



Grundwissen für Übungsleiter

> Heft 7

Spiele, Spiele, Spiele

Praxishandbuch für Jugendleiter und Übungsleiter

**Sport
jugend**
Sachsen

Landes
**sport
bund**
Sachsen



Hier ist
Sport zu Hause.

Impressum:

Herausgeber: Sportjugend Sachsen |
Goyastraße 2d | 04105 Leipzig
Redaktion: Janine Stock | Landessportbund
Sachsen | fon: 0341 2163162
Autoren: Janine Stock | Steffen Buschmann |
Susann Peters
Layout: Ute Schletter
Druck: DS Druck-Strom GmbH
Vertrieb: Sportjugend Sachsen |
Goyastraße 2d | 04105 Leipzig
Auflage: 3. Auflage | 2.000 Exemplare
Preis: 3,20 Euro

Nachdruck, fotomechanische Wiedergabe –
auch auszugsweise – nur mit ausdrücklicher
Einwilligung des Herausgebers.
Leipzig, 2014

Inhalt

1. Spiele und Spielen im Breitensport.....	4
2. Wichtige Hinweise für den Spielleiter	5
3. Hinweise zur Anwendung der Spiele	6
4. Spiele zur Paar- und Gruppenbildung	7
5. Spieleammlung	9
5.1. Spiele zum Kennenlernen/Anfang/Einstieg	9
5.2. Kleine Spiele	17
5.3. Gesellige Spiele	33
5.4. New Games	41
5.5. Spiele mit Alltagsmaterialien	46
5.6. Spiele mit Kleingeräten	53
5.7. Schwungtuchspiele.....	60
5.8. Spiele im Wasser.....	64
5.9. Spiele im Winter.....	72
5.10. Entspannende Spiele	74
5.11. Erdballspiele.....	77
6. Literatur- und Internethinweise.....	80
7. Spieleverzeichnis	83

1. Spiele und Spielen im Breitensport

„Jedes Spiel ist seinem Wesen nach Bewegung, jede Bewegung kann zum Spiel werden.“

(K. Paschen 1958)

„Die Hauptaufgabe bei der Vermittlung von Spielen ist das Hinüberbringen von Spielerlebnis, Freude, Spaß und fairer Spielhaltung beim spielerischen Bewegen, den vielfältigen Wettbewerben und Vergleichen unter den Bedingungen und Erfordernissen des jeweiligen Anwendungsbereiches vom Vorschulalter bis zum Seniorensport.“

(Döbler, Kleine Spiele 1998).

Durch den Spielgedanken und die Spielregeln erkennt der Spieler, dass wirkliches Spiel ohne enge Beziehungen zu den Mitspielern nicht möglich ist. Wenn die Spieler Freude am Spiel haben und den Spielgedanken bestmöglichst verwirklichen wollen, so braucht einer den anderen. Die Handlungen innerhalb der Gruppe müssen aufeinander abgestimmt werden. Spiele haben Einfluss auf soziales Verhalten, Fairness, Individualität, Kreativität, Ehrlichkeit und Disziplin der Spieler. Die Bewegungsspiele wirken besonders auf den menschlichen Organismus. Stets werden dabei die konditionellen und koordinativen Fähigkeiten beziehungsweise Fertigkeiten in komplexer Art und Weise angesprochen. Im Breitensport ist der Wert der Spiele unbestritten. Ob beim Kennenlernen, bei der Erwärmung oder dem Hauptteil einer Übungsstunde – die Einsatzmöglichkeiten der Spiele sind äußerst vielfältig und sie können jederzeit in lockerer Form in allen Bereichen des Übungs- und Trainingsbetriebes eingesetzt werden.

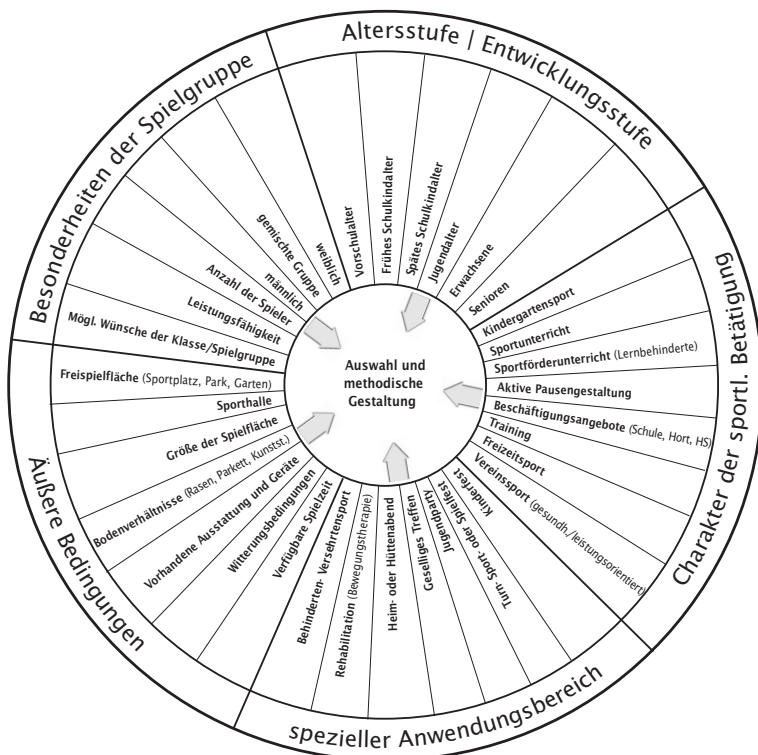
2. Wichtige Hinweise für Spielleiter

Exakte Vorplanung

Bei der Spielauswahl ist zu beachten: Wie hoch ist die Anzahl und das Alter der Spieler? Welche Beziehungen bestehen innerhalb der Gruppe der Spieler? Welches Ziel soll mit dem Spiel erreicht werden? Welche örtlichen Gegebenheiten und Materialien sind vorhanden? Wie viel Zeit steht zur Verfügung? Welche Reihenfolge der Spiele sollte gewählt werden, wenn mehrere Spiele zum Einsatz kommen? Was für Probleme könnten auftreten?

Rahmenbedingungen für Auswahl und methodische Gestaltung

Döbler, E. & H.: Kleine Spiele. Sportverlag 1998



Spiellaune schaffen

Voraussetzung dafür ist eine hohe Motivation des Spielleiters. Dabei muss es ihm gelingen, die Begeisterung der Spieler für das Spiel zu wecken. Dies ist schwierig, wenn neue Spiele ausprobiert werden sollen. Günstige Umfeldbedingungen tragen zu guter Spiellaune bei.

Spielleiterverhalten

Der Spielleiter sollte bei der Erklärung und Durchführung ansprechende, alters- und gruppengemäße Sprachformen, Mimik und Gestik einsetzen. Nach der Durchführung der Spiele sollte jeweils ein kurzer Rückblick erfolgen, inwieweit die Zielstellung erreicht wurde und wie die Mitspieler reagiert haben. Dabei ist Wert auf kooperatives Verhalten zu legen.

Anlage einer Spielesammlung auf Kartei

Günstig ist die Anlage einer Spielesammlung auf Karteikarten gleicher Größe, die fortlaufend ergänzt werden können und die einzeln aus der Kartei oder dem Archiv entnommen werden können. Auf der jeweiligen Karteikarte sollten vermerkt sein: Name des Spieles, mögliche Spielerzahl, Alter der Spieler, Beschreibung des Spieles, Umfeld, Materialien, evtl. Skizze und Varianten.

3. Hinweise zur Anwendung der Spiele

Die folgenden ausgewählten Spiele sind meist ohne besondere Vorbereitung und mit geringem Materialaufwand mit fast allen im Breitensport anzutreffenden Altersgruppen spielbar. Alle in der Broschüre beschriebenen Spiele können natürlich beliebig variiert werden. Der Fantasie und Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Bei Erwachsenen, insbesondere bei Gruppen, bei denen zum ersten Mal Kennlern- bzw. Einstiegsspiele durchgeführt werden sollen, ist es notwendig, Sinn und Ziel der Spiele zu erläutern sowie auf die Einsatzmöglichkeiten dieser Spiele im Kinder- und Jugendbereich hinzuweisen.

4. Spiele zur Paar- und Gruppenbildung

Möglichkeit 1: Die Hälfte der Gruppe verlässt den Raum. Jeder der Zurückgebliebenen legt einen persönlichen Gegenstand (Mütze, Kugelschreiber, Schmuck, Schal, Schlüsselbund usw.) auf den Tisch. Nun kehren die restlichen Gruppenmitglieder zurück in den Raum und entscheiden sich jeweils für einen der Gegenstände auf dem Tisch. Dessen Besitzer ist der Übungspartner.

Möglichkeit 2: Alle Spieler erhalten Zettel, auf denen Personen stehen, die jeweils mit einem Partner ein berühmtes Paar bilden (z.B. Asterix und Obelix, Fix und Foxi, usw.). Jeder macht sich nun auf die Suche nach seinem passenden Partner.

Möglichkeit 3: Zerschnittene Fotos oder Bilder werden gemischt und an die Spieler verteilt. Je nachdem wie groß die zu bildenden Gruppen sein sollen, werden die Bilder in die entsprechende Anzahl Einzelstücke zerschnitten. Die Spieler sollen nun die ursprünglichen Zusammenhänge wiederherstellen.

Möglichkeit 4: Familie Meyer: Je nach Anzahl der gewünschten Mannschaften und der geplanten Mannschaftsstärke werden Zettel vorbereitet. Innerhalb einer Mannschaft gibt es z.B. Vater Meyer, Mutter Meyer, Sohn Meyer, Opa Meyer usw. Damit verschiedene Mannschaften entstehen wird der Name „Meyer“ noch in anderen Varianten aufgeschrieben, z.B. Maier, Mayr, Meier, Mayer usw. Die Zettel werden dann verdeckt gezogen und die Spieler sollen sich in ihrer Familie zusammenfinden. Auch möglich mit Schmidt, Schmitt, Schmied etc.

Möglichkeit 5: Internationales Begrüßungsspiel: Auf je zwei Zettel werden verschiedene internationale Begrüßungsrituale kurz notiert. Die Mitspieler ziehen verdeckt einen Zettel und müssen nun alle auf einmal das beschriebene Begrüßungsritual vormachen und danach ihren Partner finden.

Zum Beispiel:

Inder:	mit gefalteten Händen verbeugen
Chinesen:	mit aufeinanderliegenden Händen verbeugen
Russen:	Bruderkuss
Araber:	scharf „aufeinander zureiten“ und dann abrupt stoppen
Mohammedaner:	„Salam“, mit der rechten Hand von der Stirn bis zum Nabel streichen
Eskimo:	Nasen aneinander reiben
Haiti:	überlanges Händeschütteln mit Verbeugungen
Spanien:	auf die Wange küssen
Mexiko:	Brust an Brust sich auf die Schulter klopfen

Weitere Begrüßungsformen:

- Tiere nachahmen: auf je zwei Zettel werden verschiedene Tiere notiert (diese sollten auch nachahmbare Laute von sich geben). Die Mitspieler ziehen verdeckt einen Zettel und müssen nun alle auf einmal das genannte Tier mit einem typischen Laut nachmachen und so ihren Partner finden.
- Berufe pantomimisch darstellen: auf je zwei oder mehr Zettel werden verschiedene Berufe notiert. Die Mitspieler ziehen verdeckt einen Zettel und müssen den aufgeschriebenen Beruf alle auf einmal pantomimisch darstellen und danach ihren Partner finden.

5. Spielesammlung

5.1. Spiele zum Kennen lernen/Anfang/Einstieg

Kennenlernspiele sollen die Möglichkeit bieten, sich zu Anfang eines Seminars, einer Ferienfreizeit oder zu Beginn einer (neuen) Übungsgruppe in lockerer Form kennen zu lernen, Bindung und Vertrauen sowie eine gelöste Atmosphäre zu schaffen. Die übliche Vorstellung der Spieler (ich heiße ... und komme aus ...) ist meist recht langweilig, die Namen prägen sich nicht ein und Bewegung spielt keine Rolle. Mit Kennenlernspielen wird nicht nur das „Gehirn aktiviert“, sondern die meisten Spiele beinhalten auch vielseitige Bewegungsaufgaben.

Am liebsten esse ich

Spieler:	max. 25
Ziel:	namentliches Kennenlernen
Alter:	ab 13/14 Jahren
Material:	-
Dauer:	ca. 15-20 Minuten (abhängig von Teilnehmerzahl)

Beschreibung: Die Spieler sitzen oder stehen im Kreis. Nacheinander nennt jeder seinen Vornamen und eine Speise, die mit dem gleichen Buchstaben des Vornamens beginnt. „Ich heiße Janine und esse gern Jägerschnitzel (mit Joghurtsoße).“ Der nächste wiederholt Namen und Speise des Vorgängers und fügt seine Angaben hinzu. Der nächste wiederum stellt alle seine Vorgänger vor, nennt seinen Namen und die Speise und so geht es weiter bis der letzte das „Glück“ hat, alle vorzustellen (à la „Ich packe meine Koffer und nehme ... mit“).

Variation: Vorstellung mittels bestimmter Bewegung: Namen sagen und Sportart mit einer Bewegung pantomimisch darstellen, der nachfolgende Spieler wiederholt das und fügt seinen Namen und Bewegung hinzu und so weiter.

Atomspiel

Spieler:	10-25
Ziel:	Kennenlernen, Warming-up
Alter:	ab Grundschulalter
Material:	eventuell Musikanlage
Dauer:	10-15 Minuten

Beschreibung: Die Spieler bewegen sich als „Atom“ gehend, laufend, hüpfend, zügig oder langsam, kreuz und quer durch die Halle bzw. einen abgegrenzten Raum. Auf ein Zeichen des Spielleiters (Zuruf, Musikstopp, ...) bilden die Atome ein Molekül (Spielleiter nennt oder zeigt die Anzahl der Atome) und stellen sich dem Nächststehenden mit Namen vor. Auf Zuruf oder Musikbeginn lösen sich die „Moleküle“ dann wieder. In den folgenden Durchgängen tauschen sich die Spieler dann z. B. über ihre Vornamen, Hobbys, Sportarten etc. aus.

Variation: „Moleküle“ können sich auf unterschiedliche Weise bilden: es finden sich alle die zusammen, die in der ersten Jahreshälfte Geburtstag haben, alle die kurze Hosen anhaben, alle die eine Ballsportart spielen ...

Hinweise: zwischen den „Molekülbildungen“ sollten die Fortbewegungsarten immer wieder variiert werden.

Autogrammjagd

Spieler:	10-25
Ziel:	näheres Kennenlernen
Alter:	ab 12 Jahren
Material:	vorbereitete Unterschriftenliste und Stifte
Dauer:	10-15 Minuten

Beschreibung: Jeder Spieler erhält eine Liste und soll durch Befragen der anderen Spieler versuchen hinter jeder Behauptung eine Unterschrift zu erhalten. Die Spieler dürfen unter-

schreiben, wenn die Behauptung zutrifft. Man darf maximal zweimal unterschreiben.

Variante: Kennenlern-Bingo

Hinweise: Der Spielleiter kann in der Auswertung auf die eine oder andere Besonderheit der Spieler eingehen.

Unterschriftenliste

Ich kann gut singen:	 <i>Peter</i>
Ich habe dasselbe Sternzeichen wie du:	
Ich habe mehr als zwei Geschwister:	
Mein Vorname hat sechs Buchstaben:	
Ich fahre gern Ski:	
Ich habe im Sommer Geburtstag:	 <i>Nele</i>
Ich engagiere mich im Verein:	
Mit mir kann man „Pferde stehlen“:	

Kennenlern – ABC

Spieler:	10-30
Ziel:	Kennenlernen, Warming-up
Alter:	alle Altersklassen
Material:	-
Dauer:	10-15 Minuten

Beschreibung: Alle Spieler müssen sich entsprechend eines vorgegebenen Kriteriums in einer Reihe ordnen. Sie bekommen keine Hilfsmittel. Es muss immer wieder nachgefragt werden. Kriterien können sein: alphabetisch nach Vornamen oder Nachnamen, nach Gewicht, Körpergröße, Schuhgröße, vom Jüngsten zum Ältesten nach Alter oder Geburtstag, Entfernung zum Heimatort, Augenfarbe usw.

Variation: Die Spieler können in zwei oder mehr Teams eingeteilt werden und gegeneinander spielen. Das Team, das die Aufgabe am schnellsten und richtig gelöst hat, bekommt einen Punkt.

