ziel aller Mitspieler darstellt. Weiterhin können Pausenzonen in die Spielfläche integriert werden, die Hüte dürfen den Spielern hier nicht weggenommen werden.

Ziel des Spiels
Im Spiel wird versucht, durch geschicktes Gehen fremde Hüte zu erjagen.

Spielregel 1
Es werden Gruppen/Spielparteien zu je drei Kindern gebildet. Die Rollenverteilung innerhalb einer Gruppe ist folgende: Zwei Kinder übernehmen die Aufgabe, die in dem bekannten Brettspiel die Spielfiguren innehaben. Sie tragen Hüte einer Farbe, wodurch ihre Gruppenzugehörigkeit gekennzeichnet wird. Das dritte Kind würfelt für seine Gruppe.

Die Gruppen stellen sich an ihren Standpunkten auf. Nachdem die Kinder sich einig sind welche Gruppe beginnt, wird gewürfelt, und der Spieler geht die entsprechende Anzahl der abgebildeten „Füße“. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Gruppen, bis alle Spieler im Spielfeld stehen.

Spielregel 2
Der Würfel zeigt an, wie viele Schritte der Spieler gehen/laufen darf. Dem Spieler selbst bleibt es überlassen, wie groß oder klein er seine Schritte setzt. Auch darf er entscheiden, ob er diese Anzahl an Schritten vorwärts oder rückwärts geht. Nur darf er beim Setzen eines Fußes keinen Anlauf nehmen, das heißt, der andere Fuß muss währenddessen auf dem Boden bleiben.

Spielregel 3
Innerhalb der Gruppe können die Kinder sich untereinander absprechen, wer die gewürfelte Anzahl der „Füße“ ausführt und dadurch einen fremden Hut näher kommt oder sogar fangen kann.

Spielregel 4
Gefangen werden kann ein Hut, wenn das Kind mit der gewürfelten Anzahl „Füße“ ein Kind einer anderen Gruppe direkt erreicht. Es stülpt den fremden Hut über seinen eigenen. Trifft das Kind auf einen Spieler mit mehreren Hüten, darf er diesem nur einen einzigen wegnehmen. Spieler ohne Hüte scheiden nicht aus dem Spiel aus, sondern versuchen wieder Hüte zu erjagen.

Spielregel 5
Die gefangenen Hüte dürfen nicht im Ziel „sichergestellt“ werden, die Spieler müssen sich bis zum Ende des Spiels im Spielfeld bewegen.

Spielregel 6
Wird eine Sechs gewürfelt (auf dem Würfel durchgestrichen), darf der Spieler seine Position nicht verändern.

Spielregel 7
Werden Pausenzonen in das Spielfeld mit einbezogen, ist darauf zu achten, dass nur jeweils ein Kind in diesem Bereich stehen darf. Die Hüte können hier nicht gefangen werden.

Spielende
Die Partei, die zuerst drei Hüte auf einem Kopf eines seiner Spiele hat, darf ins Ziel gehen, jedoch nur mit einer genauen „Fußzahl“. Wer das Ziel zuerst erreicht hat, das heißt einer aus der Gruppe, deren Partei hat das Spiel gewonnen.

Je nachdem, wie die Kinder das Spiel empfinden, kann dies gegebenenfalls auch mit mehr als drei Kindern pro Gruppe gespielt werden. Weitere Änderungen der Spielregeln sind durchaus denkbar, zum Beispiel: Beide Spieler einer Gruppe müssen im Besitz von zwei fremden Hüten sein, um ins Ziel zu gehen.

Mirnixdirnix

Primarstufe I 4 x 2 Spielerinnen/Spieler

Idee: Katharina Krist und Bianca Bonke
Städtische Bildungsanstalt
45147 Essen

Spielanleitung

Spielregeln sind wie bei Mensch ärgere dich nicht. Doch bei diesem Spiel sind noch zwei Felder dazugekommen. Einmal das „Fragezeichen“ und das „Ausrufezeichen“. Kommt man auf so ein Feld, müssen die Kinder auf dem Fragezeichen eine Frage beantworten oder auf dem Ausrufezeichen etwas Bestimmtes ausführen, wie beispielsweise einen Purzelbaum schlagen. Beantworten die Kinder die Frage richtig, dürfen sie ein Feld vorrücken, beantworten sie diese falsch, müssen sie ein Feld zurück.

Die Fragen und Ausführungen hat der Spielleiter vor dem Spiel auf kleine Kärtchen geschrieben, die er während des Spiels den Kindern vorlesen muss.

Die zwei Kinder, die eine Mannschaft bilden, haben zwei gleichfarbige Mützen auf und auch ein Kreuz, in derselben Farbe, um. Dieses Kreuz wird benötigt, wenn die Kinder ihr Feld verlassen müssen, sie legen dieses dann auf ihr Feld und wissen somit, wo sie standen

Reste-Verwertung – Neue Spiele

Primarstufe

Idee: Michael Backhaus
Ickerswarder Straße 96
40589 Düsseldorf

Material

Für dieses Unterrichtsvorhaben benötigt man etwa 200 Bierdeckel (in jeder Gaststätte zu erhalten), 20 bis 30 Teppichfliesen-Stücke (als Restposten im Teppichhandel) und große Kartons. Auch andere Gegenstände aus „Haus und Hof“ lassen sich beliebig einbauen.

Spielanleitung

Die Klasse wird in Gruppen eingeteilt, jede Gruppe bekommt einen anderen „Materialhaufen“ (zweite Möglichkeit: Die Kinder suchen sich ihr Material selber aus) mit der Aufforderung: „Mit diesem Materialhaufen könnt ihr sicher auch in der Turnhalle etwas Lustiges anfangen, lasst euch etwas einfallen, ihr dürft es nachher „vorführen“…. Nun beginnt – in Gruppen getrennt – das Ausprobieren.

Mögliche Ergebnisse sind:

- Laufen auf gelegte Bierdeckel.
- Laufen auf Teppichfliesen (jeweils ohne den Hallenboden zu berühren)
- Hüpfen auf/über die Bierdeckel
- Hüpfen auf/über die Teppichfliesen
- Rutschen und Ziehen auf umgedrehten Teppichfliesen
- Verstecken in großen Kartons

Die Möglichkeiten scheinen unbegrenzt.

Wenn nach einiger Zeit die Lust nachlässt, sollte man die Kinder zusammenrufen.

Da die gefundenen Bewegungsformen mit wenig Aufwand für alle Kinder nachvollziehbar sind, kann jetzt nach jeder „Vorführung“ die ganze Klasse das Gezeigte ausprobieren und verändern.

Meine Klasse (ein zweites Schuljahr) war bei diesem Unterrichtsvorhaben so kreativ, dass wir etwa drei Schulstunden an unterschiedlichen Tagen benötigten. Und noch jetzt benutzen wir dort „erfundene“ Spiele zum Aufwärmen oder als Abschlussspiel – mehr als ein Jahr später!

Idee: André Nübel, Silke Roddewig,
Harald Sigl, Birgit Schnieders, Ute Zander
Städtische Bildungsanstalt
45147 Essen

Die Reise durch den Phantasien-Zauberwald

Primarstufe

Material

für jeden Teilnehmer ein Kissen, verschiedene Gegenstände, zum Beispiel Stöcke, Eicheln, Kastanien, Steine, Blätter.

Spielanleitung

Das Material wird im Raum verteilt. Jeder der Mitspieler sucht sich mit seinem Kissen einen Platz im Raum, und sie setzen sich in ihr Haus (auf das Kissen). Den Mitspielern wird nun weiter erklärt, dass sie in einem Zauberwald wohnen und der Zauberer (Spielleiter) alle Bewohner verzaubern möchte, die, nachdem sie etwas holen mussten, nicht schnell genug wieder in ihrem Haus sind. Der letzte Teilnehmer, der noch nicht verzaubert wurde, darf die Mitspieler wieder entzaubern, denn der Zauberer hat die Zauberkraft verloren.

Der Spielleiter erzählt die Geschichte. An einem nebligen Tag im Zauberwald war der Zauberer schlecht gelaunt. Deshalb beschloss er, alle Bewohner zu verzaubern. Er ging in den Wald und sagt: „Holt mir eine Kastanie“. „Du hast es leider zu spät geholt und wirst verzaubert.“ Der Zauberer war nicht mit sich zufrieden, denn es wohnten ihm noch zu viele im Zauberwald. Er überlegte. Er ging weiter durch den Zauberwald. Da, plötzlich sah er etwas Aufregendes. Damit musste er spielen. Der Zauberer sagt: „Holt mir einen Stein.“ „Du hast ihn leider zu spät geholt und wirst verzaubert.“ Mit dem Stein ging er zum Bach und warf ihn hinein. Dieses machte ihm große Freude. Doch leider wurde seine Kleidung vom Wasser nass. Deshalb überlegte er, was er jetzt machen kann, damit sie wieder trocken wird. Der Zauberer sagte: „Holt mir einen Stock.“ „Du hast ihn zu spät geholt und wirst verzaubert.“ Der Zauberer hing an dem Stock seine Kleidung zum Trocknen auf. Da er müde wurde sagte er: „Holt mir ein Blatt.“ „Du hast es zu spät geholt und wirst verzaubert.“ Der Zauberer holte sich noch mehr Blätter und schlief ein. Als er erwachte, hatte er Lust zu basteln. Deshalb sagte der Zauberer: „Holt mir eine Eichel.“ „Du hast sie zu spät geholt und wirst verzaubert.“ Jetzt sah der Zauberer, dass nur noch ein Bewohner nicht verzaubert war und dass seine Zauberkraft nicht mehr stark genug war. Deshalb sagte er: „Lass uns Freunde sein. Deine Freunde kannst du auch entzaubern, indem du ihnen über den Kopf streichst.“

Die Geschichte kann, je nach Teilnehmerzahl, verkürzt oder verlängert werden. Auch können die Gegenstände durch andere, wie Stift, Papier ersetzt werden.

Idee: Grundschule Beltgens Garten
Kirsten Engel
20537 Hamburg

Bazillus oder Krankenhaus

Primar- und Sekundarstufe

Material

zwei Weichböden und zwei Softbälle

Spielanleitung

Zwei Mannschaften werden gebildet. Man darf nicht das Feld der gegnerischen Mannschaft betreten. Die Softbälle sind der „Bazillus“. Wird ein Kind der gegnerischen Mannschaft vom „Bazillus“ getroffen, schreit es laut auf und schmeißt sich zu Boden. Andere Kinder der Mannschaft (Krankenpfleger) kommen und zerren das getroffene Kind ins Krankenhaus (Weichboden). Das Krankenhaus ist voll, wenn drei Kinder auf dem Weichboden liegen.

Wenn das vierte Kind kommt, ist das erste Kind wieder frei. Sieger gibt es nicht!

Hühnerklau

Primarstufe

Idee: Grundschule Beltgens Garten
Kirsten Engel
20537 Hamburg

Material
Zweimal fünf Verkehrshütchen, zwei Bänke

Voraussetzungen
zwei Mannschaften werden gebildet, auf jeder Hallenseite jeweils eine Mannschaft-
Verkehrshütchen = Hühner
Bänke = Gefängnis

Spielanleitung
Jede Mannschaft bewacht die eigenen „Hühner“, versucht aber auch, die „Hühner“ der gegnerischen Mannschaft zu „klauen“. Sobald man das Feld der gegnerischen Mannschaft betritt, kann man getickt werden und muss in das Gefängnis der gegnerischen Mannschaft.

Aus dem Gefängnis kann man durch seine „eigenen Leute“ und durch Handschlag befreit werden. ‚Schafft man es ein Huhn zu „klauen“, dann kommt das Huhn in den eigenen Hühnerstall.
Sieger ist die Mannschaft, die alle Hühner hat.

Blitzball im Quadrat

Primar- und Sekundarstufe

Idee: Klasse 5 bG der
Geschwister-Scholl-Schule
Spielerfinder: Janosch Lenhart
64625 Bensheim

Unser Spiel eignet sich für Kinder von etwa 8 bis 14 Jahren. Man übt dabei Zielgenauigkeit, gutes Zuspiel, sicheres Fangen sowie Reaktionsfähigkeit und Balance. Außerdem macht es Spaß: Uns jedenfalls.

Material
Wir brauchen einen nicht zu harten Ball, vier Langbänke und gute Laune aller Beteiligten

Spielanleitung
Mit den vier Langbänken grenzen wir uns ein Spielfeld ab. Die Klasse/Gruppe verteilt sich in diesem Geviert. Eine Spielführerin oder Spielführer eröffnet gemeinsam mit einem zweiten Kind, das er/sie sich als Assistenten ausgewählt hat, das Spiel, indem sie versuchen, ein Kind mit dem Ball abzuwerfen. Wurde es abgeworfen, konnte also den Ball nicht fangen, steigt es auf eine der Bänke, um wiederum jemanden abzuwerfen. Wer den Ball fängt, wirft ihn einem beliebigen Mitspieler auf der Bank zu. Natürlich spielen sich die abwerfenden auch untereinander zu und dürfen – springend – die Bänke wechseln. Fällt jemand von der Bank, muss er/sie als Ballholer hinter den Bänken den anderen zuarbeiten.

Als Erschwernis haben wir uns ausgedacht:
Wenn die Spielerinnen und Spieler dem Ball ausweichen, müssen sie immer einen gewissen Sicherheitsabstand zu den Leuten auf den Bänken wahren; denn wenn sie in deren Reichweite geraten und berührt werden, müssen sie gleichfalls das Spielfeld verlassen und eine Bank besteigen. Alles klar? Gespielt wird, bis das Feld leer ist.

Variation
Sind nur noch vier Spieler/innen im Karree, kann mit „Erlösen“ gespielt werden. Das heißt, es erfolgt jeweils ein Wechsel zwischen dem werfenden und dem abgeworfenen Kind.

Vorteile gegenüber Völkerball sehen wir darin, dass kein Zeitverlust durch das Wählen von Mannschaften entsteht und dass die Abgeworfenen besser im Spiel bleiben.

Idee: *Michael Backhaus*
Ickerswarder Straße 96
40589 Düsseldorf

Karton-Baustelle

Primarstufe I flexible Gruppengröße

Material

Für 24 Kinder benötigt man etwa 24 alte Umzugskartons oder große Kartons von Lebensmittelgeschäften.

Voraussetzungen

Die Stunde/Stundenreihe muss nicht unbedingt in der Turnhalle stattfinden, es genügt auch der Schulhof, eine Pausenhalle, ein langer Flur oder ein Kellerraum. Die Turnhalle hat jedoch den stärksten Einfluss auf den Bewegungsdrang der Kinder.

Spielanleitung

Die Klasse wird in Gruppen mit je drei oder vier Kindern eingeteilt, und jede Gruppe bekommt zwei bis drei Kartons mit der Aufforderung: „Wir wollen sehen, was ihr damit alles anstellt, ihr dürft es nachher allen Kindern zeigen“ (keine genaueren Anweisungen geben, sonst würde die Kreativität der Kinder gebremst!).

Meine Klasse (ein zweites Schuljahr) benötigte mindestens zehn Minuten zum „Zusammenbau“ der Umzugskartons, aber auch dies halte ich für einen wichtigen Lernschritt.

Danach beginnt meist eine 10- bis 15minütige Experimentierphase. Die Kartons werden aufeinandergestapelt, ineinandergeschoben, durch die Halle gerutscht, Kinder krabbeln hinein und vieles mehr.

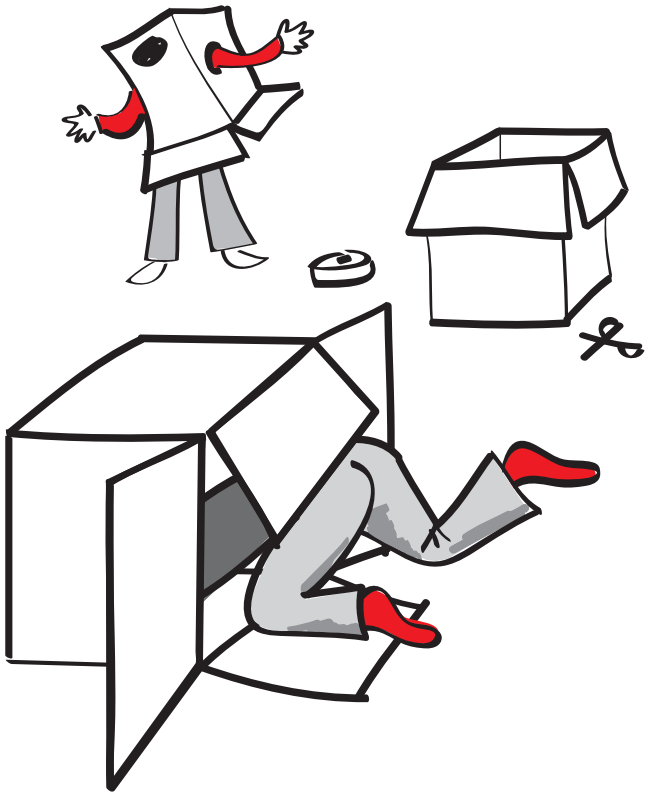
Es folgt eine kreative Phase:
Die Kinder bauen Häuser, Roboter oder Tiere. Dazu sollte man kleinere Hilfsmittel bereithalten (Messer, Scheren, Klebeband) und auch bei Bedarf Hilfestellungen geben, damit sich kein Kind verletzt.

Wenn man im Schulstundenrhythmus arbeitet, ist hier ein Einschnitt möglich. Eine Folgestunde könnte mit dem Vorführen der Gruppenarbeit beginnen. Bei meiner Klasse überwogen die bewegungsorientierten Ergebnisse (Roboter, Tiere…). Im Gespräch brachten die Kinder Verbesserungsvorschläge/Ergänzungen ein. Diese konnten die Kinder anschließend ausprobieren oder ganz neu experimentieren.

Die Kinder drängten nun darauf, die zusammengebauten Gebilde zu bemalen oder zu verzieren. So war eine weitere Phase mit „künstlerischem“ Schwerpunkt notwendig. Es wurde geklebt, verschönert, bemalt, ausgeschnitten und gebastelt.

