



## **Spielesammlung zur Wahrnehmungs- und Koordinationsschulung**

### **1. Einführung**

Nachfolgend werden die Spiele der L1-Fortbildung im November 2011 zusammenfassend dargestellt. Eine Übersicht über die vermittelten theoretischen Grundlagen findet sich in der ausgeteilten Druckfassung der PowerPoint-Präsentation. Zudem wurden theoretische Grundlagen in einem e-Modul erarbeitet.

### **2. Spiele zur Schulung der Wahrnehmung**

#### **2.1 Alle, die...**

Dieses Spiel dient einerseits dem Kennenlernen, andererseits ist es aber auch für Gruppen geeignet, die sich schon kennen. Hier hat es vielmehr den Charakter des „Ankommens“ in der Halle und dem „Miteinander-Vertrautwerdens“:

Alle bewegen sich zu Musik in der Halle, bei Musikstopp werden Vorgaben vom Spielleiter gerufen, nach denen sich die Teilnehmer (TN) in Kleingruppen zusammenfinden (z.B. „Alle, die heute Morgen das gleiche gefrühstückt haben“!). Zusätzlich können in den Laufphasen die Fortbewegungsarten variiert werden (nur auf den Linien laufen, vorwärts, rückwärts usw.).

#### **2.2 Verkehrter Igelball**

Alle TN stehen in einem Innenstirnkreis mit ca. ein bis zwei Meter Abstand. Verschiedene Gegenstände (unterschiedliche Form, Gewicht, Größe, Flugeigenschaften) werden anfangs rechts herum gereicht oder leicht geworfen. Dann wird ein Igelball in die entgegengesetzte Richtung weitergegeben.

Aufbauend darauf wird in der nächsten Stufe die Kreisaufstellung aufgegeben, d.h., alle bewegen sich frei in der Halle, die Reihenfolge der Weitergabe der Gegenstände wird aber beibehalten.

*→ Gerade für jüngere Kinder ist die verschärfte Variation sehr schwer und daher nur langsamer als im Lehrgang erfolgt durchführbar!*

#### **2.3 Fledermaus und Mücke**

Die TN stehen im Innenstirnkreis. Die Fledermaus und die Mücken (je nach Anzahl der TN zwischen 3 und 6) gehen in die Mitte und schließen die Augen. Die Fledermaus versucht mittels Schallortung die Mücken zu finden. Wenn sie „Piep!“ ruft, müssen die Mücken mit einem „Piep!“ antworten. Die Mücken flüchten – die Fledermaus fängt. Die Außenstehenden sorgen für die Sicherheit der Aktiven. Schüler sollten sich z.B. an den Händen halten.

*→ Wir haben dieses Spiel zunächst so gespielt, dass sowohl Mücken als auch Fledermäuse Signale geben. Diese waren nicht abgesprochen. In der Reflexion haben wir besprochen, dass es hier sinnvoll ist, mit den Schülern die Regeln auszuweiten: Welche Signale werden ausgesendet? Wann werden sie gesendet? Wie erfolgt der Wechsel in den Kreis? Gibt es einen Sieger?...*

## **2.4 Zwerge und Riesen**

Eine Gruppe sind die Riesen, die mit gegrätschten Beinen in einer Reihe stehen. Sie sind nach einem anstrengenden Tag müde und schlafen ein (Augen schließen). Die Zwerge schleichen sich nun an und versuchen unbemerkt auf die andere Seite zu gelangen. Wenn die Riesen einen Eindringling bemerken, fangen sie ihn (im Stand, mit den Händen oder Beinen festhalten).

→ *Dieses Spiel lässt sich besonders gut mit jüngeren Kindern spielen.*

## **2.5 Fotograf**

Es wird paarweise gespielt. Die TN einigen sich, wer den Fotograf und wer die Kamera darstellt. Der Fotograf führt die (blinde) Kamera durch den Raum/durchs Gelände. Bei interessanten Motiven drückt er den Auslöser (Schulter) und die Kamera nimmt ein Bild auf (kurzes Öffnen der Augen). Nach ca. fünf bis sieben Bildern gibt die Kamera die Bilder wieder und sagt, was wo fotografiert wurde.

→ *Alternativ kann dieses Spiel auch mit Rollbrettern gespielt werden. Dabei sitzt die Kamera auf einem Rollbrett und wird vom Fotografen geschoben.*

→ *Dieses Spiel kann auch gut draußen im Gelände (Schulhof, Wald...) gespielt werden.*

## **2.6 Autofangen**

Paarweise: Einer ist das Auto und hat die Augen geschlossen. Der andere ist der Autofahrer und „fährt“ sein Auto durch die Halle (an den Schultern führen). Es gibt ein bis zwei „Geisterfahrer“, die sich auf die gleiche Art und Weise fortbewegen, aber zusätzlich die Aufgabe haben, die anderen zu fangen. Wurde ein Auto gefangen, wird es zum Geisterfahrer.

