



Kleine Spiele im Sportunterricht

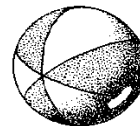
Anja Heinrich





A.) Kleine Spiele ohne Geräte

1. Fangspiele:
 - a. Merkmalfangen/ Verzaubern
 - b. Fangen mit Sonderaufgaben
 - c. Fuchsbau
 - d. Katz-Maus- Elefant
 - e. Räuber und Nonnen
 - f. Zauberstab
 - g. Partnerwechsel
2. Zaubersteine
 - a. Zaubersteine
 - b. Zaubersteine rauben (Äpfel klauen)
 - c. Mister X
3. Familie Meier



B.) Kleine Spiele mit Ball

Ball im Tor – Trefferball - Polizei und Dieb – Vulkanspiel



C. Spiele mit verschiedenen Kleingeräten

Inselfangen - Affeninsel - Drachenjagd - Stütz befreit



D. Spiele zur Vorbereitung der Sportspiele/ Wettkampfspele

Schuh-Fußball – Teppichfliesenball - Flüchtendes Tor - Ringhockey



Merkmalfangen/ Versteinern

Organisation: Die Spieler verteilen sich im Spielfeld und warten auf den „Fängeraufruf“ durch den Lehrer.

Spielablauf: Die Fänger werden durch den Lehrer bestimmt, indem er die Merkmale festlegt, die den oder die Fänger kennzeichnen, z.B. Brillenträger, lange Sporthose, gelbes T-Shirt, oder Kombinationen. Gefangene Spieler sind „versteinert“ und können wieder befreit werden durch überspringen (gefangener Spieler kniet am Boden), durch Hindurchkriechen im Grätschstand.

Varianten: - Fänger holen sich nach „Fängeraufruf“ einen Ball aus einer umgedrehten Kiste und tippen/ werfen die Spieler ab

- Die abgeschlagenen Spieler können sich durch Freiwürfeln wieder ins Spiel bringen. Dazu treffen sich drei abgeschlagene Spieler in einer Ecke. Würfelt ein Spieler „Eins“ darf er wieder mitspielen. Würfelt einer eine „sechs“, sind alle frei.



Fangen mit Sonderaufgaben

Material: 3-4 Markierungsbänder, Aufgabenkarten

Organisation: Fänger haben Markierungsbänder; Aufgabenkarten liegen verdeckt im Mittelkreis

Spielablauf: Die Fänger versuchen die Mitspieler abzutippen, die dann eine Karte in der Mitte ziehen müssen. Sie erledigen die Sonderaufgabe mit der Karte in der Hand zum Zeichen, dass sie jetzt nicht gefangen werden können, danach legen sie ihre Karte unter den Stapel. Bei den Karten gibt es mehrere „Neue Fänger“- Karten, bei welchen der Spieler mit dem Fänger das Band und die Karte wechselt.

Variationen:- Die Aufgaben können sich nach dem nachfolgenden Stundenthema richten

- Matten auslegen, um dort die Sonderaufgaben auszuführen (z.B. Rolle)



Fuchsbau:

Material: Markierungsbänder für 1-2 Jäger

Organisation: 1 Jäger (Markierungsband), ein Fuchs, restliche Kinder teilen sich in Dreiergruppen auf, indem sich zwei Kinder im Grätschsitz gegenüber auf dem Boden sitzen und der Dritte sich dazwischen setzt oder stellt. Dieser ist der Fuchs im Fuchsbau.

Spielablauf: Der Jäger jagt den Fuchs. Rollentausch bei Erfolg. Der Fuchs kann jedoch entweichen, indem er in einen Fuchsbau hineinspringt und der darin wohnende Fuchs nun der Gejagte ist. Die Kinder, die den Fuchsbau bilden, wechseln bei jedem neuen Fuchs ihre Position, so dass jeder einmal den Fuchs spielt. Wenn der Fuchs im Bau zu schnell herauspringt, bevor der Gejagte drin ist, so muss dieser den Jäger fangen.

Variationen: -Die Kinder, die den Fuchsbau bilden stehen auf und fassen sich an den Händen, so dass der gejagte Fuchs unten durchschlüpfen muss, um sich zu retten.