Am Ende der „Karton-Baustelle“ waren acht bis zehn Schulstunden vergangen (in einem Zeitraum von zehn Tagen), die Ergebnisse machten allen viel Freude.

Vergessen hatte ich nur von Anfang an meinen Fotoapparat, das passiert mir bei der nächsten „Karton-Baustelle“ (in einer vierten Klasse) nicht mehr!



Reifen-Rugby

Sekundar- und Primarstufe I
Spieleranzahl je nach Feldgröße

Idee: Klasse 6 bG der Geschwister-Scholl-Schule 64625 Bensheim

Voraussetzungen

Es wird ein rechteckiges Spielfeld markiert, das nicht zu klein sein sollte. Wir bilden zwei Mannschaften – Teilnehmerzahl richtet sich nach Feldgröße –, die sich zu Spielbeginn rechts und links im vorderen Bereich der Seitenlinien in Tiefstartposition niederkauern.

Spielanleitung

Im hinteren Teil des Spielfeldes befinden sich zwei Türme aus je drei Kleinkästen. Zwischen das zweite und dritte Kästchen wird waagerecht ein Gymnastikreifen geklemmt. Die Türme umgibt ein Strafraumkreis mit einem Durchmesser von mindestens drei Metern. Am besten, wenn dieser in den Hallenboden eingelassen ist, sonst muss Kreide herhalten.

Der Schiedsrichter platziert zu Beginn das Rugby-Ei (falls nicht vorhanden, tut es auch ein Ball) in der Mitte zwischen den beiden wartenden Mannschaften. Beim Anpfiff laufen die zuvor bestimmten Kapitäne zum Ball. Der schnellere wirft ihn durch seine gegrätschten Beine nach hinten seiner Mannschaft zu, die nach dem Loslaufen ihres Kapitäns das Spielfeld betreten darf.

Durch einander zuspielen – direkter Wurf oder mit Bodenberührung – versuchen die Mitspieler, das Reifentor zu erreichen und durch den Wurf hinein einen Treffer zu erzielen. Ein solches Tor zählt zwei Punkte.

Spielregeln

1 Der Ball muss nach spätestens fünf Sekunden abgespielt werden, sonst geht er an die Gegner.
2 Bei Wurf ins „Aus“: Einwurf durch die Gegenmannschaft per Kniestoß (Ball beidhändig in Vorhalte: Kniekick).
3 Nur nach einem Sprungwurf darf der Strafraumkreis flüchtig betreten werden. Bei Zuwiderhandlung Ball an die Gegner.
4 Gegenspieler dürfen zwar auch durch Festhalten behindert werden; schmerzhafte Fouls jedoch werden mit Freiwurf geahndet. Dieser erfolgt vor der Torauslinie. (Reizvoll dabei: der Reifen ist durch die Türme verdeckt.)

Grobe Fouls = Feldverweis. Treffer = 1 Punkt.
Nach Torerfolg Neubeginn an den Seitenlinien.

Volleyball Variante

Primarstufe

Idee: Heinz Büntemeyer
Klasse 6 aG der Geschwister-Scholl-Schule 64625 Bensheim

Unser Vorschlag ist eine Abwandlung des Volleyballspiels.

Material

Ein Volleyball

Spielanleitung

Eine Mannschaft sitzt jeweils kurzzeitig am Rand des ganzen Volleyballfeldes (ohne Netz) oder Korbballfeldes oder Handballfeldes.

Der Mannschaft im Feld wird von außen (vom Lehrer?) ein Volleyball zugeworfen, der mit mindestens drei Schlägen, wie es im Volleyballspiel erlaubt ist, in einem an die Stirnseite postierten Kasten (oder Korb) gelangen muss. Danach ist die andere Mannschaft an der Reihe, also schneller Wechsel.
Zählweise kann sein:
Kasten = 2 Punkte oder auch die Anzahl der Schläge mitzählen.

Idee: Tobias Scholz
Olof-Palme-Gesamtschule

Korb-Rugby

Primar- und Sekundarstufe I
5 Spielerinnen/Spieler pro Mannschaft

Voraussetzungen
Basketballfeld

Material
Rugby-Ei

Spielanleitung
Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Es gilt, das Rugby-Ei in den Korb des Gegners zu werfen. Nach drei Schritten muss der Ball abgespielt oder auf den Korb geworfen oder geprellt werden. Prellen des Balls ist ausdrücklich erlaubt. Nur der Ballbesitzer darf festgehalten werden, ansonsten ist Körperkontakt verboten.

Anmerkung:
Falls zu wenige Korbtreffer erzielt werden, darf sich ein Mitspieler in 3 m Abstand vom Korb entfernt auf einen kleinen Kasten stellen. Ihn gilt es anzuspielen. Er darf von dort aus ungestört zielen.

Idee: Annegret Borgmann
Schonebeck 30
48329 Havixbeck

American Gladiator

Primar- und Sekundarstufe

Material
Ein Kissen

Spielanleitung
Von beiden Seiten der Langbank (umgedreht) gehen sich zwei Schüler/innen entgegen. In der Mitte der Bank versuchen sie, sich mit den Kissen von der Bank zu schlagen. Schläge gegen den Kopf sind verboten. Wer als erster mit dem Fuß die Matte berührt oder gar von der Bank fällt, hat verloren.

Sieger/in bei den Mädchen/Jungen können ermittelt werden. Es kommt nämlich auch wesentlich auf die gute Standfestigkeit an, nicht nur kraftvolle Schläge. So können kleine Schüler gegen größere gewinnen, zarte gegen kräftige und sogar Mädchen gegen Jungen (Vorsicht, Klassenklima beachten!)

Aggressionen können abgebaut werden, ohne dass sich jemand verletzt oder einem anderen wehtut. Zudem darf nicht mehr zugeschlagen werden, wenn der Verlierer runtergefallen ist. So lernen die Schüler/innen, wann sie mit Aggressionen aufhören müssen.

Letzteres müssen manche Kinder wieder lernen, mit dem Zuschlagen aufhören, wenn man sieht, dass der andere verloren hat (unterliegt).

Papierkörbe

Primarstufe I mind. 20 Spielerinnen/Spieler

Idee: Fachschule für Sozialpädagogik
in den Berufsbildenen Schulen des
Enneppe-Ruhr-Kreises
Klasse: Erzieherinnenoberstufe
Mechthild Böker
45525 Hattingen

Material

Reifen, Kartons, Zeitungen (Reifen können evtl. durch gemalte Kreise ersetzt werden)

Spielanleitung

Es werden zwei Mannschaften gebildet, A und B. Bis auf zwei Mitspieler stellen sich alle Spieler der Mannschaft A in die vorbereiteten Reifen eines Außenkreises (Durchmesser ca. 10 m). Die zwei Mitspieler, die nicht im Außenkreis stehen, befinden sich in der Mitte des Spielfeldes und haben jeder einen Karton („Papierkörbe“). Die Mitspieler der Mannschaft B stehen in einem Innenkreis, ebenfalls in Reifen und haben auch je einen Karton („Papierkorb“).

Ziel des Spiel ist es, möglichst viele „Zeitungsbälle“ (zerknuddelte Zeitungen) vom Außenkreis zu den beiden Spielern in der Mitte zu werfen, so dass diese die Bälle mit den Kartons auffangen können. Mannschaft B versucht nun, die Bälle mit ihren Kartons abzufangen.

Alle Spieler dürfen sich nur innerhalb ihres Kreises bewegen. Nach einer festgelegten Zeit (ca. fünf Minuten) wechseln die Mannschaften die Positionen.

Gewonnen hat die Mannschaft, deren Mitspieler in der Mitte die meisten Papierbälle gefangen haben.

Das Spiel der unbegrenzten Möglichkeiten

Primarstufe I Spieleranzahl beliebig

Idee: Fachschule für Sozialpädagogik
in den Berufsbildenen Schulen des
Enneppe-Ruhr-Kreises
Klasse: Erzieherinnenoberstufe
Mechthild Böker
45525 Hattingen

Material

Diverse Turngeräte, zum Beispiel Seilchen, Reifen, Schaumstoff; Bälle, Kästen, Flaschen, Eierplatten, etc.

Spielanleitung

Vor Beginn des Spiels werden in beliebig vielen verschiedenen Ecken verschiedene Materialien verteilt. Diese Ecken werden jeweils mit (beispielsweise Tiernamen, Farben, Ländern, ABC, ect.) benannt.

Alle Teilnehmer laufen durch den Raum und werden vom Spielleiter, der einen der gewählten Begriffe nennt, in die dazugehörigen Ecken dirigiert. In der jeweiligen Ecke soll nun eine Aufgabe mit den sich dort befindenden Geräten ausgeführt werden. Wurde diese Aufgabe erfüllt, läuft die Gruppe erneut weiter, bis der Spielleiter wieder eine Ecke benennt.

Bemerkung:
Die Aufgaben wurden vorher erklärt. Zum Beispiel Seilchen springen, mit Schaumstoffmatten einen Turm bauen, Bälle zum Werfen, um Flaschen Slalomlaufen, Tischtennisbälle in Eierplatten werfen, über Kasten springen, usw.
Um das Spiel zu beenden, wird ein spezieller Begriff gewählt, bei dem die Mitspieler der Reihe nach alle Ecken noch einmal selbstständig ablaufen und sich dann in die Mitte des Raumes setzen.

Varianten

Es kann sämtliches Material zu diesem Spiel verwendet werden, etwa alte Kartons von einer in die andere Kiste umfüllen, Wasserspiele, im Sand Gegenstände stecken usw.

Ziel

Bewegung, Teamarbeit, Aufwärmung, Spaß, Wettkampf

Idee: Fachschule für Sozialpädagogik
in den Berufsbildenen Schulen des
Enneppe-Ruhr-Kreises
Klasse: Erzieherinnenoberstufe
Mechthild Böker
45525 Hattingen

Hau, renn´weg!

Primarstufe I max. 10 Spielerinnen/Spieler

Material

Zeitung, die in die Form einer Rolle gebracht werden muss. Die Rolle wird mit Kreppband umwickelt, so dass eine Art Keule entsteht. Eimer

Ziel

Es muss versucht werden, denjenigen zu fangen, der einen selbst zuvor mit der „Keule“ berührt hat

Spielanleitung

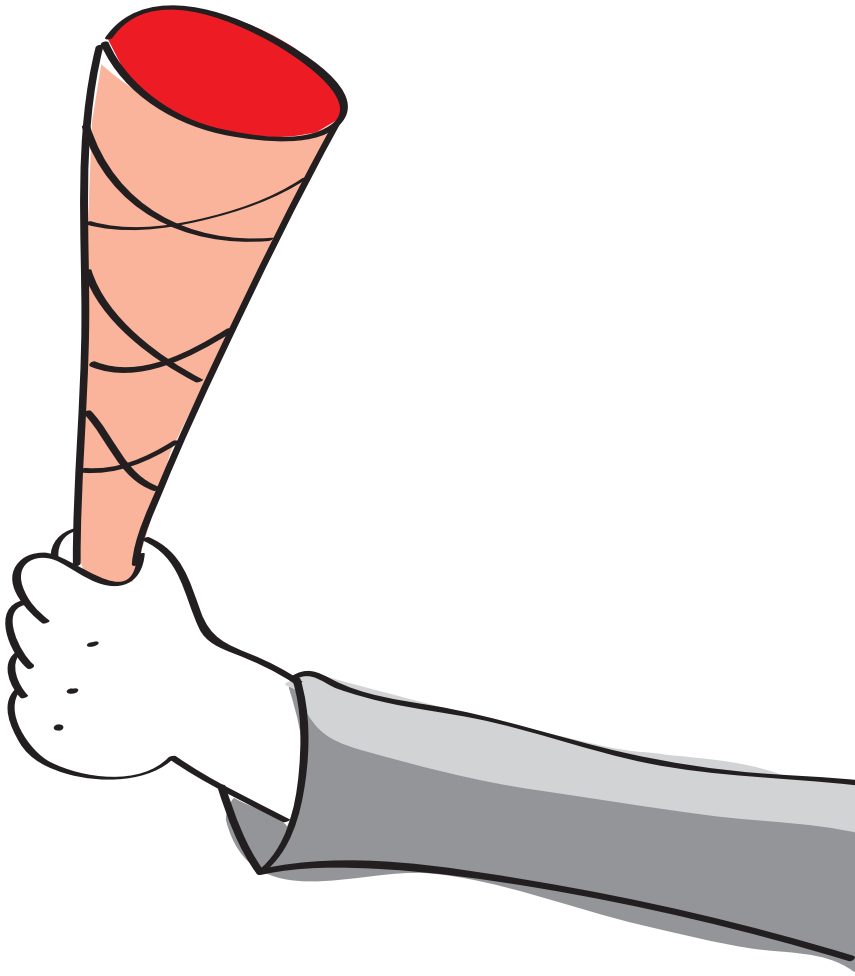
Eine Gruppe von maximal zehn Mitspielern sitzt im Kreis. Der Eimer in dem sich die „Keule“ befindet, steht in der Mitte. Ein Mitspieler nimmt die „Keule“ und berührt einen der um ihn herum sitzenden Mitspieler. Daraufhin rennt er zurück zum Eimer, legt die „Keule“ dort ab (genau in den Eimer!), der angeschlagene Mitspieler muss sich zunächst die „Keule“ nehmen und dem „Flüchtenden“ hinterherrennen, der zwischenzeitlich durch die entstandene Lücke im Kreis begonnen hat, einmal um die Gruppe herumzurennen. Nachdem der Fangende wieder an der Lücke angekommen ist, setzt er sich dort hin. Anschließend muss der Fänger die Rolle des „Flüchtigen“ übernehmen. Hat aber der Fänger den Flüchtigen gefangen, so bleibt er in seiner Spielposition. Das Spiel beginnt von vorn.

Variationen

Zu Beginn des Spiels kann festgelegt werden, welche Art der Bewegung vorgeschrieben ist, beispielsweise Hüpfen, Krabbeln usw.

Der Spieler in der Mitte kann sich selbst für eine Bewegungsart entscheiden, so dass sich die Bewegung im Laufe des Spiels immer wieder ändern. Durch Anschlagen während des Weglaufens kann der erste Flüchtige einen weiteren Mitspieler bestimmen, der während des schon laufenden Spiels mit einer neuen Spielrunde beginnt, so dass insgesamt vier Mitspieler aktiv sind. Dazu muss eine weitere Zeitungsrolle vorhanden sein.

Statt einer Keule aus Zeitungspapier können auch andere Alltagsmaterialien verwendet werden, die gerade verfügbar sind.



Fußball mal anders!

Primarstufe

Idee: Fachschule für Sozialpädagogik
in den Berufsbildenen Schulen des
Enneppe-Ruhr-Kreises
Klasse: Erzieherinnenoberstufe
Mechthild Böker
45525 Hattingen

Material

Ein Ball (nicht zu hart), eine Trillerpfeife,Tore oder Markierungen für Tore, Erkennungssymbole für die Mannschaften (farbige Bänder, lustige Orden)

Ziel

Förderung der Konzentration, Förderung der Kooperativität innerhalb der Mannschaften, Förderung der Bewegungsabläufe, Abbau von Bewegungsdrang

Voraussetzungen

Aufteilen in Mannschaften (Mannschaftsgröße den Raumbedingungen anpassen), Markieren der Tore und Festlegen eines Mittelpunkts

Spielanleitung

Zunächst gibt der Spielleiter eine Einführung über die Spielregeln. Dabei handelt es sich zunächst um das ganz gewöhnliche Fußballspiel, nur dass wir alle Regeln, bis auf das Verbot vom Foulspielen, streichen. Die Mitspieler brauchen sich also nur darum zu bemühen, Tore zu erzielen. Damit das Spiel interessanter wird, kommt nun aber noch eine Schwierigkeit hinzu. Es werden nach vorheriger Ankündigung, durch einen Pfiff des Spielleiters (damit die Mitspieler aufmerksam werden) durch denselben Begriffe zugerufen, die von den Mitspielern bestimmte Tätigkeiten verlangen:

Begriffe	**Tätigkeiten**
Tor	alle rennen in das Tor, das ihnen am nächsten ist
Anstoß	alle rennen zum Mittelpunkt
Sanitäter	alle legen sich, wo sie sind, auf den Boden
Form	alle beginnen, den Hampelmann zu hüpfen

Diese Liste kann beliebig erweitert werden!
Diese Tätigkeiten werden sofort ausgeführt und wiederum durch einen Pfiff beendet, der gleichzeitig zum Wiederaufnehmen der Torjagd ruft. Der Ball verbleibt während der Übung bei dem Spieler, der ihn zuletzt geschossen hatte oder ihn gerade am Fuß hat.

Wann beim Spiel ein Schlusspunkt gesetzt wird, liegt im Ermessen des Spielleiters. Die Tore müssen gezählt werden, wenn man vom Wettbewerb fernbleiben möchte.

Idee: Lisa Spanka, Simone Strohnidel
Schülerinnen der Martin-Niemöller-Gesamtschule
33611 Bielefeld

Überraschungsvolleyballspiel

Primar- und Sekundarstufe I 4 bis 30 Spielerinnen/Spieler

Voraussetzungen

Das Spielfeld kann das Volleyballfeld sein, oder wir spielen es quer in der Halle. In ca. 2,50 m Höhe wird ein Reiroband oder Bauabsperrband oder ein Netz gespannt. Die Mannschaft kann aus zwei bis fünfzehn Teilnehmern bestehen.

Material

Ein Volleyball, zwei Würfel, Karteikarten

Spielanleitung

Der Ball muss über das Netz/Band ins gegnerische Feld befördert werden und dort den Boden berühren. Die andere Mannschaft versucht es zu verhindern.

