

erstellt von
Mareike Bauer

Was sind kleine Spiele?

Kleine Spiele sind Lauf-, Fang-, Ball- und Gewandtheitsspiele. Im Gegensatz zu den großen Spielen (Fußball, Volleyball...) steht nicht das Erlernen sportmotorischer Fähigkeiten im Vordergrund, sondern die Bewegung und die Freude am Spiel. Die Spielregeln sind einfach und leicht verständlich.

Regeln

Wichtig ist, dass nur so wenig Regeln wie möglich in einem Spiel gelten sollten.

Aber das Einführen von zusätzlichen Regeln kann ein ggf. auftretendes Ungleichgewicht oder Langeweile im Spiel verhindern.

Warum kleine Spiele?

Kleine Spiele haben einen geringen Organisationsaufwand und nutzen die Spiel- und Lauffreude der Kinder. Sie bieten eine Aktivierung des Kreislaufs und fördern konditionelle (Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer) und koordinative (Orientierung, Reaktionsvermögen) Fähigkeiten.

Kleine Spiele können auf das anschließende gemeinsame Sporttreiben einstimmen und ermöglichen eine gemeinsame Gruppenerfahrung.

Jedoch sollte darauf geachtet werden, Spiele nicht als Mittel zum Zweck (Erwärmung o.ä.) einzusetzen, sondern Spiele des Spielens Willen anzubieten.

Beispiele Fangspiele

1. Fangen mit Erlösen

a. Sich selbst Erlösen

i. Würfelfangen

Material: Schaumstoffwürfel, Markierung für Fänger

Beschreibung:

Je nach Gruppengröße gibt es 2-3 Fänger. Wenn ein Spieler gefangen ist, muss er sich an den Spielfeldrand („Gefängnis“) setzen und mit dem Würfel würfeln. Hat er eine 6 geworfen, darf er wieder mitspielen. Bei allen anderen Augenzahlen muss er im „Gefängnis“ bleiben und warten bis ein anderer Spieler eine 6 würfelt, dann dürfen alle „Gefangenen“ das Gefängnis verlassen. Wichtig ist, dass jeder Spieler immer nur einmal würfeln darf, dann muss er den Würfel abgeben.

Gewonnen haben die Fänger, wenn alle Spieler gefangen sind.

Fortbildung: Bewegung gestalten- Bewegen an und mit Geräten und elementare Rhythmuserfahrungen gewinnen

Erstellt von Mareike Bauer

ii. Fangen mit Aufgaben

Material: Je nach Aufgaben

Beschreibung:

Je nach Gruppengröße werden Fänger eingeteilt. Wenn ein Spieler gefangen ist, muss er außerhalb des Spielfeldes eine zuvor definierte Aufgabe erfüllen z.B. Basketball in den Korb werfen, ein Hindernis überklettern, einmal das Spielfeld umrunden, dann darf er das Spielfeld wieder betreten und weiter mitspielen.

Gewonnen haben die Fänger, wenn alle Spieler gefangen sind.

b. Erlösen durch Mitspieler

Das wohl bekannteste Fangspiel dieser Art ist das Spiel Hundehütte (Wer gefangen ist, stellt sich in die Grätsche und wird durch das Hindurchkrabbeln der Mitspieler wieder befreit.) Hierzu gibt es viele Variationen.

i. Eismaschine und Sonnenschein

Material: Chiffontücher o.ä. in blau und gelb

Beschreibung:

Die Spieler mit den blauen Tüchern sind die Eismaschinen und versuchen die anderen Spieler mit dem Tuch zu berühren. Wer von einem blauen Tuch berührt wurde erstarrt sofort zu Eis. Sie müssen so lange bewegungslos warten, bis sie vom Sonnenschein (einem Spieler mit gelbem Tuch) berührt werden, der sie wieder auftaut. Dann können sie wieder mitspielen.

ii. Harry Potter

Material: Markierung für den Fänger

Beschreibung:

Je nach Gruppengröße werden 2-3 Fänger (Voldemort) gewählt, die sich dann in eine Ecke der Halle begeben und dort mit dem Gesicht zur Wand und geschlossenen Augen auf das Startzeichen warten müssen.