Namennetzwerk/Namenssoftball

Spieler:	max. 20
Ziel:	Namen lernen, Namen festigen
Alter:	ab 12 Jahren
Material:	ein oder mehrere Bälle
Dauer:	10-15 Minuten

Beschreibung: Alle Spieler, auch der Spielleiter, stehen in Kreisaufstellung. Der Spielleiter wirft den Ball einem Spieler zu und nennt dabei den Namen des Spielers. Dieser wiederum wirft einem anderen Spieler seiner Wahl den Ball zu und nennt dessen Namen. Dies geht solange bis alle einmal den Ball gefangen und geworfen haben. Man kann nur einmal „angespielt“ werden. Nun fädelt sich das Netzwerk wieder auf, indem der letzte Spieler den Ball wieder demjenigen zuwirft von dem er ihn bekommen hat. Dieser wirft ihn dann auch wieder zurück, solange bis der Spielleiter wieder den Ball hat. Dabei darf nicht vergessen werden, den Namen zu nennen. Dieses Spiel sollte zunächst langsam gespielt werden und wenn es dann zügig geht, kann ein zweiter Ball hinzugenommen werden.

Variation 1: Es wird nur mit einem Ball gespielt. Man muss aber jetzt seinem geworfenen Ball nachlaufen, dabei nicht vergessen den Namen zu rufen und das Ganze dann auch wieder zurück bis wieder jeder an seinem Platz steht.

Variation 2: Ein Spieler befindet sich in der Mitte der Kreisaufstellung und wirft den Ball senkrecht in die Höhe. Gleichzeitig ruft er laut den Namen eines Mitspielers. Dieser muss versu-

chen den Ball zu fangen bevor er den Boden berührt. Gelingt ihm das nicht, muss er in den Kreis.

Variation 3: Die Gruppe steht im Kreis. Ein Spieler hält das Ende eines Wollknäuels fest, sagt: „Mein Name ist ...“, wirft das Wollknäuel einem anderen Spieler zu und fragt: „Wie heißt du?“ Der Spieler fängt das Wollknäuel, sagt seinen Namen, hält den Wollfaden fest oder wickelt ihn um das linke Handgelenk, wirft anschließend das Wollknäuel weiter und fragt einen anderen Spieler nach seinem Namen. Am Ende des Spiels entsteht ein Spinnennetz, wenn alle Spieler das Wollknäuel erhalten haben. Anschließend wird das Wollknäuel wieder aufgewickelt, indem man zum jeweiligen Spieler zurückgeht, von dem man es bekommen hat und den Namen sagt: „Ich gehe jetzt zu ...“ Dabei wird das Spinnennetz durchstiegen.

Male Deinen Namen

Spieler:	10-15
Ziel:	Kennenlernen, Auflockerung
Alter:	ab 14 Jahren
Material:	Papier (Plakate A3), bunte Stifte
Dauer:	20-30 Minuten

Beschreibung: Jeder Spieler malt zunächst individuell seinen Vornamen, indem er z.B. für Hans statt einem „H“ eine Hose malt, für das „A“ eine Ananas, für das „N“ eine Nase und für das „S“ eine Schildkröte. Danach werden alle Blätter mit der bemalten Seite nach unten auf einen Haufen gelegt und die Spieler setzen sich in Kreisform drum herum. Jetzt beginnt ein Spieler im Kreis ein Blatt zu ziehen und versucht zu entschlüsseln, welcher Name sich hinter dem Gemälde verbirgt. Wenn „Hans“ entschlüsselt wurde bekommt Hans auch sein Bild zurück und beginnt nun kurz etwas über sich zu erzählen (Name, Verein, Erwartungen an das Seminar/die Übungsgruppe). Wenn er fertig ist, zieht er das nächste Bild.

Hinweise: Wenn die Spieler zufällig ihr eigenes Werk gezogen haben, müssen sie es wieder zurücklegen und noch einmal ziehen.

Steckbrief

Spieler:	max. 20
Ziel:	genauerer Kennenlernen mittels Paarinterview
Alter:	ab 14 Jahre
Material:	Papier (möglichst A3), Stifte, Kreppband
Dauer:	35-45 Minuten

Beschreibung: Die Spieler suchen sich jeweils einen Partner, den sie noch nicht kennen. Zunächst zeichnen sie von ihrem Interviewpartner ein Bild, das möglichst die charakteristischen Merkmale widerspiegelt. Dann wird der Partner zu unterschiedlichen Themenfeldern (Alter, Familienstand, Beruf, Hobby, Lebensmotto) interviewt, so dass mit den wichtigsten Fakten ein „Steckbrief“ entsteht. Nach einer vorgegebenen Zeit stellt der Interviewer jeweils seinen Partner der Spielergruppe vor und die entstandenen Steckbriefe können an der Wand befestigt werden. So kann man zu jeder Zeit nachschauen, wer wer ist.

Hinweis: Steckbriefe können mit Standardangaben auch schon vorbereitet werden.

Buchstabensuchspiel

Spieler:	bis 20
Ziel:	Kennenlernen, Interaktion
Alter:	Erwachsene
Material:	Kreppband, geeignete Stifte
Dauer:	15-20 Minuten

Beschreibung: Die Spieler schreiben ihren Namen mit Großbuchstaben auf Kreppband. Anschließend wird der Name in einzelne Buchstaben zerschnitten oder zerrissen. Die Buchstaben werden irgendwo im Raum (Fußboden, Wand, Fenster) sichtbar aufgeklebt. Während Musik vom Spielleiter eingespielt wird, gehen die Spieler durch den Raum und suchen sich jeweils einen Buchstaben. Bei Musikunterbrechung wird ein Mitspieler gesucht und man stellt sich mit seinem Namen vor und stellt anschließend folgende Frage: „Brauchst Du den Buchstaben, den ich habe (z. B. „B“) für Deinen Namen?“. Wenn der Mitspieler den Buchstaben benötigt, wird er sichtbar auf der Brust aufgeklebt. Wenn der Mitspieler diesen Buchstaben nicht benötigt, werden andere Mitspieler gefragt, ob der Buchstabe für deren Namen benötigt wird. Danach wird wieder Musik eingespielt und jeder sucht sich einen neuen Buchstaben. Das Spiel geht solange, bis jeder Mitspieler wieder seinen Namen vollständig auf der Brust stehen hat. Nicht benötigte Buchstaben werden wieder zurückgelegt.

Die höflichen Chinesen

Spieler: bis 20
Ziel: Warming-up
Alter: Erwachsene
Material: -
Dauer: 10 Minuten

Beschreibung: Die Spieler sitzen im Kreis, es ist kein Stuhl mehr frei. Der Spielleiter begrüßt seine Spieler, die sich erst einmal kennen lernen sollen. Er geht auf einen Spieler zu, verbeugt sich und stellt sich mit seinem Namen vor. Der Spieler steht auf, verbeugt sich ebenfalls und nennt seinen Namen. Nun gehen die beiden Stehenden zu anderen Spielern und stellen sich ihnen vor. Wenn alle stehen, geht das Verbeugen und Vorstellen innerhalb des Kreises weiter, bis plötzlich ein akustisches Signal ertönt und alle schnell einen Platz suchen. Wer übrig bleibt, kann das Spiel noch einmal in Gang bringen.

Begrüßungsspiel

Spieler:	10-30
Ziel:	Warming up, Namen kennen lernen
Alter:	ab 12 Jahren
Material:	Recorder, Musik
Dauer:	10-15 Minuten

Beschreibung: Die Spieler laufen, mit Musik begleitet, frei im Raum herum. Wird die Musik unterbrochen, müssen sich alle nebeneinander stehenden Spieler auf eine bestimmte Art begrüßen, z.B. Hände schütteln, beide Hände gegeneinander klatschen, die linken Hände leicht aneinander schlagen, einander kurz an den Schultern schütteln, sich gegenseitig leicht die Hüfte anstoßen, die kleinen Finger einhakeln, vorbeugen oder die Nasenspitze berühren. Die Spieler begrüßen sich zusätzlich mit: „Ich heiße ...“

Variation: Die Spieler begrüßen sich mit: „Ich begrüße dich, ...“ und nennen den Namen des anderen.

Hipp-Hopp – Namen einprägen

Spieler:	10-25
Ziel:	Warming up, Namen festigen
Alter:	ab 12 Jahren
Material:	-
Dauer:	10-15 Minuten

Beschreibung: Jeder Spieler sitzt auf einem Stuhl im Kreis. Eine Person steht in der Mitte des Kreises. Diese geht nun, ohne ein nachvollziehbares System zu verfolgen, von einem zum anderen und ruft jeweils kurz und überrumpelnd entweder „Hipp“ oder „Hopp“. Bei „Hipp“ soll der angesprochene Spieler den Namen des linken, bei „Hopp“ den Namen des rechten Nachbarn nennen. Wer dabei durcheinander gerät, muss die Rolle in der Mitte übernehmen. Bei dem Signal „Hipp-Hopp“ wechseln alle blitzschnell ihre Plätze. Der Spieler

in der Mitte hat die Chance, einen der frei werdenden Plätze zu besetzen und wird von dem Mitspieler abgelöst, der ohne Stuhl geblieben ist. Man darf sich aber nicht auf den Platz des Nachbarn setzen.

5.2. Kleine Spiele

Kleine Spiele werden charakterisiert als Lauf-, Ball-, Kraft- und Gewandtheitsspiele, bei denen im Vergleich zu den Sportspielen die Voraussetzungen für den Spielbetrieb gering sind, für die weniger Mittel erforderlich sind, keine großen Fertigkeiten verlangt werden und nur einfache und vielseitig variierbare Spielregeln anzuwenden sind.

Feuer, Wasser, Sturm

Spieler: entsprechend der Räumlichkeiten, ab sechs Jahren

Material: -

Beschreibung: Die Mitspieler bewegen sich frei im Raum. Auf Ruf des Spielleiters haben sie schnellstmöglich die entsprechenden, vorher festgelegten Bewegungsausführungen zu vollziehen: Sturm – alle legen sich flach auf den Boden, Wasser – alle müssen auf eine Erhöhung kommen, Feuer – alle laufen zur Raumecke hin. Derjenige Mitspieler, der zuletzt die Aufgabe erfüllt, muss eine Zusatzaufgabe erfüllen und danach wird weitergespielt.

Variation: Statt Feuer, Wasser, Sturm können auch andere Begriffe gewählt werden bzw. zu den dreien noch andere hinzukommen.

Haltet die Seite frei

Spieler: entsprechend der Räumlichkeiten

Material: je Mitspieler mindestens ein Spielgerät (Bälle verschiedener Größen, Indica usw.)

Beschreibung: Es werden zwei Mannschaften gebildet. Ein abgegrenztes Spielfeld wird durch eine Mittellinie getrennt. Mehrere Spielgeräte sind gleichmäßig auf den Spielhälften verteilt. Es wird eine vorher festgelegte Zeit gespielt (z. B. eine Minute). Die Mannschaft, die am Ende des Spieles die wenigsten Spielgeräte in ihrer Spielhälfte hat, ist Sieger.

Variation: Haltet den Kasten voll: In der Mitte des Raumes befindet sich ein Kastenteil mit vielen Bällen (oder anderen Spielgeräten). Eine kleine Gruppe von Spielern hat die Aufgabe, die Bälle möglichst weit vom Kasten wegzuworfen. Die anderen Mitspieler bringen die Bälle möglichst schnell wieder in den Kasten zurück. Gelingt es der einen Gruppe den Kasten völlig leer zu machen, werden die Rollen gewechselt. (Material: Kastenteil, Bälle oder andere Spielgeräte)

Schwarz und Weiß

Spieler: beliebig

Material: bei Bedarf eine Pappscheibe mit schwarzer und weißer Seite

Beschreibung: Es werden zwei Mannschaften (schwarz und weiß) gebildet. Diese nehmen an der Mittellinie Aufstellung (mit den Gesichtern zueinander, 1 Meter Abstand von der Mittellinie). Das Kommando „schwarz“ bedeutet, dass die Mannschaft „schwarz“ versucht, möglichst viele der Mannschaft „weiß“ zu fangen, entsprechendes gilt für das Kommando „weiß“. Die gefangenen Mitspieler spielen in der gegnerischen Mannschaft mit.

Variation 1: Das Spiel kann variiert werden, indem die Aufstellungsform vorher (sitzen, liegen in Bauch- oder Rückenlage) verändert wird.

Variation 2.: Erschwert werden kann das Spiel, wenn statt des Rufes nur eine Scheibe auf die Mittellinie geworfen wird, deren eine Seite schwarz und die andere weiß ist.

Variation 3: Bei Kindern können statt „schwarz“ und weiß“ auch drei Märchenfiguren vereinbart werden, z.B. „das Rotkäppchen“, „der Wolf“ und „die Großmutter“. Der Wolf fängt die Großmutter, das Rotkäppchen fängt den Wolf und die Großmutter fängt das Rotkäppchen. Die Figuren werden pantomimisch (vorher alle gemeinsam die Darstellung festlegen) dargestellt. Die Mannschaften beraten geheim, welche Figur sie darstellen. Auf Kommando des Spielleiters (Pfeiff o. ä.) wird die geheim vereinbarte Figur von jeder Mannschaft gleichzeitig dargestellt.

Komm mit, lauf weg!

Spieler: beliebig

Material: -

Beschreibung: Die Spieler bilden paarweise hintereinander stehend einen Innenstirnkreis. Ein einzelner Spieler läuft außen um den Kreis herum und tippt einem beliebigen Mitspieler auf die Schulter und ruft: „Komm mit“ – d. h., die beiden Mitspieler, die hintereinander stehen, laufen in die gleiche Bewegungsrichtung, bei „Lauf weg“ in die entgegengesetzte Bewegungsrichtung eine Runde um den Kreis bis auf ihren ursprünglichen Platz. Die ersten Zwei, die ankommen bleiben stehen, der zuletzt Angekommene läuft am Kreis weiter.

Variation 1: „Komm mit, lauf weg“ – d. h., der angetippte Mitspieler läuft in die gleiche Richtung, der vor ihm stehende in die entgegengesetzte Richtung.

Variation 2: Veränderung der Aufstellungsform (sitzen, hocken, liegen in Bauch- oder Rückenlage, Vierfüßlerstand)

Variation 3: Es stehen nicht nur zwei, sondern mehr Mitspieler hintereinander.

Paarhasche

Spieler: beliebig

Material: -

Beschreibung: Ein Mitspieler ist der Fänger. Den ersten Mitspieler, den er gefangen hat, nimmt er an die Hand und fängt mit ihm gemeinsam weiter. So auch der dritte. Kommt der vierte abgetippte Mitspieler dazu, teilen sie sich in Paare und fangen weiter.

Variation: Kettenhasche: Alle abgetippten Mitspieler bleiben in der immer größer werdenden Kette, bis auch der letzte Mitspieler abgetippt wurde. Es dürfen jeweils nur die beiden äußeren Mitspieler abtippen und die Kette darf beim Fangen nicht zerrissen werden.

Geh-Steh (auch bekannt als Stehbock – Laufbock)

Spieler: beliebig

Material: -

Beschreibung: Alle Mitspieler bewegen sich frei im Raum, einer ist der Fänger. Sobald er einen anderen antippt, ruft er diesem „Steh“ zu. Daraufhin muss dieser stehen bleiben. Ein anderer Mitspieler kann ihn erlösen, indem er ihn berührt und

zuruft „Geh“. Die Rolle des Fängers sollte öfter gewechselt werden oder es sind zwei Fänger bzw. mehrere Fänger einzusetzen.

Variation 1: Der abgetippte Spieler stellt sich mit gegrätschten Beinen hin oder im Liegestütz und kann erlöst werden, wenn ein anderer Mitspieler hindurch kriecht.

Variation 2: Der abgetippte Spieler kauert sich als Päckchen auf den Boden oder stellt sich in Bockstellung (Oberkörper leicht nach vorn gebeugt, Kopf auf Brust, Hände auf Oberschenkel gestützt) hin und muss von einem anderen Mitspieler übersprungen werden.

Doktorhasche

Spieler: beliebig

Material: -

Beschreibung: Ein Mitspieler ist der Fänger. Gelingt es ihm einen anderen Mitspieler anzutippen, ist dieser der neue Fänger. Er hat jedoch die Aufgabe, die Körperstelle (Schulter, Rücken, Oberschenkel, Arm usw.), an die er getippt wurde, mit einer Hand zu berühren und muss so weiterlaufen, um den nächsten zu fangen.