Bis auf die Volleyballtechniken kann schon nach einigen eingeführten Volleyballregeln gespielt werden. Der Ball darf gefangen und geworfen werden wie bei Ball über die Schnur, es sind auch drei Ballkontakte in einer Mannschaft erlaubt. Zum Spiel benötigen wir dann noch zwei Würfel und Karteikarten. Die Zählweise ist wie beim Volleyball. Wenn eine Mannschaft den dritten, sechsten, neunten oder zwölften Punkt erreicht, muss ein Spieler/eine Spielerin der Mannschaft an den Rand des Spielfeldes gehen und würfeln. Neben dem Würfel liegen sechs Karteikarten. Auf der einen Seite der Karteikarte steht eine Zahl von 1 bis 6 und auf der anderen Seite steht eine Regel/eine Verhaltensweise/eine Überrraschung, die die Mannschaft ab sofort einhalten muss.

Beispiele für sportliche Regeln

Der Ball übers Netz/Band darf nur gepritscht werden (Aufgabe ausgenommen). Die Aufgabe muss ein Aufschlag von unten sein. Es müssen drei Ballkontakte in einer Mannschaft sein.
Der Ball darf nur mit der Hand übers Netz geschlagen werden. Die Aufgabe muss von vorne am Netz gepritscht werden usw.

Beispiele für andere Regeln

Nach jedem erfolgreichen Angriff muss die Mannschaft einen Schlachtruf rufen. Bei jedem Fehler in der eigenen Mannschaft laufen alle zu einer Außenlinie.

Die Jokerkarte tilgt einen Fehler.
Die Schüler/innen müssen einen Schuh ausziehen.
Diese „Ereigniskarten“ werden von uns – je nach Lust und Laune – neu geschrieben oder verändert.

Idee: Schülerinnen und Schüler
des Ratsgsymnasiums Gladbeck
Johannes Tenhumberg
45966 Gladbeck

Kombinationsbrennball

Primar- und Sekundarstufe

Brenn-Fußball /-Handball/-Basketball

• Brenn-Fußball

Spielanleitung

Es werden zwei gleichstarke Mannschaften gebildet: eine „Wurfpartei“, das heißt eine Laufmannschaft, und eine „Fangpartei“, das heißt eine Schießmannschaft. Die Schüler bauen ein (Fußball-)Tor auf und erstellen gemeinsam einen (Brennball)-Laufweg rund um ein Hallenfeld (im Idealfall: Dreifach-Turnhalle). Die Schießmannschaft verteilt sich im Feld. Die Laufmannschaft stellt eine(n) Torhüter(in) ab und beginnt nun, den Fußball in das Feld zu schießen. (Um mehr Laufanreize zu geben, empfiehlt es sich, dass mit jedem Schüler der Laufmannschaft, der den Ball ins Feld schießt, ein oder zwei Mannschaftskameraden zusätzlich mitlaufen dürfen.)
Die Läufer müssen nun die Laufstrecke absolvieren, um eine volle Runde zu laufen oder zum „Ru-

hemal“ (hier kann man nicht „verbrannt“ werden) zu gelangen. (Mehr als drei Läufer dürfen sich allerdings auf dem Ruhemal (etwa zwei Turnmatten) nicht aufhalten.

Während nun Schüler der Laufmannschaft laufen, versucht die Schießmannschaft nun ihrerseits, den Fußball möglichst schnell unter Kontrolle zu bringen (natürlich nach Fußballregeln, also ohne Handspiel!) und ihn zum Tor zu passen, wo er von außerhalb des Wurfkreises aufs Tor geschossen werden muss. Der von der Laufmannschaft abgestellte Torwart versucht, dies zu verhindern. Er darf den „Strafraum“ (Wurfkreis des Handballfeldes) nicht verlassen. Gelingt es ihm, den Ball zu halten, schafft er seiner Mannschaft neue Laufmöglichkeiten. Gelingt es, den Ball nicht nur zu halten, sondern ihn in seinem Strafraum vor den Mitgliedern der Schießmannschaft unter Kontrolle zu bringen, darf er ihn seinerseits ins Feld schießen und so seiner Mannschaft neue, noch bessere Laufmöglichkeiten bieten. Die Schüler der Schießmannschaft dürfen nach einem vom Torwart abgewehrten Ball (oder von der Wand zurückspringenden Ball) in den Strafraum laufen, den Ball hinaus spielen, um dann erneut aufs Tor schießen zu können.

Sobald ein regelgerechtes Tor erzielt wird, pfeift der Spielleiter, so dass die gerade laufenden Mitspieler der Laufmannschaft wissen, dass sie „verbrannt“ sind. Sie können sich aber sofort wieder zu ihrer Mannschaft gesellen und bei der nächsten Gelegenheit (Reihenfolge) erneut den Ball ins Feld schießen und loslaufen bzw. mit dem Schuss eines anderen Mannschaftskameraden starten. Auch nach einer erfolgreichen Runde darf sich der Läufer wieder in seiner Mannschaft (Reihenfolge) an den Start begeben.

Während die Schießmannschaft versucht, ein Tor zu schießen, darf die Laufmannschaft für jeden Läufer, der das Ziel erreicht, einen neuen Läufer auf die Laufstrecke schicken.

Wertung
Für eine volle Runde (ohne Inanspruchnahme der Ruhemale) werden drei Punkte gegeben.
Für einen in Teilstrecken erlaufenen „Home-Run“: ein Punkt.

Jeder Schüler addiert seine persönlichen Punkte. Am Ende der Spielzeit werden gemeinsam diese Punkte zur Mannschaftspunktzahl addiert und, nachdem Schieß- und Laufpartei gewechselt haben, verglichen.

Anmerkungen
Um „Spezialisierungen“ zu vermeiden, lassen sich folgende Zusatzregeln einführen:
- Nach x erfolgreichen Torschüssen darf der Schütze nur noch als Zuspieler fungieren.
- Nach x erfolgreichen Torwartaktionen muss der Torwart ausgetauscht werden.

Weitere eventuelle Zusatzregeln:
Es muss immer abwechselnd ein Junge/ein Mädchen auf das Tor schießen.
Jungen müssen vom Freiwurfkreis (gestrichelte Linie), Mädchen vom Wurfkreis schießen.

Empfehlung
Da sich die Schüler erfahrungsgemäß schwer tun, Treffer zu erzielen, sollte der Laufweg nicht zu kurz sein, Hindernisse und nicht zu viele Ruhemale eingebaut werden und – falls vorhanden – ein etwas größeres Tor (Hallenfußball) gewählt werden.

Spielvariante
Der Torschütze darf sich den Ball nicht selbst vorlegen, sondern den von der Seite zugepaßten Ball direkt aufs Tor schießen.

Spieldauer
Beliebig zum Beispiel 2 x 10 / 15 Minuten

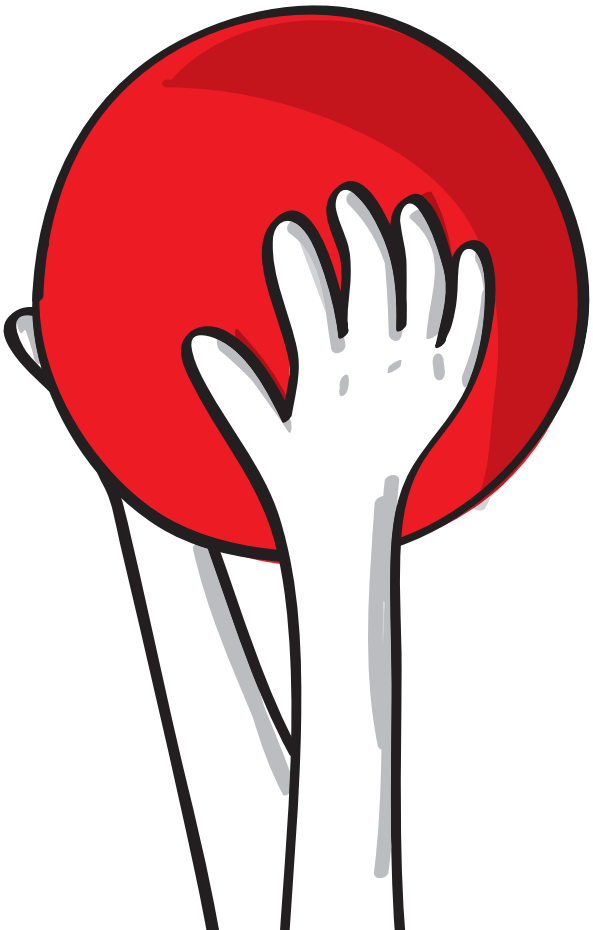
• Brenn-Handball

Spielanleitung
Gleicher Spielgedanke: Der Hand- bzw. Gymnastikball wird vom ersten Läufer der Laufmannschaft ins Spielfeld geworfen. (Zur Intensivierung des Lauftrainings kann er auch hier noch bis zu zwei zusätzliche Läufer mitnehmen.) Die Schießmannschaft passt den Ball nach Handballregeln möglichst schnell zum

Tor, um dort von außerhalb des Wurfkreises ein Tor zu werfen. Auch hier sollte durch entsprechende Regeln (siehe oben) dafür gesorgt werden, dass nicht stets derselbe Spieler aufs Tor wirft bzw. im Tor steht. Der Lehrer pfeift, sobald ein Tor korrekt erzielt wurde („Brennpfiff"). Auch hier gilt: Für jeden Läufer, der das Ziel erreicht, kann ein anderer Läufer starten, solange noch kein Treffer erzielt worden ist.

Spielvariante
Es ist nur eine bestimmte Wurfart erlaubt.
Der Ball muss zu bestimmten Positionen im Spielfeld gepasst werden, bevor er dann zum Wurfkreis gepasst werden darf.

Bei besseren Werfern: Die Laufmannschaft stellt nicht nur einen Torwart ab, sondern auch zwei oder drei Abwehrspieler, die am Kreis verteidigen und ihren Torhüter unterstützen dürfen.
Auch hier gilt: Je schwerer wir es dem Torschützen bzw. der Schießmannschaft machen, umso schwieriger/länger müssen wir den Laufweg gestalten.



• Brenn-Basketball

Spielgerät
Basketball (aber bei jüngeren Schülern auch: Gymnastik- oder Volleyball)

Spielanleitung
Der Ball wird von der Laufmannschaft ins Feld geworfen. Die Schießmannschaft bringt den Ball (bei älteren Schülern: nach Basketballregeln) zum Korb (bzw. zu einem der in der Halle befindlichen Körbe), wo aus einer festgelegten Entfernung auf den Korb geworfen werden muss. Der Spielleiter pfeift, sobald der Ball im Korb ist und unterbricht mit diesem „Verbrennungspfiff" den Lauf der Mitglieder der Laufmannschaft. Auch hier sollte man durch Einschränkungen (man darf nicht mehr als x Mal erfolgreich auf den Korb werfen) verhindern, dass nur wenige Schüler auf den Korb werfen.

Spielvarianten
Jüngere Schüler dürfen von einer nahen Kastentreppe auf den Korb werfen.

Nicht nur Weite (bei älteren Schülern: „Dreier"), sondern Wurfart wird vorgeschrieben: zum Beispiel Sprungwurf (oder: 1. Dreier- 2. Distanzwurf von außerhalb der „Birne", 3. Korbleger)

Spielbewertung und Spieldauer
wie oben

Formel I

Primarstufe

Idee: Schülerinnen und Schüler der Klasse 4 der Vincenti-Grundschule – Grundschulförderklasse – Siegfried Eith 76530 Baden-Baden

Voraussetzungen

Formel 1 ist ein Spiel für die Gruppe

Material

Gummihütchen, Autoschläuche, Rollbrett mit kleinem Kasten, Bank, Matten

Spielanleitung

Zuerst bauen wir mit Gummihütchen und Autoschläuchen die Rennstrecke auf, bilden zwei oder drei Teams, kontrollieren unsere Rennwagen (Rollbrett mit kleinem Kasten) und beziehen unsere Fahrerbox – Bank und Matten.
Gemeinsam legen wir die zu fahrenden Runden fest (zwischen zehn und …) und besprechen die im Moment gültigen Regeln.*

„Auf die Plätze, fertig los!“

*Gültige Regeln: (Jederzeit veränderbar)
Nur Zweierteams sind auf der Strecke
Nach jeder Runde muss in der Fahrerbox ausgewechselt werden
Wer das andere Team behindert, muss in die Schikane
Alle sind einmal „am Steuer“, einmal am „Motor“
Wir fahren … Runden, jede gefahrene Runde wird laut ausgerufen.

(Ein ruhiges Spiel – nicht nur für den Elementarbereich)

Billard

Primarstufe

Idee: Schülerinnen und Schüler der Klasse 4 der Vincenti-Grundschule – Grundschulförderklasse – Siegfried Eith 76530 Baden-Baden

Spielanleitung

Wir sitzen im Kreis – unsere gegrätschten Beine bilden „Tisch“ und „Taschen“, wir rollen den Softball so, dass er in eine bestimmte „Tasche“ gelangt, oder wir überlassen es dem Zufall, wohin unser Ball rollt …
Aus der „Tasche“ wird der Ball wieder ins „Spiel“ gebracht.

Material

Unser „Tisch“ und die „Taschen“ (vier Kinder sitzen im Kreis). Ein Softball als Kugel.

Sind wir eine größere Gruppe, können wir mit mehreren „Kugeln“ auf dem Tisch spielen.
Erreichen sie die von uns bestimmte Tasche?
Was passiert bei „Karambolagen“, wohin rollen die Kugeln jetzt?
Kugeln dürfen den Tisch nicht verlassen!

Idee: Schülerinnen und Schüler der Klasse 4
der Vincenti-Grundschule –
Grundschulförderklasse –
Siegfried Eith
76530 Baden-Baden

Hexenspruch gegen schlechte Laune

Primarstufe

Hilft! Nicht immer, aber immer öfter! Zu Beginn und am Ende einer (Sport-)Stunde

1 Hokus, pokus
2 Mutter, Vater
3 Drachenschwanz
4 und Gänseohr
5 In die Semmel
6 biss der Kater
7 dass er einen
8 Zahn verlor.
9 Hokus, pokus
10 schwarzer Mann
11 dass der Zauber
12 wirken kann
13 Wischi, waschi
14 gurgel gagel
15 helfen tut es
16 ganz gewiss
17 bei Gewitter
18 Sturm und Hagel
19 als die Maus
20 den Sandmann biss.
21 Appelpappel, pimpelpo
22 bin ich schleunigst
23 wieder froh.
24 Fliegendreck, Ziegenspeck
25 und mein Kummer
26 der ist weg. Baaaah!

Was ist Schule?
Jeder macht, was er will,
keiner macht, was er soll,
aber alle machen mit!

Idee: Schülerinnen und Schüler der Klasse 4 a
der Freiherr-von-Schütz-Schule -
für Hörgeschädigte –
Sabine Flottmann
65520 Bad Camberg

Spiele mit verschiedenen Materialien

Primarstufe

• Spiele mit Zeitungen

1. Wir bauen einen „Indiaca“: Aus einer Zeitungshälfte knüllst du einen kleinen Ball. Diesen legst du mittig in die andere Zeitungshälfte. Nimm die vier Ecken der äußeren Zeitungshälfte zusammen und forme den Ball nach. Schlage den Indiaca mit der Handinnenfläche.
   Seid Ihr zwei oder mehrere Spieler, stellt Euch gegenüber bzw. in einen Kreis, und spielt Euch den Indiaca so zu, dass er nicht auf den Boden fällt. Bist du alleine, dann nutze zum Spielen zum Beispiel die Hauswand.
2. Man nimmt ein paar Zeitungen und breitet sie auf dem Boden aus. Dann läuft und springt man über die Zeitungen. Wer die Zeitungen berührt, muss ein Pfand abgeben, beispielsweise eine Armbanduhr.
3. Wir haben ein Haus gebaut mit Zeitungen.
   Einen Ball aus Zeitung.
   Einen Hut aus Zeitung.
   Ein Boot aus Zeitung.
4. Fangen spielen, ohne auf die Zeitungen zu treten.
5. Wir schneiden ein großes Loch in die Zeitung. Diese legen wir auf den Boden und versuchen, mit den Bällen danach zu treffen.
6. Der Wasserball (nasser Zeitungsball)
   Es geht so: Der Wasserball muss sehr nass sein. Wenn nicht, dann kann er kaputtgehen. Es könnten zwei bis zwanzig Spieler sein. Spielt Euch den Wasserball zu. Passt auf, dass er nicht auseinandergeht.

• Spiele mit Bierdeckeln

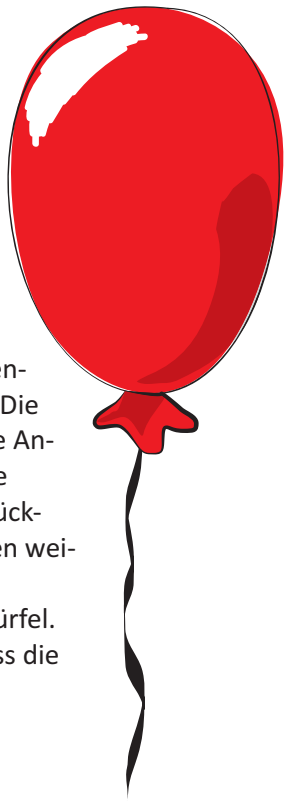
1. Bierdeckelfangen
   Den Bierdeckel auf eine Tischkante legen, dass er etwas übersteht. Mit der Hand den Bierdeckel hochschießen und fangen.
2. Zwei Kinder nehmen zwei Bierdeckel. Auf den Bierdeckel ein Radiergummi legen, dann machen wir damit ein Wettrennen.
3. Bierdeckel kommt auf den Kopf.
   Fünf Kinder – und einer ist schon in der Mitte und macht die Augen zu – und fünf Kinder müssen rumlaufen, und wenn einer runterfällt, dann muss es in die Mitte gehen, und ein anderes Kind muss zurück.
4. Man kann aus Bierdeckeln ein Kartenspiel machen.
5. Und man kann einen Würfel daraus machen.
6. Außerdem kann man ein Memoryspiel machen. Man muss nur immer zwei Bierdeckel auf einer Seite gleich anmalen.
7. Einen Eimer in die Mitte stellen, dann mit Bierdeckeln hineinwerfen.
8. Ein Haus bauen.