- Mehr Jäger und mehr Füchse
- Mit Softball und Wechsel bei Abwurf



Katz-Maus-Elefant

Organisation: Drei Gruppen, eine Katzen-, eine Mäuse- und eine Elefantengruppe, bilden. Kennzeichnung auch durch Gestik möglich: Katze – Hände an den Ohren, Mäuse- Hände vor dem Gesicht als Spitzmäulchen, Elefanten fassen sich mit einer Hand an die Nase und legen den anderen Arm durch die Armbeuge.

Spielablauf: Auf Pfiff müssen die Katzen nun die Mäuse fangen, die Mäuse die Elefanten und die Elefanten jagen die Katzen. Wer abgeschlagen wird bleibt stehen und kann nur durch einen Mitspieler seiner Tiergruppe wieder befreit werden.

Varianten: - Abgeschlagene Tiere werden zu Tieren der Gruppe, von welchen sie abgeschlagen wurden.

- Gruppeneinteilung durch 3 verschiedenfarbige Wäscheklammern



Räuber und Nonnen

Material: 2 Langbänke; Markierungsbänder

Organisation: Einteilung in 5-7 Räuber, 1 Rufer z.B. ein „passiver“ Schüler („Besuchstag“) und den Nonnen. Die Langbänke an den zwei Hallenstirnseiten mind. 2m von der Wand entfernt.

Spielablauf: Spielgeschichte: Es gibt zwei Klöster, in welchen Nonnen leben (Langbänke), die sich nur am „Besuchstag“ besuchen dürfen. Um zum anderen Kloster zu gelangen müssen sie durch einen Wald. Dort leben Räuber, welche die Nonnen fangen und versteinern. Die Nonnen können erst am nächsten Besuchstag durch andere Nonnen befreit werden. Sie werden dazu von ihren Freunden an der Hand in das Kloster mitgenommen.

Spielbeginn ist immer, wenn die Räuber im Wald sind (z.B. Mittelkreis) und alle den Rufer hören können.

Varianten: - Fortbewegungsart vorgeben

- Fangen durch abwerfen mit Softbällen



Zauberstab:

Material: 1 Zauberstab

Organisation: 1 Zauberer, Aufteilung der Klasse an die zwei Stirnseiten

Spielablauf: Der Zauberer hält seinen Zauberstab, erst wenn er ihn fallen lässt müssen alle Kinder die Seite wechseln. Der Zauberer muss versuchen ein Kind zu fangen. Dann spielt dieses den Zauberer.

Varianten: - Wer gefangen wird hilft dem Zauberer



Partnerwechsel:

Material: 2-3 Markierungsbänder

Organisation: Die Schüler bilden Paare. 2-3 Fänger und 2-3 Gejagte werden eingeteilt.

Spielablauf: Die eingehakten Paare bewegen sich laufend in der Halle. Die Fänger jagen die freien Spieler. Bei Abschlag wechselt die Rolle. Der Gejagte kann sich aber retten, indem er sich bei einem Paar am freien Arm einhakt. Dann wird der Partner auf der anderen Seite zum Gejagten.

Varianten: - Verbindung der Paare durch einen Ring/ Reifen

- Der freie Partner wird nicht zum Gejagten, sondern zum Fänger und der bisherige Fänger zum Gejagten.



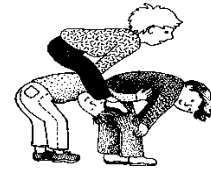
Zaubersteine:

Material: 4-6 Zaubersteine, die gut in einer Hand zu verstecken sind

Organisation: 4-6 Zauberer werden zu Beginn aus der Halle geschickt und nachdem die Zaubersteine verteilt wurden zurückgeholt. Die anderen Schüler sind die Feen.

Spielablauf: Spielgeschichte: Die Zauberer haben ihre Zaubersteine im Feenwald verloren und müssen diese wieder zurückholen, um wieder Zauberkraft zu haben. Die Feen haben die Zaubersteine gefunden und bewachen sie. Die Zaubersteine dürfen/ sollen weitergegeben werden. Fängt ein Zauberer eine Fee, so muss diese ihre vorher geschlossenen Hände öffnen und den Zauberstein abgeben, wenn sie gerade einen besitzt. Der Spielleiter sammelt die Zaubersteine und zählt laut mit.

Varianten: - Die Zaubersteine dürfen nur auf eine bestimmte Art weitergegeben werden.