Einhakeln

Spieler: beliebig

Material: -

Beschreibung: Jeweils paarweise stehen die Mitspieler im Kreis. Sie haben sich untergehakt und den freien Arm eingestützt. Im Spiel befinden sich noch ein Jäger und ein Hase. Der Hase kann sich immer in Sicherheit bringen, indem er sich bei einem Paar einhakt. Der Spieler auf der anderen Seite des Paa-

res wird nun der neue Hase und muss schnell vor dem Jäger weglaufen. Tippt der Jäger den Hasen ab, werden die Rollen sofort gewechselt, d. h. der Jäger wird sofort zum Hasen und der Hase zum Jäger. Gelaufen werden darf nur außen um den Kreis.

Variation 1: Aufstellung ändern, Paare liegen nebeneinander auf dem Boden, der Hase legt sich rechts oder links neben das Paar.

Variation 2: Aufstellung nicht nur im Kreis, sondern frei in der Halle verteilt.

Variation 3: freiwerdender Spieler wird immer sofort zum Jäger (verhindert, dass ein Jäger ewig läuft).

Hase und Jäger

Spieler: beliebig

Material: ein Softball

Beschreibung: Die Hasen bewegen sich im Raum. Ein Spieler ist der Jäger. Trifft er mit dem Ball einen Hasen, scheidet dieser aus dem Spiel aus. Gespielt wird so lange, bis nur noch ein Hase im Spiel ist. Das ist der Siegerhase.

Variation 1: der abgeworfene Hase wird neuer Jäger.

Variation 2: die abgeworfenen Hasen müssen eine Aufgabe erfüllen und dürfen dann wieder in das Spiel zurück.

Variation 3: auch ohne Ball möglich „Einer fängt alle“.

Variation 4: mehrere Jäger einsetzen.

Klammersammeln

Spieler: beliebig

Material: Klammern

Beschreibung: Jeder Mitspieler erhält eine Klammer, die hinten an die Hose geklemmt werden muss. Die Klammer darf nicht festgehalten werden und es darf sich nicht mit dem Rücken an die Sporthallenwand gedrückt werden. Jeder Spieler versucht, so viele Klammern wie möglich zu sammeln. Dabei muss er aufpassen, dass nicht die eigene Klammer durch einen Mitspieler entfernt wird. Am Ende des Spieles ist derjenige Sieger, der die meisten Klammern hat.

Variation: Das Spiel kann auch mit Bändern gespielt werden. Der Befestigungspunkt der Materialien kann variiert werden.

Fuchs und Hasen

Spieler: beliebig

Material: Gymnastikreifen, Mütze oder Stirnband

Beschreibung: Ein Mitspieler ist als Fuchs mit einem Band oder einer Mütze gekennzeichnet und lauert hinter einem Kasten versteckt, während die anderen Mitspieler als Hasen munter zwischen Hasenhöhlen, d.h. bunt im Raum ausgelegten Gymnastikreifen herum laufen und rufen: „Der Fuchs ist tot, der Fuchs ist tot.“ Dabei gibt es eine Hasenhöhle weniger als die Anzahl an Hasen. Plötzlich kommt der Fuchs aus dem Versteck hervor und ruft: „Ich fange euch“. Da eine Höhle weniger vorhanden ist, bleibt ein Hase übrig, der vom Fuchs gefangen werden muss. Der gefangene Hase wird in der nächsten Runde selbst zum Fuchs.

Henne und Habicht

Spieler: mindestens sechs Mitspieler

Material: -

Beschreibung: Mindestens fünf Mitspieler stehen hintereinander und fassen sich an der Hüfte. Der erste Mitspieler spielt die Henne und breitet die Arme aus. Ein einzelner Mitspieler steht als Habicht vor der Gruppe und muss den letzten Mitspieler hinter der Henne, d.h. das kleinste Küken fangen. Um dies zu verhindern, schützt die Henne ihre Küken, indem sie sich mit der Bewegungsrichtung des Habichts dreht. Die Spielerreihe darf nicht reißen. Bei Erfolg des Habichts werden die Aufgaben gewechselt und die Henne wird zum Habicht.

Variation: „Fang den Schwanz“: gleiche Aufstellung, nur das diesmal der vordere Spieler versucht, den letzten Spieler zu fangen, dieser versucht das zu verhindern.

Seilspringen

Spieler: 6-20

Material: geeignetes Seil

Beschreibung: Ein Mitspieler steht im Kreismittelpunkt und dreht ein langes, geeignetes Seil mit einem kleinen Sandsäckchen oder einem Knoten am Ende. Die Mitspieler im Kreis sollen, immer wenn das Seil auf sie zukommt, über dieses hinweg springen, ohne dabei an Füßen oder Händen berührt zu werden. Durch die Drehgeschwindigkeit und die Höhe des Seils kann die Intensität entsprechend variiert werden.

Zuckball

Spieler: 6-20

Material: Ball

Beschreibung: Die Spieler bilden einen Innenstirnkreis mit ausreichend Abstand zum Nebenmann. Sie haben die Hände auf dem Rücken. In der Kreismitte steht eine Person, die einen Ball in der Hand hat. Die Person in der Kreismitte versucht nun mit dem Ball die Spieler im Kreis durch Zuwerfen anzuspelen oder das Anspielen auch nur anzutäuschen. Zuckt die angespielte Person, obwohl der Ball nicht geworfen wurde bzw. zuckt die Person nicht, obwohl der Ball gespielt wurde, dann muss sie als neuer Zuspeler in die Kreismitte. Alternativ kann diese Person auch ausscheiden oder muss eine Aufgabe erfüllen. Schnelle und genaue Spielmanöver erhöhen den Spielfluss.

Rollball

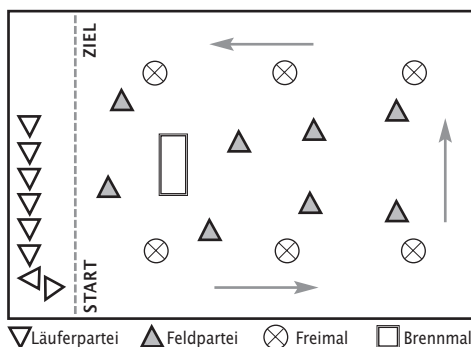
Spieler: Zwei Mannschaften mit je 8-16 Spielern
Material: Ball

Beschreibung: Die Mannschaften haben die Aufgabe, den Ball jeweils über die Torlinie der gegnerischen Mannschaft zu rollen. Die Spieler verteilen sich beliebig im Spielfeld und beginnen, den Ball zur gegnerischen Torlinie zu rollen. Verboten ist: Werfen des Balles, Körperkontakt zum ballbesitzenden Spieler (wegstoßen, anrempele), Ballberührungen mit dem Fuß, Abrollen des Balles auf die Torlinie aus dem Zwischenraum Tor- und Torraumlinie. Rollt der Ball über die Seitenlinie, wird er von einem Mitspieler der anderen Mannschaft auf gleicher Höhe wieder ins Spielfeld gerollt. Gewonnen hat die Mannschaft, die nach einer vorher vereinbarten Zeit die meisten Punkte erzielt hat. Bei einer großen Anzahl von Mitspielern, kann auch ein zweiter Ball mit ins Spiel gebracht werden.

Spielfeldgröße: etwa 15 x 30 Meter (bei weniger Mitspielern kleiner) Torraumlinie zwei Meter von der Torlinie entfernt.

Brennball in Variationen

Spieler: 12-25



Beschreibung: Das Spielfeld wird nach dem oben stehenden Plan aufgebaut. Es gibt eine Feldpartei und eine Läuferpartei, die jeweils die gleiche Anzahl an Spielern hat. Jeder Läufer versucht nach dem Abwurf eines Balles das Spielfeld zu umrunden und ins Ziel zu kommen; die Feldpartei versucht den geworfenen Ball so schnell wie möglich ins Brennmal zu legen. Der Ball darf nur ins Spielfeld abgeworfen werden, er darf nur auf direkte Weise über die hintere Spielfeldlinie und nur auf indirekte Weise über die Seitenlinie das Spielfeld verlassen. Ein Läufer ist verbrannt, wenn die Feldpartei den Ball ins Brennmal legt, während der Läufer noch unterwegs ist, d.h. noch nicht auf einem Freimal oder im Ziel ist, er muss zurück zum Start. Sobald der Ball ins Brennmal gelegt wurde, wird er an die Läufermannschaft zurückgegeben und der nächste Läufer startet, jetzt dürfen auch alle anderen Läufer, die noch auf Freimalen sind, weiterlaufen. Gewonnen hat die Mannschaft, die die meisten Läufer im Ziel hat. Gespielt werden kann nach Zeit oder nach Starts pro Läufer, wer das Feld ohne einen Stopp umrundet erhält drei Punkte, wer einen Zwischenstopp braucht, bekommt einen Punkt im Ziel.

Weitere Regeln: Auf einem Freimal dürfen nicht mehr als zwei Läufer stehen; die Läufer dürfen höchstens zwei Zwischenstopps einlegen; verbrannte Läufer müssen nur um ein Freimal zurückgehen oder bekommen Minuspunkte.

Variation 1: Partner-Lauf, zwei (oder mehr) Läufer starten nach dem Werfen eines Balles gemeinsam, laufen aber jeder für sich allein oder zwei (oder mehr) Läufer starten nach dem Werfen eines Balles gemeinsam und laufen mit Handfassung.

Variation 2: Gewitterball: drei (oder mehr) Läufer starten gemeinsam nachdem jeder einen Ball geworfen hat, laufen aber jeder für sich allein, der Brenner ruft „Stopp“ sobald der letzte Ball im Brennmal ist oder drei (oder mehr) Läufer starten gemeinsam nachdem jeder einen Ball geworfen hat und laufen mit aneinander gefassten Händen, der Brenner ruft „Stopp“ sobald der letzte Ball im Brennmal ist.

Variation 3: Hindernis-Brennball mit Erschweren des Umlaufens durch den Einbau von Hindernissen, die aber jeder ohne große Probleme bewältigen kann und die beim schnellen Laufen sicher und ungefährlich sind. Die Hindernisse sollten gemeinsam vereinbart werden und auch die Regeln zur Überwindung. Die Freimale werden zwischen den Hindernissen angeordnet, wobei mögliche Hindernisse wie folgt bewältigt werden können: Durchkriechen eines Kastenteils, Slalomstrecke, Überklettern der ausgeklappten Sprossenwand, Matten auf den Vorwärtsrollen gemacht werden, Bänke als Schräge eingehangen zum Überlaufen, Sprungbrett über Kasten oder Sprungbock, Kästen zum Auf- und Abspringen usw.

Variation 4: Einkriege-Brennball, bei dem keine Laufrunden absolviert werden, sondern Läufer müssen nach ihrem Wurf drei (oder andere Zahl) Spieler der Feldpartei fangen oder die Brenner dürfen auch weglaufen, bei „Stopp“ bleiben die Läufer sofort stehen und fangen beim Wurf des nächsten Läufers weiter.

Wertung: Ein Läufer schafft drei Brenner mit einem Wurf = 3 Punkte, ein Läufer schafft bei seinem Wurf mindestens einen Brenner, braucht aber insgesamt mehrere Würfe = 1 Punkt, Läufer schafft bei einem Wurf keinen Brenner = verbrannt.

Variation 5: Es werden mehrere Brennmale aufgebaut, jedes Mal muss mit dem Ball berührt werden, erst beim letzten wird „Stopp“ gerufen, die Reihenfolge ist beliebig oder es werden mehrere Brennmale aufgebaut. Dabei muss jedes Mal mit dem Ball berührt werden, erst beim letzten wird „Stopp“ gerufen. Die Reihenfolge ist vorher festgelegt.

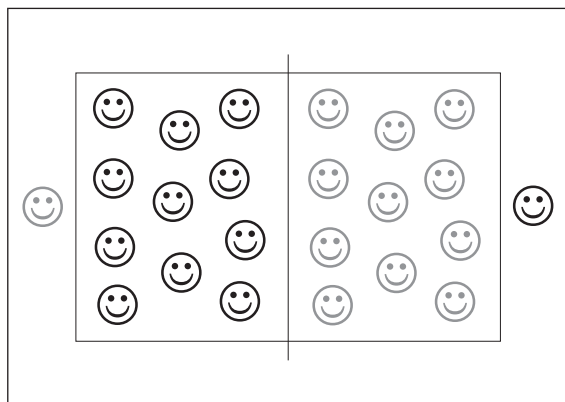
Variation 6: Der Ball muss vor dem Berühren des Brennmals von einer vorher bestimmten Anzahl von Brennern gefangen worden sein, die Reihenfolge ist beliebig oder der Ball muss vor dem Berühren des Brennmals von einer vorher bestimmten Anzahl von Brennern gefangen worden sein, dabei wird die Reihenfolge vorher festgelegt oder der Ball muss vor dem Berühren des Brennmals von einer vorher bestimmten Anzahl von Brennern gefangen worden sein, der letzte Brenner ist festgelegt.

Variation 7: Beim Fußball-Brennball folgt die Spielidee der Grundidee des Brennballspiels. Jeder Spieler der Läufermannschaft hat neben dem einzuwerfenden Ball (z.B. Torwartabschlag) einen zweiten Ball, den er nach dem Abwurf bis ins Ziel dribbeln muss. Der eingeworfene Ball ist erst nach mindestens einer Bodenberührung gültig, nur dann darf der Läufer starten. Es können ebenfalls verschiedene Hindernisse eingebaut werden, z.B. Kleintore, Slalomstangen, Bänke zum überwinden. Alle oben genannten Varianten ebenfalls anwendbar. Statt eines Fußballs kann auch ein Basketball beim Lauf geprellt werden.

Hinweise: Bei den Varianten können die Mitspieler sehr gut mit einbezogen und gemeinsam auch andere Varianten erprobt werden. Verschiedene Bälle zum Werfen mit einsetzen, um die Mitspieler für die unterschiedlichen Flugeigenschaften zu sensibilisieren.

Völkerball in Variationen

Spieler: 16-30



Beschreibung: Das Spielfeld ist in zwei Hälften geteilt, die von jeweils einer Mannschaft (8-15 Spieler) besetzt sind. Jede Mannschaft hat einen Außenmann (auch Käsemann oder Strohmann genannt), der hinter der gegnerischen Grundlinie steht. Das Ziel des Spieles ist es alle Spieler/innen der Gegenmannschaft abzuwerfen, damit das Feld zu leeren und zuletzt dann auch den eingewechselten Strohmann dreimal abzuwerfen. Abgeworfen ist, wer direkt vom Ball getroffen wurde und der Ball danach den Boden berührt (fängt man den Ball selbst oder ein Mitspieler, so gilt dies nicht als Abwurf). Die abgeworfenen Mitspieler wechseln hinter die gegnerische Grundlinie und spielen von dort weiter, gelingt es ihnen von dort einen gegnerischen Spieler abzuwerfen, dürfen sie wieder ins Spielfeld wechseln. Auch der Strohmann hat ein Abwurfsrecht. Befindet sich in einer Spielfeldhälfte kein Mitspieler mehr, wird der Strohmann eingewechselt, er bekommt in jedem Fall den Ball, auch wenn ihn zuvor die gegnerische Mannschaft hatte. Er hat insgesamt drei Leben, sind die weg, hat seine Mannschaft verloren. Gelingt einem Mitspieler nach dem Einwechseln des Strohmannes zwischenzeitlich ein Abwurf, darf

er wieder ins Feld zurück und löst dort den Strohmann ab, dessen bisherigen Abwürfe zählen aber weiter.

Variation 1: Das Abwerfen von außen ist nicht nur von der Grundlinie, sondern auch von den Seitenlinien des Spielfeldes möglich. Spiel mit einem, zwei oder drei Bällen. Abwerfen ist nur mit dem Nichtwurfarm erlaubt (bei Rechtshändern der linke Arm, Linkshänder entsprechend). Abwerfen nur durch beidarmiges Werfen (insbesondere bei wurfstarken Spielern empfohlen).

Variation 2: Aufsetzer-Völkerball, d.h. ein Treffer gilt nur dann, wenn der Ball zuvor einmal den Boden berührt hat, dabei ist das Fangen nicht erlaubt.

Variation 3: Beim Beschützer-Völkerball bilden sich innerhalb jeder Mannschaft Paare aus Schutzengel (mit Parteiband kennzeichnen) und Schützling. Bei Abwürfen ist der Schutzengel unverwundbar, er versucht seinen Schützling vor dem Abwerfen zu bewahren. Wird der Schützling getroffen, müssen beide aus dem Feld. Abwurfrecht von außen haben dann beide, also ein Treffer erlöst beide.