• Spiele mit Würfeln

Alle Würfel wurden aus einfachen Holzklötzen hergestellt. Unsere Farbwürfel haben die Farbe Blau, Grün, Rot, Orange, Braun, Schwarz.

1. Man legt ein kleines Kissen in die Mitte und versucht, mit dem Würfel das Kissen zu treffen. In der Farbe, mit der man trifft, sucht man ein Ding.
2. Man kann mit dem Würfel Faulerei spielen.
3. Jeder Spieler hat einen Zahlenwürfel und würfelt zweimal. Die erste gewürfelte Zahl gibt die Anzahl der Vorwärtsschritte, die zweite Zahl die Anzahl der Rückwärtsschritte an. Wer legt den weitesten Weg zurück?
4. Lege auf jede Hand einen Würfel. Versuche zu gehen, ohne dass die Würfel herunterfallen.
5. Zu dem Spiel braucht man nur einen Farbwürfel. Man würfelt. Bei Blau 1 – 20 rückwärts zählen, bei Orange hat man eine „Niete“. Wenn man Rot gewürfelt hat, braucht man gar nichts zu machen. Bei Schwarz muss man 20 x lang die Luft anhalten.
   Ihr könnt Euch auch Aufgaben überlegen, zum Beispiel bei Grün muss man hüpfen wie ein Frosch, bei Braun muss man 15 x den Affen spielen, bei Rot muss man auf dem Boden kriechen.
6. Viele Kinder spielen Verstecken. Jeder hat einen bunten Würfel! Einer zählt 20mal, und jeder muss schnell würfeln.
   Wenn man Grün hat, dann muss man ins Gebüsch gehen, und wenn man Rot hat, dann muss man zum Haus gehen, und wenn man Orange hat, dann muss man zum Baum gehen, und wenn man Blau hat, dann muss man auf den Baum klettern, und wenn man Braun hat, dann muss man auf der Wiese liegen, und wenn man Schwarz hat, dann muss man einmal aussetzen.

• Spiele mit Luftballons



1. Alle Kinder binden den Luftballon ans Bein und versuchen, ihn beim anderen kaputt zu machen.
2. Man kann mit dem Luftballon dribbeln.
3. Wir spielen mit dem Luftballon Basketball.
4. Der Luftballon muss zwischen die Beine genommen werden, und wir machen dann ein Wettrennen.
5. Man kann mit den Händen Wasserbomben (Luftballon mit Wasser) hin und her werfen. Wer Pech hat, wird nass.
6. Wir spielen Fußball. Wir können allein, zu zweit, in einer großen Gruppe oder in zwei Mannschaften spielen.
7. Tischtennis-Spielen: Zwei Spieler haben drei Luftballons (und spielen einen Luftballon hin und her).
8. Im Sommer einen Luftballon nicht aufblasen. Da kommt ein bisschen Wasser rein und dann zubinden. Dann spielen wir Fangen mit dem Wasserluftballon. Der Luftballon darf nicht kaputtgehen.

9. Jede Person, die mitspielt, bekommt einen Luftballon. Dann sagt einer oder eine: „Auf die Plätze, fertig los!“ Dann blasen die Mitspieler die Luftballons so lange auf, bis der erste platzt. Wer es zuerst schafft, hat gewonnen.
10. Es sind neun Kinder und auch neun Luftballons. Da kommt ein bisschen Wasser rein und wird dann zugebunden. Dann kommt eine Schnur dran, und man versucht, ihn kaputtzutreten.
11. Hüpfen mit Luftballons.

• Spiele mit Schuhen und Strümpfen

1. Man kann mit drei Stümpfen jonglieren.
2. Wir werfen den Strumpf hoch. Wer ihn zuerst fängt, hat gewonnen.
3. Wir stellen einen Schuh in die Mitte und werfen mit dem Strumpf darauf.
4. Man kann mit Strümpfen Abwerfen „spielen“. Es macht bestimmt Spaß.
5. Man nimmt Schuhe und versucht, mit den Schuhen ein Haus zu bauen.
6. Wir legen zwei Strümpfe weiter weg. Zwei Kinder hüpfen dann um die Wette, holen den Strumpf und hüpfen zurück und werfen ihn in den Eimer.
7. Wir werfen uns die Strümpfe gegenseitig zu.
8. Schuh hüpfen: Ich stehe mit Carolin zusammen, und dann muss man die Schuhe zusammenbinden. Zwei andere Kinder müssen das gleiche tun. Und dann kannst du immer hüpfen um die Wette. Wer erster ist, hat gewonnen.

Idee: Sascha Göhner
Olof-Palme-Gesamtschule

Triff und lauf!

Primar- und Sekundarstufe I
sechs Spielerinnen/Spieler pro Mannschaft

Voraussetzungen
Sechs Spieler pro Mannschaft, ein Spielfeld etwa Basketballfeldgröße

Material
Handbälle. Kegel, Turnkasten, Turnbänke

Spielanleitung
Zwei Mannschaften versuchen im Wettbewerb, so schnell wie möglich von einem Turnkasten alle Kegel abzuwerfen.

Die Spieler stehen hinter einer Turnbank, die sich in einem Abstand von 10 m vom Turnkasten entfernt aufgestellt ist. Bälle, die das Ziel verfehlt haben, dürfen geholt werden. Sind alle Kegel abgeworfen, muss die gesamte Mannschaft zwei Runden laufen. Die Strecke muss vorher festgelegt werden.

Währenddessen stellt ein Spieler der gegnerischen Mannschaft wieder alle Kegel auf den Turnkasten. Das Spiel beginnt von vorn. Gewonnen hat diejenige Mannschaft, die fünf Durchgänge als erste geschafft hat. Sie kann sich dann ausruhen, während die andere Mannschaft so lange weiterspielt, bis sie es auch geschafft hat.

Anmerkung:
Entfernung zum Turnkasten kann ebenso verändert werden, wie die Zahl der Durchgänge.

Das Spiel haben Sportstudenten der Universität Bielefeld, die ihr Praktikum in meiner Klasse absolvierten, vor geraumer Zeit mit uns gespielt.

Softbasket

Primar- und Sekundarstufe I 2-12 Spielerinnen/Spieler

Idee: Christian Wolff
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Voraussetzungen
Basketballfeld

Material
Speckbrettschläger und kleiner Softball

Spielanleitung
Zwei Mannschaften versuchen, den Softball mit den Schlägern in der Luft zu halten und den gegnerischen Basketballkorb zu treffen. Das Spiel beginnt mit einem Hochball durch den Schiedsrichter. Durch geschicktes Zusammenspiel versucht jede Mannschaft in die Nähe des gegnerischen Korbs zu gelangen und den Ball in den Korb zu schlagen. Es wird nach Zeit und einer vorher vereinbarten Trefferzahl gespielt. Bei einem Treffer bekommt die gegnerische Mannschaft den Ball und bringt ihn von der Linie unter dem Korb wieder ins Spiel. Es wird ohne „Aus“ gespielt. Der Ball kann so oft auftippen oder geprellt werden, wie es für nötig gehalten wird. Kommt der Ball jedoch ins Rollen oder bleibt irgendwo hängen, wird er durch Hochball wieder ins Spiel gebracht.

Anmerkung:
Wie beim Hockey ist Vorsicht beim Schlagen geboten! Nicht zu „brutal“ spielen, damit keiner verletzt wird.

Übersnetzball

Primar- und Sekundarstufe I
2-5 Spielerinnen/Spieler pro Mannschaft

Idee: Marcel Flechtner
Olof-Palme-Gesamtschule

Voraussetzungen
Badmintonfeld

Material
Ein Ball (am besten Volleyball)

Spielanleitung
In diesem Spiel geht es nicht um Punkte, sondern es soll „schön“ gespielt werden. Zwei Mannschaften spielen sich den Ball über das Netz zu. Der Ball darf mit Kopf, Armen, Knien und Füßen gespielt, darf allerdings nicht gefangen werden. In den eigenen Reihen sind bis zu fünf Ballkontakte erlaubt. Berührt der Ball den Boden oder gibt es mehr als fünf Ballkontakte, wird das Zusammenspiel neu gestartet.

Anmerkung:
Um das Zusammenspiel in den eigenen Reihen zu fördern, kann auch eine Mindestkontaktzahl vorgeschrieben werden. Also: Bevor der Ball übers Netz fliegen darf, muss er mindestens dreimal in der eigenen Mannschaft von verschiedenen Spielern berührt worden sein.

Theoretisch könnten in diesem Spiel auch Punkte gezählt werden (Punkt für den Gegner, wenn der Ball den Boden berührt oder mehr als fünf Ballkontakte geschehen); aber es kommt vielmehr auf ein schönes und spektakuläres Zusammenspiel an. Außerdem entfällt das Gestreite über tatsächliche oder angebliche Fehler oder vermeintlich falsche Schiedsrichterentscheidungen.

Spielschluss ist, wenn die Spieler satt sind und keine Lust mehr haben.

Idee: Andrea Flachmeier
Olof-Palme-Gesamtschule

Völkerbasket

Primar- und Sekundarstufe I
5 Spielerinnen/Spieler pro Mannschaft

Voraussetzungen
Basketballfeld

Material
Volleyball

Spielanleitung
Wie beim Basketballspiel gilt es, den Ball im gegnerischen Korb unterzubringen.
Handicap: Bevor ein Angriff abgeschlossen wird, muss ein gegnerischer Spieler abgetroffen werden. Eine günstige Gelegenheit für den Gegner, in Ballbesitz zu kommen.

Spieldauer nach vereinbarter Zeit oder Punktzahl (pro Korbtreffer einen Punkt).

Anmerkung:
Vor Abschluss des Angriffs muss nicht nur ein Gegenspieler abgetroffen worden sein, sondern zudem hatten auch alle Spieler einer Mannschaft Ballkontakt.

Falls die Jungen zu hart „einsteigen“, sollen Mädchen und Jungen getrennt spielen.

Idee: Jan Hendrik Schulte
Olof-Palme-Gesamtschule

Wefalau (Werfen, fangen, laufen)

Primarstufe I 6-10 Spielerinnen/Spieler pro Mannschaft

Voraussetzungen
je nach Spielerzahl, mindestens Volleyballfeld

Material
kleine Kästen, Handball

Spielanleitung
Auf dem Spielfeld werden kleine Kästen verteilt. Alle Spieler einer Mannschaft bis auf einen, stellen sich einzeln auf diese Kästen. Der freie Spieler stellt sich an der Startlinie auf. Die Mitglieder der anderen Mannschaft verteilen sich auf dem Feld zwischen den Kästen.

Der freie Spieler startet nun den Ball dribbelnd in das Feld hinein auf einen der Kästen zu, wirft seinem Mitspieler den Ball zu und erhält ihn zurück. So muss er alle Kästen anspielen. Die Gegenspieler versuchen den Ball abzufangen. Für jeden abgefangenen Ball gibt es einen Punkt. Hat der Spieler erfolgreich seine Runde abgeschlossen, wird der gegnerischen Mannschaft wieder ein Punkt abgezogen. Und er darf später noch einmal starten. Zuvor tauscht er aber mit einem Mitspieler die Position, stellt sich also auf einen Kasten, während jener den Rundlauf beginnt. Wenn alle Spieler einer Mannschaft gelaufen sind, wechseln die Mannschaften ihre Positionen.

Anmerkung
Der Läufer darf nicht behindert werden! Es können auch zwei Spieler gleichzeitig laufen und sich den Ball zupassen. Das macht es für die gegnerische Mannschaft schwieriger, den Ball abzufangen.

Ball in die Kiste

Primarstufe

Idee: Grundschule des Kreises Hersfeld-Rotenburg
Wolf-Dietrich Greyer
36266 Heringen-Wölfershausen

Ziel ist es, den Ball in die gegnerische Kiste zu werfen – gespielt wird wie beim Handball[1]. Die Klassen 3 und 4 spielen mit Begeisterung und wünschen es sich zu jeder Sportstunde. Dieses Ballspiel kann mit wenig Regeln[2] gespielt werden und lässt sich daher einfach erklären.

Spielanleitung

Die Schüler werden in zwei Mannschaften aufgeteilt[3]. In jeder Mannschaft befinden sich Mädchen und Jungen . Gespielt wird mit drei Feldspielern pro Mannschaft. Die Spieldauer beträgt ca. 5 Minuten, danach gibt der Lehrer das Signal zum Wechsel, der Lehrer erhält den Ball, und jede Mannschaft stellt drei neue Spieler aufs Feld. Von der Spielfeldmitte wirft der Lehrer den Ball der Mannschaft zu, die zuletzt im Ballbesitz war.
Die erzielten Treffer einer Mannschaft werden von der nächsten übernommen. Der Angriff gilt dem Ball, nicht dem Spieler.

[1] Der ballführende Spieler darf während des Laufens den Ball festhalten – vereinfacht das Spiel.

[2] Schüler sollen mitentscheiden

[3] Unsere Regeln:
- nicht auf die Kiste setzen
- nur auf den Ball schlagen
- den gegnerischen Spieler nicht umklammern, festhalten usw.
- Torwurf nur außerhalb der roten Linie gültig

Zombie

Primarstufe

Idee: Schülerinnen und Schüler der Klasse 6 b
Der J.-P.-Hebel-Realschule
68753 Waghäusel

Material

Gespielt wird mit einem (eventuell zwei) ca. 10 x 20 cm großen, mit Watte gefüllten Rugyb-Eiern. Jede/r spielt gegen jede/n.

Spielanleitung

Man versucht aus dem Stand, wo der Ball gerade hinfällt (schwächere Werfer dürfen nach Wahl auch mit dem Ball laufen!) eine/n Mitspieler/in abzutreffen.
Wer abgetroffen wurde, muss entweder für 30 Sekunden auf die Strafbank, eine Zusatzaufgabe erfüllen oder sich ganz einfach merken, von wem er abgeworfen wurde.
Die Abgetroffenen dürfen dann wieder am Spiel teilnehmen, wenn ihre Strafzeit um ist, eine Zusatzaufgabe erfüllt ist oder wenn der Abwerfer selbst getroffen wird (bei kleinen Sportgruppen besonders geeignet!)

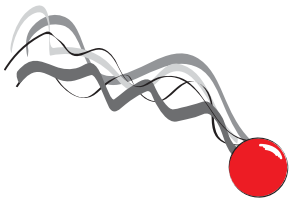
Zombie Rückwärts

(Zombie mit unserer Spielidee)

Spielanleitung

Alle Spieler/innen laufen rückwärts. Der Ball muss ebenfalls rückwärts vom Körper des Werfers weggeworfen werden.

Zu einem Ball, der auf dem Boden liegt, darf man nur rückwärts laufen und ihn dann aufheben. Einzige Ausnahme von der Rückwärtsregel ist, dass man einen Ball vor dem Körper fangen darf und dann natürlich auch nicht abgetroffen ist.



Idee: Jan, Jakob, Alexander, Waldi, Daniel U., Daniel K. Schüler der Klasse 3 c der Grundschule Enger

Hürdenstaffel

Primarstufe

Material

20 Obstkisten, 2 Schweifbälle, 2 Kiwi-Kisten zum Transport der Schweifbälle, 14 Toilettenrollen

Spielanleitung

Jede Mannschaft erhält die Hälfte der Kisten, Toilettenrollen usw.

Das Spiel ist eine Pendelstaffel. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Die Hälfte der Spieler jeder Mannschaft ist an der anderen Seite der Bahn. Auf ein Zeichen läuft der Spieler Nr. 1 jeder Mannschaft mit einer Obstkiste, in der sich ein Schweifball befindet, los. Zuerst springt er über die Hürden aus Obstkisten. Dann läuft er Slalom um die Toilettenrollen. Dabei darf der Schweifball nicht aus der Kiwi-Kiste fallen. Passiert dies, muss er ihn wieder in die Kiste legen. Erst dann darf er weiter laufen. Reißt er beim Laufen eine Hürde um, muss er sie sofort wieder aufbauen.

Wenn der erste Spieler auf der anderen Seite angekommen ist, übergibt er dem zweiten aus der anderen Mannschaftshälfte die Kiwi-Kiste mit dem Schweifball. Spieler Nr. 1 stellt sich hinten in der Reihe an. Spieler Nr. 2 läuft die Strecke ab, erst Slalom, dann Hürden und gibt Spieler Nr. 3 die Kiste mit dem Schweifball – und so weiter.

Idee: Kristina, Daniela, Lisa-Marlen, Ulrike Schülerinnen der Klasse 3 c der Grundschule Enger

Die lustige Staffel

Primarstufe

Material

12 Obstkisten, 24 Toilettenrollen für die Türme, 12 Toilettenrollen für die Slamlomstrecke, 2 Schweifbälle, 2 Seile als Abgrenzlinie

Spielanleitung

Jede Mannschaft erhält die Hälfte der Geräte

Unser Spiel ist eine Pendelstaffel. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Jede Mannschaft schickt die Hälfte der Spieler auf die andere Seite der Laufbahn. Der Erste läuft mit einem Schweifball in der Hand bis zu einer Slalomstrecke. Dort läuft der dann Slalom bis zu einem Seil (Abwurflinie). Von dort wirft er die Toilettenrollen, die sich auf den Obstkisten befinden mit dem Schweifball ab. So lange, bis mindestens eine Toilettenrolle abgeworfen worden ist. Hat er dies geschafft, nimmt der zweite Spieler der Mannschaft den Schweifball und läuft los zur gegenüberliegenden Seite und der macht dort dasselbe.

Spieler Nr. 1 reiht sich hinten in der Mannschaft ein. Inzwischen bauen die anderen der Mannschaft den Toilettenrollenturm wieder auf.

Rollstaffel

Primarstufe

Idee: Ruikye, Nils, Pascal
Schüler der Klasse 3 c
der Grundschuler Enger

Material
6 Obstkisten, 14 Toilettenrollen, 2 Schweifbälle, unterschiedliche Farben, 2 Rollbretter, 2 Kiwi-Kisten als Abwurflinie

Spielanleitung
Die Geräte werden an beide Mannschaften gleichmäßig verteilt.