In der Zwischenzeit wird geheim vom Spielleiter ein Befreier (Harry Potter) gewählt. Nur dieser Spieler hat die Möglichkeit gefangene Spieler durch Antippen/ Handschlag o.ä. zu befreien. Dies sollte jedoch taktisch klug geschehen, da das Spiel endet, wenn Harry Potter gefangen wurde.

Fortbildung: Bewegung gestalten- Bewegen an und mit Geräten und elementare Rhythmuserfahrungen gewinnen

Erstellt von Mareike Bauer

iii. Moskito

Material: Matten (als Krankenhaus)

Beschreibung:

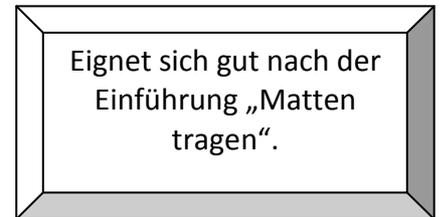
Je nach Gruppengröße gibt es 2-3 Fänger (Moskitos), die versuchen die Spieler zu stechen (zu fangen). Wer gestochen wurde, wird schwach und muss sich auf der Stelle auf den Boden legen und von anderen Mitspielern ins Krankenhaus transportiert werden.

Achtung!!! Wichtig hierbei ist, dass mind. 2 Spieler den „Kranken“ tragen und der Getragene mit dem Rücken zum Boden liegt, da sonst eine Verletzungsgefahr besteht.

Wurde der Spieler ins Krankenhaus (Mattenfläche) getragen, muss er langsam bis 10 zählen (in dieser Zeit kommt er wieder zu Kräften), dann kann er wieder mitspielen.

Spieler die einen Kranken tragen, dürfen nicht gefangen werden.

Gewonnen haben die Fänger, wenn alle Spieler gefangen sind.



2. Fangen mit Fängerwechsel

a. Hase im Kohlblatt

Material: keins

Beschreibung:

Zwei Spieler werden ausgewählt, einer davon wird der Fänger (Fuchs) und einer der Läufer (Hase). Alle anderen Spieler bilden das Kohlfeld, indem sie sich zu zweit im Grätschsitz gegenüber sitzen.

Der Fuchs versucht den Hasen zu fangen. Sollt ihm dies gelingen, wechseln die Rollen. Der Hase hat aber auch die Möglichkeit, sich in einem Kohlblatt zu verstecken (er springt zwischen die gegrätschten Beine eines Mitspielerpaares. Jetzt werden die Rollen getauscht. Ein Teil des Kohlblattes (der Mitspieler, der nicht vom Hasen angesehen wird) wird zum neuen Fuchs und der Fuchs wird jetzt zum gejagten Hasen.

Der alte Hase setzt sich als Kohlblatt auf den Boden.

3. Fangen mit Grenzen für Fänger

a. Mauer öffne Dich!

Material: keins

Beschreibung:

Bei diesem Spiel steht der Fänger in der Mitte der Halle, die Läufer befinden sich auf einer Hallenseite. Ziel der Läufer ist es, ohne gefangen zu werden, auf das Kommando „Mauer, Mauer, öffne Dich!“ die Hallenseite zu wechseln. Der Fänger darf sich nur auf einer gedachten Linie von rechts nach links bewegen. Dabei versucht er die Läufer zu fangen. Wer gefangen wurde, wird selbst zu einem Mauerteil. Dann beginnt der Ablauf von vorne.

Fortbildung: Bewegung gestalten- Bewegen an und mit Geräten und elementare Rhythmuserfahrungen gewinnen

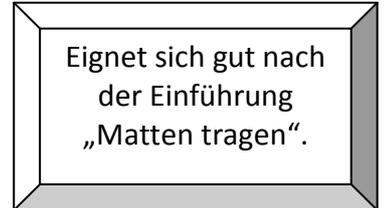
Erstellt von Mareike Bauer

b. Wassergeist

Material: kleine blaue Matten

Beschreibung:

Wie „Mauer öffne Dich!“ nur, dass der Fänger (Wassergeist) sich auf einem aus blauen Matten gelegten Fluss bewegen darf. Der Fluss durchquert einmal das Spielfeld. Wer gefangen ist, wird auch zum Wassergeist.



c. Linienfangen

Material: Linien auf dem Hallenboden

Beschreibung:

Die Spieler dürfen sich nur auf den Linien auf dem Hallenboden bewegen. Dies gilt für die Läufer als auch für die 1-2 Fänger (Hexe/ Zauberer). Wer gefangen wurde, muss sich dort wo er gefangen wurde auf den Boden setzen und blockiert diese Linie. Kein Läufer kann an der Blockade vorbei. Nur die Hexe kann sich daran „vorbeizaubern“. Gewonnen hat der letzte übrige Läufer (bei zwei Fängern, die letzten zwei).

4. Noch mehr Fangspiele

a. Zauberfangen

Material: Musik

Beschreibung:

Alle Spieler liegen im Kreis auf dem Bauch und haben die Augen geschlossen. Der Spielleiter tippt 3-4 Spieler an den Beinen an, während leise Musik gespielt wird. Wenn die Musik stoppt beginnt das Spiel. Die ausgewählten Spieler werden zu Fängern und versuchen die anderen Spieler zu fangen. Wer gefangen ist, muss sich sofort auf den Boden setzen.

Wenn die Musik wieder startet, legen sich alle Spieler wieder in den Kreis und der Spielleiter wählt neue Fänger.

b. König der Löwen

Material: evtl. Spielfeldbegrenzungen

Beschreibung:

Es wird ein kleines Spielfeld gewählt. 1-2 Spieler sind die Fänger (Löwen) und bewegen sich während des ganzen Spieles nur in der Vierfüßlergang. Wer von den Löwen gefangen wird, wird auch zum Löwen und fängt ebenfalls im Vierfüßlergang.

Beispiele Laufspiele

1. Komm mit! Lauf weg!

Material: keine

Beschreibung:

Alle Spieler sitzen im Kreis mit Blick in die Kreismitte im Schneidersitz. Ein Spieler umrundet den Kreis und tippt einem Sitzenden auf dem Kopf. Dabei sagt er „Komm mit!“ oder „Lauf weg!“. Bei dem Kommando „Komm mit!“ muss der angetippte Spieler den Läufer verfolgen und wenn möglich überholen. Gewonnen hat, wer als erstes wieder auf dem soeben frei gewordenen Platz sitzt. Bei dem Kommando „Lauf weg!“ muss der angetippte Spieler in die entgegengesetzte Richtung des Läufers laufen. Auch hier hat gewonnen, wer zuerst sitzt. Der „Verlierer“ wird zum nächsten Läufer.

2. 10er Lauf

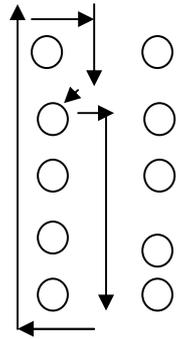
Material: keine

Beschreibung:

Die Spieler werden in zwei gleichgroße Mannschaften aufgeteilt. Jede Mannschaft setzt sich in eine lange Reihe hintereinander in den Schneidersitz. So entstehen zwei lange Reihen nebeneinander. Die zwei Spieler, die sich gegenüber sitzen erhalten jeweils die gleiche Nummer.

- 5 ○
- 4 ○
- 3 ○
- 2 ○
- 1 ○

Auf Zuruf des Spielleiters starten die Spieler mit der genannten Zahl und umrunden einmal die eigene Mannschaft. Der Spieler, der zuerst wieder auf seinem Platz im Schneidersitz sitzt, erhält für seine Mannschaft einen Punkt.



3. Staffelspiele, z.B. Memory- Staffel

Material: Memory-Karten (2x), 2 kleine Kästen, 2 Hütchen

Beschreibung:

Das Spielfeld wird aufgebaut. Der Startpunkt wird durch ein Hütchen markiert. Auf der gegenüberliegenden Seite werden die kleinen Kästen aufgestellt. Die Memory-Karten werden auf die Kästen gelegt.

Die Spieler werden in zwei Mannschaften eingeteilt. Die Mannschaften stellen sich hinter den Startpunkt. Auf das Startzeichen startet der erste Spieler jeder Mannschaft zu den Memory-Karten und dreht zwei Karten um. Handelt sich um ein Paar, darf er es mitnehmen. Sind die Karten nicht gleich, müssen sie wieder umgedreht werden. Es wird so lange gespielt, bis eine Mannschaft alle Paare gefunden hat.

4. Feuer, Wasser, Erde, Luft

Material: Musik

Beschreibung:

Es werden für die vier Elemente bestimmt Plätze oder Geräte in der Halle festgelegt. Bei Musikstop begeben sich die Spieler zum genannten Element. Der letzte angekommene Spieler scheidet aus.

Eignet sich gut nach der Einführung „Weichböden und Bänke tragen“.

5. Mc Donalds-Spiel

Material: Musik

Beschreibung:

Es gibt bei diesem Spiel folgende Figuren:

Pommes- auf die Zehenspitzen stellen, sich strecken

Hamburger- auf den Boden legen

Cheeseburger- 2 Spieler legen sich aufeinander

Big Mac- 3 Spieler legen sich aufeinander

Chicken Mc Nuggets- wie Hühner laufen/ springen und gackern

Mc Flurry- sich im Kreis drehen

Bei Musikstop ruft der Spielleiter eine Figur, die die Spieler dann ausführen.

Bei diesem Spiel gibt es keine Gewinner.

6. Koffer packen

Material: 4 kleine Kästen, verschiedene Kleingeräte (jeweils 4-mal)

Beschreibung:

In jede Ecke der Halle wird jeweils ein kleiner Kasten (umgedreht) gestellt. Daneben werden die Kleingeräte gelegt. Die Spieler werden in vier gleichgroße Mannschaften eingeteilt. Jede Mannschaft stellt sich zu einem Kasten. Der erste Läufer nimmt sich ein Kleingerät und läuft nach dem Startzeichen einmal um das Spielfeld. Bei der eigenen Mannschaft wieder angekommen übergibt er das Kleingerät an den nächsten ersten Läufer. Hat jeder Spieler der Mannschaft einmal mit dem Kleingerät das Feld umrundet, darf es in den kleinen Kasten (Koffer) gelegt werden und der Vorgang beginnt mit einem neuen Kleingerät von vorne. Es hat die Mannschaft gewonnen, die zuerst alle Kleingeräte in den Koffer gelegt hat.

7. Bierdeckelkampf

Material: zweifarbige Bierdeckel

Beschreibung:

Die Spieler werden in zwei Mannschaften (weiß und bunt) eingeteilt und die Bierdeckel in der Halle verteilt. Eine Hälfte mit der farbigen Seite nach oben, die anderen Hälfte mit der weißen Seite nach oben. Auf das Startzeichen hin versuchen

die Mannschaften die Bierdeckel so umzudrehen, dass ihre Mannschaftsfarbe nach oben zeigt.

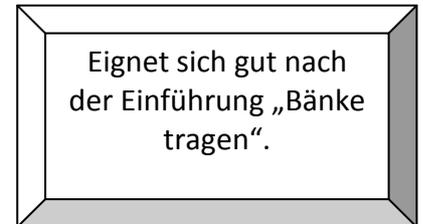
Beispiele Ballspiele

1. Haltet das Feld frei

Material: 4 Bänke, Bälle (Tennisbälle oder Softbälle)

Beschreibung:

Aus den vier Bänken wird ein Quadrat gestellt (um 90° auf die Seite drehen, breite Seite in die Mitte). $\frac{1}{4}$ der Spieler stellt sich in das Quadrat. Die anderen Spieler verteilen sich in der Halle. Die Bälle werden gleichmäßig in Halle und zwischen den Bänken verteilt. Auf ein Startzeichen hin versucht jede Mannschaft die Bälle aus ihrem Feld in das jeweils anderen zu werfen/ tragen/ o.ä.



2. Zombieball

Material: Softbälle

Beschreibung:

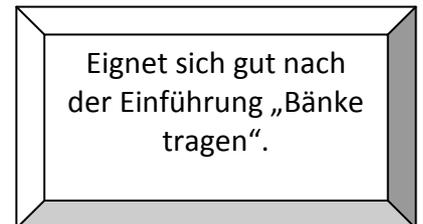
Es werden 2-3 Bälle ins Spiel gebracht. Wer einen Ball in der Hand hat, darf versuchen andere Spieler abzuwerfen. Getroffene Spieler müssen sich merken, wer sie abgeworfen hat und sich an den Spielfeldrand setzen. Wurde der Spieler abgeworfen, von dem sie abgeworfen wurden, dürfen sie wieder mitspielen. Auch wer einen Ball in der Hand hat, kann abgeworfen werden.

3. Zielwerfen

Material: 2 Bänke, Bälle, Tennisbälle oder Säckchen,
Kegel (1 pro Spieler)

Beschreibung:

Die Bänke werden in die Mitte des Spielfeldes gestellt. Die Spieler werden in zwei Mannschaften geteilt, die sich hinter eine festgelegte Linie (ca. 5 m von der Bank entfernt) stellen. Auf der Bank stehen Kegel, die mit den Bällen /Säcken von der Bank geworfen werden müssen. Sind alle Kegel gefallen, wird ermittelt auf welcher Seite der Bank weniger Kegel liegen. Diese Mannschaft hat gewonnen. Wichtig ist, dass nur hinter der Markierung geworfen werden darf.



4. Bienenkönigin

Material: 1-2 Bälle

Beschreibung:

Die Spieler werden in zwei Mannschaften geteilt. Jede Mannschaft wählt geheim eine Bienenkönigin. Jede Mannschaft stellt sich in eine Feldhälfte und versucht die gegnerische Mannschaft abzuwerfen. Das Spiel endet wenn die Bienenkönigin getroffen wurde. Dann fällt das gesamte Bienenvolk zu Boden. Wird ein anderer Spieler getroffen geschieht nichts.

Beispiele Kooperationsspiele

1. Sortierspiel

Material: 2 Bänke

Beschreibung:

Die Spieler stellen sich auf die Bänke. Nun haben sie die Aufgabe sich nach gewissen Kriterien (z.B. nach Größe, Geburtsdatum, Schuhgröße, alphabetisch) neu zu sortieren ohne von der Bank zu fallen. Als besondere Schwierigkeit kann dies ohne Sprechen geschehen.

Fortbildung: Bewegung gestalten- Bewegen an und mit Geräten und elementare Rhythmuserfahrungen gewinnen

Erstellt von Mareike Bauer

2. Gordischer Knoten

Material: keins

Beschreibung:

Alle Spieler stehen im Kreis, schließen die Augen und gehen langsam mit vorgestreckten Armen in die Kreismitte. Jeder versucht eine Hand zu fassen. Erst wenn jeder eine Hand gefunden hat, dürfen die Augen geöffnet werden. Nun ist es Aufgabe der Spieler den „Knoten“ zu lösen ohne sich dabei loszulassen.

3. Alle Mann ins Boot

Material: 3 Kästen, 1 Weichbodenmatte, kleine Matten zur Absicherung

Beschreibung:

Die Weichbodenmatte wird auf die Kästen gelegt und bildet das Boot. Aufgabe der Spieler ist es in kürzester Zeit alle Spieler ins Boot zu heben, ziehen, o.ä. Wichtig ist, dass die Kästen nicht als Kletterhilfe genutzt werden dürfen.