Variation 4: Schwankende Matte – in jeder Spielfeldhälfte wird eine Turnmatte oder Weichbodenmatte quergestellt, die von den Mitspielern aufrecht gehalten werden muss. Fällt die Matte, hat die andere Mannschaft gewonnen. Der Strohmann kommt bereits ins Feld, wenn der vorletzte Feldspieler abgeworfen wurde. Weitere Möglichkeiten sind: Die Matte kann bewegt werden oder die Matte muss an einem festen Platz bleiben.

Variation 5: Bewegliche Mittellinie – wenn in einer Mannschaft nur noch wenige Feldspieler sind (Anzahl vorher vereinbaren), wird die Mittellinie verschoben und damit die jeweilige Spielfeldhälfte vergrößert (Verschiebung möglichst markieren z. B. mit Seil).

Variation 6: Beim Fußvölkerball kommen die gleichen Regeln wie bei der Grundform zur Anwendung, allerdings darf der Ball nur mit dem Fuß gespielt werden, auch innerhalb der Mannschaft. Nach dem Fangen ist Selbstvorlage mit der Hand erlaubt.

Variation 7: Heruntergefallen – in jedem Spielfeld steht ein Kastenteil vorlängs und darauf liegt ein Medizinball, fällt der Medizinball herunter, hat die Mannschaft verloren. Sie muss also versuchen, das Herunterfallen zu verhindern. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie in der Grundform.

Variation 8: Bei der Variante Bienenkönigin bestimmt jede Mannschaft eine/n Spieler/in als Bienenkönigin. Sobald die Bienenkönigin abgeworfen wurde, ist das Spiel beendet. Die Königin muss also geschützt werden und zugleich muss so lange wie möglich geheim gehalten werden, wer die Bienenkönigin ist.

Variation 9: Vierfelderball – es kommen die gleichen Regeln wie in der Grundform, allerdings wird das Spielfeld durch zwei Diagonalen geviertelt und jede Mannschaft hat zwei Strohmänner.

Variation 10: Erlöser-Varianten – zwei bis vier Jokerspieler (sind markiert) dürfen bei ihrem Abwurf von draußen ein bis drei Mitspieler mit erlösen

- „Sanitäter“ – abgeworfene Mitspieler begeben sich zur Außenlinie und werden dort auf einem Rollbrett oder im Huckepack einmal um das Spielfeld gebracht und sind danach wieder erlöst.

- Abwurf auf der Matte – an den Enden der Mittellinie außerhalb des Spielfeldes befinden sich zwei Matten, die abgeworfenen Mitspieler laufen um das gegnerische Spielfeld und zuletzt über die Matte, dort darf er von der gegnerischen Mannschaft abgeworfen werden. Trifft die Mannschaft, muss er sich wieder freischießen, trifft sie nicht, darf er so wieder ins Feld.

Hinweise: Möglichst nicht zu harte Bälle verwenden, sondern z.B. Softbälle und man sollte gemeinsam mit den Sportlern und Sportlerinnen andere Varianten entwickeln und ausprobieren

Roboter

Spieler: beliebig

Material: - / Musikanlage (Variation)

Beschreibung: Die Spieler finden sich paarweise zusammen. Ein Mitspieler des Paares ist der Roboter, den er mit fest angelegten Armen, steifen Beinen und mit kleinen Schritten imitiert. Der jeweils zweite Mitspieler steuert den Roboter, indem von ihm auf die linke oder rechte Schulter getippt wird. Damit wird ein Richtungswechsel nach links oder rechts angezeigt. Durch leichten Druck auf den Rücken wird der Roboter gestartet und durch Antippen beider Schultern kann der Roboter angehalten werden. Alle Roboter bewegen sich frei im Raum und müssen von ihrem Steuermann so dirigiert werden, dass es zu keinen Zusammenstößen mit anderen Mitspielern kommt.

Variation: Alle Spieler bewegen sich locker nach Musik. Wenn die Musik stoppt, werden alle zu Robotern. Sie können nur noch bestimmte Gelenke bewegen und spannen viele Muskeln fest an. Ertönt wieder Musik, lösen sie die Spannung und bewegen sich wieder locker.

5.3. Gesellige Spiele

Unter dem Begriff „Gesellige Spiele“ können sehr viele unterschiedliche Spielvariationen zusammengefasst werden. Dazu gehören u.a. Darstellungsspiele, Denk- und Ratespiele, Wahrnehmungsspiele, sowie auch die Regelspiele am Tisch. Daher kann hier nur eine kleine Auswahl an Spielen erfolgen, die meist nicht viel Platz benötigen und mit geringem Materialaufwand realisierbar sind. Die nachfolgenden Spiele sind daher gut geeignet, um Wartezeiten zu überbrücken oder auch lustige Abende zu gestalten.

>>> Ausdrucksspiele

Kutsche

Spieler: 2 Pferde, 1 Kutscher, 2-4 für die Karosse, 1 Königin, 1 König setzen sich auf Stühlen in der entsprechenden Reihenfolge auf; Erzähler

Materialien: -

Beschreibung: Nach der Rollenverteilung oder -auslosung trägt der Erzähler die Geschichte vor. Die Spieler müssen beim Nennen ihrer Rolle einmal um die Kutsche herumlaufen und sich dann wieder auf ihren Platz setzen.

Es waren einmal ein **König** und eine **Königin**. Sie hatten eine **Karosse** mit zwei **Pferden** und einem **Kutscher**. Der **König** rief: „**Kutscher!**“ und sprach: „**Kutscher**, spanne die **Pferde** vor die **Karosse**, die **Königin** möchte ausfahren.“ Und der **Kutscher** ging und spannte die **Pferde** vor die **Karosse**. Der **König** und die **Königin** stiegen ein und der **König** rief: „**Kutscher** lasse die **Pferde** antraben.“ Und sie fuhren in ihrer schönen neuen **Karosse** übers Land. Doch plötzlich lahmten beide **Pferde**. Der **König** rief: „**Kutscher, Kutscher**, mein lieber **Kutscher**, die **Karosse** schaukelt, halte an und schau nach, der **Königin** wird ganz übel.“ Und der **Kutscher** tat wie ihm geheißen. Er fand im Huf der beiden **Pferde** einen Dorn

und entfernte ihn. Der **König** rief: „**Kutscher, Kutscher**, mein lieber **Kutscher**, hast du den Fehler gesichtet?“ Und der **Kutscher** sagte, dass alles in Ordnung sei, bestieg die **Karosse** und ließ die **Pferde** wieder antraben. Der **König** und die **Königin** fuhrten weiter. Nach einer Weile rief der **König**: „**Kutscher, Kutscher**, mein lieber **Kutscher**, die **Königin** möchte verschnauften, halte bitte an!“ Und der **Kutscher** tat wie ihm geheißen. Er ließ die **Pferde** halten und der **König** und die **Königin** stiegen aus der **Karosse**. Plötzlich gab es einen Gewitterschauer und der **König** und die **Königin**, die **Pferde**, der **Kutscher** und die **Karosse** wurden furchtbar nass. Der **König** rief: „**Kutscher, Kutscher**, mein lieber **Kutscher**, hilf der **Königin** schnell in die **Karosse** und lass die **Pferde** wieder antraben.“ Und der **Kutscher** tat wie ihm geheißen. Die **Pferde** galoppierten über die Heide, die **Karosse** schaukelte und der **König** und die **Königin** wurden kräftig durchgeschüttelt. Als sie dann wieder am Schloss angekommen waren, rief der **König**. „**Kutscher, Kutscher**, mein lieber **Kutscher**, spanne die **Pferde** aus und bringe sie in den Stall. **Kutscher, Kutscher**, mein lieber **Kutscher**, das war eine schöne Fahrt in der **Karosse**. Du mein lieber **Kutscher**, bist der beste **Kutscher**, der die **Karosse** am besten fahren kann.“

Und wenn sie nicht gestorben sind, rennen sie immer noch wie dabbert um die Stühle herum.

Die alte deutsche Eiche (Theaterstück in 4 Akten)

Spieler: hierbei werden folgende Darsteller benötigt: Vorhang, Glocke, alte deutsche Eiche, Haselbusch, 3 Birken, Mond, Prinz Otto, Prinz Udo (weiblich), Prinzessin Wilhelmine (männlich), König (weiblich), Königin (männlich), Wildschwein
weitere Rollen nach Wahl z.B. Pferd von Prinz Udo, Pferd von Prinz Otto und natürlich Publikum, Erzähler

Beschreibung: Nach der Rollenverteilung oder -auslosung trägt der Erzähler die Geschichte vor.

› 1. Akt

Der Vorhang öffnet sich. Die Glocke läutet dreimal. Einmal-zweimal-dreimal.

Im Wald steht eine alte deutsche Eiche. Zu ihren Füßen wächst ein Haselbusch. Drei schlanke Birken wiegen sich im Abendwind. Der Mond geht auf. Ein Wildschwein springt aus dem Wald und schabt sich wohligh grunzend an der Eiche. Plötzlich hört es Pferdegetrappel und verkriecht sich im Haselbusch. Es ist Prinz Otto auf seinem prächtigen Ross. Er steigt vom Pferd und klettert auf die Eiche. Er ahmt einen Käuzchenschrei nach. Da kommt Prinz Udo mit Prinzessin Wilhelmine angeritten. Sie rasten neben dem Haselbusch. Plötzlich springt Prinz Otto von der Eiche und schnappt sich Wilhelmine. Dann reiten sie davon. Der Vorhang schließt sich.

› 2. Akt

Der Vorhang öffnet sich. Die Glocke läutet dreimal. Einmal-zweimal-dreimal.

Wir befinden uns im Thronsaal. Auf dem Thron sitzt die Königin. Zu ihren Füßen kniet der König. Sie scherzen und lachen. Plötzlich betritt Prinz Udo den Saal. Weinend berichtet er dem Königspaar von der tragischen Entführung ihrer Tochter Wilhelmine. Mit einem lauten Aufschrei bricht die Königin ohnmächtig zusammen. Nach längeren Bemühungen kommt sie wieder zu sich. Sie beginnt zu weinen. Auch Prinz Udo und der König geben sich ihrem Schmerz hin.

Das Königspaar beauftragt Prinz Udo, die Prinzessin Wilhelmine zu befreien und verspricht ihm als Belohnung die Vermählung mit seiner Tochter. Prinz Udo kniet nieder und das Königspaar segnet ihn. Dann macht er sich auf den Weg. Der Vorhang schließt sich.

➤ 3. Akt

Der Vorhang öffnet sich. Die Glocke läutet dreimal. Einmal-zweimal-dreimal.

Im Wald steht eine alte deutsche Eiche. Zu ihren Füßen wächst ein Haselbusch. Drei schlanke Birken wiegen sich im Abendwind. Der Mond geht auf.

Das Wildschwein rennt dreimal um die Eiche und verbirgt sich im Haselbusch. Prinz Otto und Prinzessin Wilhelmine kommen angeritten. Plötzlich erscheint Prinz Udo – der Retter. Er reißt Wilhelmine vom Pferd, sie rettet sich durch einen Sprung auf die deutsche Eiche. Die Prinzen ziehen die Schwerter und kämpfen. Prinz Otto flüchtet auf die deutsche Eiche. Wilhelmine klammert sich fest.

Prinz Otto springt wieder herunter und die Prinzen ringen miteinander. Sie wälzen sich auf dem Boden. Prinz Udo holt zum entscheidenden Schlag aus. Prinz Otto fällt schwer getroffen zu Boden. Erleichtert fällt Prinzessin Wilhelmine in die Arme ihres Retters. Sie küssen sich innig, dann reiten sie davon.

Neugierig kriecht das Wildschwein aus dem Haselbusch. Es beschnüffelt Prinz Otto von Kopf bis Fuß. Da es nichts Interessantes entdecken kann, zieht es sich beleidigt zurück. Der Vorhang schließt sich.

➤ 4. Akt

Der Vorhang öffnet sich. Die Glocke läutet dreimal. Einmal-zweimal-dreimal.

Wir befinden uns im Thronsaal. Der König sitzt auf dem Thron, die Königin auf seinem Schoß, den Kopf auf seiner Brust und weint. Der König tröstet seine Frau. Da betreten glücklich lächelnd die zwei Liebenden – Prinz Udo und Prinzessin Wilhelmine – den Saal. Die Königin schließt ihr geliebtes Kind in die Arme. Der König umarmt Prinz Udo und klopft ihm anerkennend auf die Schulter. Dann umarmt die Königin ihren zukünftigen Schwiegersohn. Der König küsst seine Tochter. Prinz Udo und Prinzessin Wilhelmine küssen sich heftig, das Königspaar ebenso.

Das Publikum rast vor Begeisterung. Laute Pfiffe. Die Schauspieler verbeugen sich.

>>> Konzentrationsspiele

Eine Ente mit zwei Beinen

Spieler: beliebig

Materialien: -

Beschreibung: Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Dieses Spiel verlangt Konzentration, denn die Mitspieler müssen in der Sitzreihenfolge die Aufzählung richtig weiterführen. Wer etwas Falsches sagt, scheidet aus oder muss eine Aufgabe erfüllen. Die Aufzählung beginnt dann wieder von vorn. Die Aufzählung wird nach folgendem Schema aufgesagt: Spieler 1: „Eine Ente ...“, Spieler 2: „... zwei Beine ...“, Spieler 3: „... geht ins Wasser ...“, Spieler 4: „... platsch.“, Spieler 5: „Zwei Enten ...“, Spieler 6: „... vier Beine ...“, Spieler 7: „... gehen ins Wasser ...“, Spieler 8: „... platsch ...“, Spieler 9: „... platsch,“ (drei Enten/sechs Beine/gehen ins Wasser/platsch/platsch/platsch) usw. immer reihum.

Obstkorb

Spieler: 10-20

Materialien: Stühle

Beschreibung: Die Spieler sitzen in einem geschlossenen Stuhlkreis (auch in anderen Aufstellungsformen spielbar), kein Stuhl ist frei, die Stühle stehen dicht beieinander, außerdem steht ein Mitspieler in der Mitte des Kreises. Es wird reihum jedem Mitspieler der Name einer Obstsorte zugeordnet. Je nach Anzahl der Mitspieler sollte man drei bis fünf verschiedene Sorten wählen, z.B. Apfel, Erdbeere, Banane, Pfirsich, Birne. Auch der Spieler in der Mitte bekommt eine Obstsorte zugeordnet. Ziel des Spiels ist es, durch Platzwechsel einen freien Sitzplatz zu erhaschen, so dass ein anderer Spieler in der Mitte übrig bleibt. Dazu ruft der in der Mitte stehende Spieler den Namen einer oder auch mehrerer Obstsorten, diese Spieler müssen dann die Plätze tauschen. Ruft der Spieler

in der Mitte „Obstkorb“ müssen alle Spieler die Sitzplätze wechseln. Es sollte zuvor vereinbart werden, dass man nicht auf den jeweils benachbarten Stuhl rücken darf. Das Spiel dient zur Aktivierung.

>>> Rätsel- und Ratespiele/Systemspiele

Hier geht es darum, ein bestimmtes System bzw. Prinzip zu erkennen, nach dem das gesamte Spiel abläuft.

Therapeut

Beschreibung: Ein Mitspieler ist der Therapeut und muss durch Fragen erraten, welche Krankheit seine Patientengruppe hat. Die Fragen sollten mit „ja“ oder „nein“ zu beantworten sein und gezielt auf eine Person bezogen sein, z. B. äußerliche Merkmale, Alter, Verhaltensweisen etc.

Die gefragte Person muss dabei immer bezogen auf ihren linken Nachbarn antworten, wobei diese Antworten nicht wahrheitsgemäß sein müssen (diese Instruktionen erhalten die Mitspieler in Abwesenheit des Therapeuten). Wenn der linke Nachbar meint, die Frage ist richtig beantwortet, bleibt er sitzen, ist sie falsch beantwortet, wechselt er mit einer beliebigen Person den Platz.

Die Krankheit heißt Schizophrenie.

Der Mond ist rund

Beschreibung: Zu dem Spruch „Also. Der Mond ist rund, der Mond ist rund. Er hat zwei Augen, Nase, Mund.“ beginnt der Spielleiter mit einem Finger einen Mond in die Luft zu malen. Das „Also“ muß dabei ganz unvermittelt mit ausgesprochen werden. Nun wird der nächste Spieler aufgefordert, es richtig nachzumachen. Ob es richtig oder falsch war entscheidet der, der es vorgemacht hat. Es kommt dabei nicht auf das richtige malen an, sondern den Spruch mit „Also“ zu beginnen.