Das Spiel, das wir erfunden haben, ist eine Pendelstaffel. Es spielen immer zwei Mannschaften gegeneinander. Die Hälfte der Spieler aus jeder Mannschaft befindet sich auf der anderen Seite der Fahrtstrecke.

Auf ein Signal fährt der Erste jeder Mannschaft mit einem Rollbrett und einem Schweifball eine Slalomstrecke bis zu einer Kiwi-Kiste (Abgrenzungslinie für den Abwurf).
Von dort wirft er den Schweifball in drei Obstkisten, die übereinander gestapelt sind, hinein. So lange, bis er getroffen hat.

Trifft er nicht, so werfen ihm die anderen aus seiner Mannschaft den Schweifball immer wieder zu, so lange, bis der Schweifball in den Kisten landet. Erst wenn er getroffen hat, nimmt der Zweite der anderen Mannschaftshälfte den Schweifball aus der Kiste und fährt mit dem Rollbrett und dem Schweifball los. Der Erste reiht sich hinten an.

Wird während der Slalomfahrt eine Toilettenrolle mit dem Rollbrett umgeworfen, muss sie wieder aufgestellt werden.

Schlappballspiel

Übergreifend I mind. 15 Spielerinnen/Spieler

Idee: Klasse 5 b der Humboldtschule
61348 Homburg

Voraussetzungen
Halbes Basketballfeld

Material
zwei „schlappe“ Bälle, zwei Bänke

Spielzeit
beliebig (ab zehn Minuten)

Spielanleitung
Zwei der Mitspieler bekommen je einen Schlappball. Sie versuchen, je einen der anderen Mitspieler damit abzuwerfen. Wer getroffen worden ist, muss sich merken, wer ihn abgeworfen hat und sich dann auf die Bank setzen.

Wird der Werfer dann auch getroffen und verlässt das Spielfeld, darf der von ihm abgeworfene Spieler wieder ins Feld. Es spielt jeder gegen jeden. Der Ball muss geworfen werden und kann von jedem Mitspieler vom Boden aufgenommen werden. Das Fangen des Balls ist nicht erlaubt.

Idee: Klasse 5 b der Humboldtschule 61348 Homburg

Schwanzfangen

Übergreifend I ab 16 Spielerinnen/Spieler (gerade Zahl)

Voraussetzungen
Halbes Basketballfeld

Material
zwei Bänke, Parteibänder (pro Paar ein Band)

Spielzeit
beliebig (ab zehn Minuten)

Spielanleitung
Zwei Spieler bilden ein Paar, der hintere hängt sich das Band gut greifbar in den Hosenbund und hält sich am vorderen fest (Schultern oder Hüfte). Jedes Paar versucht, so viele Bänder wie möglich zu schnappen. Verliert ein Paar sein Band, merkt es sich, wer sein Band geklaut hat und setzt sich auf die Bank.

Die Bänder, die das Paar schon geschnappt hat, muss es an die auf der Bank sitzenden Paare wieder abgeben. Diese dürfen dann wieder ins Spielfeld.

Idee: Klasse 5 b der Humboldtschule 61348 Homburg

Schlappball mit Teppichfliesen (allein)

Übergreifend I ab 15 Spielerinnen/Spieler

Voraussetzungen
Halbes Basketballfeld

Material
zwei Bänke, für jeden eine Teppichfliese, zwei schlappe Bälle

Spielzeit
beliebig (ab zehn Minuten)

Spielanleitung
Regeln des Schlappballspiels
Jeder Spieler steht mit einem Bein auf der Teppichfliese und rollert.
Er darf die Fliese nicht verlassen.

Schlappball mit Teppichfliese (paarweise)

Übergreifend I ab 16 Spielerinnen/Spieler (gerade Zahl)

Voraussetzungen
Halbes Basketballfeld

Material
zwei Bänke, pro Paar eine Teppichfliese, zwei schlappe Bälle

Spielzeit
beliebig (ab zehn Minuten)

Spielanleitung
Regeln des Schlappballspiels. Ein Spieler setzt sich auf die Fliese, der andere fasst an den Beinen an und zieht (vor Spielbeginn ausprobieren lassen). Werfen darf nur der Spieler, der auf der Fliese sitzt. Geworfen werden darf nur dann, wenn das Gespann komplett ist.
Getroffen werden kann das ganze Gespann und setzt sich dann auf die Bank.

Pendelstaffel mit Teppichfliesen

Übergreifend

Idee: Klasse 5 b der Humboldtschule 61348 Homburg

Voraussetzungen
Halbes Basketballfeld oder ganze Halle

Material
pro Mannschaft eine Teppichfliese

Spielzeit
Das Spiel ist beendet, wenn jeder Spieler wieder auf seinem Platz steht.

1. Rollerstaffel

I ab 16 Spieler (gerade Anzahl), zwei Mannschaften oder mehr

Spielanleitung
Die Spieler haben die Fliese unter einem Fuß und rollern zur anderen Seite. Dort geben sie dem ersten Spieler ihre Fliese ab. Dieser rollert jetzt zurück. Jeder Spieler muss zwei Strecken rollern.

2. Schubkarrenstaffel

I ab 16 Spieler (gerade Anzahl), mindestens zwei Mannschaften

Spielanleitung
Ein Spieler stützt sich mit beiden Händen auf die Fliese, der andere fasst an den Oberschenkeln an und schiebt ihn zur anderen Seite. Dort werden sie von dem nächsten Paar abgelöst.

3. Zugpferdstaffel

I ab 16 Spieler (gerade Anzahl), mindestens zwei Mannschaften

Spielanleitung
Ein Spieler setzt sich auf die Fliese, der andere fasst an den Unterschenkeln an und zieht ihn zur anderen Seite. Dort werden sie von dem nächsten Paar abgelöst.

Wasserläuferstaffel – Fliesenstaffel

Übergreifend I gleichstarke Mannschaften

Idee: Klasse 5 b der Humboldtschule 61348 Homburg

Voraussetzungen
Die Größe des Spielfeldes richtet sich nach der Anzahl der Mannschaften

Material
für jede Mannschaft zwei Fliesen

Spielzeit
Das Spiel ist beendet wenn eine Mannschaft dort steht, wo sie begonnen hat.

Spielanleitung
Die Mannschaften müssen sich in jeweils zwei Mannschaften teilen. Dann nimmt eine Mannschaft die Fliesen und bewegt sich fort, in dem sie immer eine Fliese vor die andere setzt.
Es bewegt sich immer nur einer auf den Fliesen, bis er bei der anderen Hälfte seiner Mannschaft angelangt ist. So entsteht ein Wechsel von der einen Seite zur anderen.

Der Spieler darf nicht von den Fliesen hinunter, weil er dann nochmal anfangen muss. Steht jeder so wie er angefangen hat, so hat diese Mannschaft gewonnen!

Idee: Klasse 5 b der Humboldtschule
61348 Homburg

Kleine Spiele mit Teppichfliesen

Übergreifend

1. Rettende Insel

I ab 15 Spieler I halbes Basketballfeld

Material
eine Fliese weniger als Spieler

Spielzeit
Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist.

Spielanleitung
Die Fliesen werden im Spielfeld verteilt. Alle Spieler laufen um die Fliesen herum, bis der Spielleiter klatscht/pfeift. Jetzt versucht jeder, eine Fliese zu erreichen und setzt sich darauf. Wer keine erwischt hat, nimmt eine Fliese mit und verlässt das Spielfeld. Nun laufen wieder alle durcheinander, bis der nächste Pfiff ertönt usw.

2. Fußball mit Behinderung

I ab 8 Spieler (ab zwei Mannschaften, drei Feldspieler, ein Towart)

Voraussetzungen
bei 32 Kindern / acht Mannschaften je ein Viertel der Halle quer mit Bänken abteilen

Material
Bänke, Tore (acht Hürden, acht kleine Matten), je eine Fliese pro Feldspieler, Fußbälle

Spielzeit beliebig

Spielanleitung
Jeder Feldspieler hat unter einem Fuß eine Teppichfliese. Es muss gerollert werden. Auch wenn der Ball mit dem anderen Fuß bewegt wird, muss der Fuß auf der Fliese bleiben. Es gelten die Regeln für Hallenfußball oder selbst festgelegte Regeln.

3. Stopprollern

I ab 15 Spieler I halbes Basketballfeld

Material
für jeden Spieler eine Teppichfliese, Musik

Spielzeit beliebig

Spielanleitung
Alle haben die Fliese unter einem Fuß und rollern im Spielfeld umher. Wenn die Musik stoppt, muss jeder in der Bewegung verharren. Wer sich bewegt, scheidet aus.

4. Kettenfangen

I ab 15 Spieler I halbes Basketballfeld

Material
für jeden Spieler eine Teppichfliese

Spielzeit
Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler gefangen sind.

Spielanleitung
Alle rollern auf ihrer Teppichfliese im Spielfeld umher. Ein Spieler versucht, sich einen Mitfänger zu holen, der angefasst werden muss.
Sind vier Fänger zusammen, teilt sich die Kette in zwei Paare, usw.

5. Schwarzer Roller („Mann“)

I ab 15 Spieler I halbes Basketballfeld

Material
für jeden Spieler eine Teppichfliese

Spielzeit
Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler gefangen sind.

Spielanleitung
Alle stehen auf einer Seite, einen Fuß auf der Teppichfliese. Der Fänger hat keine Teppichfliese und steht auf der anderen Seite. Er ruft: Wer hat Angst vorm …? Alle: Keiner! Wir rollern los! Alle rollern zur anderen Seite.
Wer gefangen wird, muss rollernd mitfangen. Start ist wieder auf der gegenüberliegenden Seite. Das Spiel wiederholt sich, bis alle gefangen sind.

Fortsetzung Folgeseite

6. Fliesenmauer

ab 15 Spieler | halbes Basketballfeld

Material
für jeden Spieler eine Teppichfliese

Spielzeit
Das Spiel ist beendet, wenn alle Spieler eine Mauer bilden.

Spielanleitung
Alle stehen auf einer Seite, einen Fuß auf der Teppichfliese. Der Fänger steht auf der anderen Seite, ohne Fliese.
Er ruft: Der Vampir kommt!
Alle: Wir fliehen!
Wer gefangen wird, muss an der Stelle stehen bleiben, an der er gefangen wurde. Er stellt sich mit beiden Füßen auf seine Fliese und versucht, ohne von seiner Fliese zu treten, mitzufangen. Nun beginnt das Spiel wieder von der anderen Seite.

Am Schluss ist die Mauer so dicht, dass keiner mehr durchschlüpfen kann.

7. Coofy

beliebig viele Spieler | halbes Handballfeld

Material
für jeden Spieler eine Teppichfliese

Spielzeit bis zum Ende

Spielanleitung
Alle rollern auf ihren Fliesen herum, und was nicht vergessen werden darf, mit „Augen zu“. Ein anderer der nicht mitspielt, klopft jemanden auf die Schulter. Derjenige darf als einziger mit Augen offen herumlaufen – es ist Coofy!

Jeder muss versuchen, Coofy zu finden, indem er einen anderen Mitspieler sucht und fragt: Coofy“?

Wenn der andere Mitspieler auch „Coofy“ sagt, ist er nicht Coofy. Aber wenn er nicht sagt: „Coofy! Ist er Coofy. In dem Moment darf der Mitspieler die Augen auch aufmachen und sich an die so entstandene „Coofykette“ anschließen.

Tippballon

Sekundarstufe | 2 Mannschaften zu mind. 6 Spielerinnen/Spieler

Idee: Katharina Anding
Schülerin der Klasse 8 d des Staatlichen Gymnasiums Wasserluft
07426 Königsee

Material
sechs aufgeblasene Luftballons, zwei Tore

Spielanleitung
Man muss versuchen, die Luftballons, die am oberen Rand des gegnerischen Tores befestigt sind, mit der Hand zu berühren. Im gegnerischen Tor steht ein Tormann, der versucht, den Gegner davon abzuhalten, die Luftballons zu berühren, indem er den Gegner mit Hilfe eines Balls versucht abzuwehren. Gelingt es dem Tormann, den Gegner mit dem Ball zu treffen, scheidet dieser aus dem Spiel aus.

Für jede Luftballonberührung am gegnerischen Tor gibt es einen Punkt.

Idee: Klaus Werner
Gesamtschule Am Gluckenstein, Bad Homburg

Brettball

Übergreifend | 6 Spielerinnen/Spieler je Mannschaft (beliebig viele Auswechselspieler)

Voraussetzungen
Basketball-Spielfeld bzw. kleine Hallengröße

Material
Volleyball als Spielball

Spielanleitung
Ziel der jeweils angreifenden Mannschaft ist es, einen Punkt zu erzielen. Ein Punkt gilt als erzielt, wenn der gegen das gegnerische Basketballbrett geworfene Ball vom Brett abprallt und danach den Boden innerhalb des Spielfeldes berührt. (Der Ball darf vor der Bodenberührung nicht die Wand berühren.) Ziel der verteidigenden Mannschaft ist es, das Erzielen des Punktgewinns zu verhindern, indem man den vom Brett abprallenden Ball vor Bodenberührung fängt, um danach den eigenen Anpfiff aufbauen zu können.
Ein Punkt gilt auch dann erzielt, wenn ein abwehrender Spieler den Ball beim Fangversuch auf den Boden fallen lässt.

Weitere Spielregeln
1 Anwurf nach Seitenwahl wie bei Handball
2 Einwurf nach Punkterfolg wie bei Basketball von hinten
3 Freiwurf nach Aus oder Foul von der Seite wie bei Basketball
4 Wiederholtes Foulspiel kann mit Zeitstrafe für Spieler geahndet werden (Schiri-Ermessenssache)
5 Zum Erzielen eines Punkts darf der Ball weder die Brettaußenkante noch den Basketball-Ring berühren; in diesem Fall läuft das Spiel weiter
6 Mit dem Ball darf nicht gedribbelt werden!
7 Erlaubt ist der Sternschritt wie bei Basketball bzw. die dort geltende Zweier-Schritt-Regelung
8 Der im Ballbesitz befindliche Gegenspieler darf nur gestört werden, aber körperlich nicht angegriffen werden, sonst Abpfiff wegen Foulspiels
9 Nach Wurf auf das Brett dürfen die Fangversuche der abwehrenden Mannschaft nicht behindert werden
10 Es gilt die Rückraumregelung wie bei Basketball

Die Spielidee und die Regeln 6 - 9 haben wir immer beibehalten, die anderen Punkte lassen sich in Absprache mit der Spielgruppe variieren.

Idee: Klaus Werner
Gesamtschule Am Gluckenstein, Bad Homburg

Fang die Wurfscheibe

Sekundarstufe | 6 Spielerinnen/Spieler und mehr

Material
Wurfscheibe

Spielanleitung
Mannschaft 1 spielt die Wurfscheibe so zu ihrem Tormann, dass die Gegnermannschaft die Wurfscheibe nicht fängt.

Punktwertung
Wenn Mannschaft 1 die Wurfscheibe fängt, bekommt sie einen Punkt.
Wenn Mannschaft 2 die Wurfscheibe fängt, bekommt sie den Punkt.
Fängt keine Mannschaft die Wurfscheibe, bekommt keiner einen Punkt.

Ziel
Wenn eine Mannschaft zehn und mehr Punkte hat, hat sie gewonnen.

Erdbeeren pflücken

Primarstufe I 6-10 Spielerinnen/Spieler

Idee: Sonja Kleiber
Übungsleiterin für Behindertensport
Oldenburger Str. 9
10551 Berlin

Material

Rote Reissäckchen nach Anzahl der Mitspieler

Spielanleitung

Die Mitspieler bilden eine Kreisformation. Ein Mitspieler läuft um den Kreis herum und sammelt die Säckchen, die hinter den anderen Mitspielern liegen, ein („Erdbeeren pflücken"). Die Mitspieler horchen nun, wann der „Erdbeerpflücker" eine „Erdbeere" hinter einem Mitspieler abgeworfen hat. Ist das Säckchen fallengelassen worden, so sagen alle Mitspieler: „Aufs Erdbeeressen bin ich ganz versessen" und dürfen sich dann umdrehen, um die Verfolgung des „Erdbeerpflückers" aufzunehmen. Verfolgen darf nur der Spieler, hinter dessen Rücken das Säckchen abgeworfen wurde. Der „Erdbeerpflücker" bekommt durch das Aufsagen des Satzes einen kleinen Vorsprung bedingt durch die Säckchenlast. Wird der „Erdbeerpflücker" gefangen, so muss er drei Runden aussetzen (Kreismitte). Nächster „Erdbeerpflücker" ist der Verfolger.

Variation

Nach dem Fallenlassen des Säckchens können die Mitspieler auch vor die Wahl gestellt werden, ob sie sich bei Strafe oder Aussetzen umdrehen wollen. Hat ein Mitspieler den Satz aufgesagt, weil er der Annahme war, dass das Säckchen hinter seinem Rücken fiel und er hat sich geirrt, so kann man ihn drei Runden aussetzen oder mit den ganzen Säckchen um den Kreis laufen lassen.

Sinn des Spiels

Dieses Spiel ist eine veränderte Form des „Plumpsack". Er zielt nicht auf Kooperation der Mitspieler ab; dafür gibt es ihnen Möglichkeiten zur Konzentration (Zuhören, Aufsagen des reimenden Satzes) bei gleichzeitiger schneller und kraftvoller Bewegung (Säckchen tragen).

Glückstreffer 1

Übergreifend I 2 Mannschaften mit jeweils 10 Spielerinnen/Spielern

Idee: Katja Ehrhardt, Michaela Fischer, Patrick Schilling und Chris Haravert
Schüler der Klasse 8 d des Staatlichen Gymnasiums Wasserluft
07426 Königsee

Material

2 Bänke, 2 Bälle, 10 Reifen, 2 Basketballkörbe an Ständern (höhenverstellbar)

Spielanleitung

Die Bänke stellt man längs vor die Basketballkörbe nebeneinander. Auf den Bänken stehen jeweils fünf Spieler mit fünf Reihen. Die restlichen fünf Spieler der Mannschaften stehen hinter den Bänken in einer Reihe. Die fünf Spieler auf der Bank mit den Reifen bewegen sich immer auf und ab.