→ *Da dieses Spiel viel Vertrauen und Übersicht erfordert, ist es eher mit „Fortgeschritteneren“ spielbar.*

## **2.7 Familienzusammenführung**

Jeder TN erhält eine Karte mit einem Familiennamen (Meier, Geier, Reiher, Heyer, Leier). Nach dem Startschuss versuchen sie die Familien zu finden, indem sie lautstark ihren Partner suchen...

# **3. Spiele zur Schulung der Reaktionsfähigkeit**

## **3.1 Zauberer**

Alle TN sitzen mit geschlossenen Augen verteilt in der Halle. Der Spielleiter (Zauberer) streicht zwei bis drei TN (je nach Gruppengröße) über den Rücken. Sie werden zu Fängern. Nach einem akustischen Signal startet das Fangspiel. Klatscht der Spielleiter erneut in die Hände, setzen sich wieder alle mit geschlossenen Augen hin und die Fänger wählen neue Fänger...

## **3.2 Scheich, pass auf!**

In der Halle liegen farbige Markierungshütchen oder Fliesen. Jeder Farbe wird eine Bewegung zugeordnet. Die TN bewegen sich durch die Halle. Steht der Scheich an bzw. auf einer Markierung, führen sie die entsprechende Bewegung aus.

### 3.3 Broccoli

*Material:* Stäbe/Turnstäbe (jeweils ein Stab pro TN)

*Spielidee und Grundregeln:* Die TN verteilen sich in der Halle/auf dem Sportplatz. Jeweils zwei TN stehen sich in einem selbst gewählten Abstand gegenüber. Bei einem vereinbarten Signal lassen die TN ihren Stab los und versuchen den Stab des Partners schnellstmöglich zu fangen, bevor dieser auf den Boden fällt. Als Signal können Gemüsesorten, wie Broccoli (daher der Name des Spiels), genommen werden. Ruft jemand etwas anderes, passiert nichts.

*Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:* Am besten ist es, wenn sich die Paare das Signal selbst geben, zum Beispiel abwechselnd. So muss der Spielleiter nicht warten, bis alle fertig sind.

*Variationen:*

- Jeweils zwei Paare bilden eine Vierergruppe, die sich in einem Quadrat aufstellt. Wird ein Gemüsename gerufen, muss man den Stab des rechten Nachbarn erlaufen. Wird eine Obstsorte gerufen, muss man den Stab des linken Nachbarn erlaufen.
- Wird ein Getränk gerufen, dreht man sich ein Mal im Kreis und muss seinen eigenen Stab fangen.
- Weitere Signale und Aufgaben sind möglich.
- Zur Erholung statt zum Schnelligkeitstraining: Jede Vierergruppe bildet mit einer anderen Vierergruppe eine Achtergruppe mit ähnlichen oder neuen Spielvariationen. Oder die gesamte Lerngruppe spielt zusammen.

## 4. Spiele zur Schulung der Differenzierungsfähigkeit

### 4.1 Bilderbuch

Die TN laufen zur Musik durch die Halle, bei Musikstopp müssen Gegenstände oder Redewendungen in zufällig gebildeten Kleingruppen dargestellt werden (Schlüssel und Schloss; Blumen in Vase; jm. Auf den Arm nehmen usw.).

### 4.2 Denkmal

Gespielt wird in Dreiergruppen: einer ist Bildhauer und bildet aus dem zweiten TN ein Denkmal (eine bestimmte Position einnehmen). Der dritte Spieler hat währenddessen die Augen geschlossen und versucht danach durch ertasten des Denkmals zu erkennen, wie dieser steht (liegt, sitzt) und begibt sich dann in die gleiche Position wie das Denkmal.

### 4.3 Hockey-Biathlon

... wird in Staffelform gespielt: Jede Gruppe hat fünf Joghurtbecher o.ä. als Ziel (Schießstand). Aufgabe ist es, zum Schießstand zu rennen und mit dem Hockeyschläger und einem Tennisball den Becher zu treffen. Jeder hat drei Versuche. Pro missglücktem Schuss muss eine Strafrunde erlaufen werden bzw. eine Zusatzaufgabe absolviert werden.