Andere Variante zu „Der Mond ist rund“

Beschreibung: Zu dem Spruch „Also. Der Mond ist rund, der Mond ist rund. Er hat zwei Augen, Nase, Mund.“ beginnt der Spielleiter mit einem Stift einen Mond in die Luft zu malen. Der Spieler gibt den Stift mit der Hand weiter, mit der er nicht gemalt hat und sagt: „Und das war richtig!“. Er sagt immer an, ob es richtig oder falsch war, wenn es andere versuchen. Es kommt dabei auf das richtige Weitergeben und nicht auf das richtige Malen oder Sprechen an.

Was mag Otto oder auch Williclub genannt

Beschreibung: Der Spielleiter erzählt von Otto, der vieles mag und vieles nicht. Was er mag trägt alles einen Doppelkonsonanten im Wort, was er nicht mag, keinen und dies gilt es herauszufinden. Also Otto raucht nicht, liebt aber Zigarren. Er liebt das Wasser, wäscht sich aber nie. Ein Haus kann er sich nicht leisten, wohnt aber in einer Villa. Mit Messer und Löffel kommt er gut zurecht, aber nicht mit der Gabel ... Die anderen steigen einfach ein, wenn sie die Regel herausgefunden haben oder versuchen es durch Raten.

Reise zum Mond

Beschreibung: Der Spielleiter beginnt die Runde: „Ich reise zum Mond und nehme mit ...“. Er nennt einen Gegenstand, eine Person oder ein Tier mit dem gleichen Anfangsbuchstaben wie dem seines Vornamens. Nur wer diese Regel herausfindet, darf auch mit. Reihum werden Wörter genannt, der Spielleiter – und dann auch die Eingeweihten – geben an, wer mitfahren darf.

Hinweis: Als Spielleiter oft die Spieler mit ihrem Vornamen anreden.

>>> Wahrnehmungsspiele

Zimmer – Kim

Spieler: 6-40

Material: -

Beschreibung: Ein oder mehrere Spieler verlassen das Zimmer. In ihrer Abwesenheit wird im Raum allerlei verändert (z. B. Bilder umgehängt, Personen umgesetzt usw.). Die wieder hereingerufenen Spieler (nacheinander oder gemeinsam) haben die Aufgabe, möglichst viele Veränderungen zu entdecken.

Variation: Die Veränderungen können sich auch nur auf die anwesenden Personen beschränken (Tausch oder Veränderung von Kleidungsstücken, Frisuren u. ä.)

Räuberhauptmann

Spieler: beliebig

Material: -

Beschreibung: Ein oder mehrere Spieler werden hinausgeschickt. Der Rest einigt sich auf einen „Räuberhauptmann“. Dieser hat die Aufgabe, verschiedene Bewegungen vorzumachen, die die Gruppe als „Räuberbande“ nachmacht. Ein Spieler wird nun hereingerufen und soll durch Beobachten herausfinden, wer der „Räuberhauptmann“ ist. Der „Räuberhauptmann“ und die Gruppe werden dabei versuchen, die Übergänge von einer Bewegung zur anderen so fließend und unauffällig zu gestalten, dass es dem beobachtenden Spieler nicht leicht gemacht wird.

Gute Nase

Spieler: 5-20

Material: Gefäße, verschiedene Lebensmittel

Beschreibung: Der Spielleiter hat eine Anzahl von kleinen Gefäßen vorbereitet, in denen sich z. B. ein Stück Kartoffel, ein Stück Zwiebel, etwas Pfefferminztee, ein Stück Orangenschale, ein Stück Zimt o. ä. befindet. Alle Mitspieler halten sich die Augen zu und versuchen, die entsprechenden Substanzen zu „erriechen“. Anschließend schreibt jeder auf einen Zettel auf, was er am Geruch erkannt hat.

Variation: In ähnlicher Art können auch Getränke (z.B. Tee, Kaffee, Milch, Saft, Wein oder Bier) vorbereitet werden. Statt zu riechen, kann auch eine Geschmacksprobe (Käse, Pellkartoffeln, Karotten, Birne, Apfel, Sellerie, Petersilie, Champignons u. ä.) vorbereitet und erraten werden.

5.4. New Games

Charakteristisch für die New Games ist, dass es beim Spielen weniger um das Gewinnen geht, sondern vielmehr um den Spaß, die Freude an der Bewegung und den Teamgeist. Da bei den New Games neue Sinndimensionen wie Körpererfahrung, der Partner als Spielgerät, die Entwicklung von Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit im Mittelpunkt stehen, ist es wichtig, vorab verschiedene Verhaltensgrundsätze abzuklären. Die New Games folgen dem Prinzip „Spielt intensiv, spielt fair und tut niemandem weh!“.

Aufstand

Spieler: 8-20

Material: -

Beschreibung: Das Spiel beginnt paarweise. Die Partner stellen sich Rücken gegen Rücken und haken die Arme ein. Die Aufgabe besteht darin, sich hinzusetzen und wieder aufzustehen, ohne die Arme voneinander zu lösen. Zu dem Paar kommt in der nächsten Runde jeweils ein weiteres dazu. Zu viert wird weiter probiert. Nun finden sich die Vierergruppen zu acht und in der Folge kommen jeweils weitere Spieler hinzu. Ziel ist, dass sich alle Spieler in einem großen Kreise setzen und aufstehen, ohne den Kontakt zueinander zu verlieren. Dabei ist günstig, wenn immer einer im jeweiligen Kreis das Kommando zum Setzen und Aufstehen gibt.

Der Gordische Knoten

Spieler: 6-20

Material: -

Beschreibung: Die Mitspieler stehen im Kreis, schließen die Augen und gehen mit tastenden Händen in die Kreismitte. Jede Hand muss eine andere gefasst haben (nur je zwei, nicht drei Hände zusammen). Jetzt können die Augen wieder geöffnet und der Knoten gelöst werden. Beim Knoten lösen ist durchkriechen und darüber steigen erlaubt, nur die Handfassungen dürfen nicht gelöst werden. Nach der Auflösung können entstanden sein: ein großer Kreis, zwei oder mehrere kleine Kreise oder ein Kreis mit einem „kleineren Knoten“, der sich nicht lösen lässt. Bei sehr vielen Mitspielern ist es günstig, einen Spieler von außen als „Dirigent“ einzusetzen.

Elefant, Känguru, Häschen

Spieler: 9-20

Material: -

Beschreibung: Die Mitspieler stehen im Innenstirnkreis, ein Spieler befindet sich in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Mit-

spieler und nennt ein Tier. Das Tier muss gemeinsam durch ihn und jeweils seinen rechten und linken Nachbarn wie folgt dargestellt werden.

- Elefant: Der Mittelspieler greift sich mit einer Hand an die Nase und steckt den anderen Arm durch. Der linke und rechte Nachbar bilden mit den Armen schöne große „Elefantenoehren“ am Kopf des Elefanten.

- Känguru: Der Mittelspieler bildet mit seinen Armen den Kängurubeutel in Brusthöhe, der linke Nachbar kriecht als Kängurukind in den Beutel und der rechte Nachbar stellt mit seinen Händen die Känguruohren dar.

- Häschen: Der Mittelspieler nimmt mit seinen Armen die Häschenhaltung ein (in Brusthöhe abgewinkelte Hände), der linke und der rechte Nachbar stellen mit ihren Händen die Ohren dar. Wer einen Fehler macht, löst den im Kreis stehenden Mitspieler ab und übernimmt dessen Aufgabe.

Variation: andere Tiere oder Geräte (z. B. Waschmaschine, Mixer, Geschirrspüler)

Riesenraupe

Spieler: 10-20

Material: weicher Boden

Beschreibung: Die Mitspieler legen sich auf den Boden nebeneinander, die Köpfe zeigen in die gleiche Richtung und rutschen eng zusammen. Nach Aufforderung durch den Spielleiter drehen sich alle um die Körperlängsachse in die gleiche Richtung und versuchen den Körperkontakt zu halten. Wird das beherrscht, kann die Raupe einen leichten Mitspieler transportieren. Dieser legt sich mit fest angespanntem Körper auf die Raupe, damit ist für die Mitspieler der Transport einfacher. Nach Aufforderung durch den Spielleiter drehen sich alle wie bereits vorher geübt. Durch diese Bewegung wird der zu transportierende Mitspieler solange bewegt, bis er am Ende der „Raupe“ angelangt ist.

Schoßsitzen

Spieler: 15-25

Material: -

Beschreibung: Alle Spieler stellen sich hintereinander auf und bilden so einen Kreis. Der Abstand der Mitspieler sollte sehr gering sein. Die angewinkelten Arme werden dem Vordermann auf die Schultern gelegt. Nach Aufforderung des Spielers setzen sich alle Mitspieler gleichzeitig auf den Schoß des jeweils hinter ihm stehenden Mitspielers. Der große Sitzkreis erfordert mindestens 20 Mitspieler. Bei geringerer Anzahl kann folgende Variante probiert werden: alle Mitspieler stellen ein Bein gewinkelt in den Kreis, der jeweils vor ihm stehende nimmt darauf „Platz“.

Schlangenhäuten

Spieler: 8-15

Material: -

Beschreibung: Alle Mitspieler stehen in einer Reihe hintereinander. Sie geben dem Vordermann die rechte und dem Hintermann durch die gegrätschten Beine die linke Hand. Die so entstandene Schlange kann sich zuerst einmal im Raum bewegen, ohne die Handfassung zu lösen. Die Schlange häutet sich, indem sich der letzte Mitspieler der Reihe auf den Boden legt. Der vor ihm stehende geht vorsichtig mit gegrätschten Beinen rückwärts über ihn und legt sich ebenfalls hin. Das ganze wird solange fortgesetzt, bis alle Mitspieler am Boden liegen. Nun stehen alle nacheinander wieder auf. Wichtig ist, dass die Handfassung nicht gelöst wird.

Bemerkung: Sehr vorsichtig bewegen, niemanden treten, es kommt nicht auf Schnelligkeit an.

Spirale

Spieler: 12-30

Material: -

Beschreibung: Die Spieler stehen mit Handfassung in einer langen Reihe. Der Letzte in der Reihe bleibt stehen. Der Erste läuft in immer enger werdenden Kreisen um den Letzten herum, solange bis alle Mitspieler spiralenförmig den Letzten eingewickelt haben. Bei der Auflösung gehen entweder alle wieder zurück oder der Letzte kriecht durch die entstandene Spirale hindurch und zieht alle anderen Mitspieler hinter sich her. Bei sehr vielen Mitspielern sind Bewegungen (kreisförmige, mit Wendungen usw.) der langen Reihe allein schon reizvoll.

Tausendfüßler

Spieler: 8-20

Material: Hindernisse, zum Überqueren, wie Schaumstoffmatten, flache Kastenteile, Bänke usw.

Beschreibung: Die Spieler stellen sich alle mit leicht gegrätschten Beinen in einer Linie auf (die Füße jeweils dicht an denen der Nachbarn). Alle bücken sich und stecken die gekreuzten Arme zwischen ihren Beinen so hindurch, dass sie rechts und links ihren Nachbarn anfassen können. Der so entstandene Tausendfüßler kann sich im Raum bewegen, sogar Hindernisse überqueren. Wichtig ist, dass die Handfassung nicht gelöst wird.

Lange Schlange

Spieler: 8-20

Material: geeignete Hindernisse wie Matten, Bänke, Medizinbälle

Beschreibung: Alle Mitspieler stehen mit geschlossenen oder verbundenen Augen hintereinander in einer langen Reihe und legen dem Vordermann die Hände auf die Schultern. Nur der erste Mitspieler, der Kopf der Schlange ist sehend. Zuerst bewegt sich die Schlange mit langsamen Schlängelbewegungen, dann beginnt sie Hindernisse zu überwinden. Dabei hat jeder Mitspieler die Aufgabe, dem nach ihm folgenden Mitspieler über das demnächst zu überwindende Hindernis zu informieren. Natürlich darf die Schlange nicht auseinander reißen.

5.5. Spiele mit Alltagsmaterialien

Nicht überall stehen die neuesten Materialien und Geräte zur Verfügung. So fällt es dem Gruppenleiter nicht immer leicht, interessante und abwechslungsreiche Stunden zu gestalten. Gerade Alltagsmaterialien werden oft nicht sofort in Verbindung mit Bewegung gesehen, können aber sehr gut in Bewegungsspiele eingebaut werden. Die Liste „alternativer“ Materialien und Geräte ist lang, daher können nur ein paar ausgewählte Beispiele folgen.

>>> Bierdeckel

Balancieren

Spieler: beliebig
Material: Bierdeckel

Beschreibung: Mit einem bzw. mehreren Bierdeckeln auf verschiedenen Körperteilen balancieren.

Variation: Hindernisse einbauen (Bänke, kleine Kästen).

Deckeldecke

Spieler: beliebig

Material: Bierdeckel, Matten bzw. Decken

Beschreibung: Ein Teil der Spieler legt sich auf Matten bzw. Decken. Entspannungsmusik wird gespielt. Die anderen Spieler legen vorsichtig – mit leichtem Druck – Bierdeckel auf den Körper der liegenden Spieler und nehmen diese langsam wieder ab.

Sumpfüberquerung

Spieler: beliebig

Material: Bierdeckel

Beschreibung: Jeder Spieler hat drei Bierdeckel und muss mit deren Hilfe eine bestimmte Strecke (z.B. von Wand zu Wand) überqueren – ohne mit den Füßen auf den Boden zu treten!

Hausbau

Spieler: beliebig

Material: Bierdeckel

Beschreibung: Alle Spieler legen gemeinsam ein Haus (eine Stadt, eine Schlange, ...). Danach gehen oder springen alle über die Bierdeckel.

>>> Zeitung

Schneeballschlacht

Spieler: beliebig

Material: Zeitungen

Beschreibung: Aus den Zeitungsblättern werden „Schneebälle“ geformt – jede/r bewirft jede/n.

Variation 1: Zielwerfen/-schießen mit den Zeitungsballen.

Variation 2: „Haltet das Feld frei“. Zwei Gruppen sind durch eine Bank getrennt. Jede Gruppe versucht, die Zeitungsballen in das Feld der jeweils anderen zu werfen.

Zeitungslaufen

Spieler: über 25

Material: Zeitungen, Material und Geräte für Parcours

Beschreibung: Die Spieler bekommen die Aufgabe, so schnell mit einer Zeitung vor der Brust zu laufen, dass sie nicht herunterfällt.

Variation: Zeitung immer mehr zusammenfalten.

Zeitung auch an verschiedene Körperteile legen und laufen ohne dass sie runterfällt.

>>> Luftballon

Paartanz

Spieler: beliebig

Material: Luftballon, Musik

Beschreibung: Der Spieler stößt seinen Luftballon hoch, tanzt währenddessen nach Musik.

Variation 1: Der Spieler tanzt mit einem Mitspieler, den er an der Hand hält. Beide stoßen einen Luftballon hoch, bzw. stoßen je einen Luftballon hoch (Kartoffeltanz).

Variation 2: Alle Spieler tanzen gemeinsam einen Kreistanz, während sie ihre Luftballons hoch stoßen (Geburtstagstanz für den Chefkoch).

Luftballontransport

Spieler: beliebig

Materialien: Luftballon, Kreide

Beschreibung: Die Spieler haben die Aufgabe, nach einem Startkommando um die Wette ihren Luftballon ohne Zuhilfenahme der Hände bis hinter die Ziellinie zu tragen. Sie pressen also vor dem Start den Luftballon zum Beispiel zwischen ihre Köpfe, ihre Rücken oder ihre Bäuche. Fällt einem Paar der Luftballon beim Laufen herunter, wird er rasch aufgehoben und wieder entsprechend fixiert, bevor weitergelaufen werden darf.

Zimmer putzen

Spieler: beliebig

Materialien: Luftballon

Beschreibung: Zwei Gruppen befinden sich in ihren angrenzenden Feldern. Sie stoßen so schnell wie möglich viele Luftballons in das gegnerische Feld. In welchem Feld befinden sich nach 5 Minuten weniger Luftballons (Küchenputz)?