Der Spieler, der soeben den Ball hat, muss versuchen, den Ball durch die Reifen in den Basketballkorb zu bekommen.

Bewertung

Wenn man bis zum

2. Reifen kommt	2 Punkte
3. Reifen kommt	3 Punkte
4. Reifen kommt	4 Punkte
5. Reifen kommt	5 Punkte
wenn man trifft	10 Punkte

Idee: Tina Perschel, Sandra Langguter
Schülerinnen der Klasse 8 d des
Staatlichen Gymnasiums Wasserluft
07426 Königsee

Zitrone

Übergreifend I mind. 6 Spielerinnen/Spieler

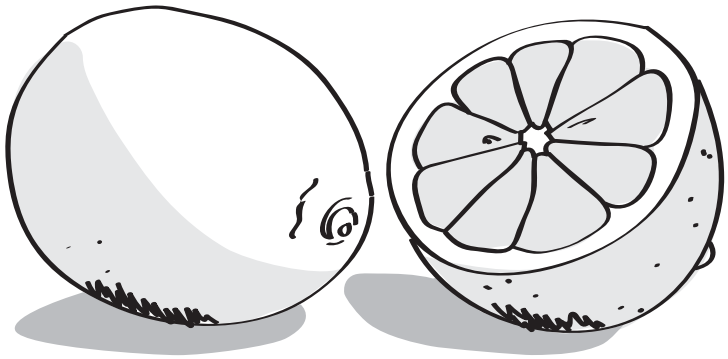
Spielanleitung

Einer ist Zitrone. Die anderen nehmen sich einen Finger oder fassen an einem Stück Kleidung an. Die Zitrone (Spielführer) nennt verschiedene Früchte, die ihm einfallen. Beispiele: Zitronensaft (nie nur Zitrone), Birne, Apfel … Sobald die Zitrone (Spielführer) Zitrone sagt, müssen alle wegrennen. Zitrone versucht, soviel wie möglich dabei zu fangen.

Zitrone fängt die Spieler, indem er sagt: „Stehbock“. Die Mitspieler müssen versuchen, den Gefangenen zu befreien, wird derselbe Spieler ein zweites Mal gefangen, muss er sich so stellen, dass ein anderer durch seinen Arm durchkriechen kann. Wird er abermals befreit, spielt er wieder mit, wenn er nochmals gefangen wird, scheidet er aus.

Ziel

Zitrone muss alle Mitspieler fangen, wenn es mehr sind als 10 bis 15 Spieler, müssen zwei die Zitrone sein.



Idee: René Langbein
Schüler der Klasse 8 d des Staatlichen
Gymnasiums Wasserluft
07426 Königsee

Glückstreffer 2

Übergreifend

Material

Man hat eine normale Holzstange, die rund ist. Man hat dann noch eine Wurfscheibe und ein Spielfeld (etwa 10 m lang), das in ein Ein-Meter-Stücke aufgeteilt ist.

Spielanleitung

Die Spieler der ersten Mannschaft, die sechs Spieler beinhaltet, setzt die Wurfscheibe auf die Holzstange und beginnt die Stange zu drehen, so dass die Scheibe sich auch dreht. Das Ziel ist es, die Scheibe soweit zu schleudern, dass sie viele Meter fliegt..

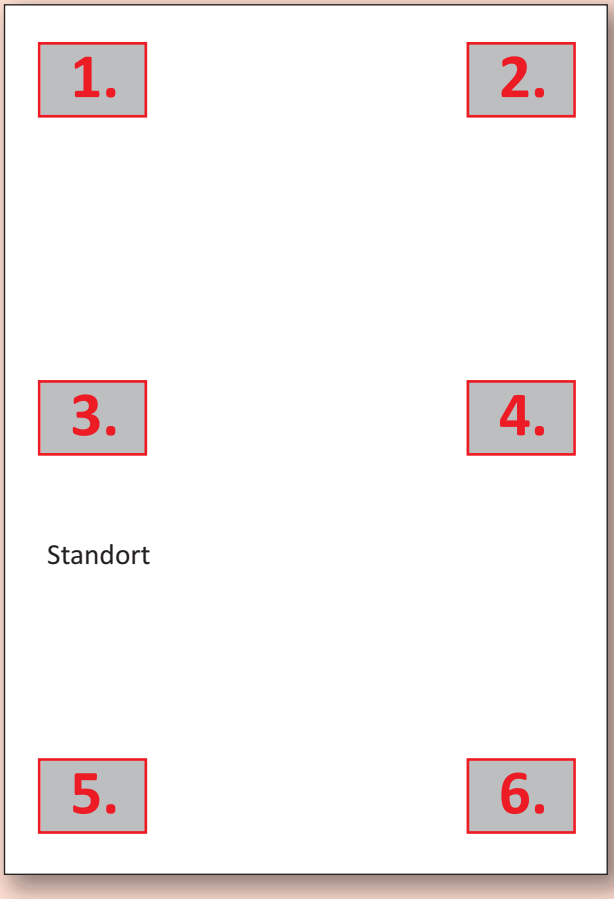
Bewertung

1 m des Spielfeldes	1 Punkt
2 m des Spielfeldes	2 Punkte
bis 10 m	6 Punkte

Sportspiel-Zirkel

Sekundarstufe

Idee: Andreas Neuß



1. Station Hindernisfußball

Material
zwei Fußbälle
zwei Kastenmittelteile
zwei Gymnastikkeulen
eine Turnbank
ein kleiner Kasten (=Ballbehältnis)

Aufgabe
Überlegt Euch gemeinsam Spiel- oder Wettkampfformen mit dem Ziel, den Fußball durch oder über die Hindernisse zu spielen!
Achtung: Station so verlassen, wie Ihr sie vorgefunden habt!

2. Station Zielschussvolleyball

Material
fünf Volleybälle
eine kleine blaue Turnmatte
ein Ballkorb für Volleybälle

Aufgabe
Überlegt Euch gemeinsam Spiel- oder Wettkampfformen mit dem Ziel, den Volleyball mit einer Euch bekannten Volleyballtechnik (zum Beispiel Aufschlag, Pritschen, Baggern etc.) über eine Distanz auf die blaue Turnmatte zu spielen!
Achtung: Station so verlassen, wie Ihr sie vorgefunden habt!

3. Station Korbwurfwettbewerb

Material
fünf Basketbälle
ein Ballwagen (-korb) für Basketbälle

Aufgabe
Überlegt Euch gemeinsam Spiel- oder Wettkampfformen mit dem Ziel, den Basketball in den Korb zu werfen!
Achtung: Station so verlassen, wie Ihr sie vorgefunden habt!

4. Station Schießbudenhandball

Material
fünf Handbälle
eine Turnbank
ein kleiner Kasten (=Ballbehältnis)
ein kleiner Kasten (=Ballbehältnis)

Aufgabe
Überlegt Euch gemeinsam Spiel- oder Wettkampfformen mit dem Ziel, die Markierungshütchen mit dem Handball von der Bank zu werfen!
Achtung: Station so verlassen, wie Ihr sie vorgefunden habt!

5. Station Keulenhockey

Material

fünf Hockeyschläger
zwei Hockeybälle
sechs Gymnastikkeulen
ein kleiner Kasten (=Materialbehältnis)

Aufgabe

Überlegt Euch gemeinsam Spiel- oder Wettkampfformen mit dem Ziel, die Gymnastikkeulen zu umspielen oder als Zielscheibe zu verwenden!
Achtung: Station so verlassen, wie Ihr sie vorgefunden habt!

6. Station Spreckbrett-Tennis

Material

fünf Speckbretter
zwei Tennisbälle
vier Markierungshütchen
eine Turnbank
drei kleine Kästen

Aufgabe

Überlegt Euch gemeinsam Spiel- oder Wettkampfformen mit dem Ziel, den Tennisball mit den Speckbrettern über ein Hindernis zu spielen!
Achtung: Station so verlassen, wie Ihr sie vorgefunden habt!

Idee: Oliver Bents, Michaela Marschall
Schüler der Klasse 92EG12

Hindernislauf

Sekundarstufe

Aufwärmtraining erfoderlich!

Material

Barren, Stufenbarren, kleine und große Kästen, Hütchen, Bänke, Trampolin oder Sprungbrett, Schwebebalken, Bälle und Matten.

Spielanleitung

Als erstes muss ein Slalomkurs von sechs Hütchen überwunden werden. Danach geht es hangelnd (ohne den Boden zu berühren) über den Barren. Nun folgt ein Kurs von vier Kastenrahmen und vier kleinen Kästen, wo man erst über den kleinen Kasten laufen und dann durch den Rahmen kriechen muss. Dieses geschieht in abwechselnder Reihenfolge. Nun geht es laufend über den Schwebebalken (oder Bank). Danach muss man mit einem Schwung (von großer Stange über kleine Stange) den Stufenbarren überwinden.

Als nächstes wird aus dem Stand über eine Bank von einer zur anderen Seite gesprungen.
Danach wird mit Hilfe von einem Sprungbrett oder kleinem Trampolin über einen Kasten gesprungen.
Als Abschluss des Hindernissportkurses muss der Spieler nun noch einen Ball von 4 m Entfernung in einen kleinen Kasten werfen. Erst wenn der Ball im Kasten liegt; darf der nächste der Mannschaft starten.

Anmerkung: Dieses Spiel kann im Wettkampf von zwei Gruppen oder mit Stoppuhr gespielt werden. Die Entfernungen und Schwierigkeiten müssen der Zielgruppe durch Variation der Geräte leistungsgemäß angepasst werden.

Freies Spiel

Primarstufe

Idee: Christiane Pieper
Stieglitzstraße 2
63263 Neu-Isenburg

Material
Gymnastikmatte

Aufgabe
1. Bauen mit Matten
2. Verkleiden mit Matten (z.B. „Hüte“ formen, „Mäntel“)
3. Fahrzeuge erfinden (Rutsche, „Roller“, Auto)

Unterrichtsprinzip
Freie Arbeit; Einzelarbeit möglich durch Wechsel der Partner/innen. Veränderung möglich durch Wechsel der Partner/innen

Projekt
Bemalen der Matten (evtl. „Monster“)
„Batman“ (Wir „fliegen“)

Einbeziehung anderer Geräte
Musikeinspielung
Bewegungstheater

Erfrischungsspiel

Übergreifend I 2 Mannschaften
je 8-10 Spielerinnen/Spieler

Idee: OS Hessisch Oldendorf
Manfred Pflugradt
31840 Hessisch Oldendorf

Material
Wasserbomben, Schnur, zwei Ständer

Voraussetzung
Ein Schiedsrichter zählt die Punkte. Vor dem Spiel müssen die Mannschaften 50 Luftballons mit Wasser füllen. Die Wasserbomben müssen sie dann in einen Korb oder Eimer legen. Den Korb müssen sie in die Mitte des Feldes direkt unter die Schnur stellen. Nun kann das Spiel beginnen!

Spielanleitung
Die eine Mannschaft steht auf der linken, die andere auf der rechten Seite der Schnur. Es wird ausgelost, welche Mannschaft anfängt. Die Mannschaft, die beginnt, nimmt sich eine Wasserbombe aus dem Korb. Einer aus der Mannschaft wirft sie über die Schnur. Die Gegner versuchen sie zu fangen. Die Abgrenzung (Schnur) darf beim Wurf nicht überschritten oder berührt werden.
Wenn der Gegner die Wasserbombe gefangen hat, wird das Spiel in gleicher Weise fortgeführt. Der Mannschaft wird ein Punkt angerechnet, wenn die Gegner die Bombe nicht gefangen haben oder unter der Schnur durchgeworfen haben. Auch wenn die Bombe von den Gegnern ins Aus geworfen wurde oder sie in der Hand platzen sollte, bekommt die Mannschaft einen Punkt. Als Fehler wird nicht gerechnet, wenn an einem Ballfang zwei oder auch drei Spieler beteiligt sind. Wer am Ende am meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Das Spielfeld kann je nach Spielerzahl vergrößert oder verkleinert werden.
Das Spielfeld ist ca. 12 m lang und 6 m breit.
Das Spiel kann nur im Freien durchgeführt werden.

Idee: OS Hessisch Oldendorf
Manfred Pflugradt
31840 Hessisch Oldendorf

Das Pharaonenspiel

Sekundarstufe

Personen

ein Pharao (könnte evtl. eine Maske tragen), zwei Mannschaften mit je einem Schreiber und beliebig vielen Arbeitern.

Material

Kartei mit Befehlen, Kasten, Matte, Ball und ähnliches. **Zur Kartei:** Jeder Befehl ist zweimal vorhanden, einmal auf gelben und einmal auf roten Karten. Ein Schreiber einer Mannschaft zieht während des gesamten Spiels aus demselben Kartenstapel. Die Kartei sollte mindestens 15 Befehle pro Mannschaft enthalten. Karten, die bereits verwendet wurden, werden umgedreht.

Spielzeit

(erprobt) ca. zehn Minuten

Spielanleitung

Der Pharao sitzt auf dem „Thron“, einer Vorrichtung beispielsweise aus Kästen. Die Mannschaften mit Arbeiter und Schreiber stellen sich in einiger Entfernung davon auf. Die Kartei befindet sich beim Pharao. Der Pharao gibt das Startsignal. Nun rennen die Schreiber zum Pharao, ziehen je eine Karteikarte und laufen zurück zu ihren Mannschaften. Dort lesen sie langsam, laut und deutlich den Arbeitern die Befehle vor, zum Beispiel „20 Seilsprünge“. Die Arbeiter führen diese einer nach dem anderen aus, nicht gleichzeitig! Es geht um Geschwindigkeit. Nachdem der Schreiber gesehen hat, dass jeder Arbeiter die Anweisung richtig ausgeführt hat, rennt er zum Pharao, um die nächste Befehlskarte zu holen. Wenn eine Arbeitermannschaft zehn Befehle durchgegangen ist, ist diese Mannschaft fertig.
Sieger ist diejenige Mannschaft, die zuerst fertig wurde.

Zu den Befehlen auf den Karteikarten

Eine einheitliche Länge wird vereinbart, damit für jeden Befehl die gleiche Zeit benötigt wird.
Beispiel: 10 Liegestützen dauern etwa so lange wie 20 Kniebeugen, also steht auf der „Kniebeugen“-Karte „20“, und auf der „Liegestütz“-Karte „10“.

Beispiele für Karteikarte:

10 (oder eine andere Anzahl) Seilsprünge
xx Kniebeugen
xx Liegestütz
xx Rollen (vorwärts oder rückwärts)
xx Staubsauger
xx Rumpfbeugen (= die Zehenspitzen erreichen)
xx Hampelmann
xx Korbwürfe
xx mal Ball an die Wand werfen und auffangen
xx mal auf einen Kasten springen und wieder herunter
xx Tore schießen (mit Pfostenmarkierung)
xx Runden um einen bestimmten Platz laufen
xx mal Ball in einen Kasten mit yy Meter Abstand werfen und wieder herausholen
xx mal um eine Reihe von Markierungen slalomlaufen
xx Hindernisse umkegeln
usw.

Das verrückte Rugby-Spiel

Sekundarstufe I zwei Mannschaften

Idee: OS Hessisch Oldendorf
Manfred Pflugradt
31840 Hessisch Oldendorf

Material

2 Weichbodenmatten, 1 Rugby-Ball

Spielanleitung

Gestartet wird das Spiel durch Hochball. Geworfen werden darf mit beiden Händen entweder vorwärts über den Kopf oder rückwärts durch die Beine. Der Spieler mit dem Ball darf höchstens drei Schritte laufen. Zum Punkten muss der Ball mit beiden Händen auf die gegnerische Matte gelegt werden.

Spieldauer 15 Minuten, pro Treffer ein Punkt.
Bei Gleichstand am Ende der Spielzeit gewinnt die Mannschaft, die den nächsten Treffer erzielt.
Schiedsrichter ist der Lehrer.
Als Foul gilt: beißen, kratzen, spucken, treten, umschubsen und wenn der Ball dem Gegner aus der Hand gerissen wird.
Freigeworfen wird an der Foulstelle. Der Gegner muss dabei drei Meter Abstand halten. Tritt der Spieler mit dem Ball über die Linie, darf die gegnerische Mannschaft einwerfen (vorwärts).

Tunnelpacken

Übergreifend

Idee: OS Hessisch Oldendorf
Manfred Pflugradt
31840 Hessisch Oldendorf

Spielanleitung

Wie Steh Bock – Lauf Bock
Je nach Spielerzahl braucht man ein oder zwei Fänger. Wer als erster angeschlagen wird, bildet eine „Brücke“ (auf allen Vieren). Die folgenden, die angeschlagen werden, „stellen“ sich zu dem/r ersten und bilden so einen Tunnel. Besteht der Tunnel aus sechs Angeschlagenen, so eröffnet der/die siebte Angeschlagene einen zweiten Tunnel, der ebenfalls bis sechs Schüler aufgefüllt wird, usw.

Erlöst werden kann durch das Durchkriechen des Tunnels. Es sind alle erlöst, wenn der/die Mitspieler/in durch den gesamten Tunnel gekrochen ist, sonst ist keiner erlöst.

Wichtig ist: Jeder begonnene Tunnel muss bis sechs Gefangene aufgefüllt werden, bevor ein neuer begonnen werden darf. Das Bewachen der/s Tunnel ist verboten („Totenwache“)!

Der Löwe ist los

Primarstufe I zwei Mannschaften

Idee: Schülerinnen und Schüler der Realschule Dornstetten RR Kugler-Wolff

Material

2 Stufenbarren, 2 große, dicke Weichbodenmatten, ca. 8 dünne Matten

Spielanleitung

Die zwei Stufenbarren werden auf eine Höhe nebeneinander aufgestellt. Jetzt werden die beiden Weichbodenmatten aufeinander auf die Stufenbarren gelegt und die dünnen Matten außen um die Barren gelegt.