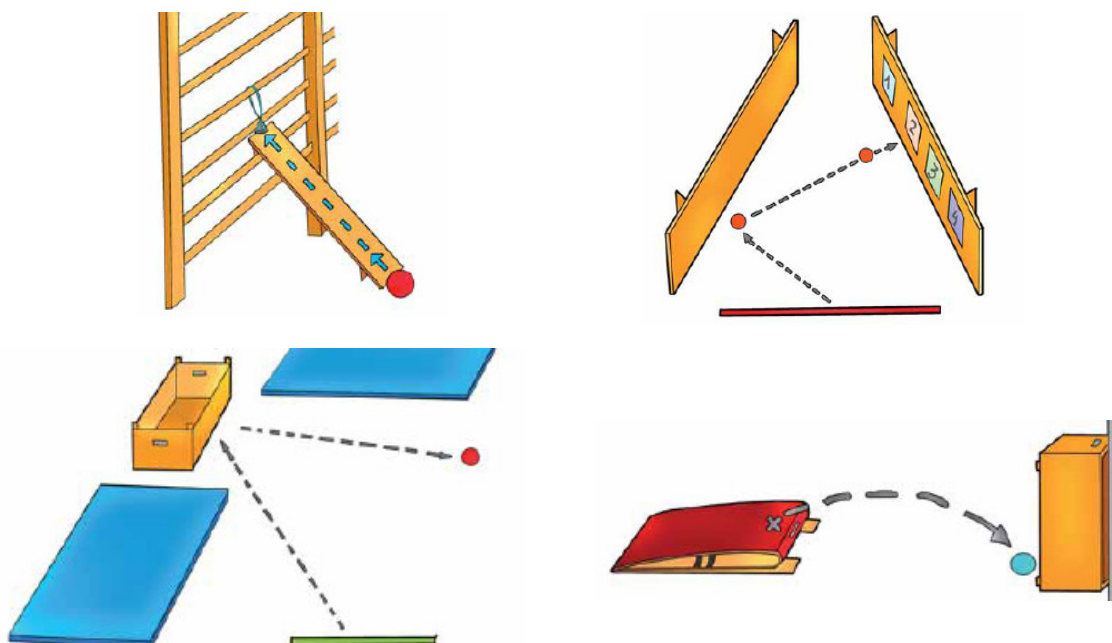
→ *Anhand dieses Spiels haben wir Variationsmöglichkeiten herausgearbeitet, wie lange Wartezeiten verhindert werden können, um die Intensität zu steigern:*

- *Gruppengröße verringern*
- *Nach dem Schießdurchgang stellen die Kinder die getroffenen Becher wieder hin, bevor sie in die Strafrunde gehen.*
- *Es darf sofort der nächste Spieler starten, wenn der Mitspieler den dritten Schuss beendet hat (vor dem Absolvieren der Strafrunde).*

→ *Dieses Spiel eignet sich auch gut zum Spielen auf dem Sportplatz oder Schulhof. Die Zielwurf-Aufgabe ist beliebig veränderbar!*

#### 4.4 Hallen-Minigolf

Exemplarisch vorgestellt wurden Stationen zum Minigolf in der Halle, die durch von den Schülern erarbeitete Stationen ergänzt werden können<sup>1</sup>:



### 5. Spiele zur Schulung der Rhythmusfähigkeit

#### 5.1 Koordinatives Überlaufen von Gegenständen

Die TN bauen zu zweit Laufbahnen so auf, dass immer der gleiche Gegenstand (Hütchen, Seile, Tennisringe, Stofftiere, Joghurtbecher, Bloxx usw.) in einem Abstand von ca. zwei Schritten hintereinander so gelegt wird, dass eine Laufbahn entsteht.

##### 1. Durchführung I

a) Die TN laufen über die Gegenstände, in dem sie versuchen einen Rhythmus zu erlaufen, z.B. 1,2-1,2-1,2 usw.

b) Die TN suchen einen Partner und einigen sich auf einen zu laufenden Rhythmus und erfinden weitere rhythmische Laufvarianten. (ggf. zu dritt oder zu viert)

##### 2. Umbau

Die Laufbahnen können Tempovariationen enthalten. Die TN bauen um, in dem sie die Abstände der Gegenstände verändern, z.B. nur lang, nur kurz, von lang über kürzer werdend, kurz und lang im Wechsel

3. Durchführung II (wie oben, jetzt an die veränderten rhythmischen Bedingungen angepasst)

#### 5.2 Schwingendes Seil

Drei Springseile aneinander geknotet.

- Die TN laufen durch das schwingende Seil, dann ohne Leerlauf des Seile, laufen mit einem Partner, in Vierergruppen usw.
- Dann durch zwei große Schwungseile laufen.
- Am Ende läuft die ganze Gruppe bei einem Durchschlag durch das Seil

<sup>1</sup> Zeichnungen aus: Jung, Susanne (Red.): Rund um den Ball. Aachen 2009, 43-49

## 6. Spiele zur Schulung der Gleichgewichtsfähigkeit

Wichtig:

- Gleichgewichtsübungen möglichst barfuß durchführen, Sensibilisierung und Kräftigung der Füße
- Balancieren benötigt viel Konzentration gerade für Kinder: niemals unter Zeitdruck oder als Wettkampf Gleichgewicht üben, nie Gleichgewicht mit Staffeln verbinden (Unfallgefahr)

### 6.1 Stationen erfinden

Die TN bauen in Kleingruppen Stationen zur Gleichgewichtsschulung auf. Diese werden gemeinsam besprochen, besonders in Hinblick auf die Sicherheit.

- Rollende Bank: Stäbe unter Bank, Bank am Ende mit kleinen Kästen absichern
- Übungsbalken mit Joghurtbechern: keine Mattenabsicherung erforderlich
- Schwebebalken: gute Absicherung unter dem Balken, Auf- und Abstiegshilfen einbauen bzw. zum Abgang Weichboden einsetzen
- Bank auf Weichboden: keine Absicherung nötig

### 6.2 Hochwasser

In 15 Minuten steht die ganze Halle unter Wasser. Niemand kann dann mehr auf dem Boden stehen. TN bauen selbstständig Stege und Brücken und erschaffen so vielfältige Balanciersituationen.

→ Das Thema «Gleichgewicht» eignet sich hervorragend für offene Unterrichtsformen. Beispiel: Geschichte zum Hochwasser mit dem Ziel in 15 Minuten darf niemand mehr den Boden berühren, weil überall Wasser ist. Wir müssen jetzt Stege und Brücken bauen. Die Kinder dürfen (fast) alle Geräte nutzen und bauen in Kleingruppen Stege, Wackelbrücken usw. Danach können die errichteten Stege ausprobiert werden (Gleichgewicht) und ggf. von den Kinder auch erschwert werden (ggf. noch Gegenstände transportieren lassen usw.)

→ Gerade bei Gleichgewicht gilt es, Differenzierungsmöglichkeiten zu schaffen. Im Falle unseres Hochwasser-Aufbaus mussten zusätzliche Wege geschaffen werden, neue Verbindungen usw., damit alle gleichzeitig sich bewegen können...

## 7. Spiele zur Schulung der Orientierungsfähigkeit

### 7.1 Berühre etwas, ...

...dass

- aus Holz, Eisen, Plastik ... ist
- blau, weiß, braun, rot ... ist
- kalt, warm, hart, weich ... ist

### 7.2 Sagaland

In der Halle werden Pylonen oder Joghurtbecher verteilt, unter denen verschiedene Karten mit Märchenmotiven versteckt werden (wir hatten zwei Karten pro Becher, insgesamt ca. 60 Karten). Gespielt wird in Mannschaften als Staffel: Es wird zu zweit gelaufen, jede Zweiergruppe erhält eine Karte vom Spielleiter. Das Gegenstück dazu muss sie unter den Bechern finden. Hat sie das Pärchen gefunden, wird es zur Gruppe gebracht und das nächste Paar der Gruppe kann starten. Welche Gruppe hat am Ende die meisten Pärchen gefunden?

### **7.3 Pizza-Lieferservice**

In jedem Karton liegt ein Zettel mit einer Pizzasorte. Die Kartons werden geschlossen in der Halle verteilt. Gespielt wird in vier Mannschaften (Pizzeria). Die Pizzerien befinden sich in den Hallenecken. Jede Pizzeria erhält einen Lieferschein mit verschiedenen Pizzen (z.B. zwei Calzone, eine Toscana, vier Spinaci usw.). Nun läuft der Erste in jeder Mannschaft los und öffnet einen Karton. Ist in dem Karton die geforderte Pizza, darf er den Karton in die Pizzeria mitbringen. Ist es der falsche Belag, schließt er den Karton wieder und läuft ohne ihn zurück zu seiner Pizzeria. Danach startet das nächste Kind usw. Welche Pizzeria hat zuerst den Lieferschein zusammenstellen können?

→ *Alternativ kann auch die Gruppe gemeinsam laufen (max. vier Kinder pro Gruppe, leistungshomogene Gruppen bilden!), um den Lieferschein abzuarbeiten.*

### **7.4 Linienbus**

Markante Punkte im Gelände werden zu Haltestellen erklärt (wir hatten als Markierung Tierschilder aufgestellt). Die Gruppe wird – möglichst nach Leistung – in Gruppen (Busse) eingeteilt, die im Busbahnhof zur Abfahrt bereit stehen. Jeder Bus erhält einen Fahrauftrag, aus dem hervorgeht, in welcher Reihenfolge die Stationen angefahren werden sollen. Ist ein Auftrag ausgeführt, kehrt der Bus in den Bahnhof zurück und erhält einen neuen Auftrag (Dauer: 2-3min pro Auftrag, 5-6 Aufträge pro Gruppe).

### **7.5 Viererfangen**

Gespielt wird in Vierergruppen. Jedem Gruppenmitglied wird eine Ziffer von 1-4 zugeordnet. Nun fängt 1 die 2, 2 die 3 usw.