>>> Wäscheklammer

Klammerhasche

Spieler: 8-25

Material: Wäscheklammern

Beschreibung: Jeder Spieler steckt sich zwei bis vier Wäscheklammern an die Kleidung. Auf ein gemeinsames Startzeichen/Musik versuchen alle, bei anderen Wäscheklammern zu „klauen“ und wieder bei sich anzustecken.

Variation: Jeder Spieler soll seine eigenen Wäscheklammern einem anderen Mitspieler anstecken.

>>> Fliesen / Scheuerlappen

Scheuerlappenlauf

Spieler: 10-20

Material: Scheuerlappen

Beschreibung: Je ein Fuß auf einen Scheuerlappen und eine festgelegte Strecke zurücklegen. Die Scheuerlappen müssen immer am Boden sein, wer einen Scheuerlappen verliert, muss zurück und setzt an der Stelle den Lauf fort. Der schnellste Mitspieler ist Gewinner.

Reise nach Jerusalem

Spieler: 10-20

Material: Musik, Stühle

Beschreibung: Die Stühle werden in zwei Reihen (mit den Lehnen gegeneinander) in der Mitte des Raumes aufgestellt, einer weniger als Spieler. Singend oder nach der laufenden Musik bewegen sich die Spieler um diese Stühle herum. Auf ein Signal des Spielleiters oder bei Abbruch der Musik sucht sich jeder einen Platz. Wer keinen erwischt, scheidet aus und nimmt einen Stuhl mit.

Fliesenstaffel

Spieler: über 25

Material: Teppichfliesen

Beschreibung: Jeder Spieler stellt sich mit den Füßen auf zwei Teppichfliesen. Die Seite mit dem Teppichbelag sollte dabei unten liegen, ansonsten kommt es leicht zu ungewollten Stoppeffekten und zum „Fliesen-Fliegen“. Also, Teppich nach unten, unter jeden Fuß eine Fliese und schon kann es losgehen. Ein oder mehrere Fänger versuchen möglichst viele Spieler zu berühren, die dann ebenfalls zu Fängern werden.

Variation: Ein Fuß auf einer Fliese, der andere dient zum Fortbewegen (Fliesenroller), mehrere Spieler stellen sich hintereinander oder nebeneinander auf, legen die Hände auf die Schultern des Vorder- bzw. Nebenspielers und versuchen durch eine koordinierte Bewegung vorwärts zu kommen (fließende Gruppe).

>>> Handtuch

Handtuch-Versteck

Spieler: 10-25

Material: Handtücher

Beschreibung: Ein Spieler wird so gut unter den Handtüchern versteckt, dass nichts mehr von ihm zu sehen ist. Wenn das letzte Handtuch aufgelegt ist, laufen alle schnell weg, denn der „schlafende, wilde Riese“ wacht gleich danach auf, kommt unter den Tüchern hervor und versucht, einen „Menschenzwerg“ zu fangen.

>>> **Becher/Büchsen**

Pyramiden bauen

Spieler: ab 2

Material: Pappbecher

Beschreibung: Wer baut mit 100 Pappbechern in 10 Minuten den höchsten Turm?

Büchsen werfen

Spieler: ab 2

Material: Büchsen bzw. Becher, Bälle

Beschreibung: Büchsen- oder Becherpyramiden mit Bällen umwerfen. Sieger ist der Spieler, der z.B. mit drei Würfeln die meisten Büchsen abgeworfen hat.

Spiele mit Joghurtbechern

Spieler: beliebig

Material: Joghurtbecher, Steinchen bzw. Staniolkugeln

Variation1: Die Joghurtbecher als Fangbecher nutzen (kleine Staniolkugeln oder Steinchen fangen / kleine Perlen, die an einer am Becher befestigten Schnur hängen).

Variation 2: Mit den Bechern einen Turm bauen.

Variation 3: Staniolkugeln von Becher zu Becher zuwerfen.

>>> Kartons

Kartonbau

Spieler: Spieler ab 3 Jahren
Material: Kartons, Bastelwerkzeug

Beschreibung: Häuser bauen, Zug mit mehreren Hängern

5.6. Spiele mit Kleingeräten

Kleinmaterialien wie z.B. Rollbrett und Pedalo haben gerade für Kinder einen hohen Aufforderungscharakter zum Spielen und Ausprobieren. Daher sind nicht immer konkrete Spielvorgaben nötig, sondern es kann auch einfach mal experimentiert werden. Staffelformen mit den verschiedenen Kleinmaterialien bringen Abwechslung und können Ausdauer und Geschicklichkeit fördern.

>>> Rollbrett

Rollball

Spieler: 4-6
Material: Rollbretter, Volley- oder Schaumstoffball, Torbegrenzung

Beschreibung: Zwei Mannschaften versuchen, einen Volleyball oder Schaumstoffball in das „Tor“ der gegnerischen Mannschaft (Langbank, usw.) zu spielen. Beim Zuspiel darf der Ball nur gerollt und mit dem Ball darf nicht gefahren werden; er ist sofort weiter zu spielen. Eine gemeinsame Fahrlage wird vereinbart.

Hinweis: Die Spieler auf mögliche Gefahren wie Überrollen der Hände oder langer Haare hinweisen.

Fangen

Spieler: 8-15

Material: Rollbretter, Tücher (Westen)

Beschreibung: Alle Spieler sind auf Rollbrettern. Eine gemeinsame Fahrlage wird vereinbart. Ein bis drei Spieler sind Fänger, die mit einem Tuch, Mütze etc. kenntlich gemacht werden. Die Fänger versuchen, die anderen Mitspieler zu berühren. Der gefangene Spieler wird zum neuen Fänger.

Variation: In der Halle sind Hindernisse aufgebaut, die beim Fangen als Deckung genutzt werden können. Jeweils zwei Spieler befinden sich auf einem Rollbrett.

>>> Pedalo

Kopfnuss

Spieler: Spieler ab 6 Jahren (evt. mit Helfer)

Material: Pedalo, Sandsäckchen

Beschreibung: Der Spieler fährt Pedalo und transportiert auf dem Kopf ein Sandsäckchen.

Schubkarre

Spieler: Spieler ab 6 Jahren

Material: Pedalo

Beschreibung: Der Spieler stützt sich mit den Händen auf den Trittbrettern des Pedalos ab. Der Partner hält die Beine des Spielers. Beide bewegen sich auf diese Weise vorwärts.

Verklebt

Spieler: Spieler ab 6 Jahren

Material: Pedalo, Luftballon/Softball (Varitionen)

Beschreibung: Der Spieler fährt auf dem Pedalo. Dabei hat er zwischen seinen Knien oder zwischen Arm und Körper einen Luftballon (Softball) geklemmt, der nicht zu Boden fallen darf.

Variation 1: Der Spieler fährt gemeinsam mit einem Partner auf einem Pedalo. Zwischen beiden ist ein Luftballon geklemmt.

Variation 2: Der Spieler fährt auf einem eigenen Pedalo neben einem Partner. Zwischen sie wird ein Luftballon geklemmt.

Ballspiel

Spieler: Spieler ab 6 Jahren

Material: Pedalo, Ball

Beschreibung: Der Spieler fährt Pedalo und prellt währenddessen einen Ball auf den Boden.

Variation 1: Der Spieler fängt einen Ball auf.

Variation 2: Der Spieler wirft (prellt) den Ball in ein Ziel bzw. zu dem auch Pedalo fahrenden Partner.

Variation 3: Der Spieler rollt einen großen Ball neben dem Pedalo.

Variation 4: Der Spieler hält mit den Armen am Rücken einen Ball fest.

Sammlungen

Spieler: Spieler ab 6 Jahren

Material: Pedalo, Bälle

Beschreibung: Der Spieler fährt auf einem Pedalo sammelt während der Fahrt am Boden liegende Gegenstände (Bälle, Tennisbälle etc.) ein, ohne anzuhalten und bringt sie in ein Ziel.

Variation 1: Die Gegenstände sind in unterschiedlichen Höhen ausgelegt (auf Markierkegel, Kasten, Sprossenwand).

Variation 2: Die Gruppe bringt die Gegenstände in das Ziel, während zwei Spieler wieder alles im Raum verteilen.

>>> Seil

Schwänzchen abtreten

Spieler: beliebig

Material: Seile

Beschreibung: Jeder Spieler steckt sich ein Seil so in den Hosenbund, dass ein Seilende am Boden liegt. Jeder versucht jedem das „Schwänzchen“ abzutreten.

Variation: „Schwänzchen fangen“: Die Seile werden vierfach gelegt und in den Hosenbund gesteckt, so dass sie nicht den Boden berühren; jeder Spieler versucht, mit der Hand andere „Schwänzchen“ zu fangen.

Spinnennetz

Spieler: beliebig

Material: Seile, Gummiring, Matte

Beschreibung: Jeder Spieler zieht sein Seil durch einen (den gleichen) Gummiring und hält beide Seilenden fest. Sind alle Seile gespannt, kann sich ein Spieler auf den Ring setzen und wird von den anderen vorsichtig hoch- und runtergehoben (Matte unterlegen!).

>>> Reifen

Mein Haus (Musik-Stop-Spiel)

Spieler: beliebig

Material: Reifen, Musik

Beschreibung: Die Spieler legen ihre Reifen als „Häuser“ auf den Boden. Zur Musik laufen alle um die Häuser herum. Bei Musik-Stop müssen alle in ihr Haus zurück.

>>> Turnmatten

Hindernisse

Spieler: beliebig, je nach Raumgröße

Material: Turnmatten

Beschreibung: Die Turnmatten liegen im Raum verteilt auf dem Boden. Die Spieler rennen durch den Raum, ohne die Turnmatten zu berühren.

Variation: Auf ein Signal springen die Spieler sofort auf eine Matte.

Gütertransport

Spieler: beliebig

Material: Turnmatte, Bälle, Markierkegel

Beschreibung: Zwei Spieler tragen (ziehen) auf einer Turnmatte verschiedene Materialien (Bälle, Markierkegel) zu einem Ziel, ohne dass Gegenstände hinunterfallen.

Die Falle

Spieler: beliebig
Material: Turnmatte, Kästen

Beschreibung: Die stabile Turnmatte liegt mit beiden Enden auf zwei niedrigen Kästen auf. Die Mitte der Turnmatte liegt frei. Der Spieler krabbelt behutsam über die wackeligen Turnmatten.

Variation: Verschiedene Materialien unter der Turnmatte lassen die Turnmatte wackeln.

>>> Markierkegel

Hut

Spieler: beliebig
Material: Markierkegel

Beschreibung: Der Spieler setzt einen Markierkegel als Hut auf. Er bewegt sich gehend, rennend, krabbelnd etc. durch den Raum, ohne dass sein Hut zu Boden fällt.

Variation 1: Der Hut darf nicht mit der Hand festgehalten werden.

Variation 2: „Fang den Hut“: Der Spieler versucht, einem anderen Mitspieler dessen Hut zu klauen, ohne seinen eigenen Hut zu verlieren.

Wald

Spieler: beliebig
Material: Markierkegel

Beschreibung: Die Markierkegel sind im Raum (Wald) verteilt. Der Spieler bewegt sich durch den Wald, ohne einen Markierkegel zu berühren. Er springt über die Bäume.

Variation: Enger Wald: Die Markierkegel sind dicht nebeneinander gestellt. Das Kind schlängelt sich durch den Wald bzw. steigt über die einzelnen Bäume.

Eiswaffel

Spieler: beliebig
Material: Markierkegel, Ball

Beschreibung: Der Spieler hält den Markierkegel mit der Öffnung nach oben in der Hand. Darin liegt ein größerer Ball, der nicht zu Boden fallen darf.

Variation 1: Der Spieler übergibt den Ball dem Partner in dessen Markierkegel.

Variation 2: Der Spieler schleudert mit dem Markierkegel den Softball (Luftballon) zu dem Partner, der ihn wieder mit seinem Markierkegel auffängt.

Balanceakt

Spieler: beliebig
Material: Markierkegel, Luftballon (Softball)

Beschreibung: Der Spieler hält den Markierkegel in der Hand. Er balanciert auf dem Markierkegel einen Luftballon (Softball).

Variation 1: Der Spieler bewegt sich damit durch den Raum (schnell, behutsam, rückwärts, fahrend).

Variation 2: Der Spieler balanciert möglichst viele andere Gegenstände (Schaumstoffbausteine).

5.7. Schwungtuchspiele

Spielmaterial ist hier das Schwungtuch, auch oft als Spielfallschirm bezeichnet. Schwungtuchspiele sind für jede Altersgruppe geeignet und bieten viel Vergnügen für „Bewegungshungrige“. Bewegungsmöglichkeiten mit dem Schwungtuch können als einzelne Übungen durchgeführt oder zu ganzen Bewegungsgeschichten, die sich gut im Elementar- und Primarbereich einsetzen lassen, ergänzt werden.

Als Erwärmung oder zum Einstieg in die Arbeit mit dem Schwungtuch können verschiedene Laufübungen mit dem Tuch durchgeführt werden, z.B. langsam laufen, schnelles Laufen, Richtungswechsel einbauen, den Fallschirm im Kreis weitergeben ohne sich selbst zu bewegen (Achtung: Tuch straff spannen) oder verschiedene Wellenbewegungen mit dem Schwungtuch durchführen.

Wellen und Ballons

Spieler: kommt auf die Größe des Schwungtuches an, ca. 10-25

Material: Schwungtuch

Beschreibung: Alle Mitspieler stehen um das Schwungtuch verteilt und halten es fest. Durch leichtes Bewegen entstehen Wellen. Auf Kommando heben alle ihre Arme und treten zwei Schritte in den Kreis und nach kurzer Zeit wieder zurück.

Variation: Wenn sich das Schwungtuch hebt, dürfen einzelne Mitspieler nach bestimmten Kriterien (z.B. Farben des Schwungtuches) unter dem Schwungtuch durchlaufen und den Platz wechseln, z.B. „alle die im August geboren sind“; „alle die kurze Hosen anhaben“, dann wird das Schwungtuch wieder schnell nach unten bewegt; es können auch alle Mitspieler gleichzeitig den Platz mit dem Gegenüber wechseln

Hinweis: Beim Durchlaufen nicht direkt durch die Mitte laufen, sonst besteht die Gefahr des Zusammenstoßens.

Ballspiele

Spieler: kommt auf die Größe des Schwungtuches an, ca. 10-25

Material: Schwungtuch, einen oder mehrere Bälle

Beschreibung: Ballrollen: auf dem gespannten Schwungtuch befindet sich ein Ball, durch das Anheben des Schwungtuches durch die Mitspieler rollt der Ball kreisförmig auf dem Schwungtuch.

Ballfangen: in gleicher Weise wie beim Ballrollen werden jetzt zwei Bälle (klein und groß) auf dem Schwungtuch bewegt, der kleine Ball sollte den größeren überholen

Ballschleudern: auf dem straff gespannten Schwungtuch befindet sich ein großer Ball (z.B. ein Erdball), durch kräftiges und gleichzeitiges Anheben des Schwungtuchs wird der Ball nach oben geschleudert und dann wieder aufgefangen; kann auch mit mehreren Bällen oder Luftballons (schön bunt) gleichzeitig ausgeführt werden, dabei können verschiedene Aufgaben gestellt werden: Bälle immer wieder fangen oder solange schleudern bis alle Bälle vom Schwungtuch geschleudert werden.

Hinweis: Je größer der Ball desto einfacher!

Zelt bauen

Spieler: kommt auf die Größe des Schwungtuches an,
ca.10-25

Material: Schwungtuch

Beschreibung: Die Mitspieler stehen um das Schwungtuch und halten es fest. Auf Kommando reißen alle das Schwungtuch nach oben, treten ein bis zwei Schritte in die Mitte, ziehen das Tuch hinter sich auf den Boden und setzen sich drauf. Nun können im selbst gebauten Zelt kleine Geschichten erzählt oder Lieder gesungen werden.

Katze und Mäuse

Spieler: kommt auf die Größe des Schwungtuches an,
ca.10-25

Material: Schwungtuch

Beschreibung: Alle Mitspieler befinden sich auf Knien bzw. das Schwungtuch wird, auf Kniehöhe gehalten. Eine hungrige Katze läuft auf allen Vieren auf dem Schwungtuch und versucht zwei Mäuse die sich unter den Schwungtuch befinden, zu fangen. Die übrigen Mitspieler machen Wellen, um der Katze die Mäusejagd zu erschweren.

Berg erklimmen

Spieler: kommt auf die Größe des Schwungtuches an,
ca.10-25

Material: Schwungtuch

Beschreibung: Auf Kommando reißen alle Mitspieler das Schwungtuch nach oben, gehen ein bis zwei Schritte in die Mitte und ziehen das Schwungtuch vor sich auf den Boden und stellen bzw. knien sich darauf. Nun können ein oder zwei Mitspieler auf den Berg klettern und ihn erklimmen.

Krokodil

Spieler: kommt auf die Größe des Schwungtuches an,
ca.10-25
Material: Schwungtuch

Beschreibung: Die Mitspieler sitzen auf dem Boden mit den Beinen unter dem Schwungtuch, das bis zum Bauch gezogen wird. Ein Krokodil (oder mehrere) begibt sich unter das Schwungtuch und versucht die Mitspieler an den Füßen unter das Schwungtuch (in den Nil) zu ziehen. Zwei Retter bewegen sich um das Schwungtuch herum und versuchen durch festhalten, das Reinziehen zu verhindern. Die Mitspieler, die durch das Krokodil reingezogen werden, versuchen sich durch laute Hilfe-Rufe bei den Rettern bemerkbar zu machen.

5.8. Spiele im Wasser

Spiele im Wasser machen unheimlich Spaß und man braucht dazu wenig Material, da das Spielmittel das Wasser selbst ist. Nach Möglichkeit sollten die Spiele mit Kindern im hüft- oder brusttiefen Wasser gespielt werden. Nur mit sicheren Schwimmern können Spiele auch im tiefen Wasser durchgeführt werden. Vor dem Baden sollte man aber unbedingt die Baderegeln beachten und die Kinder mit diesen Regeln vertraut machen. Nur so machen Wasserspiele auch wirklich Spaß. Viele der „Kleinen Spiele“ können auch im Wasser gespielt werden, z.B. Geh-Steh, Haltet die Seite frei, Kettenhasche, Jägerball usw.

Schwimm-Mix

Als Erwärmung: vorher festgelegte Strecke, Schwimm-Mix aus verschiedenen Schwimmstilen (Beinbewegung Kraul und Armbewegung Brust) mit Variationen wie zum Beispiel nur den rechten Arm und das linke Bein benutzen (Schwimmstil Brust) oder ausschließlich die Arme einsetzen (Rückenschwimmen) und vieles mehr.

Kleiderschwimmen

Spieler: max. 12

Material: T-Shirts, Strümpfe, Hüte, Sonnenbrillen...

Beschreibung: Die Mitspieler befinden sich aufgeteilt in Mannschaften am Beckenrand. Auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich die Kleidungsstücke. Auf Kommando springen die ersten Schwimmer der Mannschaften ins Wasser, schwimmen zur anderen Seite, wählen sich ein beliebiges Kleidungsstück aus, ziehen es an und schwimmen zur Gruppe zurück. Dort angekommen, übergeben sie dem nächsten Schwimmer das Kleidungsstück. Dieser schwimmt sofort wieder zur anderen Seite, wählt ein Kleidungsstück usw. Sieger ist die Mannschaft, die als erstes voll bekleidet wieder an der Startseite des Beckens steht.

Hinweise: Kleidungsstücke aus leichten Materialien wählen, damit sie sich nicht so voll saugen.

Lichterschwimmen

Spieler: 10-20 Spieler

Material: Schwimmbretter, Teelichter, Feuerzeug oder Streichhölzer

Beschreibung: Auf ein Schwimmbrett wird ein Teelicht gestellt und angezündet. Das Schwimmbrett wird im Wasser

eine vorher festgelegte Strecke geschoben, dabei darf das Teelicht nicht ausgehen. Sollte das doch passieren, muss der Mitspieler an den Start zurück und sich das Teelicht wieder anzünden lassen.

Variation: Auf dem Weg zur Ziellinie versuchen die Mitspieler die Teelichter der anderen auszublasen (nicht mit Wasser spritzen).

Reiterkampf

Spieler: mindestens 4, möglichst gerade Spieleranzahl

Material: -

Beschreibung: Jeweils zwei Mitspieler bilden ein Paar. Der Stärkere ist das Pferd, der andere sitzt als Reiter auf den Schultern des Pferdes. Nun bekämpfen sich die Reiter gegenseitig, mit dem Ziel, den gegnerischen Reiter ins Wasser zu befördern, selbst aber auf dem Pferd sitzen zu bleiben. Das Spielerpaar, dessen Reiter sich am längsten halten kann, gewinnt.

Variation: Pyramiden: zwei Mitspieler stehen nebeneinander und halten ihre Hände hinter dem Rücken gefaltet. Ein dritter Mitspieler steigt in die verschränkten Hände und hält sich an den Köpfen der beiden anderen wenn notwendig fest. Je zwei Pyramidenteams versuchen, das andere Team umzustoßen. Die Pyramidenteams können auch einen Wettlauf veranstalten.

Wasserballett

Spieler: mindestens 6

Material: -

Beschreibung: Alle Mitspieler stehen im Innenstirnkreis und halten sich an den Händen gefasst. Es wird zu zweit abge-

zählt. Alle Einsen bleiben stehen und alle Zweien legen sich auf den Rücken (Handfassung beibehalten). Die Einsen bewegen sich langsam in Kreisrichtung. Danach wird gewechselt. Wasserballett kann im flachen als auch im tiefen Wasser gespielt werden.

Variation: Unterwasserrad: zwei Mitspieler fassen sich unter Wasser gegenseitig an den Fußgelenken. So wird ein Rad gebildet. Zwei andere helfen, das Rad in Schwung zu bekommen.

Wasserbomben

Spieler: so viele wie möglich

Material: -

Beschreibung: Die Spieler stellen sich wie beim Tausendfüßler (siehe New Games) am Beckenrand auf, den Rücken zum Wasser gekehrt. Auf ein Startzeichen lässt sich der erste Spieler von rechts oder links fallen und zieht so die nachfolgenden Spieler mit sich ins Wasser bzw. alle lassen sich gleichzeitig ins Wasser fallen.

Variation: Die Spieler sitzen ganz eng hintereinander am Beckenrand. Ein Bein befindet sich im Wasser. Beide Hände fassen die Schultern des davor sitzenden Spielers. Der erste Spieler lässt sich ins Wasser fallen und wie Dominosteine rutschen die anderen hinterher. Eine weitere Variante ist, dass sich alle beim Nachbarn rechts und links einhaken. Der Stand ist vorlings oder rücklings. Der erste lässt sich langsam ins Wasser fallen und zieht die restliche Kette mit. Wichtig dabei ist, dass die Mitspieler eng aneinander stehen und Körperspannung halten.

Vorsicht: Bei öffentlichen Schwimmbädern aufpassen, dass sich keine weiteren Badegäste in der „Hineinplumpszone“ befinden.

Wettpusten

Spieler: ca. 6 -12

Material: kleine Schwimmtiere oder Tischtennisbälle

Beschreibung: Von den Mitspielern wird eine vorher festgelegte Strecke zurückgelegt. Ein kleines Schwimmtier oder ein Tischtennisball ist nur durch Pusten oder durch die Bugwelle bis zur Ziellinie zu bringen. Kann sowohl im flachen als auch im tiefen Wasser gespielt werden.

Variation: Mannschaften spielen gegeneinander

Seehund

Spieler: 6-16

Material: Schwimmbretter, Luftballons

Beschreibung: Eine größere Anzahl Schwimmbretter oder Luftballons werden in der Mitte des Beckens verteilt. Die Schwimmer dürfen die Schwimmkörper nur durch Berührung mit dem Kopf vorwärts treiben. Dabei empfiehlt es sich, wie ein Seehund mit dem Kopf unter das Brett zu tauchen und für einen kurzen Augenblick auf dem Kopf zu balancieren.

Treibball im Wasser

Spieler: 8-20

Material: Wasserball, Gummibälle

Beschreibung: Ein großer, leichter Schwimmkörper in der Mitte des Beckens, z. B. ein Wasserball, wird von zwei Mannschaften auf verschiedenen Seiten des Beckens mit Gummibällen beworfen und so in Richtung Gegenmannschaft getrieben.

Variation: Im Flachwasser wird ein Schwimmkörper von beiden Mannschaften mit Hilfe von Wasserspritzern zur Gegen-

seite getrieben. Dazu stehen jeder Mannschaft ein oder zwei Eimer oder Hütchen zur Verfügung, mit denen Wasser geschöpft wird.

Wasservolleyball

Spieler: 6-10

Material: Wasserball, Schwimmbretter

Beschreibung: Die Spieler stehen im Flachwasser in Kreisaufstellung und halten einen leichten Wasserball durch Hin- und Herspielen möglichst lange in der Luft.

Variation 1: Hechtball – es wird verabredet, mit welchem Körperteil der Ball gespielt wird (beide Hände, mit einer Hand, Fingerspitzen, Unterarmen oder mit einem Hechtsprung).

Variation 2: Störenfried – ein Mitspieler steht in der Mitte, der versucht das Zuspiel zu stören und den Ball abzufangen.

Variation 3: Schlagvolleyball – jeder Mitspieler nimmt ein Schwimmbrett in beide Hände und schlägt damit den Ball weiter.

Variation 4: Ball über die Schnur – auf beiden Seiten einer gespannten Leine verteilen sich zwei Mannschaften. Bevor der Ball über die Leine geworfen wird, muss er in der Mannschaft mehrmals hin- und hergespielt werden. Der Einsatz eines mit Wasser gefüllten Luftballons ist bei vorsichtigem Zuspiel möglich.

Schwimmfiguren mit Schwimmsprossen

Spieler: 10-20

Material: Schwimmsprossen

Beschreibung: Die Spieler schwimmen mit Schwimmsprossen vor sich durch das Becken. Bei Zuruf einer Zahl durch den Spielleiter müssen sich die Spieler in Gruppen mit dieser Anzahl finden und geometrische Figuren (Dreieck, Quadrat, Sechseck) formen und diese Konstruktion gemeinsam zum Beckenrand transportieren.

Sprossenziehen

Spieler: 6-20

Material: Schwimmsprosse

Beschreibung: Im Flachwasser hält sich jeweils der erste Mitspieler von zwei gegenüberliegenden kleinen Schlangen mit beiden Händen am Mittelstab einer Schwimmsprosse fest. Die Mannschaftsmitglieder stehen hintereinander und umfassen jeweils die Hüfte des Vordermannes. Auf ein Zeichen hin beginnen beide Gruppen, die Schwimmsprosse mit der gegnerischen Mannschaft in ihren Spielfeldteil zu ziehen.

Reifensprünge

Spieler: 8-10

Material: zwei bis vier Reifen

Beschreibung: Ein Spieler hält einen Reifen in der gewünschten Höhe und Entfernung vom Beckenrand. Die Spieler springen durch den Reifen, ohne diesen zu berühren.

Variation: zwei Reifen, Entfernungen und Höhe variieren, verschiedene Körperhaltungen (mit gestreckter Körperhaltung fußwärts, kopfwärts und langen Armen, Armen an der Seite, mit halber Drehung um die Körperlängsachse) .

Grätschentauchen

Spieler: 6-20

Material: Bälle

Beschreibung: Im Flachwasser stehen zwei Mannschaften mit gegrätschten Beinen eng hintereinander. Jeweils der Letzte der Reihe taucht durch die gegrätschten Beine der Mannschaftsmitglieder und stellt sich vorn wieder an. Das Spiel geht solange, bis jeder einmal getaucht ist.

Variation: Transport eines Balles durch die gegrätschten Beine von vorn nach hinten, letzter läuft anschließend mit dem Ball an der Mannschaft vorbei, stellt sich vorn an und der Ball wird unter Wasser wieder nach hinten zum letzten Spieler durchgereicht.

Klammertauchen

Spieler: 10-20

Material: zwei Behälter (Eimer), genügend farbige Klammern alternativ ca. 15-20 Zentimeter lange Stücke von unterschiedlich farbigem Baustellenabspermband

Beschreibung: Eine größere Anzahl Klammern mit zwei unterschiedlichen Farben werden im Schwimmbecken verteilt. Der Spielleiter stellt an der Mittellinie am Beckenrand zwei Behälter auf. Zwei Mannschaften starten auf ein Zeichen vom Beckenrand, suchen jeweils nur eine Klammer ihrer Farbe, schwimmen zum Behälter und legen immer nur eine Klammer ab. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst alle Klammern ihrer Farbe abgelegt hat.

Hinweise: Einhaltung der Regel, jeweils nur eine Klammer aufzunehmen und zu transportieren, die Klammern der anderen Mannschaft sind tabu.

Kettenschwimmen

Spieler: 5-10

Material: -

Beschreibung: Die Spieler fassen sich an den Händen und schwimmen als Kette nur mit Beinbewegungen zum gegenüber liegenden Beckenrand. Die Kette darf nicht reißen.

Variation 1: Eine lange Kette, jeder Spieler hält sich mit den Händen an der Hüfte des Vordermannes fest. Mit Beinbewegungen schwimmt die Kette zum gegenüberliegenden Beckenrand.

Variation 2: Ein Mitspieler fasst das Fußgelenk seines Vordermannes mit der rechten Hand. Der Vordermann fasst ebenfalls mit der rechten Hand um das Fußgelenk des dritten Mitspielers usw., so dass eine schräg verlaufende Kette entsteht. Der Kopf der Kette sucht sich seinen Weg im Becken und muss die gesamte Kette zusammenhalten.

Tauchhasche

Spieler: beliebig

Material: -

Beschreibung: Ein Spieler ist der Häscher. Die Schwimmart ist nicht vorgeschrieben. Es wird sich nur in einem abgegrenzten Bereich des Schwimmbeckens oder des Sees bewegt. Der Häscher versucht einen Spieler abzuschlagen. Gelingt ihm dies, wird der abgeschlagene Spieler zum Häscher. Die Verfolgten können tauchen, um dem Abschlag zu entgehen.

Variation: mehrere Häscher, Festlegung der Schwimmart, nur mit den Beinen, in Rückenlage usw.

5.9. Spiele im Winter

Spiele und Bewegung im Schnee vertreiben die schlechte Laune und heizen „Frostbeulen“ so richtig ein. Da aber nicht in jeder Region im Winter immer Schnee liegt, müssen Winterspiele nicht immer nur mit Schnee und Eis zu tun haben. In dieser Auswahl findet man deshalb winterliche Spiele mit und ohne Schnee, aber in jedem Fall mit viel Spaß.

Aus dem Bereich der Kleinen Spiele können sehr viele Varianten auch für Spiele im Schnee genutzt werden.

Tritt nicht in den Kreis

Spieler: 6-8 für jeden Kreis

Material: -

Beschreibung: Die Mitspieler bilden einen Kreis um einen Schneekreis und fassen sich an den Händen. Durch Drängen, Ziehen und Schieben versuchen die Spieler, die anderen in den Kreis hineinzubekommen. Betritt ein Mitspieler den Kreis, muss er ausscheiden. Das Spiel wird solange fortgesetzt, wie die Mitspieler noch mit Handfassung um den Kreis im Schnee stehen können.

Winterspeck

Spieler: beliebig

Material: genügend Wäscheklammern

Beschreibung: Jeder Spieler erhält Winterfutter (ca. drei Wäscheklammern), das er an der Kleidung verteilt. Nun versucht jeder, von den anderen Spielern Winterspeck abzujagen und muss darauf achten, selbst nicht zu viel zu verlieren. Den ergatterten Winterspeck hortet jeder, indem er sich ihn wieder an die Kleidung knipst. Nach einer bestimmten Spielzeit kann der beste Speckjäger gekürt werden.

Treibball

Spieler: 8-25

Material: Ball

Beschreibung: Es wird durch zwei Mannschaften versucht, einen Ball durch Werfen mit Schneebällen in die Hälfte der gegnerischen Mannschaft zu treiben.

Eskimos und Eisbären

Spieler: beliebig

Material: Reifen

Beschreibung: In einem abgegrenzten Spielfeld bewegen sich frei die Eskimos und ein hungriger Eisbär, der an seinem lauten Knurren erkennbar ist. Der Eisbär versucht die Eskimos zu fangen. Auf ein akustisches Zeichen des Spielleiters können sich die Eskimos in Iglus retten (z. B. Reifen am Boden). Nach jedem Pfiff verschwindet ein Iglu. Hat der Eisbär einen Eskimo gefangen, wird dieser auch zum Bären und begibt sich mit auf die Jagd.

5.10. Entspannende Spiele

Stress und Anspannung im Alltag kennt fast jeder, auch Kinder sind zunehmend davon betroffen. Die folgenden Spielformen können da Abhilfe schaffen und sind geeignet, Ruhe in eine Gruppe zu bringen, einen entspannenden Ausklang einer Stunde zu schaffen oder auch die eigene Körperwahrnehmung zu schulen. Um die entspannte Atmosphäre zu erhalten, sollte man darauf achten, dass sich die Spieler untereinander gut kennen und auch gern zusammenarbeiten.

Massagegeschichten

Spieler: mind. 2 oder bei gerader Anzahl der Mitspieler paarweise zusammengehen, einer legt sich auf den Bauch, der andere setzt sich daneben; ab 12 Mitspielern können diese auch hintereinander im Kreis sitzen und die Hände auf den Rücken des Vordermanns legen

Beschreibung: „Wetter“:

Die Sonne scheint ... (mit den Händen langsam über den Rücken des Partners streichen)

Es beginnt leicht zu nieseln ... (die Fingerkuppen klopfen sacht auf den Rücken)

Der Regen wird stärker ... (die Finger trommeln etwas stärker auf den Rücken)

Ein Sturm kommt auf ... (die Hände trommeln sanft auf den Rücken)

Der Regen wird wieder schwächer ... und hört auf.

Das Wasser fließt ab...(mit den Händen von den Schultern aus nach unten ausstreichen)

Die Sonne scheint wieder. (Die warmen Hände zum Abschluss noch mal auf den Rücken legen und verharren.)

Beschreibung: „Strand“

Wir verlassen die Turnhalle und begeben uns ganz weit in den Süden, in die Karibik.

Es ist warm ..., die Sonne scheint ... und ihr hört das Rauschen des Meeres.

1. Die Sonne scheint warm auf unseren Strand ...(Ausstreichen mit den Händen von oben nach unten)

2. Eine Welle kommt ... und das Wasser geht langsam wieder zurück ... (Mit den Fingerkuppen wellenartig von oben nach unten ausstreichen)

3. Die ersten Hotelgäste legen ihre Handtücher hin ... (die Handflächen leicht auf den Rücken drücken)

4. und manche haben auch ihre Sonnenschirme dabei ... (mit den Fingerspitzen einzeln den Rücken berühren)

5. einige Kinder laufen ins Wasser ... andere kommen wieder zurück ... (mit den Fingerkuppen über den Rücken bewegen)
 6. es ist Nachmittag, es wird Abend ... die ersten Leute packen ihre Handtücher wieder ein ... (Handflächen leicht auf den Rücken drücken)
 7. und sie nehmen ihre Sonnenschirme mit ... (mit den Fingerspitzen einzeln den Rücken berühren)
 8. Die Sonne verliert langsam an Intensität ... (Ausstreichen mit den Handflächen von oben nach unten)
 9. und allmählich kommt die Flut, eine Welle kommt ... geht langsam wieder zurück ... (mit den Fingerkuppen wellenartig von oben nach unten ausstreichen)
 10. und wieder kommt eine Welle ... und geht langsam zurück ... (Nach einer Pause zum Entspannen und Nachspüren geht die Geschichte zu Ende)
- Wir verlassen die Karibik, den Strand, das warme Wasser und kehren viele, viele Kilometer zurück nach ... Ihr befindet euch wieder in der Turnhalle, reckt und streckt euch.

Beschreibung: „Bauernmassage“

1. Es ist März und der letzte Schnee fällt auf die Felder... (den Rücken von oben bis unten mit den Fingerspitzen betupfen)
2. Doch die Sonne wird immer intensiver und intensiver... (mit beiden Handflächen den Rücken von oben nach unten ausstreichen)
3. Der Bauer beginnt neue Furchen zu ziehen ... (mit den Fingerkuppen von oben nach unten ausstreichen)
4. und sät dann das Getreide aus ... (leichtes Klopfen mit den Fingerspitzen)
5. Damit das Getreide gut wächst, wird es gedüngt ... (Schlängelnde Bewegungen mit den Fingerkuppen von oben nach unten)
6. Es ist ein schöner Sommer. Das Getreide wächst und wächst und der Bauer kommt mit dem Mähdrescher ... (Die Handflächen mit kleinen Hin- und Herbewegungen den Rücken wiederholt abwärts bewegen)
7. danach wird das Feld wieder umgepflügt ... (mit den Fingerkuppen von oben nach unten ausstreichen)

8. und anschließend mit der Walze eingeebnet ... (Ausstreichen mit den Handflächen von oben nach unten)

Hinweise: Massage wird niemals direkt auf der Wirbelsäule ausgeführt. Igelbälle können zur Ergänzung genutzt werden.

Autowaschanlage

Spieler: 7-20 Kinder

Beschreibung: Dies ist ein lustiges Massagespiel, das die Fantasie der Kinder anspricht. Hierzu bilden die Kinder zwei Reihen und stehen sich in einer Gasse – der Autowaschstraße – gegenüber. Der Reihe nach geht jeweils ein Kind (vom Anfang der Reihe) in die Waschstraße. Dazu muss es festlegen, welchen Autotyp es darstellen möchte und wie stark das Auto verschmutzt sein soll. Die anderen Kinder stellen die Waschwalzen dar und müssen das durchlaufende „Autokind“ säubern. Nach erfolgter Waschung stellt sich das Kind hinten wieder in die Reihe und hilft mit beim Waschen.

Vorteil: Durch die Angabe des Verschmutzungsgrades können schüchterne Kinder selbst den Intensitätsgrad der Berührung durch die anderen Kinder festlegen.

5.11. Erdballspiele

Einen besonderen Reiz übt auf alle Spieler der Erdball aus. Der Erdball ist eine als Ball gestaltete Erdkugel aus Gummi bemalt mit den Kontinenten und Ozeanen. Diesen Erdball gibt es in verschiedenen Größen und die besondere Faszination geht eben von dieser Größe und der Notwendigkeit aus, gemeinsam den Ball zu bewegen, zu stoßen, zu werfen, weiterzurei-

chen oder ihm einen Tritt zu versetzen. Hier können auch wieder, ähnlich wie beim Schwungtuch, die einzelnen Übungen zu ganzen Bewegungsgeschichten verknüpft werden. Der Erdball kann auch für Spiele im Wasser verwendet werden.

Es sollte bei Erdballspielen besonders auf die Sicherheit geachtet werden, um Verletzungen zu vermeiden. Bei kleineren Kindern empfiehlt sich die Verwendung des Erdballs nur bei einigen Spielen.

Erdbahn

Spieler: so viele wie möglich, mindestens 10

Material: 1 Erdball

Beschreibung: Die Mitspieler stehen in einem großen Kreis und rollen den Erdball so auf seiner Erdbahn im Kreis, dass alle ihn berühren. Die Richtung kann auf Kommando geändert werden.

Variation: Der Erdball kann auch durch Schieben oder Prellen weitergegeben werden, nicht nur im Kreis auch durch die Mitte.

Wanderglobus

Spieler: max. 15

Material: 1 Erdball

Beschreibung: Ein Mitspieler klettert auf die Erdkugel und kniet oder legt sich bäuchlings auf sie. Die anderen geben Hilfestellung. Er versucht nun, von einem Kontinent zum anderen „zu reisen“ (weiterrutschen).

Orbit

Spieler: so viele wie möglich, mindestens 10

Material: 1 Erdball (kleiner Durchmesser)

Beschreibung: Es werden zwei Teams gebildet. Team 1 legt sich auf den Rücken, Kopf zum Kreismittelpunkt und hebt die Füße in die Luft. Team 2 stellt sich um die Liegenden herum. Team 1 hat die Aufgabe, nur mit den Füßen den Erdball über die Köpfe von Team 2 zu werfen. Team 2 bemüht sich, nur mit den Händen den Erdball immer wieder in die Kreismitte zu befördern. Gelingt es Team 1, den Erdball über die Köpfe der anderen zu befördern, werden die Plätze getauscht.

Hinweis: ohne Schuhe spielen, damit der Erdball nicht kaputt gemacht wird.

Unendlich lange Bahn

Spieler: so viele wie möglich, mindestens 10
Material: 1 Erdball

Beschreibung: Die Mitspieler stehen in zwei Reihen nebeneinander (oder mehr Reihen bei mehr Spielern) und geben den Erdball nach hinten weiter. Diejenigen, die ihn bereits weitergegeben haben, laufen schnell an das Ende der Reihe, um wieder mitzumachen. Es können auch kreisförmige Bahnen oder Schlangenlinien „gebaut“ werden.

Wie viele schaffen es?

Spieler: so viele wie möglich
Material: 1 großer Erdball

Beschreibung: Wie viele Mitspieler schaffen es, sich gleichzeitig auf dem Erdball zu halten? Unterstützung von den außenstehenden zur Stabilisierung des Erdballes ist notwendig.

Großes Erdballspiel

Spieler: so viele wie möglich, mindestens 10

Material: 1 großer Erdball

Beschreibung: Die Mitspieler werden in zwei Teams geteilt. Sie sitzen jeweils an den Grundlinien des Spielfeldes. Der Erdball befindet sich in der Mitte des Spielfeldes. Nach dem Startsignal des Spielleiters laufen alle Mitspieler zum Erdball und versuchen diesen über die eigene Grundlinie zu bringen (rollen, werfen, schieben).

Hinweis: Das Spiel ist kein Raufball. Vorher noch mal alle Mitspieler an die Fairness erinnern.

6. Literatur- und Internethinweise

Bücher:

Arena-Taschenbuch 2001:

1000 tolle Spiele für Vorschulkinder, 1. Auflage

Bartl, Almuth und Manfred:

Wasserspiele. Spaß in, an und mit dem nassen Element.

2. Aufl., München: Hugendubel, 1991

Böttcher, Gudrun und Reich, Angelika:

Soziale Kompetenz und Kreativität fördern

Cornelsen Verlag Scriptor, Berlin 1998

Döbler, Hugo und Erika:

Kleine Spiele – das Standardwerk für Ausbildung und Praxis.

21. Aufl., Berlin: Sportverlag, 1998

Fluegelman, Andrew; Tembeck, Shoshana:

New Games – Die neuen Spiele.

Prien: Ahorn-Verlag, 1979

Fluegelman, Andrew:

New Games – Die neuen Spiele 2.

Prien: Ahorn-Verlag, 1982

Haase, Johannes:

Spiele im-am-unter Wasser.

4. Aufl., Berlin: Sportverlag, 1991. Sportakademie des LSB
Thüringen, Lehrmaterial „Kinder- und Jugendsport“

Karin Schaffner:

**Rückenwahrnehmungsspiele für Kinder im Alter von
zwei bis acht Jahren, Auf deinem Rücken tut sich was ...**

Pohl-Verlag, Celle

Sportjugend Hessen, Sportkreisjugend Darmstadt:
Bewegungsangebote im Kindergarten, Heut' Bin Ich Pirat
1. Aufl., 1997

Steiner:
**Spielkartei, Elemente zur Entfaltung von Kreativität,
Spiel und schöpferischer Arbeit in Gruppen, Ökotopia**
Spielevertrieb und Verlag
Münster. 4.Aufl. 1994

Helmut Köckenberger:
**Rollbrett, Pedalo und Co., Bewegungsspiele mit Materia-
lien aus Psychomotorik, Sport und Freizeit**
2006 by SolArgent Media AG, Basel

Karin Schardt-Bonart:
**Zwischen Klettergarten und Schwabbelbahn, Spielen und
Turnen mit Zwei- bis Sechsjährigen**
2002 Kallmeyer Verlag

Zeitschriften:

Baer, Ulrich/Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung (Hrsg.):
Gruppe & Spiel -Zeitschrift für kreative Gruppenarbeit.
„Winterspiele“. Heft 06/03, 29. Jahrgang 2003

Friedrich-Verlag (Hrsg.) Sportpädagogik; Sammelband:
Ballspielideen. S. 28, 31, 56f, 64f. Jahrgang 2003

Internetlinks:

www.praxis-jugendarbeit.de

In dieser Spielsammlung finden Sie Beschreibungen für weit über 1000 Spiele und Ideen, die kurz zusammengefasst werden. Wie z.B. Spiele für drinnen (Kennenlernspiele, Entspannungsspiele...), Spiele für draußen (Staffelspiele,

Seilspiele...). Des Weiteren kreative Spiele, Stadt- und Geländespiele sowie Spiele für das Gehirn und vieles mehr.

www.spieledatenbank.de

Hier kann man Spiele nach Wunsch eingeben (welches Alter, Anzahl der Spieler, welche Kategorie...), danach werden die passenden Spiele mit Beschreibungen auf einer Liste angezeigt.

www.kindergaudi.de

Auf dieser Internetseite befinden sich viele unterschiedliche Spieltipps. Von Bewegungsspielen, Rollenspielen, Schlechtwetterspielen bis zu Spielen für die Sinne.

www.spielekiste.de

Hier finden sich viele konkrete Beschreibungen für Spiele. Unter anderem für Indoor-, Outdoor- und Bewegungsspiele.

www.entdeckungskiste.de

Zum Erlernen vielfältiger Fähigkeiten befindet sich auf dieser Homepage eine bunte Mischung von Spielideen für Kinder. Hier können verschiedene Spiele mit einer Suchmaschine gefunden werden.

7. Spieleverzeichnis

Am liebsten esse ich...	9	Mein Haus (Reifen)	57
Atomspiel	10	Namennetzwerk	12
Aufstand	41	Obstkorb	37
Autogrammjagd	10	Orbit	78
Autowaschanlage	77	Paarhasche	20
Balanceakt	59	Paartanz	48
Balancieren	46	Pyramiden bauen	52
Ballspiel	55	Räuberhauptmann	40
Ballspiele (Schwungtuch)	61	Reifensprünge (Wasser)	70
Begrüßungsspiel	16	Reise nach Jerusalem	50
Berg erklimmen	62	Reise zum Mond	39
Brennball in Variationen	26	Reiterkampf (Wasser)	65
Büchsen werfen	52	Riesenraupe	43
Buchstabensuchspiel	14	Roboter	32
Deckeldecke	47	Rollball	25
Der Gordische Knoten	42	Rollball (Rollbrett)	53
Der Mond ist rund	38	Sammlungen	56
Die alte deutsche Eiche	34	Scheuerlappenlauf	50
Die Falle	58	Schlangenhäuten	44
Die höflichen Chinesen	15	Schneeballschlacht (Zeitungen)	47
Doktorhasche	21	Schoßsitten	44
Eine Ente mit 2 Beinen	37	Schubkarre	54
Einhakeln	21	Schwänzchen abtreten	56
Eiswaffel	59	Schwarz & Weiß	18
Elefant, Känguru, Häschen	42	Schwimmfiguren mit Schwimmsprossen	69
Erdbahn	78	Schwimm-Mix	64
Eskimos & Eisbären	73	Seehund	67
Fangen	54	Seilspringen	24
Feuer, Wasser, Sturm	17	Spiele zur Joghurtbechern	52
Fliesenstafel	51	Spiele zur Paar-/ Gruppenbildung	7
Fuchs & Hasen	23	Spinnennetz	56
Geh - Steh	20	Spirale	45
Grätschentauchen	70	Sprossenziehen	69
Gute Nase	40	Steckbrief	14
Gütertransport	57	Sumpfüberquerung	47
Haltet die Seite frei	18	Tauchhasche	72
Handtuch-Versteck	51	Tausendfüßler	45
Hase & Jäger	22	Therapeut	38
Hausbau	47	Treibball	73
Henne & Habicht	23	Treibball im Wasser	68
Hindernisse	57	Tritt nicht in den Kreis	73
Hipp - Hopp Namen einprägen	16	Unendlich lange Bahn	79
Hut	58	Verklebt	55
Kartonbau	53	Völkerball in Variationen	29
Katze & Mäuse (Schwungtuch)	62	Wald	59
Kennenlernen - ABC	11	Wanderglobus	78
Kettenschwimmen	71	Was mag Otto/Williclub	39
Klammerhasche	79	Wasserballett	66
Klammersammeln	23	Wasserbomben	66
Klammertauchen	71	Wasservolleyball	68
Kleiderschwimmen	64	Wellen & Ballons	60
Komm mit, Lauf weg!	19	Wettpusten	67
Kopfnuss	54	Wie viele schaffen es?	79
Krokodil	63	Winterspeck	73
Kutsche	33	Zeitungslaufen	48
Lange Schlange	45	Zelt bauen	62
Lichterschwimmen	65	Zimmer - Kim	40
Luftballontransport	49	Zimmerputzen	49
Male deinen Namen	13	Zuckball	24
Massagegeschichten	74		

www.sport-fuer-sachsen.de