Zunächst werden zwei Mannschaften gebildet. Die erste Mannschaft fängt an, um die Barren zu laufen, bis der Lehrer sagt: „Der Löwe ist los!“ Dann müssen die Schüler ganz schnell auf die Stufenbarren klettern. Wenn alle auf den Matten sitzen, wird die Zeit, die gestoppt wird, auf der Uhr angehalten. Danach ist Wechsel, und die zweite Mannschaft kommt dran.

Idee: Rainer Rohde
Immanuel-Kant-Schule
Bremerhaven

Schulturnier

Sekundarstufe

Ausgangslage

Halbtagsschule (Kl. 5 - 10, OS, H. und R.; ca. 30 Klassen) in dem sozialen „Härtefallgebiet“ Bremerhavens (Arbeitslosenquote Bremerhavens = 17%) kaum Freizeitangebote; Fußball ist die Sportart im Stadtteil, Vereinsangebot für Mädchenfußball fehlt.

Ziele

Möglichst vielen Schülerinnen und Schülern ein positives Freizeitsporterlebnis zu bieten. Schülerinnen und Schüler in die Organisation einzubinden.

Lösung (Idee)

Mit Mixedteams bei vorherigen Fußballtunieren (heterogenes Leistungsniveau) wurden nur schlechte Erfahrungen gemacht. Zwischen wettkampfbedingtem „Gewinnenwollen“ und positivem Sozialverhalten war kein tragfähiger, allseits befriedigender Kompromiss zu erzielen.

Falls Sie Interesse haben, bin ich bereit, Ihnen diesen Bereich (Ursache und Wirkung) ausführlich zu erläutern. Im Moment fehlt mir leider die Zeit, obwohl es sich um ein sehr komplexes, äußerst interessantes Thema handelt.

Die Lösung war dann banal, aber äußerst wirkungsvoll:
Jede Klasse bildet ein Jungen- und ein Mädchenteam. Die Mädchen spielten die erste Halbzeit, die Jungen bestritten die zweite. Die Ergebnisse wurden zu einem Klassenergebnis addiert.

Im Vorfeld gehegte Befürchtungen, dass es zu geschlechtsspezifischen Schuldzuweisungen im Falle einer Niederlage kommen könnte, erwiesen sich als unbegründet.

Das Turnier wurde bisher viermal durchgeführt, im Durchschnitt nahmen 80% der Klassen in der nachmittäglichen Freizeit daran teil. Man/frau hat sich gegenseitig angefeuert, gemeinsam an der Taktik gefeilt usw. Ehemalige und Eltern kamen als Zuschauer.

Inzwischen wurde die Turnierform von anderen Schulen übernommen und der Wertungsmodus auf andere Sportarten übertragen.

Es gab auch bereits zwei Stadtmeisterschaften, die nach diesem System ausgespielt wurden.

Ein wesentlicher Teil der Einbindung der Schülerinnen und Schüler in die Durchführung gelang durch das Angebot innerhalb von Projektwochen, Schiedsrichterprüfungen abzulegen. Alle Spiele konnten somit von Schülerinnen und Schülern geleitet werden.

Das Turnier hat dazu geführt, dass Mädchen im Sportunterricht Fußball spielen wollen. Gerade in der Vorbereitung ist eine bessere Motivation spürbar.

Sackbrett

Primarstufe

Idee: Jessica, Stefan, Yanina, Olga, Michael
Schülerinnen und Schüler der Klasse 3a
der Grundschule Rethen
30880 Laatzen

Material
Man braucht ein oder zwei Bohnensäcke und für jedes Kind ein Frühstücksbrett.

Spielanleitung
Für dieses Spiel muss man sich in einem Kreis aufstellen. Dies sind die Regeln:

1. Man darf die Bohnensäcke nicht mit der Hand auffangen, sondern mit dem Frühstücksbrett fangen und werfen
2. Man muss aufpassen, dass die Bohnensäcke nicht auf den Fußboden fallen.
3. Man darf sich nicht hinsetzen, weil die Bohnensäcke sonst über einen hinwegfliegen.
4. Wenn ein Bohnensack auf den Boden fällt, hebt man ihn auf und spielt weiter.

Zeitungstennis

Primarstufe

Idee: Tobias, Kevin, Christoph, Fabian, Akif, Franziska
Schülerinnen und Schüler der Klasse 3a
der Grundschule Rethen
30880 Laatzen

Material
Um dieses Spiel zu können, braucht man einen Luftballon, ein Netz oder Baustellenabsperrband mit zwei Fahnenstangen und für jedes Kind eine Papierrolle.

Spielanleitung
Auf jeder Seite des Netzes stehen Kinder, die den Luftballon mit der Papierrolle über das Netz schlagen. Der Luftballon darf nicht auf den Boden kommen. Das Spiel ist zu Ende, wenn eine Mannschaft 15 Punkte hat.

Schulterpolsterspringen

Primarstufe

Idee: Krenare, Benjamin, Katharina, Anna, Jeanette
Schülerinnen und Schüler der Klasse 3 a
der Grundschule Rethen
30880 Laatzen

Material
Für dieses Spiel braucht man eine Kiste und viele Schulterpolster.

Spielanleitung
Man muss sich zwei Schulterpolster nehmen, dann stellt man sich in einer Schlange ungefähr 10 m von der Kiste entfernt auf. Das erste Kind läuft los, springt über die Kiste und wirft dabei die Polster in die Kiste.

Wir laufen so lange, bis die Polster alle sind.
Wir freuen uns über jeden Treffer, aber zählen sie nicht.

Idee: Sabrina, Oliver, Juliane, Jennyfer, Benjamin W., Jennifer
Schülerinnen und Schüler der Klasse 3 a
der Grundschule Rethen
30880 Laatzen

Luftballon übers Seil

Primarstufe

Material

ein Luftballon, Baustellenabsperrband zwischen zwei Fahnenstangen, für jedes Kind eine Papierrolle.

Spielanleitung

Auf jeder Seite des Baustellenabsperrbandes stehen Kinder, die sich den Luftballon zuspielen. Man hat zehn Punkte, und jedes Mal, wenn der Ballon mit der Hand berührt wird oder auf den Boden fällt, gibt es einen Punkt Abzug.
Wer zum Schluss keine Punkte mehr hat, der hat verloren.

Idee: Sieglinde Renz
Atriumschule
73660 Urbach-Süd

Hunde und Affen

Primarstufe

Material

Reifen, Bälle, Weichbodenmatten, Kästen

Spielanleitung

Fünf Hunde verteidigen drei Palmen (=Reifen) mit je fünf Kokosnüssen (Bälle). Die Affen (=restliche Klasse) versuchen, die Bälle zu rauben und in ihrem Speicher zu deponieren. Es darf jeweils nur ein Ball geraubt werden. Weichbodenmatten und kleine Kästen sind „Horre“ (Sicherheitszonen) für die Affen. „Abgeschlagene“ Affen müssen ins „Gefängnis“ (=große Kästen) hochklettern und oben sitzen bleiben, und zwar so lange, bis sie von einem Affen, der den Weg (zum Beispiel über den kleinen Kasten als Horre) zurückgelegt hat, durch Handschlag befreit werden.

Befreiung:

1. Handschlag
2. Muss der befreiende Affe den Gefangenen an der Hand zum kleinen Kasten (Halbmitte) geleiten. Erst dann ist er wieder frei.

Nach der Befreiung darf wieder mitgeraubt werden.
Das Spiel endet, wenn der Speicher voll ist bzw. alle Affen im Gefängnis sind.

Metschball

Übergreifend I 2-6 Spielerinnen/Spieler

Idee: Schülerinnen und Schüler der Klasse 2 b der Grundschule Neuende 26389 Wilhelmshaven

Voraussetzungen

Metschball ist ein Spiel für Halle, Rasen und Strand. Durch den großen, weichen Ball kann es in allen Altersgruppen mit gemischten Mannschaften gespielt werden.

Material

Zeitlupenball (60 – 80 cm Durchmesser); Volleyballfeld mit Netz oder Zauberschnur

Spielanleitung

Metschball ist ein Ballspiel für jung und alt. Es kann schon mit acht Jahren gespielt werden, aber auch noch mit 80 Jahren. Metschball hat das Spielfeld, das Pritschen und das Baggern vom Volleyball übernommen. Alle anderen Regeln sind vom Faustball.

Die Netzhöhe richtet sich nach der Größe der Spieler. Sie sollte auch bei Erwachsenen nicht höher als 2 m sein. Der Ball darf (sollte) im Feld dreimal gespielt werden – wie beim Volleyball und auch wie beim Faustball. Der Ball darf aber wie beim Faustball zwischen dem Zuspiel je einmal aufspringen.

Angabe ist 3 m vom Netz entfernt. Hierbei kann der Aufschläger den Ball von oben mit der Faust ins gegnerische Feld schlagen, er darf aber auch von unten mit dem Unterarm schlagen. Der Ball darf die Netzkante oder auch die Hallendecke berühren. Fehler ist, wenn der Ball nicht über das Netz geht, der Ball mehr als einmal aufspringt, der Ball außerhalb des Feldes aufspringt oder ein Spieler den Ball zweimal hintereinander berührt.
Ein Satz geht wie beim Volleyball bis 15. Es wird aber jeder Fehler gezählt. Die Mannschaft, die den Fehler gemacht hat, hat Angabe. Die aufschlagende Mannschaft sollte bei jeder Angabe die Positionen wie beim Volleyball wechseln.

Die Mannschaft, die zuerst 15 Punkte erreicht hat, ist Sieger. Bei Gleichheit der Punkte 14:14 wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis ein Unterschied von zwei Punkten erzielt ist. Eine Mannschaft besteht bei Anfängern aus sechs Spielern. Später sollte man mit vier Spielern auskommen. Bei sehr guten Spielern sollte ein Team aus nur zwei Spielern bestehen. Diese Spieler werden dann wirklich gefordert.

Völkerfußball

Übergreifend I mind. 4 Spielerinnen/Spieler

Idee: Klasse 5a Realschule Bisingen

Spielanleitung

Man braucht mindestens vier Leute, es können aber auch mehr sein! Wenn man genug Leute hat, zeichnet man ein Feld auf oder man markiert es. In dem Feld sollte genügend Platz sein. Nur die Grenzwächter dürfen den Ball in die Hand nehmen. Diejenigen, die im Spielfeld sind, dürfen den Ball nur mit den Füßen stoppen. Wenn der Ball aber abprallt, muss derjenige auch raus, wenn einer der Feldspieler die Hand nimmt, bekommen die Gegner den Ball.

Idee: Marius
Klasse 5a
Realschule Bisingen

Königslauf

Primarstufe I bis zu 10 Spielerinnen/Spieler

Spielanleitung

Man macht ein Wettrennen. Es dürfen bis zu zehn Spieler mitmachen. Wenn ein Spieler das Wettrennen zweimal gewinnt, ist er König. Aber wenn er das Rennen nur das erste Mal gewinnt und das zweite Mal nicht, dann fängt er ganz von vorne wieder an. Bis ein Spieler zweimal gewonnen hat, dann ist er König.

Dann nimmt ein Verlierer einen Ball. Der König muss jetzt den Ball bekommen oder die anderen fangen. Wenn er einen der Spieler fängt, ist der ausgeschieden, und wenn er alle fängt, erhält er den Ball (Krone) und hat damit gewonnen. Oder er kann auch den Ball (Krone) in der Luft auffangen. Die anderen Spieler müssen sich gegenseitig den Ball abspielen.

Bei fünf bis zehn Spielern darf der Ball nicht aufspringen. Bei zwei bis vier Spielern darf der Ball einmal aufspringen. Ab zwei Spieler, ohne den König, darf man erst spielen. Der König darf auch den Spieler fangen, der gerade den Ball in der Hand hat.

Idee: Timo Dotzauer, Benjamin Binder, Thomas Roller, Matthias Keilbach und Marc Metzner
Klasse 8
Realschule Bisingen

Volley-Basket

Sekundarstufe I 4 Spielerinnen/Spieler pro Mannschaft

Voraussetzungen

In der Mitte des Spielfeldes wird ein Strandkorb aufgestellt. Das Spiel wird mit vier Spielern pro Mannschaft gespielt.

Material

Ein Volleyball

Spielanleitung

Die insgesamt acht Spieler verteilen sich im Spielfeld; eine der beiden Mannschaften hat Anspiel. Beim Anspiel oder nach einem Treffer in den Korb wird außerhalb des Spielfelds eingespielt.

Man gebraucht die Abspielregeln des Volleyballs. Zwei Ausnahmen: Man darf auch mit dem Ball unterm Arm laufen oder ihn mit dem Fuß abgeben. Bei einem Foul gibt es einen Freiwurf, der am Spielfeldrand verrichtet wird.

Fouls: falsches Abspiel, Spieler mit Ball im Aus und die Körperfouls vom Basketball.

Bevor man einen Korb erzielt, muss der Ball viermal gepasst werden, so dass jeder Spieler den Ball einmal gehabt hat.

Die Spielzeit dauert 15 Minuten. Beide Mannschaften erzielen etwa gleich viele Treffer.

Auf dem Schulhof:
Man nehme einen Stock oder einen kleinen Ast. Als Ersatz für den Korb nimmt man einen Mülleimer oder einen Schachtdeckel. Alles andere bleibt gleich.

Paradox-Baseball

Sekundarstufe I 2Mannschaften

Idee: Klasse 8
Realschule Bisingen

Spielidee

Paradox an diesem vereinfachten Baseball-Spiel ist, dass die beiden Mannschaften nicht nur gegeneinander, sondern auch miteinander spielen müssen (siehe Spielregeln.) Miteinander bedeutet, dass der jeweilige Werfer der Feldpartei dem Schläger der Schlagpartei einen Ball (zum Beispiel Plastikfußball, alter Gymnastikball o.ä.) so zuwerfen muss, dass dieser ihn möglichst sicher trifft und ins Spielfeld schlagen kann.

Elemente des amerikanischen Baseball-Spiels sind im Paradox-Baseball enthalten:
Werfen, Schlagen, Laufen, Fangen und „Ausruhen“ in Stationen/Bases. Das komplizierte Regelwerk wurde aus nachfolgenden Gründen reduziert bzw. verändert:
Zeitaufwand/Spielregel-Erklärungen, Kooperation/Koedukation von Mannschaften, Verminderung der Verletzungsgefahr/alternative Spielgeräte gegenüber echten Baseball-Sportgeräten, Spielmöglichkeiten in großen Sportklassen, gesicherte Spielaktionen durch großen Ball usw.!

Spielanleitung

Die Schlagmannschaft steht hinter einer Langbank im home. Die Feldmannschaft ist im Feld verteilt. An den Längsseiten (ggfs. nur an den Eckpunkten des Spielfeldrandes) liegen Turnmatten (Bases), auf denen sich die Läufer der Schlagmannschaft „ausruhen“ dürfen.

Der Schläger der Schlagmannschaft (stehend auf einer Turnmatte) darf nicht laufen (im Spieleifer werfen Schläger sonst diesen unkontrolliert weg). Der Werfer der Feldmannschaft muss dem Schläger den Ball mit beiden Händen von unten in einer Flugkurve so zuwerfen, dass dieser ihn treffen und schlagen kann.

Hinweis: Trifft der Schläger den Ball nach dem zweiten Zuwurf nicht, wird er ausgetauscht, oder die Feldmannschaft erhält einen Punkt, bzw. die Feldmannschaft wechselt mit der Schlagmannschaft (vorherige Spielregelvereinbarung).

Gemäß Spielidee sollten daher die jeweiligen Mannschaften treffsichere Schläger bzw. tolerante Zuwerfer nominieren (Wechsel der Schläger/Werfer beispielsweise jeweils nach fünf Zuwürfen/Abschlägen).

Nachdem der zugeworfene Ball vom Schläger ins Feld geschlagen wurde, starten immer zwei Läufer zu den einzelnen „Ausruhstationen“, laufen zurück zum Home.

Die Spieler der Feldpartei müssen den geschlagenen Ball fangen und so schnell wie möglich zu einem Fänger der Feldmannschaft – stehend auf einem kleinen Kasten, versehen mit Minipapierkorb oder Markierungskegel – zurückspielen, so dass dieser ihn fangen und zum Werfer zurückspielt. Der Fänger darf nicht vom Kasten; die Feldspieler dürfen nicht mit dem Ball laufen.

Ansonsten gelten alle bekannten Regeln des Brennball-Spiels, wobei auch nach Zeit gespielt wird.

Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Punkten; sollte ein Läufer der Schlagpartei alle „Ausruhstationen“ durchlaufen, bevor der Fänger im Ballbesitz ist, erhält er nicht nur einen, sondern zehn Punkte für seinen Lauf zurück zum Home.

Anmerkung:
Sollte kein Baseballschläger vorhanden sein, werden drei Gymnastikstäbe in der Mitte und an den Enden mit Klebeband umwickelt!

Idee: Klasse 8
Realschule Bisingen

Partei-Schlagball

Sekundarstufe I 2 Mannschaften

Spielidee

Im Unterschied zum Brennball, wo der geworfene Ball zu einem Fänger der Feldmannschaft, an einem Kreis (Gymnastikring) stehend, möglichst schnell zurückgespielt werden soll, muss die Feldmannschaft versuchen, die Läufer der Schlagballmannschaft beim Durchlaufen des Feldes abzuwerfen. Gelingt dies, erfolgt ein Wechsel zwischen der Feld- und Schlagball-Mannschaft. Ähnlich wie beim Brennball gibt es für die Läufer eine Ruhezone (dicke Schaumgummimatte), gegenüber der Schlagzone (Langbänke), also an der anderen Hallenstirnseite.

Der Reiz des Spiels ergibt sich auch dadurch, indem der/die Schläger/in überlegen muss, wohin der Ball (Volleyball/Gymnastikball) per Faustschlag ins Spielfeld geschlagen wird; insbesondere dann, wenn sich schon Mitspieler in der Ruhezone befinden, die aber zurücklaufen müssen, um Punkte zu sammeln.