Zaubersteine rauben (Äpfel klauen)

Material: Zaubersteine, verschiedene Bälle (Äpfel), Markierungsbänder, 4 Hütchen

Organisation: Zwei Mannschaften bilden. Die Zaubersteine / Äpfel an den Hallenstirnseiten in eine Kiste legen

Spielablauf: Zwei Mannschaften spielen gegeneinander; Sie versuchen aus der gegnerischen Schatzkiste (Apfelkiste) die Zaubersteine/Bälle zu holen und in die eigene Kiste zu tragen. Werden sie in der Fängerzone abgeschlagen, müssen sie den Zauberstein wieder zurücktragen und von Neuem beginnen. Die Spieler können aber auch ohne einen Zauberstein/ Ball laufen, um die Gegner zu verwirren.

Varianten: - Bälle müssen gedribbelt oder geprellt werden



Mister X

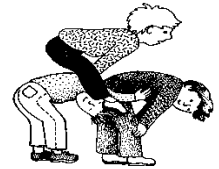
Material: Markierungsbänder; Spielkarten

Organisation: 1- 2 Fänger kennzeichnen. Die restlichen Schüler mit Spielkarten ausstatten

Spielablauf: Fangspiel mit folgender Zusatzregel. Sollte der Fänger einen Spieler fangen, der eine „Mister X- Karte“ hat ist Fängerwechsel. Die anderen Spieler tauschen die Karten bei jeder Begegnung, ohne die neuen Karten anzusehen.

Varianten: - „Fängerwechsel“, wenn keine Mister-X Karte kommt

- Kennenlernspiel: Bei jeder Begegnung den Namen sagen



Familie Meier

Material: 1-2 Bänke; Geschichte

Organisation: Zuteilung der Schüler an eine der 11 verschiedenen Rollen

Spielablauf: Der Lehrer liest die Geschichte vor und die Kinder laufen auf ihre Stichwörter (z.B. Gerti: bei Familie Mayer, Kinder und Gerti) einmal um die Bank bis zu ihrem Platz zurück.

Varianten:- verschiedene Aufgaben oder Fortbewegungsarten werden vorgegeben.

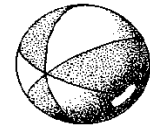
Familie Mayer geht in den Zoo

Papa Mayer, Mama Mayer, Tom, Lisa, Gerti (=Familie)

Tiger, Löwe, Panther= Raubtiere; Pinguin, Delfin, Affe (= Zoo)

An einem schönen Sonntag beschließt FAMILIE MAYER in den ZOO zu gehen. Die KINDER sind schon ganz ungeduldig, denn sie wollen so schnell wie möglich alle TIERE anschauen. Endlich geht es los. PAPA MAYER sitzt am Steuerrad, MAMA MAYER nebenan und TOM, LISA und GERTI hinten. Die Fahrt dauert ungefähr eine Stunde. LISA redet ununterbrochen von den Raubtieren. GERTI will am liebsten zu den PINGUINEN und DELFINEN und TOM findet die AFFEN am interessantesten. MAMA MAYER ruft ganz empört dazwischen: „KINDER, nun seid doch endlich mal still! Wir sind gleich da! Nur keine Hektik, wir werden schon alle TIERE im ZOO anschauen!“

Endlich angekommen. Die FAMILIE macht sich auf den Weg zu den RAUBTIEREN, dann anschließend zu den DELFINEN und PINGUINEN, dann zu den lustigen AFFEN. Die FAMILIE steht ungefähr 20 Minuten vor dem AFFENKÄFIG, weil TOM sich nicht mehr losreißen kann. Nun ist es schon halb drei Uhr nachmittags und die KINDER sind immer noch unermüdlich. Weiter geht es zu den Elefanten und Nashörnern. Dann nochmal zu den TIGERN und LÖWEN. PAPA MAYER tun die Beine weh und MAMA MAYER jammert auch schon. Um 18 Uhr geht es dann wieder Richtung Heimat. Den KINDERN hat der Tag im ZOO sehr gut gefallen.



Ball im Tor

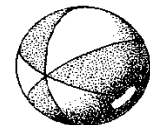
Material: pro Kreis ein Softball

Organisation: 8-10 Spieler in Kreis aufstellung, die Beine sind gegrätscht und die Füße berühren den Nebenmann

Spielablauf: Ziel ist es, einen Ball durch die gegrätschten Beine eines Mitspielers zu spielen. Der Ball muss mit der Hand gerollt werden. Die Beine dürfen während des Spiels nicht geschlossen werden. Die Spieler dürfen nur mit den Händen abwehren. Wer ein Tor kassiert hat scheidet so lange aus, bis der nächste Spieler ein Tor kassiert.

Varianten:- beliebige Bälle verwenden

- Die Spieler im Kreis werden in zwei Mannschaften aufgeteilt und zählen ihre Mannschaftstreffer.



Trefferball:

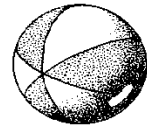
Material: Möglichst viele weiche Bälle/ Softbälle

Organisation: Alle Bälle werden in die Halle geworfen, das Spiel startet auf ein Signal

Spielablauf: Ziel ist es die Mitspieler unterhalb der Gürtellinie abzuwerfen und seine Treffer zu zählen. Wird man getroffen, so muss man eine Aufgabe erfüllen (z.B. zu Wand laufen) um wieder im Spiel zu sein. Man darf nur einen Ball in der Hand haben und den bereits geworfenen Ball nicht mehr aufheben.

Varianten: - Jeder hat einen eigenen Ball

- verschiedene Möglichkeiten den Ball zu führen z.B. dribbeln, um den Bauch kreisen



Polizei und Dieb:

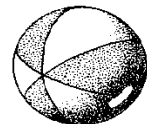
Material: Markierungsbänder; 6-8 Bälle; 4-6 Reifen; 1 Langbank

Organisation: In einer Hallenecke ein „Gefängnis“ mit umgekippten Langbänken kennzeichnen. Rund ein Viertel der Spieler als Polizisten kennzeichnen und mit Bällen ausstatten. Die Reifen beliebig im Feld verteilen.

Spielablauf: Die Polizisten tupfen/ werfen die Diebe mit den Bällen ab und führen sie ins Gefängnis. Die Diebe können sich der Gefangennahme entziehen, indem sie sich in einen Reifen stellen. Hier ist es aber unbequem, da man hier nur auf einem Bein stehen darf. Diebe können sich aus dem Gefängnis befreien, indem sie unter der Bank durchkriechen.

Varianten: - ein Dieb darf nicht zweimal hintereinander den gleichen Reifen benutzen.

- Diebe können im Gefängnis durch freischlagen befreit werden



Vulkanspiel:

Material: möglichst viele Softbälle; zwei Turnmatten; Markierungskegel

Organisation: Aufteilung in zwei Mannschaften. Jede Mannschaft legt eine Matte (Krankenhaus) in ihre Spielfeldhälfte. Die Spielfeldhälften werden durch Markierungskegel getrennt.

Spielablauf: Spielgeschichte: Zwei Vulkane brechen aus, die Vulkansteine (Bälle) sind so heiß, dass man sie nicht berühren darf. Wird man von einem Vulkanstein getroffen bevor dieser am Boden abgekühlt ist, so muss man von einem (oder zwei) Mitspieler(n) in das Krankenhaus gezogen werden. Die Sanitäter können auf ihrem Weg ebenfalls getroffen werden. Jeder Werfer darf nur einen Ball in der Hand haben!

Varianten:- Bälle dürfen gefangen werden



Inselfangen

Material: Rettungsinseln z.B. Reifen, Teppichfliesen, 2 Markierungskegel usw.
Markierungsbänder

Organisation: 3-4 Fänger kennzeichnen, Rettungsinseln in der Halle verteilen.

Spielablauf: Die Fänger versuchen ihre Mitspieler abzuschlagen, was einen Rollentausch nach sich zieht. Nicht abgeschlagen werden darf, wer eine der „Rettungsinseln“ besetzt.

- Jede Rettungsinsel darf nur drei Sekunden besetzt werden
- Die Fänger dürfen an einer Rettungsinsel nicht warten
- Die Rettungsinsel darf nur von einem Spieler besetzt werden

Varianten: Eine Rettungsinsel darf nicht zweimal hintereinander von einem Spieler belegt werden. Mehrere Schüler dürfen in eine Rettungsinsel.



Affeninsel

Material: Reifen, Weichbodenmatten, 2 Matten, Bänder, Bälle Hütchen

Organisation: 5 Reifen in der Hallenmitte auslegen und mit je drei Bällen bestücken; Weichbodenmatte in der Nähe einer Hallenecke positionieren (Wandabstand beachten!) und auf der Gegenseite ein Gefängnis mit Hütchen festlegen; 2 Matten als Freimal beliebig auslegen; 4 Fänger bestimmen und kennzeichnen.

Spielablauf: Die Affen klauen die Kokosnüsse (Bälle) aus den Reifen und bringen diese zur Affeninsel (Weichboden). Die Fänger verhindern dies, indem sie die Affen abschlagen und ins Gefängnis (Hütchenfeld) bringen. Abgeschlagene Affen können durch einen Mitspieler dadurch befreit werden, indem sie mit Handhaltung (Paar) zu einem Freimal (Matten) laufen. Schaffen sie dies dann sind sie frei. Die Freimale dürfen von den Affen jederzeit angelaufen werden, damit sie nicht gefangen werden.

Varianten: Erhöhung der Fängerzahl; Paare dürfen beim Laufen vom Gefängnis zum Freimal nicht abgeschlagen werden.



Drachenjagd

Material: ca. 8-14 Bänder oder Tücher oder Tennisringe

Organisation: Zwei Spieler (Drachen) erhalten je 4-7 Bänder

Spielablauf: Die Drachen sollen möglichst schnell 4-7 Lebewesen fressen (Spielleiter legt Anzahl fest). Jedes gefressene Lebewesen hängt sich mit einem Band an den Drachen an.

Varianten: Immer abwechselnd ein männliches und weibliches Lebewesen fangen.



Stütz befreit

Material: Markierungsbänder, einige aufgebaute Turngeräte (Kasten, Pferd usw.)

Organisation: 2-3 Fänger kennzeichnen

Spielablauf: Die Fänger versuchen, andere Spieler abzuschlagen, die dann die neuen Fänger werden. Durch Springen in den Stütz an den Geräten kann sich der Gejagte vom Fangen befreien. Dieser darf maximal drei Sekunden an seinem Freimal bleiben, dann muss er wieder mitspielen. Er darf auch nicht zweimal dasselbe Gerät hintereinander benutzen. Die Fänger dürfen nicht warten, sondern müssen einen anderen Spieler fangen.

Varianten: Fängerzahl erhöhen, Turngeräte wechseln z.B. Matte und Rolle vorwärts



Schuh-Fußball (Schuh-Hockey)

Material: Für je 6 Schüler einen Tennisball; Tore z.B. Markierungskegel; Langbänke

Organisation: Einteilung in Mannschaften von je 4-5 Spielern; Die drei Spielfelder werden durch Langbänke getrennt.

Spielablauf: Gespielt wird vier gegen vier auf zwei Tore. Der Ball darf nur mit dem Schuh gespielt werden. Es gibt keinen Torwart!

Varianten: Wandberührung zählt als Tor



Teppichfliesenball

Material: Markierungsbänder, 1-3 Softbälle Teppichfliesen

Organisation: Mannschaften bilden und Spielfeldgrenzen festlegen; pro Spielfeld eine Teppichfliese mehr als Spieler eines Teams

Spielablauf: Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Ein Punkt ist erzielt, wenn ein Spieler den Ball auf eine Teppichfliese wirft. Dies kann dadurch verhindert werden, indem ein abwehrender Spieler die Teppichfliese mit dem Fuß berührt, dann kann hier kein Punkt mehr erzielt werden.

Varianten: Mehr Fliesen verwenden; Reifen statt Fliesen; nach jedem Punkterfolg bekommt die andere Mannschaft den Ball.



Flüchtendes Tor

Material: Markierungsbänder, 2 Stäbe, 1 Fußball

Organisation: Zwei Mannschaften bilden. Jede Mannschaft stellt ein flüchtendes Tor (zwei Spieler halten eine Stange).

Spielablauf: Es wird nach Fußballregeln gespielt. Ziel ist es, bei dem gegnerischen, flüchtenden Tor einen Treffer zu erzielen.

Varianten: Nach jedem Tor wechseln die Stangenträger;



Ringhockey

Material: Für jeden Spieler einen Gymnastikstab, Gummiringe; Tore (z.B. Markierungskegel)

Organisation: Spielfeld festlegen, Mannschaften bilden (je ca.4-6 Spieler)

Spielablauf: 2 Mannschaften spielen gegeneinander auf Tore und versuchen mit einem Gymnastikstab einen Gummiring in das gegnerische Tor zu spielen. Der Ring darf nur mit dem Stab gespielt werden. Der Stab muss am Boden bleiben. Der Ring darf nur flach gespielt werden. Der erste Spieler, der mit dem Stab im Ring ist darf ihn weiterspielen.

Varianten: Wandberührung zählt als Tor;