Partei-Schlagball eignet sich besonders für große Sportklassen (zum Beispiel zwölf oder mehr Spieler pro Mannschaft, entweder in der Turnhalle oder auf dem Sportplatz (s. Spielvariante).

Spielanleitung

Zwei Mannschaften (zehn oder mehr Spieler, durchlaufend nummeriert, damit nicht immer die gleichen Spieler aufschlagen) spielen gegeneinander; vor Spielbeginn wird per Los festgelegt, welche Mannschaft zunächst als Schlagpartei spielt. Der Ball wird ins Spielfeld geschlagen; danach läuft der Schläger/die Schlägerin mit zwei weiteren Mitspielern möglichst schnell, ggf. im Zick-Zack, durch das Spielfeld zur Ruhezone und möglichst beim nächsten Aufschlag zurück zur Schlagzone.

Aufgabe der Feldpartei-Spieler ist es, die Durchläufer beim Hin- und Rücklauf abzuwerfen.
Wichtig dabei ist, dass der Fänger/die Fängerin nicht mit dem gefangenen Ball laufen, sondern entweder ein Abwurf versucht; besser noch, den Ball zu günstig stehenden Mitspielern zuspielt zwecks Abwurf. Auch diese Ballbesitzer dürfen jedoch nicht mit dem Ball laufen.

Gelingt kein Abwurf, erhält die Schlagpartei wieder den Ball, so dass drei weitere Spieler gemäß Zahlenfolge per Aufschlag laufen bzw. die Mitspieler aus der Ruhezone zurücklaufen.

Erreichen sie diese ohne Abwurf, erhalten sie pro Läufer einen Punkt. Gelingt es einem Mitspieler, das Feld per Hin- und Rücklauf ohne Stopp in der Ruhezone (Handschlag auf die dicke Schaumgummi-Matte) ohne Abwurf zu durchlaufen, erhält er zehn Punkte. Gelingt der Feldpartei ein Abwurf, erfolgt ein Wechsel; sie wird zur Schlagpartei!

Partei-Schlagball wird nach Zeitvorgabe pro Mannschaft (etwa zehn Minuten) gespielt; Sieger ist die Mannschaft, die die meisten Punkte erreicht hat.

Spielvariante

Auf dem Sportplatz wird ein großes Feld mit Speeren an den Eckpunkten markiert. Der Ball kann entweder geworfen oder mit dem Fuß ins Feld gespielt werden (Hand-Fußball). Weitere „Ruhezonen“ können an den Feldlängsseiten mit Fahnenständen oder Pylonen eingerichtet werden. Eine Fahnenstange kann zusätzlich im Spielfeld aufgestellt werden; wird diese von einem Läufer beim Hin- oder Rücklauf berührt per Hand, ohne dass der Läufer abgeworfen wurde, erhält er zusätzlich „Risiko-Punkte“ nach Vereinbarung (Spielverlauf wie oben beschrieben).

Basket-Brett-Ball

Sekundarstufe I mind. 12 Spielerinnen/Spieler

Idee: Christian Wolff
Schüler der Klasse 6 a des
Elisabeth-von-Thüringen-Gymnasiums
50937 Köln

Spielidee

Nicht der regelgerechte Korbwurf wie beim Basketball-Spiel, sondern das Treffen des Basketballbretts führt zum Punkterfolg, vorausgesetzt, die „Brett-Verteidiger-Mannschaft" fängt den Basketball nicht, nachdem er von der „Angreifer-Mannschaft" möglichst fest auf das Basket-Brett geworfen wurde, von diesem abgeprallt ist und den Turnhallenboden berührt hat.

Um das Auffangen des Basketballs seitens der Verteidiger zu erschweren, ist es spieltechnisch für die Angreifer ratsam, den Ball nicht direkt von vorne, sondern von der Seite an das Basketbrett zu werfen.

Spielanleitung

Analog Basketball, jedoch zwei Sechser-Teams (Mannschaftsbänder); in großen Sportklassen können – wie beim Eishockey – je zwei Sechser-Teams pro Mannschaft gebildet werden, indem entweder nach Zeitvorgabe oder Punkterfolge (drei Punkte pro Team) das jeweilige Spielteam komplett ausgetauscht wird.

Natürlich können auch acht Spieler pro Mannschaftsteam spielen; generell ist es sinnvoll, indirekte Druckwurfpässe beim Abspiel des Balls auszuführen (Hinweis seitens Sportlehrer).
Wenn der Ball nach dem Abprall vom Basketbrett von der Verteidiger-Mannschaft gefangen wird, muss dieser von der Stirnseite der Halle/Spielfeld ins Spiel gebracht werden; dies gilt auch bei Punkterfolg der Angreifer-Mannschaft, wenn der Ball den Turnhallenboden berührt.

Bei koedukativen Sportgruppen (beispielsweise drei Girls, drei Boys pro Mannschaftsteam) können folgende Zusatzspielregeln vereinbart werden: mindestens zwei Girls müssen pro Angriff, bevor der Ball an das Basketbrett geworfen wird, in Ballbesitz gewesen sein. Führt ein „Girl-Brettwurf" zum Punkterfolg, dann zählt dieser doppelt!
Nur die Team-Girls können in einem Durchgang (siehe oben Teamwechsel) pro Gesamtmannschaft punkten.

Hinweis:
Dadurch wird verhindert, dass nur die „Macho-Vereinsbasketball" (!) Punkte für ihr Team erzielen.

Spielvariante

Der Reiz des Basket-Brett-Spiels erhöht sich, wenn anstelle des Basketballs ein Rugby-Ball verwendet wird. Dieser hat andere Flug- und Abpralleigenschaften vom Basketbrett. Beim Abspiel des Rugyballs gilt dann eine Fünf-Schritt-Regel unter den obigen Basketball-Regeln, insbesondere aber auch bezüglich der Zusatzregeln bei koedukativem Sportunterricht.

Hinweis:
Da mittlerweile auch Schüler im Besitz von Rugybällen sind, werden diese aufgefordert, die Bälle zum Sportunterricht mitzubringen. In einer Aufwärmphase (gegenseitiges Zuspiel) sollten die Schüler mit dem Ball vorab vertraut werden.

Idee: Klasse 8 b der Förderschule
Steinbeker Marktstraße
22117 Hamburg

Merkball

Übergreifend I mind. 8 Spielerinnen/Spieler

Material
Schaumstoffball

Spielanleitung
Herr Krause erklärte uns, dass Merkball so ähnlich geht wie Jägerball. Alle Schüler laufen durch die Halle. Der Lehrer wirft einen Schaumstoffball (Volleyballgröße) in die Halle.

Wer von uns als erster den Ball aufnehmen kann, versucht durch einen gezielten Wurf einen anderen Schüler abzubacken. Dabei darf der Werfer nicht mehr als drei Schritte mit dem Ball in der Hand laufen. Wird kein Schüler getroffen, kann jeder von uns versuchen, den Ball aufzunehmen und einen Mitschüler zu treffen. Wird ein Kind abgebackt, muss es sich genau an der Stelle auf den Boden setzen, wo es getroffen worden ist. Dieser Schüler muss sich „merken“, wer ihn abgebackt hat. Wird nämlich dieser Schüler abgebackt, darf man wieder aufstehen und mitspielen.

Später hatten wir dann noch die Idee, dass abgebackte Schüler außerdem wieder mitspielen dürfen, wenn sie einen vorbeirollenden Ball – ohne sich vom Platz fortzubewegen – festhalten oder fangen können. Diese Regel hat sich bewährt, weil wir schneller wieder mitspielen können. Sollten trotzdem nur noch drei Spieler im Spiel sein, dürfen diese dann fünf Schritte mit dem Ball laufen. Sind es gar nur noch zwei Schüler, so dürfen diese dann zehn Schritte mit dem Ball laufen.

Meistens geht das Spiel erst zu Ende, wenn es klingelt. Keiner von uns hat es bis jetzt geschafft, alle anderen abzubacken. Aber das finden wir gerade gut an diesem Spiel.

Idee: Klasse 8 b der Förderschule
Steinbeker Marktstraße
22117 Hamburg

Irrgarten-Ticken

Übergreifend I mind. 8 Spielerinnen/Spieler

Material
4 große Turnkästen

Spielanleitung
Wir stellen vier große Turnkästen in das Spielfeld. Es werden drei bis fünf Spieler ausgesucht, die nacheinander versuchen werden, so viele Schüler wie möglich innerhalb von 30 Sekunden zu fangen. Der Fänger darf auch über die Kästen springen/flanken, die anderen Schüler, die vor ihm weglaufen, dürfen nur an den Kästen vorbei- oder herumlaufen.

Wer getickt wurde, muss sich schnell auf die Bank setzen. Nach den 30 Sekunden zählt der Fänger die abgetickten Schüler und spielt bei dem nächsten Fänger auch im Spielfeld mit.
Hat jeder Fängerkandidat seinen Fangversuch beendet, wird der Sieger (wer die meisten Schüler geticket hat) ermittelt.

Hinweis:
Als wir noch kleiner waren, haben wir statt der großen die kleinen Kästen genommen.

Spinne

Sekundarstufe

Idee: Klasse 5 des Landschulheims am Solling 37603 Holzminden

Spielidee

Abschlagspiel mit Fängern (Spinne) und Gejagten (Fliegen) auf einem begrenzten Spielfeld, gefangene „Fliegen“ müssen ins „Spinnennetz“ (hintere Begrenzungslinie des Spinnenfeldes) und können dort befreit werden.

Spielanleitung

In einem Spielfeld befinden sich auf der einen Seite die Spinnen (wenigstens zwei), auf der anderen Seite die Fliegen. Die Spinnen dürfen mit zwei großen Schrittsprüngen über die Mittellinie in das Fliegenfeld springen und dabei versuchen, Fliegen zu fangen.

Die Fliegen dürfen sich überall frei bewegen, auch im Feld der Spinnen. Die Spinnen dürfen nur in ihrem Feld frei laufen. Ist eine Fliege gefangen, so kommt sie in das Spinnennetz, in den Raum hinter der rückwärtigen Linie des Spinnenfeldes. Die anderen Fliegen versuchen nun, die gefangenen Fliegen durch Abschlagen aus dem Spinnennetz zu befreien, was die Spinnen natürlich versuchen zu verhindern.

Ziel

Das Spiel endet, wenn alle Fliegen gefangen sind.

Spielfeld

Das Spielfeld sollte durch Ausnutzung der Bodenmarkierungen bestimmt werden. Wichtig ist, dass das Fliegenfeld etwa so tief sein sollte, dass die Spinnen mit zwei Schrittsprüngen noch so eben die ganz hinter stehenden Fliegen abschlagen können, da ansonsten das Spiel nicht in Gang kommt.

Mitspieler

Zwei oder mehr Spinnen, beliebig viele Fliegen. Während des Spiels können die Kinder die Rollen wechseln, oder es können je nach Spielverlauf zusätzliche Spinnen eingesetzt werden.

Variation:

Tarantel auf dem Schatz

Spielverlauf wie oben, jedoch erhalten die Spinnen einen „Schatz“ (im Spinnennetz steht ein kleiner Kasten umgestülpt, in dem Sandsäckchen, kleine Schaumstoffbälle, Papierkugeln etc. liegen), den die Fliegen zu stehlen versuchen. Die Fliegen dürfen jeweils nur ein Teil herausnehmen und müssen dieses mit einem Joghurtbecher in ihre eigene „Schatzkammer“ transportieren (kleiner Kasten an der rückwärtigen Linie des Fliegenfeldes). Dabei dürfen die Spinnen wie zuvor die Fliegen fangen. Wird eine Fliege mit Schatz gefangen, gehört der Schatz wieder den Spinnen, und die Fliege muss in das Spinnennetz. Eine dort befreite Fliege darf einen Schatz mitnehmen auf der Flucht aus dem Spinnennetz. Eine gefangene Fliege kann von den anderen Fliegen durch einen eroberten Schatz freigekauft werden.

Das Spiel endet, wenn entweder alle Fliegen gefangen sind oder der gesamte Schatz der Taranteln von den Fliegen gestohlen wurde.

Idee: Klasse 6 des Landschulheims am Sollingen 37603 Holzminden

Frisbeespiele

Übergreifend

1. Frisbeehandball

Voraussetzungen
Handballfeld, zwei Handballtore

Spielanleitung
Wie beim Handball, nur mit Frisbeescheibe. Mit Frisbee darf nicht gelaufen werden. Handballkreis ist maximale Abwurflinie auf das Tor; die Spieler/innen dürfen aber in den Kreis hineinlaufen (ein Rückpass aus dem Kreis ist also möglich).
Foul:

- auf Spieler/innen mit dem Frisbee werfen oder schlagen
- Gegenspieler berühren

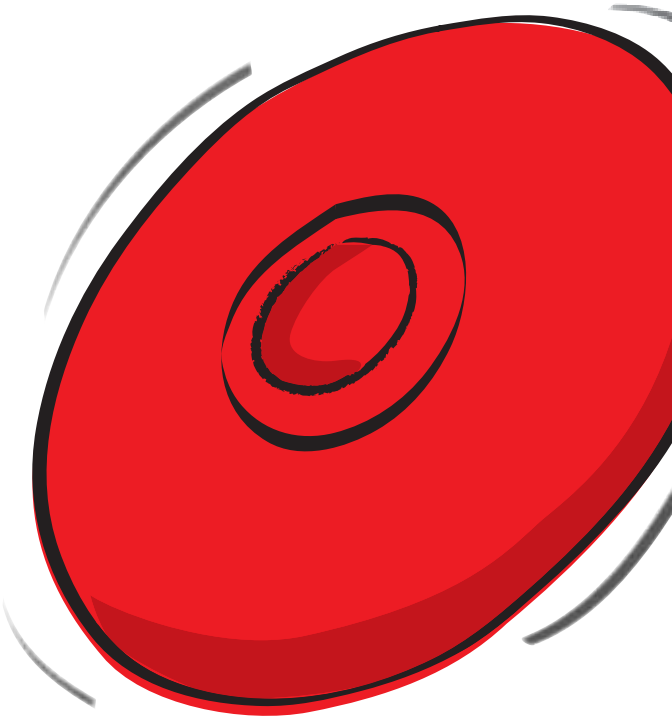
Der Mindestabstand zu der Person, die den Frisbee hat, beträgt 1 m. Der Torwart kann fest sein, muss aber nicht.

2. Frisbeebrennball

Spielanleitung Variante a
Spielverlauf wie beim Brennball, wobei Matten die Freimale der Läufer bilden und die beiden Handballtore den „Pott“ der Feldspieler. Die Läufer bekommen einen Punkt für jede erfolgreiche Runde, zwei Punkte für eine Umrundung des Feldes bei einem Wurf. Die Feldspieler bekommen für das Fangen der Scheibe einen Punkt. Das Spiel wird entweder auf jeder Seite nach Zeit gespielt, dann wird für einen „Verbrannten“ ein Punkt der Läufer abgezogen oder es wird nach drei „Verbrannten“ die Seite gewechselt und eine Gesamtspielzeit festgelegt. Sieger ist die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Spielanleitung Variante b
Spielverlauf wie oben, allerdings liegen zwischen den Freimalen (Matten) Hindernisse, die von den Läufern überwunden werden müssen. Läufer sind „verbrannt“, wenn sie die Hindernisse nicht regelgerecht überwinden oder sich noch auf ihnen befinden, wenn die Feldspieler die Frisbeescheibe in den „Pott“ (Handballtor) gebracht haben.

Als Hindernisse können Kastentreppen, Minitrampolin mit Weichboden, hintereinander stehende Kästen (längs/quer) oder Böcke, Schaukelringe, Taue mit „Wassergraben“ (Weichboden) oder Bänke dienen. Die an diesen Hindernissen zu absolvierenden Bewegungen/Übungen können vorher abgesprochen werden und somit als regelgerechtes Überwinden gelten.



Fubatiball

Übergreifend

Idee: Klasse 6 des Landschulheims am Sollingen 37603 Holzminde

Fu=ßball
Ba=sketball
Ti=schtennis

Regel 1
Spielidee

Fubatiball wird von zwei Mannschaften mit jeweils vier bis sechs Spielern (je nach Hallengröße) gespielt. Es ist die Absicht jeder Mannschaft, den Softball (Durchmesser 9 cm) mit einem Tischtennisschläger vor das Basketballspielbrett einschließlich Korb und Netz des Gegners zu spielen und die andere Mannschaft daran zu hindern, sich in den Besitz des Balls zu setzen oder Torerfolge zu erzielen. Mit dem Ball darf Fußball gespielt werden, wenn er auf dem Boden liegt. Wird der Ball mit dem Schläger gespielt, gelten die Regeln des körperlosen Spiels.

Regel 2
Spielfeldabmessungen

Das Spielfeld ist die gesamte Turnhalle. Es gibt kein Aus.

Strafschlag und Strafschlagmarkierung

Regelübertretungen werden mit einem Strafschlag geahndet. Die Strafschläge werden von einem Eckpunkt der Volleyballgrundlinie direkt ausgeführt.

Regel 3
Torerfolg

Als Torerfolg gilt das Berühren des Balls von Basketballspielbrett, Korb und Netz.

Regel 4
Das Spiel des Balls

1. Der Ball darf nicht mit der Hand berührt werden.
2. Liegt der Ball auf dem Boden, darf Fußball gespielt werden (nach Fußballregeln)
3. Wird mit dem Ball gedribbelt, darf der ballführende Spieler nicht berührt werden (körperloses Spiel nach Basketballregeln)
4. Dribbeln. Der Ball muss im Gehen oder Laufen sichtbar auf dem Schläger tippen.

Regel 5
Verhalten zum Gegner

1. Torschüsse dürfen nur durch Ausholbewegung vor dem Körper durchgeführt werden.
2. Bei hohen Bällen ist das Schlagen nach dem Ball in der Nähe des Gegners verboten.
3 Zwecks Mannschaftsunterscheidung klebt Mannschaft A auf beiden Seiten ihrer Schläger eine weiße Markierung.

Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft