

Spielesammlung

gesammelt von Studenten des
Instituts für Sportwissenschaft der Universität Wien

LV-„Neue Spiele“ im WS 04/05

Ausgewählt und kategorisiert von Ilse Wimmer

AUFWÄRMENSPIELE UND AUSDAUERSPIELE (Laufen)

REAKTIONSSPIELE UND FANGSPIELE (Laufen)

BERUHIGENDE SPIEL und KONZENTRATIONSSPIELE

STAFFELSPIELE

BALLSPIELE: Wurf, Fangen,...

KOMPLEXE BALLSPIEL

Name des Spiels	WO UND WAS IST AFRIKA
Spielidee	Jedes Kind erhält einen Zettel mit dem Umriss eines afrikanischen Landes. Mittels der in der Halle aufgeteilten, bzw. aufgehängten Karten sollen die Schüler ihr Land identifizieren, die zugehörige Flagge finden, die in diesem Land gesprochene Sprache herausbringen und zum Schluss alles einem Gebiet Afrikas zuordnen.
Mitspieler/innen	Eine Mindestanzahl von 30 Spieler/innen ist die Voraussetzung (Nord-, Süd-, Ost-, West- und Zentralafrika mit je 6 Ländern).
Spielfeld	Es wird in der ganzen Halle gespielt.
Spielzeit	ca. 15 Minuten
Spielmaterial	<ul style="list-style-type: none"> • 4 Landkarten • 1 Zettel mit allen Ländernamen (mit Streifen zum Abreißen) • Zettel auf denen den Ländernamen die Flagge zugeordnet ist • 3 Zettel auf denen den Flaggen / Ländern die Sprache zugeordnet ist • 1 Zettel von dem die eruierten Sprachen abzureißen sind • 5 Karten auf denen die Länder unterschiedlichen Gebieten zugeordnet werden.
Spielbeschreibung	Jede/r Schüler/in erhält einen Zettel mit dem Umriss eines afrikanischen Landes. Auf den in den 4 Ecken verteilten Landkarten müssen sie ihr Land identifizieren und danach vom Länderzettel das dazugehörige Land abreißen. Zuerst sollen die Kinder danach die zu ihrem Land gehörige Flagge und danach die dort gesprochene Sprache herausgefunden und vom Sprachenzettel abgerissen werden. Wenn das alles geschafft ist, dann versammeln sich alle Schüler von Nord-, Süd-, Ost-, West- und Zentralafrika bei ihren Gebietekarten.
Zusatzregel	Ein großes Viereck das mit Hütchen abgesteckt wird stellt die Sahara dar. Da es dort sehr heiß ist und wir nicht an dieses Klima gewöhnt sind, können wir uns in der Sahara nur auf allen vieren fortbewegen.
Pädagogische Intention	Vor allem für den integrativen Sportunterricht stellt diese Stunde eine Chance dar. Jede/r kennt danach zumindest ein afrikanisches Land, seine Flagge und die dazugehörige Sprache und wenn die Schüler/innen sich nach der Stunde austauschen, kann durchaus noch mehr Information in Umlauf gebracht werden.

Name des Spiels	KASTENKREISBALL
Spielidee	Gruppenspiel mit taktischem Geschick
Spielform	Laufspiel
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Fangen Grundstufe
Spielort	Turnsaal
Spielzeit	Bis eine Mannschaft fertig ist
Spielmaterial	2 Kästen und Bälle
Spielbeschreibung	Es werden zwei Gruppen gebildet, wobei die eine Gruppe sich jeweils einzeln schräg gegenüber aufstellt und versucht aus einem Kasten, der voller Bälle ist, diese in einen anderen Kasten mittels zuwerfen zu befördern. Die zweite Gruppe, umkreist dabei die erste und versucht möglichst viele Runden zu erreichen. Danach wird gewechselt und wer mehr Runden erreicht hat, ist Sieger.
Praktische Tipps	Auf die Einhaltung der Rundenläufer genau aufpassen
Variationsmöglichkeiten	Verschieden große Bälle verwenden
Quelle	http://www.spieledatenbank.de/
Pädagogischer Kommentar	Teamarbeit und das Zusammenspiel werden bei diesem Spiel geschult.

Name des Spiels	SPORT- RÄTSELRALLEY
Spielform	Laufspiel
Mitspieler/innen	Teams zu je 2 Spielern
Spielort	Halle, Freiplatz, Rasenplatz
Spielfeld	Mindestens die Größe einer Halle
Spielzeit	So lange bist jeder fertig ist, ca. 10 Minuten bis 15 Minuten
Spielmaterial	10 Zettel (A5), die im Gelände versteckt werden, Papier und Stifte, Spagat zum befestigen der Zetteln
Spielbeschreibung	<p>Es werden Teams zu je 2 Spielern gebildet. Jedest Team bekommt ein Blatt Papier und einen Stift.</p> <p>Am Gelände werden 10 Zettel versteckt. Auf jedem Zettel befindet sich eine Frage und eine Antwort (3 Möglichkeiten, multiple choice). Die Antwort gehört nicht zu der Frage auf dem jeweiligen Zettel, sondern zu einer auf den übrigen 9 Zetteln.</p> <p>Die Teams starten alle gemeinsam von einem Stützpunkt. Sie müssen versuchen, möglichst schnell alle Zettel zu finden und sich die Fragen und die darunterstehenden Antwortmöglichkeiten zu notieren; nun müssen sie die Fragen zu den dazugehörigen Antworten zuordnen und die Fragen beantworten.</p> <p>Wenn sie fertig sind müssen die Spieler zum Stützpunkt zurücklaufen und ihren Zettel mit Fragen und dazugehörigen Antworten abgeben.</p> <p>Für jede richtig beantwortete frage, bekommt das Team einen Punkt. Außerdem bekommt das Team, das als erstes wieder am Stützpunkt angekommen ist 3 Punkte zusätzlich, die Zweiten 2 Punkte und die Dritten 1 Punkt.</p>
Variationsmöglichkeiten	Mann kann auch das Thema varrieren, die Gruppengröße
Pädagogischer Kommentar	Die Teamfähigkeit wird geschult und man kann nicht nur mit Sportlicher Leistung gewinnen, sondern man braucht auch Wissen um zu gewinnen. Also auch konditionell nicht so gute können mit wissen zum Sieg beitragen.

Name des Spiels	ALASKA
Spielidee	Einen Ball hinter die Grundlinie der gegnerischen Mannschaft zu bringen.
Spielform	Brennballvariation, Endzonenspiel
Mitspieler/innen	Mindestens 10, jedoch nicht mehr als 30
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Keine
Spielort	Halle oder im Freien
Spielfeld	Mindestens Basketballfeld
Spielzeit	Mindestens 10 – 15 Minuten
Spielmaterial	Volleyball, Markierungshütchen, Schleifen
Spielbeschreibung	Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Aufstellung wie beim Brennball. Eine Gruppe befindet sich im Feld, die andere an der Grundlinie. Ein Spieler der Mannschaft außerhalb des Feldes wirft den Ball ins Feld. Die ganze Mannschaft läuft daraufhin um das Feld herum. Die Mannschaft im Feld versucht den Ball zu fangen. Hat ein Spieler den Ball gefangen, so stellt er sich schnell mit gegrätschten Beinen auf. Die gesamte Mannschaft im Feld läuft zu diesem Spieler und stellt sich ebenfalls mit gegrätschten Beinen in einer Reihe hinter ihm auf. Der vordere Spieler rollt nun den Ball durch die gegrätschten Beine bis zum letzten Spieler. Dieser nimmt den Ball auf, läuft zur Grundlinie und legt ihn dort mit einem lauten Ruf "Alaska" ab. Für jeden Spieler der "Außen-Mannschaft", der es geschafft hat, das Spielfeld zu umrunden, bevor der Alaska-Ruf ertönt, gibt es einen Punkt. Die Mannschaften können entweder nach jeder Runde oder aber nach einer bestimmten Anzahl von Runden gewechselt werden.
Variationsmöglichkeiten	Es läuft nicht die gesamte Mannschaft auf einmal um das Spielfeld, sondern nur jeweils drei Spieler. Ein Kind aus der Dreiergruppe wirft den Ball. Je nach Mannschaftsstärke kann das Feld, welches zu umrunden ist, in der Größe variiert werden (Hütchen aufstellen). Der Ball darf auch außerhalb des Feldes geworfen werden.
Quelle	www.die-schnelle-sportstunde.de
Pädagogischer Kommentar	Hier findet, ohne dass die Kinder es merken, spielerisches Ausdauertraining statt. Bei dieser Variante des Brennballspiels, sind alle SpielerInnen in Bewegung.

Name des Spiels	SPION
Spielidee	Zunächst unauffällige Verfolgungsjagd (Spion), dann wilde Verfolgungsjagd
Spielform	Aufwärmspiel
Spielort	Halle und Outdoor
Spielfeld	15m ² oder größer
Spielzeit	Ein paar Minuten
Spielmaterial	Ev. Musik
Spielbeschreibung	Alle Kinder (=Spione) gehen durch den Raum und verfolgen unauffällig ein anderes Kind ihrer Wahl. Wenn die Musik stoppt, müssen die Spione versuchen, ihr „Opfer“ zu fangen.
Pädagogischer Kommentar	Willkommen im Chaos! Irrsinnig einfach und witziges Spiel! Keine Materialien nötig und rasch erklärt!

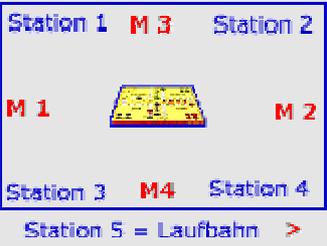
Name des Spiels	PFERDERENNEN
Spielidee	Ein gutes Spiel zum Warmwerden auch in sehr großen Gruppen geeignet. Inhalt des Spiels ist ein selbst inszeniertes Pferderennen. Eher für Jüngere Spieler geeignet.
Spielform	Bewegungsgeschichte
Mitspieler/innen	Min 5 Personen
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Ab 8 Jahren bis 12/ 13
Spielort	Halle, Rasenplatz etc.
Spielfeld	Halbes Volleyballfeld, kommt auf die Anzahl der Schüler/Innen an
Spielzeit	Bis 5 Minuten
Spielbeschreibung	<p>Der Spielleiter erzählt im Stil eines Radioreporters den Verlauf eines Pferderennens und alle machen dazu die vorher abgesprochenen und eingeübten Bewegungen. Wichtig ist, dass alle möglichst eng im Kreis zusammensitzen. Es beginnt damit, dass die Pferde zu den Startboxen geführt werden (mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen, im Tempo an das Rennen der Pferde angepasst). Die letzten Wetten werden abgeschlossen (tuscheln - wetten - wetten - wetten), die Jockeys steigen auf (Bewegung auf dem Stuhl andeuten), die Pferde scharren unruhig mit den Hufen (Bewegung mit der Hand auf dem Oberschenkel nachmachen) und dann wird der Startschuss gegeben woraufhin die Pferde loslaufen (schneller auf die Schenkel klopfen). Nun verläuft das Rennen durch einen Parcours mit einigen Hindernissen und Stationen, die vom Spielleiter in freier Reihenfolge kommentiert werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Links- Rechtskurve- alle legen sich in die Kurve - Hindernis - alle rufen Hui oder bei Doppeloxxer Hui Hui (und gehen mit dem Oberkörper andeutungsweise nach oben) - Holzbrücke - mit Fäusten auf die Brust trommeln - Wassergraben - mit Fingern am Mund blubbern. - Gras: Hände aneinander reiben - vorbei an der Tribüne: Anfeuerungsrufe (Yeah) - Vorbei an verirrten Fußballfans (Ole ole ole ole) - Vielleicht noch eine Bahnschranke (Ding, ding, ding - und mit Zeigefingern Bahnschranke imitieren) - Durch einen Tunnel, alle ducken sich - Zielgerade: noch schneller auf die Oberschenkel schlagen und Zielfoto (lächeln) und das Ziel (großer Jubel und Klatschen)
Praktische Tipps	Nicht jeder Klasse gefallen Bewegungsgeschichten.
Variationsmöglichkeiten	Je nach beliebigen Teile weglassen oder hinzufügen.
Quelle	http://www.spielefuerviele.de

Name des Spiels	McDONALD'S
Spielidee	z.B.: Cheesburger: drei Kinder liegen übereinander!
Spielform	Gruppenbildungsspiel
Spielort	Halle und Outdoor
Spielzeit	10 Minuten
Spielbeschreibung	<p>Alle Kinder laufen herum. Der Lehrer spricht Namen von Burgern in die Menge, welche folgendes bedeuten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pommes frites: alle Kinder legen sich einzeln auf den Boden 2) Hamburger: jeweils zwei Kinder legen sich übereinander auf den Boden 3) Cheeseburger: jeweils drei Kinder legen sich übereinander auf den Boden 4) Big Mac: jeweils vier Kinder legen sich übereinander auf den Boden
Praktische Tipps	<p>Achtung beim Cheeseburger und beim Big Mac: Es kann für jene Kinder, die ganz unten liegen ganz schön viel Gewicht auf deren Körper kommen. Etwaige Regeländerungen wären bei zu großen Belastungen zu überlegen! Das ganze im Schnee oder auf Weichböden spielen ist sicherlich günstiger als in der Halle.</p>
Variationsmöglichkeiten	<p>Man könnte es auch so spielen, dass die, die übrig bleiben, eine Spezialaufgabe bekommen (z.B.. das nächste McDonaldsessen ansagen, eine Runde laufen...) oder gar ausscheiden.</p>
Quelle	Mundpropaganda
Pädagogischer Kommentar	<p>Das Spiel kann zur Gruppenbildung (3er Gruppen,...) verwendet werden. Ich habe das Spiel so erklärt bekommen, dass jene, die keinen Burger mehr machen können, ausscheiden. Ich halte es für besser, diese den nächsten Burger ansagen zu lassen, bzw. eine Spezialaufgabe erledigen zu lassen.</p>

Name des Spiels	ACHTUNG PIMPERLE
Spielidee	Aufwärmspiel
Spielform	Laufspiel
Mitspieler/innen	Anzahl der erforderlichen Mitspieler/innen: beliebig
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Erforderliche Voraussetzungen, geeignet für welche Altersgruppe: von 5 bis 12 Jahren
Spielort	Halle, Freiplatz, Rasenplatz etc.
Spielfeld	ungefähre Größe des Spielfeldes, z.B. halbes Volleyballfeld, ganzes Basketballfeld, je nach Anzahl der Mitspieler
Spielzeit	erforderliche Spielzeit: 5 Minuten
Spielmaterial	erforderliches Spielmaterial: Musikanlage und Musik
Spielbeschreibung	<p>Zu flotter Musik laufen alle durch die Halle. Bei Musikstopp ruft Leiter oder Teilnehmer der Gruppe „Achtung Pimperle“.</p> <p>Dies bedeutet, dass alle Teilnehmer stehen bleiben und mit den Händen auf die Oberschenkel patschen. Setzt die Musik wieder ein, laufen alle gemeinsam weiter.</p> <p>Bei den Zurufen muss man genau hinhören, denn wenn der Zusatz „Achtung“ fehlt, darf man nicht reagieren.</p> <p>Bei Fehlreaktion werden dann kleine Handikaps auferlegt, so muss man z.B. bis zum nächsten Musikstopp rückwärts laufen.</p> <p>Nach und nach kommen neue Aufgaben hinzu, auf die man nach dem gleichen Schema reagieren muss bzw. man reiht die Aufgaben aneinander.</p>
Praktische Tipps	Jede neue Aufgabe stellen wir zuerst vor und probieren sie gemeinsam aus. Wenn alle Teilnehmer bekannt wie man auf den Zuruf reagieren muss, wird er in das Repertoire aufgenommen.
Variationsmöglichkeiten	<p>mögliche Zurufe können sein (die entweder einzeln oder aneinander gereiht ausgeführt werden bzw. Gruppenübungen):</p> <p>(ACHTUNG): Bauch, Rücken, Po, Hocke, klatschen, stampfen, hampeln, kullern, usw.</p>
Quelle	Literaturnachweis: Hier bewegt sich was, Villa Kunterbunt, Heidi Lindner (Hrsg.) M&M Verlag,
Pädagogischer Kommentar	<p>genaues Hinhören ev. soziale Kompetenz bei Gruppenübungen; als Leiter kann ich dafür sorgen, dass sich die Gruppe (männlich/weiblich) durchmischt mit der Auflage: nächste Übung soll ein Bursch und ein Mädchen machen!</p> <p>es gibt keinen Sieger, bei Gruppenübungen kann jeder mit jedem eine kleine Sequenz bestreiten;</p> <p>Reflexionsfragen: Wie leicht hast du dir die Aufgabenreihe gemerkt? (wenn mehrer Übungen mit einem Wort zu erledigen waren?)</p> <p>Wie schnell hast du einen Partner gefunden?</p> <p>Wie oft hast du deinen Partner gewechselt?</p>

Name des Spiels	STRATEGO
Spielidee	Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Brettspiel. Die größere Nummer schlägt die niedrigere; ohne Strategie geht hier nichts
Spielform	z.B. Lauf- und Fangspiel; Geländespiel
Mitspieler/innen	Abhängig von der Anzahl der Karten mit Nummern aber am besten mind. 2 Mannschaften zu je 5 Spielern
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	je nach Regelwerk; schon für Kinder ab 8 Jahren möglich; sehr geeignet für Jugendliche
Spielort	sehr geeignet: Wald und Gelände; aber auch am Rasen- und Fußballplatz geeignet und in großen Hallen.
Spielfeld	je nach Anzahl der Spieler und Laufintensität; 2 Spielfelder mit eindeutiger Abgrenzung (Spielfeldgrenze); die Mittellinie muss eindeutig definiert und leicht erkennbar sein.
Spielzeit	variabel; kann selber festgesetzt werden; kann durch entsprechende Zusatzregeln bis zu 2 Stunden dauern
Spielmaterial	Strategokarten
Spielbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> ● Zwei Mannschaften (A/B) mit je einem Kapitän/König/Kaiser/.... ● Ziel: 1) welche Mannschaft hat nach einer festgesetzten Zeit die meisten Punkte oder 2) welche Mannschaft gewinnt alle Karten des anderen Teams ● Jede Mannschaft bekommt eine gewisse Anzahl von Karten mit Stärkepunkte (Auflistung siehe Anhang), die unterschiedlich verteilt sind. Auf den Karten befinden sich Zahlen von 1-9. Jeder Spieler erhält in Folge vom Kapitän EINE Karte. Diese Karte definiert die Stärke des Spielers. ● Das Prinzip des Spiels ist, dass die Karten mit Stärkepunkten von den Gegnern abgenommen werden können. Dies geschieht wenn ein Spieler einen Gegenspieler fängt/abschlägt/berührt. Dabei ist wichtig, dass dies unabhängig von der Spielfeldgrenze ist, d.h. man kann den Spieler in der eigenen oder der anderen Hälfte fangen. ● Wird ein Spieler berührt, müssen beide involvierten Spieler (d.h. der Fänger und der Gefangene) die eigene Karte herzeigen. Gewinner ist derjenige, welcher die höheren Stärkepunkte besitzt. Beispiel: Berührt ein Spieler A mit 4 Stärkepunkten einen Spieler B mit 7 Stärkepunkten muss Spieler A seine Karte mit 4 Punkten an Spieler B mit 7 Punkten übergeben. ● Nun müssen beide Spieler sofort zurück zu ihrem Kapitän/König/Kaiser/Gruppenleiter. Der Spieler der eine Karte verloren hat bekommt vom Kapitän eine neue, der Gewinner muss die gewonnene Karte ebenso bei seinem Kapitän abgeben. ● Treffen zwei gleichstarke aufeinander, werden die Karten ausgetauscht, d.h. jeder gewinnt und verliert eine Karte und bringen die Karte zurück zum Kapitän und holen sich gleichzeitig eine neue Karte. ● Der Kapitän befindet sich irgendwo in der eigenen Hälfte und hat die Aufgabe, die Strategie zu bestimmen und dementsprechend die Karten an die Spieler zu verteilen. Er alleine bestimmt welche Karte ausgegeben werden soll!

	<ul style="list-style-type: none"> ● Karten dürfen nicht unter Mitspielern getauscht werden. Jeder Spieler behält seine Karte solange bis er gegen einen Gegenspieler verliert. ● Hat ein Spieler eine Karte gewonnen, darf er angegriffen werden – darf aber niemanden angreifen; er muss die gewonnene Karte sofort zu seinem Kapitän bringen. Danach darf er wieder jemanden angreifen. ● Die ZUSATZKARTE SPION kann von allen geschlagen werden, außer vom 9er. Trifft ein SPION auf einen 9er oder umgekehrt gewinnt immer der SPION, alle anderen gewinnen gegen den SPION) ● DIE ZUSATZKARTEN BOMBEN haben die Stärke 10. Sind aber eingeschränkt, da sie das eigene Spielfeld nicht verlassen dürfen und können nur durch eine 3 des Gegners entschärft werden. 															
Zeichnung	<p>4 → 8 8 gewinnt B → 3 3er gewinnt 9 → S Spion gewinnt B → 9 Bombe gewinnt</p>															
Praktische Tipps	<ul style="list-style-type: none"> ● Die Anzahl der einzelnen Nummern gibt vor, wie lange ein Spiel dauern kann. Wichtig ist aber generell, dass es von den hohen Karten wenige gibt und von den niedrigeren mehr. Es sollten mindestens so viele 3er wie Bomben und Spione wie 9er sein. ● Beim ersten Spiel wäre es sinnvoll, eine/n LehrerIn als Kapitän einzusetzen, da diese das Spiel lenken können. ● Am besten eignet sich ein Gelände mit Wald ● Eine bewährte Aufteilung der Karten für ca.20-30 Spieler <table border="1" data-bbox="624 1099 1345 1361"> <tr> <td>1er: 10x</td> <td>6er: 5x</td> <td>Sp: 3x</td> </tr> <tr> <td>2er: 8x</td> <td>7er: 4x</td> <td>Bombe: 4x</td> </tr> <tr> <td>3er: 4x</td> <td>8er: 4x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4er: 7x</td> <td>9er: 3x</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5er: 7x</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ● Die Nummern mit 2 verschiedenen Farben ausdrucken. (entweder Nummern selber oder zwei verschiedene Papierfarben wählen) 	1er: 10x	6er: 5x	Sp: 3x	2er: 8x	7er: 4x	Bombe: 4x	3er: 4x	8er: 4x		4er: 7x	9er: 3x		5er: 7x		
1er: 10x	6er: 5x	Sp: 3x														
2er: 8x	7er: 4x	Bombe: 4x														
3er: 4x	8er: 4x															
4er: 7x	9er: 3x															
5er: 7x																
Variationsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> ● Kapitän/König etc. muss an einem bestimmten Ort bleiben ● Kapitän/König etc. darf in der eigenen Hälfte herumlaufen ● Berührt ein Spieler der Mannschaft A den Kapitän der Mannschaft B darf er eine bereits abgenommene Karte wieder zum eigenen König bringen (damit wird das Spiel verlängert) 															
Pädagogischer Kommentar	<ul style="list-style-type: none"> ● Dieses Spiel eignet sich für alle Altersgruppen. Wichtig ist eine gute Einführung in das Regelwerk. Am besten mit Flipchart und Zeichnungen arbeiten und Szenen nachstellen. ● Man kann etliche Zusatzregeln einbauen, wenn die Grundidee von den SchülerInnen verstanden worden ist. ● Das Spiel entwickelt eine Eigendynamik: Alle SpielerInnen können in das Spiel eingreifen, egal wie schnell oder stark sie sind. Diese Spiel eignet sich für heterogene Gruppen 															

Name des Spiels	MENSCH ÄRGERE DICH NICHT !
Spielidee 	Aus dem bekannten Brettspiel "Mensch ärgere Dich nicht" kann in der Sporthalle ein spannendes Bewegungsspiel arrangiert werden. Eine Mischung aus Fitness und Zufall garantiert SPass, Spannung und hohe Bewegungsintensität.
Spielform	Laufspiel
Mitspieler/innen	Ein Spiel für 4 Teams, mindestens 16 Mitspieler/ innen
Spielort	Halle
Spielfeld	Die Sporthalle oder ein Hallensegment wird zum "Mensch ärgere Dich nicht-Spiel" umfunktioniert. An 5 Stationen werden zusätzlich Fitness-Übungen absolviert. Die Mannschaften selber sind außen um die Laufbahn positioniert.
Spielzeit	Hängt von der Anzahl der Spieler ab
Spielmaterial 	Ein „Mensch ärgere dich nicht“-Spielbrett als laminierte Kopie . Je 4 Sätze Spielfiguren in vier unterschiedlichen Farben und (möglichst) unterschiedlichen Formen Mindestens zwei Würfel, besser für jede Mannschaft jeweils zwei Würfel Für die Übungsstationen: (jeweils in Mannschaftsstärke) Springseile und 1 Stoppuhr, Matten, Langbank oder kleine Kästen und Kurz-Hanteln, Laufbahn; Tisch oder kleiner Kasten als Spielbrettunterlage
Spielbeschreibung 	Die Hütchen werden wie beim Originalspiel gesetzt. D.h. bei einer gewürfelten „6“ darf das erste Hütchen auf die Startposition gesetzt werden. Dann bei allen anderen gewürfelten Zahlen entsprechend vorsetzen bis alle Hütchen „zu Hause“ sind (oder je nach zur Verfügung stehender Zeit auch nur bis das erste Hütchen „zu Hause“ ist etc). Die Mannschaften nummerieren vor Spielbeginn ihre Spieler durch. Jede/r Spieler/in "1" startet auf ein Zeichen des/der Spielleiters/in von der Gruppenstation aus zum Spielbrett, würfelt einmal, setzt bei einer „6“ raus und würfelt noch mal. (Falls keine „6“ gewürfelt wurde, läuft der/die Spieler/in zurück zu seiner /ihrer Mannschaft, klatscht ab und der/die nächste startet.) Entsprechend der gewürfelten Zahl wird das Hütchen dann jeweils weitergesetzt und der/die Spieler/in absolviert anschließend die zugehörige Übung. Dann läuft der/die Spielerin zurück zur Gruppenstation und der/die nächste Spielerin darf nach dem Handklatsch zum Spielbrett starten.
Übungen	Station 1: 1 Minute Seilspringen Station 2: 20 Sit-ups mit aufgestellten Füßen Station 3: 30 mal in der Bauchlage (Stirn zeigt zum Boden) abwechselnd den rechten Arm und und das linke Bein anheben und unter Spannung wieder ablegen Station 4: 40 mal „Treppensteigen“ an einem kleinen Kasten Station 5: 5 Runden um das Spielfeld laufen
Quelle	http://www.sportunterricht.de/sportarten.html

Name des Spiels	SCHNEIDA, SCHNEIDA - LEICH MA D'SCHA
Spielidee	Bei diesem Spiel handelt es sich um eine alte Tradition. Bauernkinder spielen es heute noch in dieser Form. Es geht um ein Aktions-Reaktionsspiel, das aber nicht unkritisch im Schulbetrieb verwendet werden kann.
Spielform	Aktions-Reaktionsspiel;
Mitspieler/innen	Zwischen 4 u. 10 Mitspieler;
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Schnelles Erkennen und reagieren auf eine veränderte Situation;
Spielort	Ursprünglich spielte man im Obstbaumgarten. Es kann natürlich die Situation in der Halle und im Freien nachgestellt werden.
Spielfeld	Unbegrenzt;
Spielzeit	10-15 Minuten;
Spielmaterial	Obstbäume oder jegliche Markierungen die als diese angesehen werden kann (Hütchen).
Spielbeschreibung	Jedes Kind sucht sich einen Obstbaum und stellt sich mit dem Rücken zum Baum hin. Die Bäume sollten so gewählt werden, dass sich ein Kreis bildet und die Kinder in den Kreis blicken. Ein Spieler hat keinen Baum, dieser ist der „Schneiderlehrling“ während die anderen schon Schneider sind. Er geht jetzt zu einem der Kinder und sagt: „Schneida, Schneida leich ma d'Scha“ worauf dieser antwortet: „Ge zum Nachbar, der hods a.“ Diese Floskeln bedeuten: „Schneider, Schneider leih mir eine Schere.“ Und die Antwort: „Geh zum Nachbarn, der hat auch eine.“ Mit dieser Antwort ist das Spiel eröffnet. Der „Schneiderlehrling“ geht jetzt zu einem anderen Baum (zum Nachbar) und in dieser Zeit müssen 2 Kinder die Plätze tauschen. Gelingt es dem Schneiderlehrling einen in dieser Zeit freien Platz schneller zu erreichen als der Mitspieler, wechseln sie die Rollen. Es ist nicht erlaubt, hin und her zu wechseln. Nach einem Erfolgreichen Wechsel müssen sich zwei andere Kinder (am besten mit Blickkontakt-Zeichen) ausmachen die Plätze zu tauschen. Meistens erfolgt der Wechsel während dem „Gespräch“ des „Schneiderlehrlings“, der natürlich immer aufmerksam sein muss und auch taktisch spielen sollte, indem er die Bäume richtig auswählt.
Praktische Tipps	Die Nachahmung des Obstgartens ist insofern zu beachten, dass kein wirklich runder Kreis gebildet werden sollte, sondern ein eher unregelmäßiger. Dadurch wird das Spiel taktischer, das es unterschiedlich weit von einem „Baum“ zum nächsten ist.
Pädagogischer Kommentar	Wichtig ist, dass nicht ein Kind immer der „Schneiderlehrling“ bleibt. Dies sollte eigentlich durch die Regel, dass kein „Retourwechsel“ erlaubt ist, gewährleistet sein. Ist es trotzdem so, sollte das Spiel abgeändert werden.

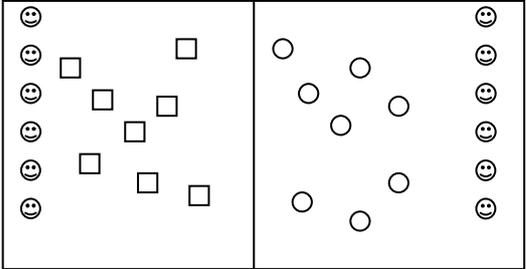
Name des Spiels	CHINESISCHE MAUER
Spielidee	Ähnlich dem Prinzip von „Schwarzer Mann“
Spielform	Laufspiel
Mitspieler/innen	6- 30 Personen
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Ab 5 bis solange man Lust hat
Spielort	Halle aber auch Rasenplatz möglich
Spielfeld	Spielfeld wird der Schüler/Innenzahl angepasst
Spielzeit	Bis zu fünf Minuten
Spielmaterial	Markierungslinien für die Mauer
Spielbeschreibung	Ein Mauerstreifen muss durch zwei parallel auseinander liegende Linien markiert werden. Es werden Wächter bestimmt, die die Überschreitung der Mauer verhindern sollen. Die anderen Spieler stellen sich gemeinsam auf eine Seite der Mauer außerhalb auf. Bei diesem Laufspiel muß man die "Mauer" überwinden, bzw. auf die andere Seite der Mauer gelangen, ohne von den Wächtern berührt zu werden. Berührte werden zu Wächtern. Es gilt, die sich entstehenden Lücken zu finden und schnell zu nutzen. Auf der anderen Seite warten die Spieler, bis auf der ursprünglichen Seite keiner mehr steht. Dann geht die Sache in die andere Richtung weiter.
Zeichnung	
Praktische Tipps	Die Wächter dürfen den Bereich der Mauer nicht verlassen, die Schüler/Innen müssen auf die Einhaltung dieser Regel hingewiesen werden. Die Mauer sollte nicht zu schmal sein bzw. der Spieleranzahl entsprechen. Evtl. muss man nach der ersten Runde diesbzgl. verändern. Dies sollte also beim ersten Markieren beachtet werden.
Quelle	http://www.spielefuerviele.de
Pädagogischer Kommentar	Es werden Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Bewegung gefördert. Des Weiteren ist es möglich das manche Schüler die Soldaten ablenken damit andere die Mauer überwinden können.

Name des Spiels	DIE SCHWÄCHSTE MAUS
Spielidee	Die schwächste Maus muss vor der Katze beschützt werden
Spielform	Soziales Fangspiel
Spielort	Halle und Outdoor
Spielfeld	15m ² oder größer
Spielzeit	Ein paar Minuten
Spielbeschreibung	<p>Eines der Kinder ist die Katze, diese muss kurz wegsehen, um in der Zwischenzeit die „schwächste Maus“ zu bestimmen. Diese ist natürlich den anderen Mäusen bekannt, der Katze aber nicht.</p> <p>Die Katze nimmt nun auf einer Seite Aufstellung, die Mäuse auf der anderen. Nun fragt die Katze: „Wer ist die schwächste Maus?“, worauf die Mäuse antworten: „Niemand!“. Darauf die Katze: „Dann hol ich sie mir!“. Die Mäuse versuchen dann die andere Seite des Spielfelds zu erreichen, während die Katze versucht, möglichst viele Mäuse zu fangen. Die gefangenen Mäuse werden zu Katzen.</p> <p>Ziel der Mäuse ist es, die schwächste Maus so gut und unauffällig zu schützen, sich eventuell auch selbst fangen zu lassen, sodass die schwächste Maus bis zum Schluß überbleibt, während die Katze natürlich versucht, die schwächste Maus vorher zu erwischen. Das Spiel ist zu Ende, wenn die schwächste Maus gefangen ist.</p>
Praktische Tipps	Das Spiel eignet sich für alle Altersgruppen
Variationsmöglichkeiten	<p>Mehrere Katzen</p> <p>Mehrere schwache Mäuse</p>
Quelle	Die Spielemappe. Niederösterreichische Pfadfinder und Pfadfinderinnen. Bezirksverband Mödling Wichtel und Wölflinge.
Pädagogischer Kommentar	Ähnlich wie das Spiel: „Wer fürchtet sich vorm schwarzen Mann?“, aber mit sozialer Komponente: Die Kinder werden zum gemeinschaftlichen Handeln angeregt. Die streben alle das Ziel an, die schwächste Maus zu schützen. Jedes Kind trägt Verantwortung im Mäuserudel. Motorisch Schwache können mitspielen, es macht nichts, wenn sie gefangen werden, so werden sie eben zu Katzen und können weiter mitspielen.

Name des Spiels	DER BLINDE KOMMISSAR
Spielidee	Ein Spiel für alle Altersklassen, bei dem es darum geht, so rasch wie möglich die Mitspielenden, die im Kreis stehen oder sitzen zu fangen.
Spielform	Lauf- und Fangspiel
Mitspieler/innen	Mindestens 10
Spielort	Halle oder im Freien
Spielfeld	Kreisform
Spielzeit	Mindestens 10 – 15 Minuten
Spielmaterial	Tuch, ev. Stühle
Spielbeschreibung	Die im Kreis sitzenden Spieler werden durchnummeriert - abzählen lassen. Das Spiel lässt sich im Freien ebenfalls sehr gut durchführen. Falls sich die Gruppe gut mit Namen kennt, kann auch mit den Namen gespielt werden. In der Mitte des Kreises steht der blinde Kommissar, dem die Augen verbunden sind. Je nach Größe der Gruppe hat der Kommissar 1-3 ebenfalls blinde Gehilfen. Bevor es richtig losgeht, tauschen alle ihre Plätze, so dass möglichst keine aufeinander folgenden Nummern nebeneinander sitzen. Der blinde Kommissar ruft nun zwei (später auch mehr) Nummern auf, die ihre Plätze tauschen müssen, ohne den Kreis zu verlassen. Gelingt es dem Kommissar, einen der "Nummern-Gangster" zu berühren, wird der Gangster zum Kommissar. Sonst wird "fertig!" gerufen und der Kommissar versucht sein Glück mit neuen Nummern bzw. Namen.
Praktische Tipps	Zuerst sollten sich die Teilnehmer mit dem Namen, der Nummer des/der anderen vertraut machen.
Variationsmöglichkeiten	Je nach Gruppengröße hat der Kommissar mehrere Gehilfen, bzw. es tauschen mehr Mitspieler/innen die Plätze.
Quelle	www.spielekiste.de/archiv/bewegung/fangen
Pädagogischer Kommentar	Dieses Spiel ist besonders für jung und alt geeignet und eignet sich besonders gut zum Aufwärmen bzw. zum Kennen lernen.

Name des Spiels	DER WÄCHTER DER KOKOSNUSS
Spielidee	Bewegungsspiel welches vor allem Teamwork erfordert.
Spielform	Lauf- und Fangspiel
Mitspieler/innen	Mindestens 8
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Keine
Spielort	Halle oder im Freien
Spielfeld	Kreisform
Spielzeit	mindestens 10 – 15 Minuten
Spielmaterial	Ball (Kokosnuss), Kissen
Spielbeschreibung	<p>Eine Gruppe Affen hat eine Kokosnuss (weicher Ball, Kissen) erbeutet. Jetzt könnte alles in paradiesischer Ordnung sein, wenn da nicht dieser neidische Affe aus dem Baum nebenan wäre, der nur hinter der Kokosnuss her ist. Da alle Affen die Kokosnuss natürlich nicht immerzu bewachen können wird ein Wächter bestimmt, der auf die Beute aufpasst, damit alle anderen schlafen können. Dieser Affe stellt sich natürlich auch schlafend. Er darf den Dieb auch erst dann versuchen zu schnappen, wenn dieser die Kokosnuss berührt hat (auf keinen Fall früher). Die SpielerInnen formen einen Kreis, so dass sie sich mit weit ausgestreckten Händen gerade noch berühren können. Die Kokosnuss liegt in der Mitte des Kreises. Der diebische Affe muss den Raum verlassen, solange die Affenfamilie den Wächter bestimmt. Der Dieb gewinnt, wenn es ihm gelingt, mit der Kokosnuss den Kreis zu verlassen, bevor ihn der Wächter fängt. Nach jeder Runde werden die Rollen getauscht.</p>
Praktische Tipps	Das Spiel steht und fällt mit der Größe des Kreises. Ist er zu klein, hat der Dieb keine Chance, ist er zu groß, hat der Wächter keine.
Variationsmöglichkeiten	Ab einer gewissen Gruppengröße kann man z.B. mehrere Wächter bestimmen.
Quelle	www.spielekiste.de/archiv/bewegung/fangen
Pädagogischer Kommentar	Bei diesem Spiel könnte es passieren, dass nicht alle SpielerInnen in Bewegung sind bzw. der „Dieb“ zu schnell gefangen wird. (ev. sehr kurze Spieldauer)

Name des Spiels	DAS SEEUNGEHEUER
Spielidee	Ruft der Lehrer laut "Haie", so müssen alle Haie "um ihr Leben schwimmen" usw. Wird ein Meerestier vom Seeungeheuer gefangen bzw. abgeschlagen, so gehört es ab sofort zur Gruppe der Seeungeheuer und muss mit auf den Weichboden.
Spielform	Lauf- und Fangspiel
Mitspieler/innen	4 Mannschaften
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Keine
Spielort	Halle oder im Freien
Spielfeld	Mindestens Volleyballfeld
Spielzeit	mindestens 10 – 15 Minuten
Spielmaterial	Weichbodenmatte, Schleifen
Spielbeschreibung	Bei diesem lustigen Lauf- und Fangspiel werden die Schüler in 4 Mannschaften (z.B. Delfine, Haie, Wale, Rochen) eingeteilt. Ein Schüler der Klasse ist das "Seeungeheuer" und stellt sich auf die Weichbodenmatte, die sich genau in der Mitte der Halle befindet. Alle anderen Kinder laufen nun entgegen dem Uhrzeigersinn durch die Halle und umkreisen das Versteck des "Seeungeheuers" (Weichbodenmatte). Ruft nun der Spielleiter z. B. laut "Delphine", so müssen sich alle Schüler der Delphingruppe hinter ihr Markierungshütchen in Sicherheit bringen. Ruft der Lehrer laut "Haie", so müssen alle Haie "um ihr Leben schwimmen" usw. Wird ein Meerestier vom Seeungeheuer gefangen bzw. abgeschlagen, so gehört es ab sofort zur Gruppe der Seeungeheuer und muss mit auf den Weichboden. Gewonnen hat diejenige Mannschaft, von der noch als letztes ein Meerestier im Ozean schwimmt.
Quelle	www.die-schnelle-sportstunde.de
Pädagogischer Kommentar	Lustiges Lauf- und Fangspiel, bei dem keine besonderen Voraussetzungen erforderlich sind. Um die Dynamik des Spiels zu erhöhen, können mehrere „Seeungeheuer“ bestimmt werden.

Name des Spiels	SCHATZRAUB
Spielidee	Schätze sollen von der gegnerischen Mannschaft geraubt werden
Spielform	Laufspiel
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Taktisches Handeln, Gegner einschätzen können
Spielort	Halle und Outdoor
Spielfeld	mindestens Basketballfeld
Spielzeit	Ein Spieldurchgang kann mehrere Minuten dauern.
Spielmaterial	Schätze (Hütchen, Bälle, Bänder, Steine,....)
Spielbeschreibung	<p>Es werden zwei gleich große, etwa gleich starke Mannschaften gebildet. Ziel des Spiels ist es, alle Schätze der gegnerischen Mannschaft zu rauben.</p>  <p>Smilies... Schätze Rechtecke.. Spieler einer Mannschaft Kreise.. Spieler der zweiten Mannschaft</p> <p>Die Spieler der beiden Mannschaften müssen versuchen, an die Grundlinie der gegnerischen Mannschaft zu gelangen. Folgende Fälle sind möglich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Spieler wird im gegnerischen Feld getickt. Dann muss er erneut in die eigene Hälfte und kann erst dann wieder einen neuen Angriff starten. 2. Gelingt der Spieler ohne erwischt zu werden an die Grundlinie der gegnerischen Mannschaft, darf er nicht mehr abgeschlagen werden und darf einen Schatz in die eigene Hälfte bringen.
Praktische Tipps	Die Anzahl der Schätze und die Spielfeldgröße ist der Anzahl der Spieler anzupassen und je nach Situation zu variieren.
Variationsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Man darf ab einer bestimmten Linie nicht mehr gefangen werden - In zwei gegenüberliegenden Ecken des Spielfelds liegen Matten, die Gefängnisse darstellen. Wer erwischt wird, kommt ins Gefängnis. Erreicht ein Spieler die Schätze, ohne erwischt zu werden, kann er wählen, ob er einen Schatz oder einen Gefangenen befreit.
Quelle	In der LV „Behinderung u. Integration im Schulsport“ kennengelernt.
Pädagogischer Kommentar	Es ist schwierig das „Durchkommen“ durch die Gegner so zu gestalten, dass es zwar nicht unmöglich ist, aber auch nicht zu einfach ist. Erst dann wird das Spiel spannend und Taktik gewinnt mehr an Bedeutung.

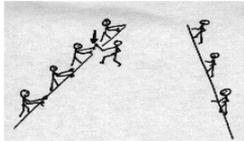
Name des Spiels	PIRATENSPIEL
Spielidee	Kleines Laufspiel mit Geräten und Zubehör
Spielform	Laufspiel,
Mitspieler/innen	Anzahl der erforderlichen Mitspieler/innen: offen Anzahl der Mannschaften und Mannschaftsgröße (von - bis): 2 Piraten
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	für jede Altersgruppe; besonders Volksschule;
Spielort	Halle;
Spielfeld	ganze Halle (je nach Gruppengröße)
Spielzeit	erforderliche Spielzeit: 1 Minute
Spielmaterial	erforderliches Spielmaterial: 2 Mannschaftsschleifen, Matten, Teppichfliesen, Gymnastikreifen; Langbank
Spielbeschreibung	Ein oder zwei Kinder werden als Fänger (Piraten) eingeteilt (mit Mannschaftsschleife gekennzeichnet). Die restliche Klasse bewegt sich im Turnsaal. Gelaufen werden darf aber nur auf den „Inseln“ (in der Halle verteilte Matten etc.) d. h. die Kinder müssen von Insel zu Insel laufen/springen. Kinder die von den Piraten „gefangen“ werden, setzen sich auf eine Langbank am Spielfeldrand. Wie viele „Matrosen“ wurden von den Piraten in einer Minute gefangen? Anschließend neue Fänger usw.
Praktische Tipps	Wichtig: Abstände der Matten, Reifen, usw. dem Leistungsstand der Kinder anpassen.
Variationsmöglichkeiten	Es können neben Matten und Reifen auch Langbänke, Taue, Kästen usw. als Inseln dienen. Dies erfordert aber ein Mindestmaß an koordinativen Fähigkeiten.
Quelle	Greier, K. (2004). Laufspiele in der Volksschule. Bewegungserziehung, 3, S. 8-12.

Name des Spiels	GEFÄNGNISSPIEL
Spielidee	Bewacher versuchen die Befreiung ihrer Gefangenen durch ihre Helfer außen durch Abschlagen zu verhindern.
Spielform	z.B. Laufspiel und Abschlagspiel,
Mitspieler/innen	10 bis 25
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	keine Voraussetzungen Altersgruppe: 5 bis 99
Spielort	Halle oder Freiplatz
Spielfeld	großer kreisförmiger Platz
Spielzeit	ca. 10min
Spielbeschreibung	Es wird eine innere und eine äußere Kreisfläche benötigt. In der Inneren befinden sich die Gefangenen, in der Äußeren die Bewacher. Außerhalb beider Kreise sind die Befreier. Durch Handreichung der Befreier an die Gefangenen können diese befreit werden. Die Bewacher versuchen dies durch Abschlagen der Befreier zu verhindern. Dabei dürfen die Bewacher ihren eigenen Kreis nicht verlassen (also auch nicht das Gefängnis betreten), dürfen aber jeden Befreier abschlagen den sie erreichen können. Die Befreier dürfen jedoch alle Kreise betreten, erhöhen dabei aber das Risiko von den Bewachern erwischt zu werden. Befreite Gefangene werden zu Befreiern. Getickte Befreier zu Gefangenen. Wird bei einer Befreiungsaktion der Befreier erwischt ist die Aktion missglückt, Gefangener und Befreier müssen ins Gefängnis. Wird bei einer Befreiungsaktion nur der Gefangene erwischt, muss nur dieser zurück ins Gefängnis. Am Anfang sollte es mindestens zwei Gefangene geben. Den Befreiern sollte eine weitaus geringer Anzahl an Bewachern gegenüber stehen.
Praktische Tipps	Mögliche Verletzungsgefahr bei zu altersheterogener Gruppe wegen der hohen Bewegungsdynamik des Spiels.
Variationsmöglichkeiten	Die Hauptvariation liegt in der Bestimmung der Anzahl der Bewacher.
Quelle	http://www.spielefuerviele.de/suchen/spiel.asp?referrer=5&s_id=34
Pädagogischer Kommentar	Durch die unterschiedliche Aufgabe der Kontrahenten Befreier und Bewacher ist es ein Spiel ohne typischen Wettkampfcharakter

Name des Spiels	HASENJAGD
Spielidee	Der Hase darf beim davonlaufen die Richtung wechseln, der Jäger der den Hasen zu fangen versucht jedoch nicht
Spielform	Abschlagspiel
Mitspieler/innen	Von 6 - ?
Spielort	Halle, Freiplatz, Rasenplatz etc.
Spielfeld	ca. halbes Volleyballfeld
Spielmaterial	nichts
Spielbeschreibung	<p>Die Spieler hocken sich in einer Reihe auf den Boden und zwar so, dass sie immer abwechselnd in die entgegengesetzte Richtung schauen. Der Spieler am Ende der Reihe ist der Hase. Er kann rechts oder links herumlaufen und darf die Richtung wechseln. Der Spieler am anderen Ende der Reihe beginnt mit der Jagd. Er kann in beiden Richtungen losrennen, muss aber die einmal eingeschlagene Richtung beibehalten. Ziel der Jagd ist es natürlich, den Hasen zu fangen.</p> <p>Der Jäger kann jederzeit einem der hockenden Spieler auf den Rücken klopfen und „Los!“ rufen. Der betreffende Spieler muss jetzt die Verfolgung aufnehmen, während sich der Jäger an die freigewordene Stelle hockt. Dieses Manöver, einen neuen Spieler loszuschicken, macht die ganze Gruppe zum Jäger und ermöglicht es so, die Mittellinie jederzeit zu überqueren und die Richtung der Jagd zu ändern.</p> <p>Der Schlüssel zu diesem Spiel liegt im raschen und häufigen Wechsel der Jäger. Nur so könnt ihr den Hasen überlisten. Auf schnelles Laufen kommt es weniger an als auf gute Reflexe und schnelles Denken.</p> <p>Wenn der Hase endlich erwischt ist, hockt er sich ans eine Ende der Reihe; der erfolgreiche Jäger wird der neue Hase, und der Spieler am anderen Ende der Reihe beginnt als erster Jäger die nächste Runde.</p>
Praktische Tipps	Wenn das Spiel zum ersten Mal gespielt wird, sollte das „Losschicken“ eines neuen Jägers ein paar Mal geübt werden, damit jeder genau weiß, worum es geht. Dann kann mit größtem Einsatz gespielt und die vielen strategischen Möglichkeiten ausprobiert werden, die den Jägern zur Verfügung stehen.
Quelle	The new games book von The Headlands Press; Inc., San Francisco, 1976
Pädagogischer Kommentar	Kooperatives Spiel Strategisches Spiel

Name des Spiels	BRITISCHE BULLDOGGE
Spielidee	Basiert auf der Idee „Wer fürchtet sich vorm Schwarzen Mann“
Spielform	z.B. Laufspiel, Fangspiel,
Mitspieler/innen	für Gruppen zwischen 15 und 30 Spielern
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	keine aggressiven Spieler; für Kinder ab 8 Jahren
Spielort	Halle, Rasenplatz
Spielfeld	Zwei gegenüberliegende Abgrenzungen (Linien), die mindestens 20 Meter voneinander entfernt sein sollten
Spielzeit	abhängig von Teilnehmerzahl; zwischen 10min und 15min
Spielmaterial	keines
Spielbeschreibung	<p>Auf der einen Linie steht ein Spieler (britisch Bulldog) und auf der anderen die übrigen Teilnehmer. Den Beginn einer jeden Rund bildet nun ein kurzer Ruf der Bulldoggen:</p> <p>BB: 1, 2, 3 Britische Bulldogge!</p> <p>Der britisch Bulldog hat nun die Aufgabe die anderen Teilnehmer zu fangen und sie kurz hochzuheben, so dass kein Körperteil mehr den Boden berührt und muß dabei „1,2,3 Britischer Bulldogge rufen“. Die hochgehobenen Spieler werden nun auch Britische Bulldoggen und fangen mit. Es folgen so viele Runden, bis nur noch ein Mitspieler übrig geblieben ist.</p>
Zeichnung	
Praktische Tipps	<p>Bei diesem Spiel ist es sehr wichtig darauf zu achten, dass vorsichtig miteinander umgegangen wird. Leider kann es im Eifer des Gefechts schnell einmal passieren, dass ein Kind, nachdem es hochgehoben wurde, sehr unsanft wieder abgesetzt wird. Zwicken, beißen, schlagen etc. ist selbstverständlich verboten und sollte zu Beginn explizit erwähnt werden.</p> <p>Zu Beginn sollte ein etwas stärkerer Spieler als Bulldogge agieren damit die Anzahl der Bulldoggen sicher steigt; ansonsten wird das Spiel eher langweilig und frustrierend für den Bulldoggen</p>
Variationsmöglichkeiten	Der letzte Spieler, der übrig bleibt eröffnet eine neue Runde als Britische Bulldogge
Pädagogischer Kommentar	Kann gezielt als Aggressionsabbau angewendet werden

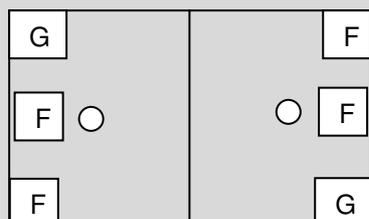
Name des Spiels	LOCKVOGEL
Spielidee	Dynamisches und Taktisches Bewegungsspiel
Spielform	Lauf-, Fang- & Reaktionsspiel
Mitspieler/innen	Ab 6 Spieler, optimal 10-14 Spieler
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Keine besonderen Voraussetzungen notwendig Geeignet für Altersgruppe: ab 6 Jahren (?) (ev. auch jünger)
Spielort	Halle, Freiplatz, Schwimmbad, Rasenplatz etc.
Spielfeld	ungefähre Größe des Spielfeldes: halbes Volleyballfeld
Spielzeit	5-15 Min. (dieser Zeitrahmen ist sinnvoll) Diese kann sehr individuell gestaltet werden.
Spielmaterial	Keines (bzw. ev. Material für 2 Linien, z.B.: Kreide)
Spielbeschreibung	<p>Aufstellung: 2 Teams</p> <p>Spielfläche: 2 Linien</p> <p>Erklärung: 2 Teams stehen sich, hinter ihrer jeweiligen Linie gegenüber. Ziel ist es die gegnerische Linie zu überschreiten. Wenn man dabei von einem Mitglied des anderen Teams gefangen wird so scheidet man (vorläufig) aus. Gefangen darf man nur von jenen Spielern des anderen Teams werden, welche nach einem selbst die Linie übertreten haben (also die zu verteidigende Linie ist jeweils gemeint).</p> <p>Beispiel: Spieler von B läuft über die Linie, somit lockt er Spieler von A heraus, um ihn zu fangen. Dieser Spieler darf wiederum nur einen Spieler von B fangen, welcher später seine „Heimatlinie“ überschritten hat. (siehe Skizze)</p>
Zeichnung	
Praktische Tipps	Dieses Spiel mag zu Beginn etwas verwirrend klingen, aber es funktioniert toll und die Kinder beherrschen die Regeln recht flott.
Variationsmöglichkeiten	Wenn 3 Spieler eines Teams gefangen worden sind (welche praktischerweise am Seitenrand warten), so ist dies ein Punkt für die andere Mannschaft und die 3 Spieler dürfen wieder ins Feld. Bei dieser Variante existiert kein automatisches Ende, daher kann man entweder ein Zeit- oder Punktelimit setzen.
Pädagogischer Kommentar	<p>Umsichtige und vor allem voraus schauende Spieler sind ebenso wichtig wie schnelle Läufer.</p> <p>pädagogischen Ziel: Teamwork ist notwendig.</p> <p>Die Variante ist besonders aus pädagogischer Sicht sehr sinnvoll, da alle Spieler immer wieder mitwirken können, also kein Ausschlussverfahren! Kaum Stehzeiten, außer die Spieler beider Teams zögern mit dem „Rauslocken“ (selbst gewählte Pausengestaltung!)</p>

Name des Spiels	3 X KLATSCHEN
Spielidee	Reaktionsspiel mit Selbstbestimmung
Spielform	Lauf- und Fangspiel, Reaktionsspiel
Mitspieler/innen	ab 6 Spieler
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Keine besonderen Voraussetzungen notwendig, geeignet für Altersgruppe: ab 6 Jahren (?) (ev. auch jünger)
Spielort	Halle, Freiplatz, Rasenplatz (In- & Outdoor)
Spielfeld	Größe des Spielfeldes: mindestens ein viertel Volleyballfeld
Spielzeit	5-15 Min.
Spielmaterial	keines
Spielbeschreibung	<p>Aufstellung: 2 Teams</p> <p>Spielfläche: 2 Linien</p> <p>Erklärung: 2 Teams stehen sich hinter ihrer jeweiligen Linie gegenüber. Ein Spieler darf nun zu dem gegnerischen Team hinübergehen und auf deren ausgestreckten Hände klatschen (nicht schlagen). Derjenige, der den 3.ten Klatscher auf seine Hand bekommt ist der ausgesuchte Fänger und muss versuchen der „Klatscher“ zu erwischen bevor dieser seine „Heimatlinie“ wieder überschreitet. Gelingt dem „Klatscher“ die sichere Heimkehr, so wird der zu langsame Fänger in das andere Team aufgenommen. Ist jedoch der Fänger siegreich, so wird der „Klatscher“ in sein Team aufgenommen.</p>
Zeichnung	
Praktische Tipps	Klatschen darf man wie man will: 3 x den gleichen, schnell oder langsam, alles was die Fantasie zulässt Täuschen ist gefragt!
Variationsmöglichkeiten	Zusatzaufgaben stellen, Fantasie freien Lauf lassen, z.B.: Hindernisse einbauen, Stellung der Spieler variieren,...
Pädagogischer Kommentar	<p>Spieler suchen sich ihre „Gegner“ selbst aus, somit wird die Selbsteinschätzung gefördert.</p> <p>Jeder einzelne Spieler zählt! Die Anzahl der Spieler einer Mannschaft ist entscheidend und nicht die Einzelleistung an sich! Teamwork und Zusammenhalt werden bei diesem Spiel zu wichtigen Werten, wobei natürlich auch schnelle Läufer eine besonders wichtige Stellung im Team haben.</p> <p>Spieler nach Varianten fragen und so heraushören was man sinnvoll ändern könnte!</p>

Name des Spiels	KATZ & MAUS LIEGEND – für Sportliche
Spielidee	Dynamisches und Taktisches Bewegungsspiel (mit Eigenbestimmung)
Spielform	Lauf-, Fang- & Sprungspiel
Mitspieler/innen	ab (8-) 10 Spieler
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Voraussetzung: Disziplin notwendig, geeignet für Altersgruppe: ab 8 Jahren
Spielort	Halle, Freiplatz, Rasenplatz (In- & Outdoor)
Spielfeld	ungefähre Größe des Spielfeldes: halbes Volleyballfeld
Spielzeit	10-20 Min.
Spielmaterial	keines
Spielbeschreibung	<p>Aufstellung: Spieler liegen einzeln auf dem Boden.</p> <p>Erklärung: 2 Spieler (Katz und Maus) spielen fangen. (Katze jagt Maus) a.) wenn die Katze die Maus fängt, so werden die Rollen getauscht, die Maus wird zur Katze und versucht nun die neue Maus zu fangen b.) Maus kann um der Katz zu entkommen sich neben einen liegenden Mitspieler hinlegen (Gesichter nebeneinander). Somit wird wie gehabt die ausgewählte liegende Person zur neuen Katze und die bisherige Katze wird zur gejagten Maus.</p>
Praktische Tipps	viele Wechsel, Mäuse sollten möglichst oft Spieler wechseln. Ev. Zeitbeschränkung einführen für die einzelnen Jagdeinheiten oder den Jäger (Katze) auch die Möglichkeit bieten zu Wechseln, denn wenn die „Katze“ kraftlos ist, wird das Spiel für alle Beteiligten eher langweilig.
Variationsmöglichkeiten	<p>Pärchen können auch frei im Raum verteilt liegen.</p> <p>Variante geistig anspruchsvoller: Katz und Maus – liegend und verkehrt</p> <p>Die gejagte Maus kann nun, wie gehabt, sich neben einen liegenden Mitspieler hinlegen, aber nun ist es wichtig wie! a.) Gesichter nebeneinander: so wie in „Katz und Maus- liegend“, und es erfolgt ein Rollentausch b.) Gesicht zu Zehen des anderen Spielers, so wird KEIN Rollentausch vorgenommen. Die Katze bleibt die Katze und jagt nun die neue Maus, die zu dieser geworden ist, da die alte Maus sich „verkehrt“ (Gesicht zu Zehen) neben ihr hingelegt hat</p>
Pädagogischer Kommentar	<p>Mit taktischen Überlegungen kann man erfolgreich sein! Also ist die Laufausdauer und Geschwindigkeit alleine nicht ausschlaggebend.</p> <p>Pädagogischen Ziel: Teamwork interessanter und lustiger als Einzelkämpfer</p>

Name des Spiels	PETER PAN
Spielidee	Einerseits erkennen, andererseits verteidigen bzw. verstecken des gesuchten und zu fangenden Spielers (Peter Pan)
Spielform	Lauf- und Fangspiel
Mitspieler/innen	Mindestens 10 SpielerInnen
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Keine besonderen Voraussetzung nötig
Spielort	Halle oder Freiplatz (im Freien muss allerdings das Spielfeld vernünftig eingegrenzt werden)
Spielzeit	Ca. 10 Minuten
Spielmaterial	Parteibänder
Spielbeschreibung	Zu Beginn werden je nach Gruppengröße ein, zwei oder drei Fänger gewählt. Diese bekommen ein Parteiband und müssen dann für kurze Zeit die Halle verlassen. Ohne ihr Wissen wird nun von den verbleibenden Schülern ein Peter Pan erwählt. Dieser hat im Spielverlauf magische Kräfte und kann die von den Fängern abgeschlagenen Spieler wieder durch einen leichten Schlag auf die Schulter erlösen. Dies sollte jedoch möglichst unbemerkt geschehen, damit die Fänger nicht herausbekommen, wer Peter Pan ist. Sollte auch Peter Pan gefangen werden, ist das Spiel bald zu Ende, da ja niemand mehr befreit werden kann.
Praktische Tipps	Es ist wichtig darauf hinzuweisen, dass Peter Pan sich sehr unauffällig in seinen Befreiungssituationen verhalten muss, damit er nicht erkannt und dadurch verstärkt gejagt wird. Man kann außerdem noch darauf hinweisen, dass es möglich wäre, wenn sich „normale“ Spieler für Peter Pan „opfern“ (sie können ja dann sowieso wieder befreit werden).
Variationsmöglichkeiten	Man kann zusätzlich zu Peter Pan beispielsweise noch eine Wendy oder ein Glöckchen einsetzen, die dann ebensolche Kräfte haben. Sie können aber auch nur leichtere Kräfte haben, d.h. sie dürfen nur bestimmte Spieler befreien, etc. Es wäre auch überlegenswert, ob heutzutage nicht Harry Potter (Hermine Granger, Ron Weasley,...) nicht aktueller und dadurch bekannter sind als Peter Pan. Man könnte das ganze Spiel also auch als Harry Potter vorstellen.
Quelle	http://www.die-schnelle-sportstunde.de/spi.htm#Ankereinundvierzig
Pädagogischer Kommentar	Die SchülerInnen müssen taktieren, wie sie Peter Pan am besten schützen ohne sich dabei selbst dauernd in Gefahr zu begeben. Peter Pan muss heimlich befreien, d.h. sehr vorsichtig sein und sich nicht auffällig verhalten. Die Fänger müssen genau beobachten und jedes kleinste Detail registrieren. Die SchülerInnen müssen zusammenarbeiten und aufeinander Rücksicht nehmen. Wie kann man die Fänger von Peter Pan ablenken? Lässt sich ein System für den Schutz Peter Pans und die Befreiung der Gefangenen entwickeln?

Name des Spiels	FAHNENRAUB
Spielidee	Ziel ist es die gegnerische Fahne zu stehlen und in die eigene Spielfeldhälfte zurückzubringen
Spielform	Kombination aus Laufspiel, Fangspiel, Zielwurfspiel, Endzonenspiel
Mitspieler/innen	Anzahl der erforderlichen Mitspieler/innen: mind. 14
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Das Spiel verlangt in großem Ausmaß taktisches Verhalten Alter: ca. 14-99 Jahre
Spielort	Halle, Freiplatz, Rasenplatz
Spielfeld	Je nach Anzahl der Mitspieler mind. die Größe eines Basketballfeldes
Spielzeit	variiert je nach Taktik sehr stark (ca. 10 – 30 min. je Spielzug)
Spielmaterial	6 Matten (wenn möglich 2 davon in einer anderen Farbe) 3 rote Bälle, 3 blaue Bälle 2 Fähnchen (man kann auch z.B. Tücher verwenden)
Spielbeschreibung	<p>In jeder Hälfte gibt es ein Gefängnis (G), 1-2 Freimale (F) und die Fahne (O). In das Gefängnis müssen sich jene Spieler begeben, die beim Versuch die Fahne zu rauben in der gegnerischen Hälfte abgeschlagen wurden. Sie können dort Bälle (fungieren auch als Freimal) fangen und Teamkollegen zupassen können aber auch wieder aus dem Gefängnis befreit werden wenn es einem Mitspieler gelingt unberührt bis zum Gefängnis vorzudringen. In diesem Fall darf derjenige ungefährdet bis zu zwei Gefangene in die eigene Spielhälfte zurückbringen.</p> <p>Abgeschlagen werden kann man nur dann wenn man nicht auf einer der beiden Freimal-Turnmatten steht oder einen der Freimal-Bälle in der Hand hat. Befindet man sich in der gegnerischen Hälfte und hat einen oder mehrere Bälle gefangen darf man sich erst wieder weiterbewegen, wenn man alle Bälle abspielt hat. Spieler die sich auf einem Freimal befinden dürfen ebenfalls Bälle fangen und an gefährdete Mitspieler weitergeben.</p> <p>Hat ein Spieler das Fähnchen geraubt, befindet sich aber noch in der gegnerischen Hälfte, darf er auch abgeschlagen werden und das Fähnchen kommt an seinen ursprünglichen Ort zurück. Hat der Spieler das Fähnchen noch vor dem Abschlag fallen lassen können bleibt es dort liegen wo es zu Boden gefallen ist.</p> <p>Die Verteidiger müssen einen ständigen Abstand von mindesten einem Meter zu allen Freimalen, also auch Spielern mit Ball in ihrer Hälfte einhalten.</p> <p>Verteidiger dürfen die gegnerischen Bälle abfangen, müssen diese aber unverzüglich in die gegnerische Spielfeldhälfte zurück rollen. Das gilt ebenso für Bälle die am Feld zu liegen gekommen sind.</p> <p>Ein Spieler der einen Angriff gestartet hat darf wenn Gefahr droht in seine eigene Hälfte zurücklaufen, wo er nicht mehr abgeschlagen werden darf.</p>
Praktische Tipps	Zeit lassen vor Spielbeginn und nach Punkten für Taktikbesprechung
Pädagogischer Kommentar	Förderung der Kommunikation in der Gruppe durch gemeinsames überlegen von zielführenden Taktiken, da ein Punktegewinn nur möglich ist, wenn alle Teamkollegen kooperieren und ihre Aufgabe bestmöglich erfüllen.



Name des Spiels	OMA, JÄGER UND HASE
Spielidee	Schnell reagieren und dann fangen oder weglaufen.
Spielform	Eine Mischung aus Fang-, Lauf- und Reaktionsspiel
Mitspieler/innen	Eine gerade Anzahl an SpielerInnen
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Gerade Anzahl
Spielort	In der Halle oder im Freien
Spielfeld	Die Größe des Feldes ist nicht so relevant. Man kann es entweder begrenzen oder im freien Raum spielen, das kommt auf die erwünschte Intensität an bzw. darauf, ob der Schwerpunkt auf die Reaktionsschulung gelegt wird, oder darauf, dass die SchülerInnen viel laufen.
Spielzeit	Mindestens 7-8 Minuten
Spielbeschreibung	Die SchülerInnen gehen in Paaren zusammen und stellen sich entlang einer (wenn nicht vorhanden dann ungefähren) Mittellinie mit zwei Metern Abstand gegenüber auf. Die Mittellinie trennt nun zwei Mannschaften. Auf ein bestimmtes Zeichen hin wird die eine Mannschaft zur Läufer-, die andere zur Fängermannschaft. Bevor das Zeichen gegeben wird, hat sich jede Mannschaft auf ein einheitliches geeinigt: „Oma“ > sie fuchtel mit einem imaginären Krückstock und kann nur den „Jäger“ treiben, der mit seinem fiktiven Gewehr im Anschlag steht, um den „Löwen“, der laut brüllt, zu schießen, der wiederum die „Oma“ verfolgt. Das Spiel läuft nun nach dem Prinzip des altbekannten „Papier, Schere, Stein“ ab. Geben sich beide Mannschaften das selbe Zeichen, so muss erneut eines vereinbart werden. Ansonsten läuft der Unterlegene zur Hallenwand oder solange davon, bis der Gegner ihn gefangen hat.
Praktische Tipps	Es wäre wichtig darauf hinzuweisen, nicht aus der Angst heraus womöglich nicht schnell genug weg- oder nachlaufen zu können, das Zeichen undeutlich zu machen. So kann es nämlich zu Verwirrungen kommen.
Variationsmöglichkeiten	Man kann das Spiel noch so verändern, dass der Fänger nicht nur sein Gegenüber fängt, sondern, dass alle aus der Fängermannschaft auch alle aus der Fluchtmannschaft fangen dürfen. Hier wiederum könnte man das Spiel dann noch insofern verändern, dass die Gefangenen, d.h. die, die vor dem Erreichen der Hallenwand (wenn man es ohne Begrenzung spielt der erste Gefangene) bei der nächsten Runde Mannschaft wechseln.
Quelle	http://www.karl-leisner-jugend.de/Kleinspiele.htm
Pädagogischer Kommentar	Die SchülerInnen müssen zuerst gleichzeitig imitieren und den anderen in seiner Rolle erkennen und dann schnell darauf reagieren und laufen. Die SchülerInnen dürfen in eine Rolle schlüpfen, was für viele sicher sehr lustig ist. Außerdem müssen sie auch taktieren und raten, welche Person die anderen für den jeweiligen Durchgang wählen. Welche Person (Oma, Jäger, Hase) wurde am öftesten gewählt? Welche hatte den meisten Erfolg? Könnte man noch andere Figuren nach dem selben Prinzip hinzufügen?

Name des Spiels	ROBOTER UND MECHANIKER
Spielidee	Es gibt unter den Teilnehmern Roboter und auch Mechaniker. Die Roboter reagieren nur auf bestimmte, im Vorhinein vereinbarte Kommandos. Die Mechaniker sind für ihre Roboter verantwortlich und müssen sie unter immer schwieriger werdenden Verhältnissen sicher steuern.
Spielform	Partner und Gruppenspiel;
Mitspieler/innen	Das Spiel kann mit beliebig vielen Teilnehmern gespielt werden.
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Verantwortung für Mitspieler/innen übernehmen können;
Spielfeld	Ganze Halle
Spielzeit	Von der einfachsten Form (Paarweise) bis zu nur einem Mechaniker kann das Spiel von 10 bis 30 Minuten ausgebaut werden.
Spielmaterial	Es wird kein Material benötigt.
Spielbeschreibung	<p><u>1. Ebene</u> Paarweise Aufteilung der Gruppe; einer ist Roboter und der andere Mechaniker; Es gibt 3 Kommandos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taps auf die linke Schulter heißt, dass der Roboter eine viertel Drehung nach links macht und dann weitergeht. - Taps auf die rechte Schulter bedeutet, die selbe Bewegung auf die rechte Seite zu machen. - Taps zwischen die Schulterblätter bedeutet gerade aus gehen. <p>Die Mechaniker müssen versuchen, ihre Roboter ohne Berührung mit den Hallenwänden oder anderen Mitspielern durch die Halle zu führen. Zum Selbstschutz gehen Roboter die z.B. gegen eine Wand laufen würden so lange am Stand weiter, bis sie wieder ein Kommando bekommen. Fortbewegungsgeschwindigkeit der Roboter ist langsames gehen.</p> <p><u>2. Ebene</u> Die Kommandos bleiben gleich wie bei Ebene 1. Jeder Mechaniker bekommt nun 2 Roboter zugeteilt, die in entgegen gesetzte Richtungen auf Kommando starten. Der Mechaniker soll seine Roboter nun so steuern, dass sie Gesicht an Gesicht voreinander stehen bleiben. Diese Ebene kann mit steigender Gehgeschwindigkeit der Roboter beliebig wiederholt werden.</p> <p><u>3. Ebene</u> Jeder Mechaniker bekommt mehr als 2 Roboter zugeteilt, die er ohne Zusammenstoß durch die Halle lenken sollte. Die Anzahl der Roboter pro Mechaniker kann beliebig gesteigert werden. Wer die meisten Roboter über eine bestimmte Zeit kontrollieren kann, ist der „Herr der Roboter“.</p> <p>Als zusätzliches Kommando ist der „Notstopp“ (ein leichter Taps auf den Kopf) vielleicht hilfreich. Auch das Kommando „Am Stand gehen für 10 Schritte“ kann verwendet werden.</p>
Praktische Tipps	Gerät das Spiel außer Kontrolle oder wird es für die Schüler zu gefährlich, weil die Regeln nicht eingehalten werden, kann die Zusatzregel „Notstopp“ schon am Beginn Eingesetzt werden. Diese Regel kann auch so vollzogen werden, dass jeder Mechaniker alle Roboter „ausschalten“ kann.

Name des Spiels	KNOTENLÖSEN
Spielidee	Je nach Länge des Seils müssen die Mitspieler gemeinsam versuchen, alle Knoten aus dem Seil zu bekommen.
Spielform	Kooperationsspiel, Gemeinschaftliches Denkspiel;
Mitspieler/innen	Je nach Länge des Seils ca. 6 Spieler pro Seil.
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Kooperationswillig;
Spielort	Halle;
Spielfeld	Ganze Halle;
Spielzeit	Min. 15 Minuten.
Spielmaterial	Pro Mannschaft ein dickes Seil (Tau);
Spielbeschreibung	Jede Mannschaft bekommt ein mindestens 8m langes, dickes Seil, in das an beiden Enden ein Knoten gemacht wird. Im Abstand von 1,3 – 1,5m werden dann weitere Knoten gemacht. Jeder Mitspieler muss sich für eine Hand entscheiden, mit der er den Knoten ergreift und ab so fort nicht mehr los lassen darf. Jetzt muss die Gruppe gemeinsam versuchen, die Knoten zu lösen.
Praktische Tipps	Am Anfang sollte man die Kinder einfach einmal selbst versuchen lassen. Wenn es nicht klappt, kann man ihnen ja den Tipp geben, mit den Knoten am Ende des Seils zu beginnen.
Pädagogischer Kommentar	Beim Ausprobieren in den praktischen Einheiten kam das Spiel sehr gut an. Es eignet sich vor allem zum Stundenabschluss um ein ruhiges gemeinschaftliches Ende zu feiern und die Gruppendynamik zu verbessern.

Name des Spiels	VIER GEWINNT
Spielidee	Im Prinzip läuft das Spiel gleich ab wie das Brettspiel. Vier Spieler einer Mannschaft sollen eine ununterbrochene Linie bilden um zu gewinnen.
Spielform	Denkspiel; Kooperationsspiel;
Mitspieler/innen	16 Spieler bilden je zwei 8er-Gruppen;
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Kooperationsfähigkeit; gewisse kognitive Voraussetzungen;
Spielort	Halle oder im Freien;
Spielfeld	Ca. 20 m ²
Spielzeit	Drei Durchgänge sollten mindestens gespielt werden, damit es erstens zu einem ungeraden Ergebnis kommt und zweitens auch die Verlierermannschaft eine Revanche bekommt (ca. 15 Min.)
Spielmaterial	16 Reifen;
Spielbeschreibung	<p>1. Spielform:</p> <p>Die 16 Reifen werden im Quadrat aufgelegt, so dass immer vier Reifen in einer Linie liegen. Die Schüler werden in eine blaue und eine rote Mannschaft geteilt (am besten mit Bändern). Abwechselnd darf je ein Spieler das Feld betreten und es soll versucht werden eine 4er-Reihe in der gleichen Farbe (je 4 blaue oder rote Spieler in einer Reihe – auch diagonal) zu bilden. Schafft dies eine Mannschaft, so wird ein neues Spiel gestartet.</p> <p>2. Spielform:</p> <p>Jede Mannschaft besteht nur aus 4-6 Spielern. Sind alle Spieler im Spielfeld und ist noch keine 4er-Reihe erreicht, so darf abwechseln je ein Spieler ein Feld weiter springen. Dazu müssen die Spieler auch Nummern bekommen (um die Reihenfolge der Spielerbewegungen zu kontrollieren).</p> <p>Bei beiden Spielformen kommt es im Gegensatz zum Brettspiel, dass ja zu zweit gespielt wird, zu einer ständigen Besprechung, Kooperation und Interaktion.</p>
Praktische Tipps	Das Spiel sollte je nach Verlauf Regelanpassungen erhalten, je nach dem wie selbständig und reibungslos die Schüler zusammenarbeiten. Auf jeden Fall sollte das Spiel vor der Verwendung im Unterricht theoretisch oder noch besser praktisch erprobt werden, um die für die jeweilige Unterrichtssituation passende Variante zu finden und selbst einen Überblick zu bekommen.
Pädagogischer Kommentar	Ein ideales Spiel für die Beruhigung (z.B. nach intensiven Stunden) der Schüler am Stundenende.

Name des Spiels	GOOFY
Spielidee	Blind Goofy finden und blind eine Kette hinter Goofy bilden
Spielform	Kennenlernspiel, Beruhigungsspiel
Spielort	Halle und Outdoor
Spielfeld	15m ² oder größer
Spielzeit	Ein paar Minuten
Spielbeschreibung	Alle Kinder haben die Augen verbunden bzw. es wird das Licht abgedreht. Ein „Goofy“ wird vom Spielleiter heimlich bestimmt. Alle suchen Goofy, indem sie, wenn sie auf jemanden anderen treffen, zaghaft „Goofy?“ fragen. Wenn der andere ebenfalls antwortet, dann wissen sie, dass das nicht der Gesuchte ist. Nur, wenn der Befragte stumm bleibt, dann hat man Goofy gefunden, und hängt sich an seinen Schultern an. Man wird dann ebenfalls zu einem Teil von Goofy und darf auch nicht mehr antworten. Ziel des Spiel ist es, eine lange Goofieschlage zu bilden.
Praktische Tipps	Das Spiel unterschreitet die Individualdistanz. Daher ist das Spiel bei Pubertierenden in koedukativ geführten Spielgruppen mit Vorsicht zu genießen.
Quelle	Die Spielemappe. Niederösterreichische Pfadfinder und Pfadfinderinnen. Bezirksverband Mödling Wichtel und Wölflinge.
Pädagogischer Kommentar	Der Sehsinn wird ausgeschaltet und die Akustik trainiert. Außerdem kommt es zu Berührungen der andern Spielteilnehmer, die einen vielleicht weniger ausmachen, wenn alle blind sind. Das Spiel schärft die Sensibilität der Spielteilnehmer.

Name des Spiels	KLAPPERSCHLANGEN
Spielidee	Durch das Klappern wird blind versucht die gegenseitig zu fangen.
Spielform	Fangspiel
Mitspieler/innen	Mind. 8
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Ab der Vorschule
Spielort	Halle, Freiplatz, Rasenplatz etc.
Spielmaterial	2 Klappern (Bsp. Blechdose mit kleinen Steinen, Babyrassel, ...)
Spielbeschreibung	<p>Zuerst wird die Schlangegrube gebildet, indem sich alle im Kreis aufstellen. Dann wählt man zwei Schlangen aus, denen die Augen verbunden werden und eine Klapper (z.B. Blechdose mit kleinen Steinen) in die Hand gedrückt wird. Eine Schlange muss nun versuchen, die andere zu fangen.</p> <p>Um die Position der anderen Schlange zu orten, bracht eine nur mit ihrer Klapper zu rasseln, worauf die andere sofort zurückrasseln muss. Die Verfolgungsschlange darf jedoch insgesamt nur fünfmal rasseln, um ihre Beute zu orten, während die Verfolgte so oft klappern darf, wie sie sich traut.</p> <p>Die Spieler im Kreis schauen nicht nur darauf, dass keine der Klapperschlagen die Grube verlässt, sie helfen dem Verfolger auch zu zählen, wie oft er schon gerasselt hat, und rufen den Schlangen allerlei Zaubersprüche zu. Sie können sich auch im Kreis bewegen und die Schlangengrube größer oder kleiner machen.</p>
Quelle	The new games book von The Headlands Press, Inc., San Francisco, 1976
Pädagogischer Kommentar	<p>Wie soll sich die Klapperschlange verhalten? Wird sie blitzschnell attackieren oder sich langsam und elegant aus der Affäre schlängeln?</p> <p>Wird sie leise umherschleichen oder den Verfolger zu einer wilden Jagd provozieren?</p>

Name des Spiels	FUCHS UND EICHHÖRNCHEN
Spielidee	Ziel des Spieles ist es, dass die Füchse die Eichhörnchen fangen, indem sie denjenigen Spieler, der gerade den Eichhörnchenball hat, mit einem Fuchsball berühren.
Spielform	Kreisballspiel
Mitspieler/innen	Mind.5
Spielort	Halle, Freiplatz, Schwimmbad, Rasenplatz etc.
Spielmaterial	3 Bälle wobei 2 Bälle für die Füchse gleich sein sollten, der dritte, für das Eichhörnchen, vielleicht etwas kleiner und auf jeden Fall deutlich verschieden.
Spielbeschreibung	<p>Ziel des Spieles ist es, dass die Füchse die Eichhörnchen fangen, indem sie denjenigen Spieler, der gerade den Eichhörnchenball hat, mit einem (oder beiden) Fuchsbällen berühren.</p> <p>Aufstellung im Kreis, man beginnt die Fuchsbälle von Spieler zu Spieler weiterzugeben. Mit ein bisschen Übung müsste man bald Spitzengeschwindigkeiten erreichen. Es soll auch versucht werden, ein paar Mal heimtückisch die Richtung zu wechseln.</p> <p>Jetzt kommt der große Eichhörnchentrick. Die Schlaueit der Füchse ist ja allgemein bekannt. Die Eichhörnchen sind aber flinker und können obendrein noch springen. Das heißt, währen die Fuchsbälle nur an die unmittelbaren Nebenspieler weitergegeben werden können, darf man den Eichhörnchenball quer über den Kreis werden. Damit alle auf der Hut sind, ruft man jeweils „Fuchs“ oder „Eichhörnchen“, wenn man einen der Bälle weitergibt.</p>
Quelle	The new games book von The Headlands Press, Inc., San Francisco, 1976
Pädagogischer Kommentar	Spannendes Spiel, wo man nie genau weiß, ob man miteinander oder gegeneinander spielt

Name des Spiels	AH-SO-KO-ZENKARATE
Spielidee	Alle sitzen im Kreis. Ziel des Spiels ist es, sehr schnell einer Sequenz aus Tönen und Gesten zu folgen, ohne dabei einen Fehler zu begehen.
Spielform	Konzentrations-, Reaktionsspiel, Warming-up
Mitspieler/innen	6 bis 30
Spielzeit	10min-15min; je nach Konzentrationsfähigkeit der Gruppe
Spielbeschreibung	<p>Die Gruppe sitzt im Kreis. Es gibt drei Bewegungen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Schrei: AH ⇒ Bewegung: Man schneidet sich symbolisch mit der Hand die Kehle auf. Je nachdem, ob man die linke oder die rechte Hand benutzt hat, ist die/der linke oder rechte Nachbar/in an der Reihe. 2. Schrei: SO ⇒ Bewegung: Stoß in die Rippen vom der/dem Nachbarn/in mit dem Ellenbogen. Diese/r ist dann weiter dran. 3. Schrei: KO ⇒ Bewegung: ein symbolischer Karateschlag in die Mitte des Kreises. Der „Betroffene“ beginnt wieder mit ersten Bewegung <p>Wer einen Fehler macht, wird zum Geist und versucht die anderen abzulenken. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch drei Spieler/innen übrig sind.</p>
Quelle	http://www.gym-wgt.fh-weingarten.de/german/epa/ah-so-ko.html
Pädagogischer Kommentar	AH-SO-KO eignet sich vorzüglich, in spielerischer Form Aggressionen auszudrücken und Spannungen abzulassen. Mit einer ausdrucksstarken Inszenierung kann der Spielleiter dies nachhaltig unterstützen.

Name des Spiels	ZIP – ZAP – SWOOSH - SBOING
Spielidee	Einen Impuls im Kreis und durch den Kreis schicken
Spielform	Impulsspiel bzw. Konzentrationsspiel, Beruhigendes Spiel
Mitspieler/innen	Geschätzt: 8 – 20 Spieler (vielleicht geht's auch mit weniger oder mehr, vielleicht muss man aber auch bei weniger als 20 Spielern die Gruppe teilen)
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Geeignet für: 6 – 120 Jahre
Spielort	Überall, wo man mit der Gruppe einen Kreis bilden kann
Spielfeld	Siehe Spielort
Spielzeit	3 min. – so lange es gefällt
Spielmaterial	Hände und Stimme
Spielbeschreibung	<p>Alle stehen in einem Kreis. Einer beginnt mit einem Impuls. Z.B.: Zip: Der Spieler formt die Hände zu einer Pistole, zeigt auf einen seiner Nachbarn und sagt „Zip“. Der nächste hat nun verschiedene Möglichkeiten: er kann mit einem weiteren „Zip“ den Impuls in derselben Richtung an seinen Nachbarn weitergeben.</p> <p>Zap: Er kann aber auch mit einem „Zap“ den Impuls zu einem anderen Mitspieler quer durch den Kreis schicken. (dabei auch Pistole formen und <u>genau</u> auf den Mitspieler zeigen, dem man den Impuls schickt.)</p> <p>Swoosh: Mit swoosh kann man den Impuls über sich hinweg zum Nächsten gleiten lassen. Dazu muss man sich ducken und „Swoosh“ sagen. Dies funktioniert aber nur wenn der Impuls von einem Nachbar kommt, denn ansonsten gleitet er aus dem Kreis hinaus und ist verloren.</p> <p>Sboing: Mit sboing kann man den Impuls zu dem zurück schicken, von dem man ihn bekommen hat. Dazu hält man beide Unterarme wie ein Schild vor den Körper und sagt „sboing“. Wichtig: Mit Zip oder Zap den Impuls zu dem zurück zu schicken, von dem man ihn bekommen hat, ist ein Fehler.</p> <p>Man kann dieses Spiel mit Ausscheiden bei einem Fehler oder zu langem warten spielen. In diesem Fall wäre aber eine weitere Aufgabe für die Ausgeschiedenen gut. Ich glaube, gut ist es auch, wenn die Ausgeschiedenen eine Möglichkeit haben, ins Spiel zurück zu kommen.</p>
Praktische Tipps	<p>Zuerst nur mit Zip beginnen, dann sboing dazu geben und dann Zap und Swoosh einführen.</p> <p>Mit sboing kann man nie falsch liegen, aber das Spiel wird fad.</p>
Pädagogischer Kommentar	<p>Verbesserung durch Konzentration; schnelles Reagieren und Umdenken, dabei den Kopf leeren; Freude und Lachen!</p> <p>Konzentration (gut als Stundeneinstieg zur gemeinsamen Einstimmung und Konzentration für die Stunde); Freude am gemeinsamen Erleben; schnelles Reagieren auf eine unerwartete Situation;</p>

Name des Spiels	VAMPIR
Spielidee	Blind gehen und auf andere hören um sie zu finden oder auszuweichen;
Mitspieler/innen	Geschätzt: 6 – 30 Spieler (vielleicht geht's auch mit weniger oder mehr)
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Geeignet für: 6 – 120 Jahre
Spielort	Überall, wo man genug Platz zum herum gehen hat, ohne sich gegenseitig zu stoßen; und wo nichts herum liegt oder steht;
Spielfeld	Je nach Gruppengröße festlegen, der Spielleiter muss darauf achten, dass das Spielfeld eingehalten wird, denn die Spieler sehen ja nichts;
Spielzeit	3 min. – so lange es gefällt
Spielmaterial	Körper
Spielbeschreibung	Alle Spieler machen die Augen zu und halten sie während des ganzen Spiels geschlossen. Einer startet als Vampir, die Anderen sind Menschen. Alle gehen im Raum herum. Wenn ein Vampir von hinten an einen Mitspieler kommt und ihm die Hände auf die Schultern legt („ihn beißt“), wird dieser auch zum Vampir. Beißt ein Vampir einen Vampir, so wird dieser wieder zum Menschen. Beißt ein Vampir jemanden, macht er ein monsterhaftes Geräusch. Wird ein Mensch gebissen, schreit er kurz auf. Wird ein Vampir gebissen, so macht er ein angenehmes „aaaaahhhhhh“. Der Spielleiter muss die Augen offen halten, um etwaige Gefahren zu vermeiden und um Spieler, die aus dem Spielfeld laufen zurück zu schicken.
Pädagogischer Kommentar	Erleben, wie es ist nichts zu sehen, sich auf den Tastsinn und das Gehör verlassen; Sinne einsetzen und bewusst wahrnehmen; eventuell Verständnis und Hilfsbereitschaft bzgl. Behinderten fördern; bei Erwachsenen Berührungängste mildern;

Name des Spiels	MÖRDER
Spielidee	Diskussion, gemeinsam zu einem Ergebnis kommen
Spielform	Gesellschaftsspiel
Mitspieler/innen	Geschätzt: 8 – 16 Spieler
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Geeignet für: 10 – 120 Jahre
Spielfeld	Siehe Spielort
Spielzeit	15 min. – so lange es gefällt
Spielbeschreibung	<p>Einer muss den Spielleiter machen. Dieser beginnt: „In dem kleinen Dorf Auf Der Schmelz leben alle Bewohner in Friede und Eintracht beieinander. Doch eines Abends... Die Sonne nähert sich dem Horizont und die Bewohner gehen müde von der Arbeit ins Bett und alle schlafen schnell ein.“ Alle Mitspieler schließen die Augen. Spielleiter (S): „Nur einer wälzt sich im Bett herum und findet keinen Schlaf. Der Mörder!“ Währenddessen geht der Spielleiter herum und berührt einen Mitspieler, der somit als Mörder deklariert ist. Dieser öffnet die Augen und zeigt dem Spielleiter, wer sein Opfer sein soll. S: „Der Mörder irrt ziellos durch die Gassen, bis ihm die Tür ins Auge sticht, die ihn in seinen Träumen verfolgte. Er schleicht in das Gebäude, packt sein Messer und ersticht sein Opfer mit einem gezielten Stich ins Herz. Dann legt er sich wieder schlafen und schläft endlich ein. Auch diese verhängnisvolle Nacht geht vorbei. Die Sonne geht auf, der Hahn kräht, und die Bürger erwachen. Alle bis auf einen, denn „Name des Opfers“, der Dorfschmied liegt ermordet in seinem Bett.“ Alle öffnen die Augen. Nun ist klar, wer gestorben ist. Die Anderen (darunter auch der Mörder) müssen überlegen und diskutieren, wer der Mörder unter ihnen ist. Sie müssen sich bis zum nächsten Abend einigen und den vermeintlichen Mörder hängen. Diese Person ist nun auch tot. Haben sie den Mörder erwischt, so ist das Spiel zu Ende und kann von neuem beginnen. Haben sie aber den falschen gehängt, so tötet der Mörder in der nächsten Nacht wieder einen Dorfbewohner. Usw. ...Natürlich muss der Spielleiter seine Geschichte weitererzählen. Jeder Spielleiter soll seine eigene Geschichte erfinden. Außerdem bestimmt natürlich auch der Spielleiter, wann es wieder Nacht wird. Haben sich die Dorfbewohner bis dahin nicht geeinigt, wer gehängt wird, so hat der Mörder mehr Zeit. Das Spiel ist zu Ende wenn: Entweder der Mörder von den Dorfbewohnern gehängt wurde, oder alle im Dorf bis auf Mörder und noch ein Bewohner sind tot. Die Toten dürfen natürlich nicht mit diskutieren, denn sie sind ja tot. Sie dürfen aber in der Nacht die Augen offen behalten um zu erfahren wer der Mörder ist.</p>
Pädagogischer Kommentar	<p>Diskutieren; sich mit anderen vereinbaren; die eigene Meinung vertreten lernen, aber auch andere Meinungen überdenken; Andere beeinflussen, von Anderen beeinflusst werden;</p> <p>Steigerung sozialer Kompetenzen;</p>

Name des Spiels	KLATSCH – IMPULS - SPIEL
Spielidee	Klatschen als Impulse im Kreis rhythmisch weitergeben und dabei immer schneller werden
Spielform	Impulsspiel bzw. Konzentrationsspiel
Mitspieler/innen	Geschätzt: 8 – 20 Spieler (vielleicht geht's auch mit weniger oder mehr, vielleicht muss man aber auch bei weniger als 20 Spielern die Gruppe teilen)
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Ich glaube, ich würde es erst mit Schülern ab 14 – 15 Jahren oder älter spielen. (jüngere Schüler sind glaube ich zu unruhig, aber ausprobieren!)
Spielort	Überall, wo man mit der Gruppe einen Kreis bilden kann
Spielfeld	Siehe Spielort
Spielzeit	3 min. – so lange es gefällt
Spielmaterial	2 Hände zum Klatschen
Spielbeschreibung	Alle stehen in einem Kreis. Einer beginnt und klatscht einmal in die Hände mit Blickrichtung zu seinem rechten Nachbarn. Dann klatscht der rechte Nachbar in seine Hände mit Blickrichtung zu seinem rechten Nachbarn. Usw. ... so dass das Klatschen im Kreis wandert. Nun versucht man dabei einen Takt zu halten, und diesen immer schneller werden zu lassen. Wichtig: erst nach dem linken Nachbarn klatschen!
Variationsmöglichkeiten	Jeder klatscht nicht nur einmal, sondern im Takt weiter, so dass nach einer Runde alle gemeinsam im Takt klatschen. (jetzt ohne schneller zu werden) In der nächsten Runde hört jeder nach der Reihe auf, so dass am Ende der Runde nur mehr einer und dann keiner mehr klatscht.
Pädagogischer Kommentar	Gemeinsames Erleben von Rhythmus; Verbesserung durch Konzentration; Rhythmusschulung, Konzentration (gut als Stundeneinstieg zur gemeinsamen Einstimmung und Konzentration für die Stunde); Einfügen in eine Gruppe (ich kann nicht irgendwann klatschen)

Name des Spiels	JÄGER - VEGETARIER
Spielidee	Lustige Impulse im Kreis nach links und rechts schicken – kein Impuls soll stecken bleiben
Spielform	Impulsspiel, Konzentrationsspiel, Kreisspiel
Mitspieler/innen	Geschätzt: 8 – 20 Spieler (vielleicht geht's auch mit weniger oder mehr, vielleicht muss man aber auch bei weniger als 20 Spielern die Gruppe teilen)
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Geeignet für: 6 – 120 Jahre
Spielort	Überall, wo man mit der Gruppe einen Kreis bilden kann
Spielfeld	Siehe Spielort
Spielzeit	3 min. – so lange es gefällt
Spielmaterial	Hände, Arme und Stimme
Spielbeschreibung	<p>Alle stehen im Kreis. Einer beginnt und schickt einen Impuls nach rechts oder links los. Nach und nach schickt er alle 4 Impulse los. Wenn ein Impuls verloren geht, schickt er ihn neu los.</p> <p>Impulse:</p> <p>Jäger: Der Jäger schießt mit der Hand nach rechts unten und sagt laut: „Peng“. (Impuls geht nach rechts)</p> <p>Hase: Der Hase dreht sich zu seinem linken Nachbar und sagt; „Huh“, so als würde er ihn schrecken wollen. Dabei hebt er beide Arme. (Impuls geht nach links)</p> <p>Der liebe Gott: Der liebe Gott beschreibt mit der rechten Hand vor sich einen großen Kreis und sagt: „Wauhh“. (Impuls geht nach rechts)</p> <p>Vegetarier: Der Vegetarier dreht sich nach links, kreuzt die Hände mehrmals unter dem Kinn und sagt dabei mit hoher Stimme: „lgitt-Igitt-Igitt“.</p>
Praktische Tipps	Zuerst nur mit dem Jäger beginnen und eine Runde durch wandern lassen. Dann eine Runde lang den Hasen wandern lassen. Nun die beiden letzten erklären und das ganze beginnen.
Variationsmöglichkeiten	Um das Chaos zu vervollständigen, kann man einige Impulse mehrmals los schicken, so dass 2, 3, 4 Hasen oder sonst was unterwegs sind.
Pädagogischer Kommentar	<p>Viel Lachen!, Gemeinsam etwas lustiges machen, Auflockerung – Unbeschwertheit – Kopf leer machen,</p> <p>Konzentration (gut als Stundeneinstieg zur gemeinsamen Einstimmung und Konzentration für die Stunde); Freude am gemeinsamen Erleben (keine Gegner); auf mehrere Dinge gleichzeitig achten (während ich einen Impuls nach rechts weiter gebe, kann ein anderer Impuls von rechts oder links kommen)</p>

Name des Spiels	HÄSCHEN - GEIGE
Spielidee	Schnelles reagieren und umdenken, das Gegenteil des anderen machen
Spielform	Kreisspiel
Mitspieler/innen	Geschätzt: 6 – 12 Spieler (vielleicht geht's auch mit weniger oder mehr)
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Geeignet für: 6 – 120 Jahre
Spielort	Überall, wo man mit der Gruppe einen Kreis bilden kann
Spielfeld	Siehe Spielort
Spielzeit	3 min. – so lange es gefällt
Spielmaterial	Hände und Arme
Spielbeschreibung	<p>Alle stehen im Kreis. Einer steht in der Mitte, dreht sich zu einem Mitspieler und macht entweder ein Häschen oder eine Geige. Der Betroffene muss möglichst schnell das Gegenteil machen. Also wenn der in der Mitte ein Häschen macht, muss der Betroffene eine Geige machen und umgekehrt. Wenn er das falsche macht oder zu lang überlegt, muss er in die Mitte. Der in der Mitte kann sich schnell hintereinander an mehrere Mitspieler wenden, er kann sich aber auch mehrmals hintereinander an denselben wenden. (z.B.: Häschen und Geige mehrmals schnell abwechseln und dann plötzlich eines der beiden wiederholen)</p> <p>Häschen: Beide Hände als Hasenohren an den Kopf halten und damit wackeln.</p> <p>Geige: Eine imaginäre Geige halten und spielen.</p>
Pädagogischer Kommentar	<p>Schnelles reagieren und umdenken;</p> <p>Konzentration (gut als Stundeneinstieg zur gemeinsamen Einstimmung und Konzentration für die Stunde); schnelles reagieren; verbinden beider Gehirnhälften;</p>

Name des Spiels	HÄSCHEN - GEIGE
Spielidee	Schnelles reagieren und umdenken, das Gegenteil des anderen machen
Spielform	Kreisspiel
Mitspieler/innen	Geschätzt: 6 – 12 Spieler (vielleicht geht's auch mit weniger oder mehr)
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Geeignet für: 6 – 120 Jahre
Spielort	Überall, wo man mit der Gruppe einen Kreis bilden kann
Spielfeld	Siehe Spielort
Spielzeit	3 min. – so lange es gefällt
Spielmaterial	Hände und Arme
Spielbeschreibung	<p>Alle stehen im Kreis. Einer steht in der Mitte, dreht sich zu einem Mitspieler und macht entweder ein Häschen oder eine Geige. Der Betroffene muss möglichst schnell das Gegenteil machen. Also wenn der in der Mitte ein Häschen macht, muss der Betroffene eine Geige machen und umgekehrt. Wenn er das falsche macht oder zu lang überlegt, muss er in die Mitte. Der in der Mitte kann sich schnell hintereinander an mehrere Mitspieler wenden, er kann sich aber auch mehrmals hintereinander an denselben wenden. (z.B.: Häschen und Geige mehrmals schnell abwechseln und dann plötzlich eines der beiden wiederholen)</p> <p>Häschen: Beide Hände als Hasenohren an den Kopf halten und damit wackeln.</p> <p>Geige: Eine imaginäre Geige halten und spielen.</p>
Pädagogischer Kommentar	<p>Schnelles reagieren und umdenken;</p> <p>Konzentration (gut als Stundeneinstieg zur gemeinsamen Einstimmung und Konzentration für die Stunde); schnelles reagieren; verbinden beider Gehirnhälften;</p>

Name des Spiels	EVOLUTIONSSPIEL
Spielidee	Verbindung von Fangspiel und Nachahmung
Spielform	Fangspiel in verschiedenen Positionen
Mitspieler/innen	Mindestens 8 Spieler
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Da die Fortbewegungsarten eher ungewöhnlich sind, sollten die SpielerInnen bereits aufgewärmt sein.
Spielort	In der Halle oder im Freien
Spielfeld	Das Spielfeld sollte so begrenzt sein, dass zwar genug Platz für die Bewegung ist, es sollte aber nicht zu groß sein, damit die SpielerInnen eine Chance haben zu fangen.
Spielzeit	Ungefähr 10 Minuten
Spielbeschreibung	<p>Der Spielleiter erklärt zuerst, warum es Evolutionsspiel heißt. Das Spiel ist grundsätzlich ein Fangspiel, jedoch gibt es drei verschiedene Evolutionsstadien und daher drei verschiedene Fortbewegungsarten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. die niedrigste Evolutionsstufe ist das Ei. Es bewegt sich folgendermaßen fort: Man sitzt im Schneidersitz, wobei die Fußsohlen aneinander gelegt werden und nimmt dann die Zehen beider Füße in die Hände. Nun bewegt man sich wie ein Kreisel vorwärts. 2. die zweite Evolutionsstufe ist das Küken. Es geht in gehockter Haltung und bewegt die angelegten Arme wie kleine Flügel. 3. die dritte Evolutionsstufe ist das Huhn. Es geht in einer etwas höheren Hocke als das Küken und kann daher auch größere Schritte machen. <p>Am Anfang sind alle SpielerInnen Eier und bewegen sich dementsprechend fort. Sobald ein Ei ein anderes gefangen hat, wird das fangende Ei zum Küken. Fängt ein Küken ein anderes Küken wird es zum Huhn. Wer als Huhn zuerst ein anderes Huhn gefangen hat, ist Sieger.</p>
Praktische Tipps	Es ist wichtig, darauf hinzuweisen, dass die SpielerInnen aufgewärmt sein sollen. Besonders die Knie werden bei diesen Fortbewegungsarten sehr belastet.
Variationsmöglichkeiten	Wahlweise kann das Spiel auch mit „Rückentwicklung“ gespielt werden, das heißt, wenn ein Küken von einem Ei gefangen wird, wird es wieder zum Ei.
Pädagogischer Kommentar	<p>Die SpielerInnen bekommen die Möglichkeit sich in ein anderes Bewegungsgefühl hineinzusetzen, sich als etwas anderes zu fühlen. Bewegungsvorstellung und –ausführung.</p> <p>Wie haben sie sich in der anderen Bewegungsweise gefühlt? Welche Bewegungsart hat ihnen am meisten zugesagt und warum?</p>

Name des Spiels	GORDISCHER KNOTEN
Spielidee	Gemeinsam eine Lösung finden
Spielform	Kooperationsspiel
Mitspieler/innen	Mindestens 8 Spieler
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Für jede Altersgruppe geeignet
Spielort	In der Halle oder im Freien
Spielfeld	Die Spielfeldgröße hängt von der Gruppengröße ab.
Spielzeit	Die Spielzeit hängt von der Geschicklichkeit der SpielerInnen, der Teilnehmeranzahl und der Art wie sie sich die Hände gereicht haben, ab.
Spielbeschreibung	Die Gruppe stellt sich im Kreis auf, schließt die Augen und streckt die Hände in die Mitte. Jeder ergreift nun die Hände, die er gerade findet. Man macht die Augen wieder auf und die Gruppe muss den Arme-Knoten solange entwirren, bis alle in einem Kreis stehen.
Praktische Tipps	Bevor der Knoten entwirrt wird, sollte darauf geachtet werden, ob sich nicht unter den Teilnehmern kleinere Gruppen (z.B. Drei Leute, die nur untereinander die Hände gereicht haben) gebildet haben.
Variationsmöglichkeiten	Man könnte das Spiel insofern erschweren, dass man sich nicht nur die Hände recht, sondern beispielsweise sagt: „Jeder muss einen Arm und ein Bein eines Anderen ergreifen und selbst einen Arm und ein Bein in die Mitte strecken.“ (Dies ist allerdings dann nur in kleineren Gruppen möglich)
Quelle	Aus dem SFT-Kursordner 2001 des BdP LV-Hessens
Pädagogischer Kommentar	Die SpielerInnen müssen gemeinsam eine Lösung finden. Durch Kooperation soll der Knoten gelöst werden. Reflexion: Wie fühlen sich die Schüler dabei? War es einfach eine Lösung zu finden? Welche Probleme sind aufgetreten?

Name des Spiels	WÜRFEL-STAFFEL
Spielidee	Der etwas andere Staffelwettbewerb, bei dem es nicht nur um Schnelligkeit, sondern auch um Teamwork (Absprechen), Konzentration (kognitive Fähigkeiten) und Würfelglück geht.
Spielform	Staffelwettkampf;
Mitspieler/innen	Mindestens 2 Gruppen zu 3-4 Mitspieler/innen
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Vertrautheit mit Würfelspielen (müssen Zahlen bis 6 lesen können); Kooperationsfähigkeit;
Spielort	Halle, Hartplatz oder unter Umständen auch Wiese;
Spielfeld	Pro Gruppe eine Bahn in Hallenlänge;
Spielzeit	Bis zu 15 Minuten;
Spielmaterial	Pro Gruppe eine Bananenschachtel (Kastenteil), ein Würfel und Kärtchen von 1-6 beschriftet;
Spielbeschreibung	<p>Am Ende jeder Staffelbahn steht eine Bananenschachtel oder ein Kastenteil auf der/dem sechs Kärtchen (gemischt) mit der Rückseite nach oben liegen. Die Zahlen (die Kärtchen sind von 1-6 beschriftet) sind nicht sichtbar. Auf der Bananenschachtel (jedem Kastenteil) liegt ein Würfel. Die Gruppenmitglieder sitzen hintereinander mit Blick zur Bananenschachtel auf ihrer Bahn. Auf das Startkommando hin darf der erste Läufer jeder Mannschaft starten. Gelaufen wird abwechselnd und der nächste Läufer darf erst weglaufen, nachdem ihn sein Vorgänger abgeklatscht hat. Üblicher Weise wird noch kurz die Lage und Zahl der aufgedeckten Karte besprochen, so kommt es zu keinen Frühstarts wie bei vielen anderen Staffelspielen. Jeder Läufer rennt so schnell es geht zur Bananenschachtel und darf einmal Würfeln. Danach darf er eine beliebige Karte aufdecken und wenn sie mit der Würfelzahl übereinstimmt, darf er sie aufgedeckt lassen. Stimmen Würfelzahl und Karte nicht überein, muss er die Karte wieder zudecken und zurücklaufen. Gewonnen hat jene Mannschaft, die als erste alle Kärtchen aufgedeckt und der Reihe nach sortiert hat und wieder hintereinander sitzt. Wird eine Zahl gewürfelt, die schon auf einem aufgedeckten Kärtchen steht, darf nicht noch einmal gewürfelt werden, sondern es muss zurückgelaufen und übergeben werden.</p>
Praktische Tipps	<p>Das erste mal kann man die Kinder einfach drauf los schicken und ihnen im zweiten Durchgang dann einige Minuten für ein Taktikbesprechung geben, in der sie Dinge besprechen können wie z. B. welche Karten sie von welcher Seite beginnend zuerst aufdecken; wie sie die Informationsweitergabe gestalten; wer sich welche karten merkt oder wo schon aufgedeckte Karten hingelegt werden usw.;</p> <p>Beim zweiten Versuch wird sicherlich schon viel mehr System und Taktik sichtbar werden und es ist auch relativ überschaubar und stellt die Kinder nicht vor zu schwierige taktische Entscheidungen.</p>
Pädagogischer Kommentar	Bei dieser Staffelform wird der sportliche Wettkampf, bei dem immer nur die schnelleren gewinnen mit Hilfe von Glücksspiel etwas offener gestaltet und auch eine Mannschaft mit lauter schlechten Läufern hat theoretisch die selbe Siegchance wie jede andere. Die Kinder werden geistig gefordert und zu konkreter Kommunikation bewegt.

Name des Spiels	TEPPICH-FLIESEN-STAFFEL
<i>Spielidee</i>	Staffelspiele mit lustigen und koordinativ anspruchsvollen Bewegungsaufgaben.
<i>Spielform</i>	Staffelläufe;
<i>Mitspieler/innen</i>	Es werden gleich große Mannschaften zu je 4-8 Spielern gebildet.
<i>Voraussetzungen der Mitspieler/innen</i>	Einige koordinative Übungen stellen schon Anforderungen an die Muskulatur. Vor allem das Halten der Körperspannung ist für den Erfolg oft entscheidend.
<i>Spielort</i>	Halle;
<i>Spielfeld</i>	Es wird pro Mannschaft mit Hütchen (Wendemahl) eine Bahn abgegrenzt, die genügend Sicherheitsabstand zu den anderen Mannschaften und den Wänden der Halle hält.
<i>Spielzeit</i>	Ca. 30 Minuten;
<i>Spielmaterial</i>	Vier Teppichfliesen im Ausmaß 40x40 cm pro Mannschaft.
<i>Spielbeschreibung</i>	<p>Staffel 1: Jeder Läufer steht mit je einem Bein auf einer Teppichfliese und muss nun die Staffelbahn absolvieren. Die Beine müssen dadurch Bodenkontakt halten und „gezogen“ werden. Die Übergabe an den Nächsten der Mannschaft erfolgt mit der Weitergabe der Teppichfliesen hinter der Startlinie.</p> <p>Staffel 2: Die Staffelbahn wird auf der Teppichfliese sitzend zurückgelegt. Vortrieb darf mit allen 4 Extremitäten geschafft werden. Übergabe siehe Staffel 1.</p> <p>Staffel 3: Beide Hände und beide Beine befinden sich je auf einer Teppichfliese. Wie eine Raupe bewegen sich die „Läufer“ vorwärts. Das erfordert natürlich Kraft in der Rumpfmuskulatur und eine gute Körperspannung. Übergabe siehe Staffel 1.</p> <p>Staffel 4: Jede Mannschaft bekommt zwei Teppichfliesen. Die ganze Mannschaft steht hinter der Startlinie auf einer der beiden Fliesen versammelt und muss nun als Gruppe versuchen, die Staffelbahn zurückzulegen indem sie die freie Fliese vornan legt und zu ihr wechselt und dann die leere Fliese wieder nach vorn bringt. Diese Staffelform fördert vor allem den Teamgeist und die kreative Kooperation der Gruppenmitglieder.</p> <p>Staffel 5: Die Mannschaften bilden 2er-Teams, die sich auf 3 Fliesen fortbewegen (je ein Fuß auf einer gemeinsamen Fliese und je einer auf einer Eigenen). Die Paare müssen einen gemeinsamen Rhythmus finden um effizient „laufen“ zu können.</p>
<i>Praktische Tipps</i>	Es sollte ein angemessenes Aufwärmspiel stattfinden, dass die Halte- und Rumpfmuskulatur beansprucht.
<i>Pädagogischer Kommentar</i>	Ganz wesentliche Dinge des Staffellaufes sind hier sehr positiv abgeändert. Zum Einen gibt es keine Schwierigkeiten mit unkorrekten Übergaben, da die Fliesen hinter der Startlinie weitergegeben werden müssen, zum Anderen kommt es nicht so sehr auf die Schnelligkeit der Spieler an, sondern auch auf koordinative Eigenschaften sowie Teamgeist und Taktik.

Name des Spiels	FAMILIE MAYER IM ZOO
Spielidee	es geht darum schneller als die andere Gruppe rund um die eigene Stuhldreie zu kommen
Spielform	Staffelspiel
Mitspieler/innen	Mitspieler/innen: 10 bis 30 Spieler
Spielort	Überall
Spielfeld	Je nach Mitspieler zu wählen
Spielzeit	Bis zum Ende der Geschichte
Spielmaterial	Sessel
Spielbeschreibung	<p>Spielbeschreibung:</p> <p>Zwei (oder mehr) Gruppen sitzen auf nebeneinander stehenden Stühlen in der Reihenfolge: Vater, Mutter, Peter, Susi, Dackel Waldemar, Löwe, Elefant, Affe (Anzahl kann variiert werden). Der Spielleiter liest eine Geschichte vor, in der die einzelnen Namen vorkommen. Jedes Mal, wenn der jeweilige Name kommt, muss die Person aufspringen, einmal um die Stuhldreie rennen und sich wieder setzen. Wer zuerst sitzt bekommt einen Punkt. Bei 'Familie Meyer' müssen alle, von Vater bis Dackel, laufen, bei 'Zoo' alle Tiere</p> <p>Beispieltext:</p> <p>Es ist Sonntag. Familie Meyer wacht auf. Peter und Susi rennen ins Bad. Vater kocht Kaffee und Mutter deckt den Frühstückstisch. Der Dackel Waldemar steht an der Tür und bellt. Peter öffnet die Haustür und lässt den Dackel Waldemar hinaus. "Das Frühstück ist fertig", ruft Mutter. Die Familie Meyer setzt sich an den Tisch. Susi hat eine Idee: "Lasst uns in den Zoo gehen!" "Nein", mault Peter, "gehen wir lieber ins Kino." Dackel Waldemar</p> <p>jault, weil Vater ihm auf den Schwanz getreten ist. Die Familie Meyer beschließt den Besuch im Zoo. Vater fährt das Auto aus der Garage. Mutter steigt vorne ein. Susi, Peter und der Dackel Waldemar klettern auf den Rücksitz. Die Familie Meyer fährt los. Im Zoo angekommen, kauft Vater die Eintrittskarten. Peter möchte am liebsten gleich zu den Affen. Susi ruft: "Wir gehen zuerst zu den Löwen!" Vater meint, "hier gibt es ein schönes Elefantengehege." Plötzlich schreit Mutter: "Wo ist der Dackel Waldemar?" Der Dackel Waldemar ist verschwunden! Familie Meyer schaut sich erschrocken an. Dann bestimmt Vater: "Mutter, Du suchst mit Peter bei den Löwen, Susi, renne zu den Affen und ich, der Vater, gehe zu den Elefanten. Irgendwo hier im Zoo muss der Dackel Waldemar ja stecken!" Da hört Familie Meyer plötzlich ein wütendes Gekläff und Gebrüll vom Löwenkäfig her. Vater kommt von den Elefanten zurück, Susi von den Affen.</p>
Praktische Tipps	Der Leser des Textes sollte an dem Spiel nicht teilnehmen um einen ungestörten Spielfluss zu ermöglichen
Quelle	www.schulsport-nrw.de
Pädagogischer Kommentar	Ist ein sehr lustiges Gruppenspiel, dass außerdem sehr gut die Konzentrationsmöglichkeit der Spieler steigert

Name des Spiels	BANKSPIEL
Spielidee	Konzentrationsspiel
Spielform	Lauf und Konzentrationsspiel
Spielort	Turnsaal
Spielmaterial	Turnbänke, Bälle
Spielbeschreibung	<p>Spielbeschreibung: Auf jeder Bank sitzen 4 oder mehr Schüler, wobei jede Bank vorerst einmal eine Nummer erhält. Also von 1 bis 4 . Wenn der Lehrer also die Zahl 14 sagt muss die Gruppe die auf Bank eins sitzt mit der Gruppe auf Bank 4 die Plätze wechseln. Bei 32 müssen die Schüler die auf Bank 2 und 3 sitzen miteinander wechseln. Der Wechsel sollte so sein das am Beginn alle Schüler ihren Ball auf der gleichen Seite prellen und wenn der Lehrer eine Zahl sagt müssen diejenigen die gemeint sind möglichst schnell die Plätze wechseln wobei sie dabei immer noch den Ball prellen sollten.</p>
Variationsmöglichkeiten	<p>Zuerst ohne Bälle, danach mit Bälle, Man kann dieses Spiel in den verschiedensten Formen spielen . So kann man zum Beispiel den einzelnen Gruppen Nummern geben und nicht den Bänken. Die Schüler verlieren somit leichter den Überblick wo sie hinlaufen müssen und müssen somit auch mehr denken. Man kann sie auch mit der schlechteren Hand den Ball prellen lassen. Man kann dieses Spiel auch in einer Geschichte verpacken</p>
Quelle	http://www.praxis-jugendarbeit.de/spiele-sammlung.html
Pädagogischer Kommentar	Den Kindern wird bei diesem Spiel eine erhöhte Konzentrationsfähigkeit beigebracht.

Name des Spiels	RÖMISCHES WAGENRENNEN
Spielidee	Zwei Schüler/Innen ziehen einen Dritten auf einer Teppichfliese stehenden Schüler.
Spielform	Staffel
Mitspieler/innen	6 bis 30
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Unterstufe
Spielort	Halle
Spielfeld	Ganze Turnsaallänge
Spielzeit	Ca. 10 min
Spielmaterial	Sprungseile, Teppichfliesen
Spielbeschreibung	<p>1 Turner steht auf dem Teppichrest und wird durch 2 weitere Turner über die Laufdistanz gezogen.</p> <p>Ziel ist, dass jeder Turner einmal gefahren ist. D.h. es müssen drei Längen absolviert werden. Sieger ist die Gruppe die dies als erstes schafft. Der zu Ziehende muss die Strecke auf der Teppichfliese zurücklegen. Verliert er diese muss er dort weitermachen wo er sie verloren hat. Die Gruppe muss mit der Teppichfliese ins Ziel kommen.</p>
Zeichnung	 <p>The illustration shows two green stick figures on a yellow background. One figure is on the left, leaning forward and pulling a red rope. The other figure is on the right, also leaning forward and pulling the same red rope. In the center, a third green stick figure is being pulled along a blue mat. The mat is represented by a blue line on the ground.</p>
Praktische Tipps	Die Schüler/Innen müssen aufeinander Rücksicht nehmen, durch Unvorsichtigkeit, kann es zu Stürzen der Gezogenen kommen.
Variationsmöglichkeiten	Eine mögliche Variation wäre einen kleinen Slalomparcours aufzubauen, den die Schüler/Innen bewältigen müssen. Material: Hütchen
Quelle	www.sportunterricht.de
Pädagogischer Kommentar	Gemeinsam als Gruppe arbeiten, aufeinander Acht geben.

Name des Spiels	MEMORYLAUF
Spielbeschreibung	Der Memorylauf ist eine Stafettenform. Die Klasse wird in kleine Gruppen (max. 4er Gruppen) eingeteilt. Jede Gruppe erhält ein leeres Memoryblatt und einen Schreibstift (beides bleibt beim Start). Einer/e (evtl. zwei) pro Gruppe rennt zum vollen Memoryblatt. Dort merkt er/sie sich ein Feld, rennt zur Gruppe zurück und notiert auf dem leeren Memoryblatt im richtigen Feld dasselbe Zeichen/Formel/etc. Der/die nächste der Gruppe startet. Sieger ist diejenige Gruppe, die am schnellsten alle Felder korrekt ausgefüllt hat. Jener/e Schüler/In der/die läuft hat den Stift immer in der Hand und übergibt diesen erst nach ausfüllen des Feldes. Erst nach der Übergabe des Stiftes startet der/ die nächste.
Zeichnung	
Praktische Tipps	Die Schüler/innen müssen darauf hingewiesen werden sich immer nur ein Feld zu merken, manche Schüler merken sich gleich mehrere Felder. Des weiteren sollte noch einmal ausdrücklich gesagt werden, dass die Gruppe gewinnt die alles korrekt ausgefüllt hat. Das heißt nicht unbedingt die schnellste Gruppe gewinnt, sondern diejenigen mit den wenigsten Fehlern.
Variationsmöglichkeiten	Statt eines normalen Laufes, kann man auch einen Hindernisparcours mit derselben Zielsetzung aufbauen.
Quelle	http://www.sportunterricht.ch/lektion/lektion.html
Pädagogischer Kommentar	<p>Es wird nicht nur der Körper, sondern auch der Geist gefördert. Dabei kann man auf das Memoryblatt unterschiedlichste Themen schreiben (Vokabel, Sportgeschichte, Sportbegriffe, Muskelgruppen, usw.), so kommt es zu einer Wiederholung eines bereits gelernten Stoffes.</p> <p>Bei diesem Spiel ist nicht immer der/ die Schnellste Sieger, sondern die Gruppe die alles richtig ausfüllt. Das heißt auch Schüler/Innen die nicht so gute Läufer sind können gewinnen.</p> <p>Jeder/ jede hat bei diesem Spiel ein Chance und es man arbeitet als Gruppe zusammen. Gut organisierte Gruppen einigen sich schon im Vorfeld in welcher Reihenfolge die Felder gemerkt werden, so kann es nicht passieren das sich Spieler ein und dasselbe Feld merken.</p> <p>Reflexionsfragen: Habt ihr euch vorher ausgemacht welches Feld gemerkt wird oder seid ihr einfach drauf los gelaufen?</p>

Beispiel für ein Memoryblatt:

MEMORY - LAUF

	A	B	C	D
1	Σ	MCMIC	$C_8H_{12}O_8$	Isegrim
2	⋮	Popocatepetl	▲▲▲	$\frac{123}{654}$
3	alea iacta est	Ψ	Ω	Desoxyribonukleinsäure
4	... - - - ...	Dnjepr	2 997	Plusquamperfekt
5	$\pi = 3,1416$	⋮	Brahmaputra	$E = m \cdot c^2$

MEMORY - LAUF

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				

Name des Spiels	KUNTERBUNTE STAFFEL
Spielidee	Staffelspiel mit gestalten einer Figur
Spielform	Staffelspiel
Mitspieler/innen	Anzahl der erforderlichen Mitspieler/innen: beliebig Anzahl der Mannschaften und Mannschaftsgröße: beliebig
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Erforderliche Voraussetzungen, geeignet für welche Altersgruppe: 4 bis 12 Jahre
Spielort	Halle, Freiplatz, Rasenplatz etc.
Spielfeld	ungefähre Größe des Spielfeldes, z.B. halbes Volleyballfeld, ganzes Basketballfeld; (altersbedingt)
Spielzeit	erforderliche Spielzeit: ca. 10 Minuten
Spielmaterial	erforderliches Spielmaterial, z.B. Figur (Skifahrer, Clown, etc. aus Papier/Karton) Malstifte, Klebepunkte
Spielbeschreibung	<p>Für jede Gruppe wird eine Figur benötigt, die sich leicht aus einem Plakat oder Poster ausschneiden oder ausreißen lässt.</p> <p>Die zwei bis X Gruppen stehen hinter einer Linie an einem Ende der Halle (Platzes, etc.) Die ersten der Gruppen sitzen mit dem Rücken zur Startlinie am Boden und tragen eine Weste, die bei jedem Wechsel weitergegeben werden muss. Der nächste Teilnehmer darf erst starten, wenn er die Weste angezogen hat. Am anderen Ende liegen farbige Klebepunkte und dicke Buntstifte.</p> <p>Von jeder Gruppe starten auf ein Zeichen der erste Teilnehmer, läuft zum gegenüberliegenden Farbenlager, jeder holt dort EINEN Punkt oder EINEN Buntstift (mit jedem Stift, darf nur EIN Teil ergänzt werden!!!) und bringt dieses Teil zurück zum ungeschmückten Bild/Poster.</p> <p>Wurde die Weste ordnungsgemäß übergeben und angezogen kann der nächste starten ... Die Teilnehmer die schon gelaufen sind, beginnen nun mit dem Dekorieren des Posters.</p> <p>Gewinner ist jene Gruppe die als erstes alle Aufgaben bzw. fehlende Teile (Augen, Nase, etc.) ordnungsgemäß auf dem Poster eingezeichnet hat, und vor diesem am Boden sitzt.</p>
Praktische Tipps	<p>Jeder Stift darf nur einmal verwendet werden – dh. ich nehme verschieden färbige Stifte!!!</p> <p>Ev. kann ich eine Vorlage von dem Poster anfertigen, wie dieses nach dem Staffellauf auszusehen hat.</p>
Variationsmöglichkeiten	Ich kann auf der Laufstrecke Hindernisse aufbauen, bzw. ein vollständiges Bild im Farbenlager hinterlegen, und jeder muss sich einen Teil genau einprägen und auf dem Poster richtig vervollständigen!
Quelle	Literaturnachweis: Hier bewegt sich was, Villa Kunterbunt, Heidi Lindner (Hrst.) M&M Verlag

Name des Spiels	RÖMISCHES WAGENRENNEN
Spielidee	Vergleichswettkampf in Spielform, Gemeinschaftssinn und Zusammengehörigkeitsgefühl wird gefördert
Spielform	Staffel
Mitspieler/innen	3 pro Team, -> mind. 6 für den Vergleich
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Gewisses Maß an Geschicklichkeit
Spielort	Halle, Freiplatz, Rasenplatz etc.
Spielmaterial	Hütchen als Wendemale
Spielbeschreibung	Je nach Teilnehmerzahl werden zwei oder mehrere Mannschaften gebildet. Der „Römische Wagen“ besteht aus drei Spielern. Der erste steht aufrecht, der zweite mit waagrechtem Oberkörper dahinter und umfasst die Hüfte des Vordermannes. Der dritte Spieler setzt sich auf den Rücken des zweiten und hält sich am ersten Spieler fest. Erfolgt das Startzeichen, so versucht der „Römische Wagen“, eine bestimmte Strecke um einen Wendepunkt herum zurückzulegen. Sobald er am Ausgangspunkt wieder angekommen ist, startet der nächste Wagen usw. Die Mannschaft, deren „Römischer Wagen“ zuerst am Ausgangspunkt angekommen sind, hat gewonnen.
Variationsmöglichkeiten	Mehrere Römische Wagen (z.B. über eine längere Strecke) gleichzeitig. Wer zuerst ankommt, hat gewonnen.
Quelle	Ketelhut, R. (1987). Spiele für Sport + Freizeit. Berlin: Weinmann
Pädagogischer Kommentar	<p>Staffeln sind fast immer sehr beliebt. Besonders Kinder haben viel Freude an diesen Vergleichskämpfen in Spielform. Der Wettkampfgeist der Mitspieler wird angeregt und meistens bei allen viel Spannung erzeugt. Der Gemeinschaftssinn und das Zusammengehörigkeitsgefühl werden gefördert. Es gibt keinen einzelnen Verlierer. Der Leistungsunterschied zwischen schwächeren und stärkeren Spieler wird relativ gut ausgeglichen und kommt dem Einzelnen weniger zum Bewusstsein.</p> <p>Staffelspiele motivieren weiters enorm.</p> <p>Staffeln fördern die Entwicklung von Schnelligkeit (Start, Sprint und Endspurt) und Geschicklichkeit (Überqueren von Hindernissen , Lösen von Aufgaben).</p>

Name des Spiels	KARTENLAUF
Spielidee	Durch schnelles Laufen als erste Mannschaft den Kartenstoß vollständig zu haben.
Spielform	Laufspiel
Mitspieler/innen	Ab 8 Spielerinnen
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Ab 10 Jahren
Spielort	Halle, eventuell auch Freiplatz, allerdings sollte da kein Wind gehen oder die Karten müssten beschwert werden.
Spielfeld	Ein ganzes Volleyballfeld (bzw. die durchschnittliche Größe eines Turnsaales ist passend)
Spielzeit	Etwa 10 Minuten
Spielmaterial	Ein komplettes Kartenspiel
Spielbeschreibung	Alle Karten werden verdeckt an einer Seite der Halle aufgelegt. Die SchülerInnen stehen in 4 Gruppen an der anderen Seite der Halle und erhalten durch Losentscheid eines der 4 Assen (Karo, Herz, Kreuz oder Pik). Das Spiel beginnt auf Kommando. Der erste jeder Gruppe läuft auf die gegenüberliegende Hallenseite und dreht eine beliebige Karte um. Ist sie von seiner Farbe, darf er sie mitnehmen. Ist sie nicht von seiner Farbe, dreht er sie wieder um. Er sprintet zurück zu seiner Gruppe, schlägt mit Handschlag ab und der nächste Läufer darf starten. Das wird in jeder Gruppe so oft wiederholt, bis alle Karten der Farbe gesammelt und geordnet wurden (2,3,4,5,6,7,8,9,10, Bub, Dame, König, Ass). Sieger ist die Mannschaft, die das am schnellsten schafft.
Praktische Tipps	Wichtig ist hinzuweisen, dass nicht passende Karten auf jeden Fall wieder umgedreht werden (sonst haben es die anderen zu leicht), dass nur eine Karte pro Lauf aufgedeckt werden darf und dass sie nicht „zum SPass“ eine fremde Karte einfach mit nehmen sollen.
Variationsmöglichkeiten	Eine Erschwerung des Spiels, die es sicher auch noch länger macht, wäre, die Karten der Reihe nach sammeln zu lassen (Straße). Eine andere Variante wäre, die Karten nicht nur auf einer Seite des Saals zu verteilen, sondern sie auch wo hinauf zu legen, bis ins Gerätezimmer hineinzulegen, etc.
Quelle	http://www.die-schnelle-sportstunde.de/spi.htm#Ankerdreiundvierzig
Pädagogischer Kommentar	Wettkampfgedanke Zusammenarbeit in der Gruppe (z.B. während der eine rennt, ordnen die anderen die Karten, feuern an, etc.) Wie kann man ein System in die Sammlung der Karten bekommen? Wäre es möglich sich neben dem Aufdecken der eigenen Karte auch darauf zu konzentrieren, was die anderen aufdecken und dadurch schneller zum nächsten richtigen Treffer zu kommen?

Name des Spiels	BALLBESITZ/FOPPEN
Spielidee	Schnelles und aktives Ballspiel – mit Teamvarianten
Spielform	Laufspiel, Fangspiel
Mitspieler/innen	Ab 6 Teilnehmer
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Alle Altersgruppen
Spielort	Benötigte Raumgröße: Mittel Halle, Freiplatz, Rasenplatz etc.
Spielfeld	Ca. halbes Volleyballfeld
Spielzeit	10 Min
Spielmaterial	Ball
Spielbeschreibung	Alle stehen im Kreis. Ein Teilnehmer steht in der Mitte und muss versuchen, in Besitz des Balles zu kommen. Gelingt es dem Teilnehmer aus der Mitte auch nur den Ball zu berühren, muss derjenige in die Mitte, der den Ball zuletzt berührt hat.
Praktische Tipps	Aus eigener Erfahrung weiß ich, dass es manchmal schwierig ist, den letzten Teilnehmer zu ermitteln. Wer ist schuld, wenn der Ball vom letzten Teilnehmer schlecht geworfen wurde? Ev. Schiedsrichter einteilen, der dies bestimmt. (Als Rolle für Schüler) Dieses Spiel ist für alle Ballsportarten bzw. und manche Racketsportarten geeignet.
Variationsmöglichkeiten	Variante mit 2 Teams: Gelingt es auch nur einem Mitglied des Teams den Ball zu berühren, dann wechseln die Teams von innen nach außen. Variante mit 2 Teams und Punkten: 2 Teams spielen gegeneinander um Punkte. Dabei zählt jede geglückte team-interne Ballabgabe als gewonnener Punkt. Dabei ist es sinnvoll eine Schrittbegrenzung für den ballführenden Spieler einzuführen (3 – 5 Schritte hat sich dabei als sinnvoll erwiesen)
Quelle	www.spielekiste.de

Name des Spiels	WER IST DER LETZTE
<i>Spielidee</i>	Spiel zum aufpassen
<i>Spielform</i>	Hörspiel- und Laufspiel
<i>Mitspieler/innen</i>	Frei zu wählen
<i>Voraussetzungen der Mitspieler/innen</i>	Prellen des Balles
<i>Spielort</i>	Überall
<i>Spielfeld</i>	Je nach Anzahl der Mitspieler
<i>Spielzeit</i>	Frei zu wählen
<i>Spielmaterial</i>	Pro Person ein Ball
<i>Spielbeschreibung</i>	<p>Spielbeschreibung: Alle Personen prellen den Ball und sind dabei in Bewegung. Sobald der Lehrer die Hand hebt versammeln sich alle um ihn, und dieser gibt leise ein Kommando, sodass es die letzten fast nicht mehr hören können. Die Schüler müssen das Kommando schnell ausführen und der Letzte, der mit dem Ball dort ankommt bekommt eine Aufgabe.</p> <p>Der Lehrer kann das Spiel, steuern da er sich zu dem stellen kann, der beim vorhergegangenen Durchgang letzter wurde. Dieser versteht nun die Anweisung am besten, und die Wahrscheinlichkeit, dass er erneut letzter wird ist sehr gering</p>
<i>Variationsmöglichkeiten</i>	Mit unterschiedlichen Bällen prellen. Mit der besseren und mit der schlechteren Hand
<i>Quelle</i>	www.abenteuer-erlebnissport.de
<i>Pädagogischer Kommentar</i>	Pädagogischer Kommentar: Auch schwächere Schüler haben die Möglichkeit sich bei diesem Spiel zu integrieren

Name des Spiels	SUCH DEN BALL
<i>Spielidee</i>	Peripheres Sehen
<i>Spielform</i>	Laufspiel
<i>Mitspieler/innen</i>	Frei zu wählen
<i>Voraussetzungen der Mitspieler/innen</i>	Prellen mit dem Ball
<i>Spielort</i>	Turnsaal
<i>Spielmaterial</i>	Pro Person ein Ball
<i>Spielbeschreibung</i>	<p>Spielbeschreibung: Alle prellen den Ball, wobei einer keinen Ball hat und auf Kommando werfen alle den Ball zwischen ihren Füßen hindurch. Nachdem das geschehen ist, muss ein jeder sich einen neuen Ball suchen und diesen auf unterschiedliche Weise stoppen. Die Stoppart wird vom Lehrer jeweils vorher bekanntgegeben. Also mit der Hand, dem Fuß, dem Ohr,.....). Wichtig dabei ist die Schüler darauf aufmerksam zu machen, dass sie nicht mit den Köpfen zusammenstoßen. Der, der keinen Ball erwischt macht 5 Situps.</p>
<i>Praktische Tipps</i>	Die Schüler auf die Verletzungsgefahr aufmerksam machen
<i>Variationsmöglichkeiten</i>	Verschieden Bälle
<i>Quelle</i>	www.schule.at
<i>Pädagogischer Kommentar</i>	Ein gutes Spiel für das periphere Sehen

Name des Spiels	FELDBALL
Spielidee	Erlernen des peripheren Sehens
Spielform	Lauf und Prellspiel
Mitspieler/innen	Frei zu wählen
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Prellen des Balles in der Grundform
Spielmaterial	12 Hüttchen , jeder Spieler einen Ball
Spielbeschreibung	Spielbeschreibung: Es gibt 4 Felder und alle versammeln sich im 1 Feld und prellen den Ball und versuchen mit der freien Hand dem anderen den Ball wegzuschlagen .Der, dem der Ball weggeschlagen wurde, wandert ins nächste Feld. Sollte jemand bis ins 4 Feld kommen, so muss er die anderen beobachten und dabei ständig seinen Ball prellen. Der Einsatz des Körpers ist bei diesem Spiel verboten.
Praktische Tipps	Körperkontakt ist verboten
Variationsmöglichkeiten	Die Spieler die sich im Vierten Feld befinden müssen eine Aufgabe erfüllen und dürfen dann wieder ins erste Feld mit einsteigen
Quelle	http://www.muenster.org/smlr/spiele.html
Pädagogischer Kommentar	Durchsetzungsvermögen gegenüber anderen

Name des Spiels	MONARCH
Spielidee	Wenn der Monarch einen seiner Gegner mit dem Softball abwirft, wird dieser zum Monarchen usw.
Spielform	Lauf- und Fangspiel
Mitspieler/innen	Mindestens 10
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Keine
Spielort	Halle oder im Freien
Spielfeld	Mindestens ein Basketballfeld
Spielzeit	Mindestens 10 – 15 Minuten
Spielmaterial	Softball
Spielbeschreibung	Alle sind Anarchisten bis auf einen, der ist Monarch. Als Zeichen dafür trägt er mit Würde den Softball. Damit versucht er die Anarchisten, die wild durcheinander laufen zu "beeinflussen", um ihre politische Meinung zu seinen Gunsten zu wechseln. D.h. also, wenn der Monarch einen Anarchisten mit dem Ball trifft, wird dieser automatisch Gefolgsmann/frau. Nun sind es schon zwei Monarchen... Das Spiel endet, wenn die Monarchen alle anderen "überzeugt" haben. Allerdings gibt es da noch eine Regel: Monarchen dürfen sich, solange sie den Ball haben, nicht fortbewegen. Sie müssen zum Werfen also stehen bleiben!
Variationsmöglichkeiten	Ab einer gewissen Gruppengröße können mehrere Monarchen bestimmt werden.
Quelle	www.spielekiste.de/archiv/bewegung/ball
Pädagogischer Kommentar	Da mit dem Softball nicht gelaufen werden darf, sollte man das Spielfeld nicht zu groß wählen, da ansonsten die Trefferquote nicht besonders hoch sein wird. Bei diesem Spiel wird auch vorausgesetzt, dass die Kinder die Wurftechnik beherrschen.

Name des Spiels	BALL IM (STRAND)KORB
Spielidee	Geschickte Würfe aus verschiedenen Entfernungen entscheiden bzw. bringen den Sieg.
Spielform	Lauf- und Fangspiel
Mitspieler/innen	Mindestens 6
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Keine
Spielort	Halle oder im Freien
Spielfeld	Mindestens Basketballfeld
Spielzeit	Mindestens 10 – 15 Minuten
Spielmaterial	Ball, (Strand)Korb, Schleifen
Spielbeschreibung	Als Ziel dient hier ein Korb. Ob es sich dabei um einen Picknick- oder Strandkorb handelt ist egal. Um das Ziel werden Kreise gezogen, die etwa einen Meter Abstand voneinander haben. Wer vom inneren Kreis aus trifft, erhält einen Punkt pro Treffer, wer vom nächsten Kreis aus wirft bekommt zwei Punkte usw. Die Mitspieler müssen von den Grenzlinien der Kreise aus so werfen, dass sie im Korb liegen bleiben. Nach einer vorher festgelegten Anzahl von Würfeln (z.B. 5 Würfe) ist die erste Runde beendet. In der ersten Runde dürfen die Spieler wählen, von wo aus sie werfen wollen. In der zweiten Runde müssen die Spieler mit den höchsten Punkten vom äußersten Kreis aus werfen, so dass die Chancen sich ausgleichen. Die zweite Runde besteht auch wieder aus der gleichen Anzahl von Würfeln wie die erste. In der Abschlussrunde darf jeder Spieler wieder wählen von wo aus er wirft. Allerdings besteht die letzte Runde nur aus ein oder zwei Würfeln.
Variationsmöglichkeiten	Jeder Spieler muss einen Wurf von jeder Abwurfline aus machen. Punkte werden wie oben gezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt
Quelle	www.spielekiste.de/archiv/bewegung/ball
Pädagogischer Kommentar	Ein Bewegungsspiel bei dem auch schwächere Kinder eine Chance haben, da die Wurfpositionen verändert werden kann.

Name des Spiels	WESPENBALL
Spielidee	Turbulentes Ballspiel bei dem jeder gegen jeden spielt
Spielform	Laufspiel, Abwurfspiel, Zielschussspiel, Zielwurfspiel,
Mitspieler/innen	Ab 6 Teilnehmer
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Jede Altersgruppe
Spielort	Halle ev. Freiplatz od. Rasenplatz (Abteilung, Begrenzung nötig)
Spielfeld	Benötigte Raumgröße: Mittel Halbe Halle. Eventuell durch Hindernisse Raum teilen (Mattenwägen oder Kästen)
Spielzeit	10 Min (Mit Abtrennung/ Begrenzung länger)
Spielmaterial	Ball (ev. Abgrenzungsmaterial: Mattenwagen, Kästen etc)
Spielbeschreibung	Die Spielregeln sind einfach. Der Ball ist die Wespe. Der Ball darf nur mit den Händen gespielt und nur gerollt werden. Wenn jemand den Ball mit den Füßen berührt, sticht die Wespe zu und der Spieler scheidet aus. Gewonnen hat, wer sich am längsten hält.
Praktische Tipps	Darauf achten, dass keiner der Schüler/der Schülerinnen vor dem Ball Angst haben muss, weil Kollegen so stark schießen.
Variationsmöglichkeiten	Variation 1: Nicht nur rollen, sondern auch mit dem Fuß schießen erlaubt (aber nur auf Füße - Sicherheit). Dabei darf jeder 2te Ballkontakt mit dem Fuß geschossen werden, zwischendurch MUSS man wieder rollen. Variation 2: Fuß und Hand. Abwechselnd Rollen – Fuß – Hand.
Quelle	www.spielekiste.de

Name des Spiels	ZIEL IM KREIS
Spielidee	Ein Wächter bewacht das Ziel, das er gegen Ball-Angriffe verteidigt.
Spielform	Zielschussspiel, Zielwurfspiel
Mitspieler/innen	Ab 5 Teilnehmer
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Jeden Alters
Spielort	Halle, Freiplatz, Schwimmbad, Rasenplatz etc.
Spielfeld	Mittel bis klein. Ab halbes Volleyballfeld oder kleiner
Spielzeit	10 Min
Spielmaterial	Ball, Pappteller, Tuch oder ähnliches als Ziel
Spielbeschreibung	In der Mitte eines Kreises liegt ein Ziel, das von einem Spieler bewacht wird. Als Ziel kann man einen Pappteller, Tuch o.ä. nehmen. Die Teilnehmer im Kreis werfen sich den Ball zu und versuchen den Spieler in der Mitte abzulenken. Wenn es einem Spieler gelingt, das Ziel zu treffen wird er neuer Wächter.
Variationsmöglichkeiten	Variationsmöglichkeiten: Auf jede Spieleart zu variieren. (Freien – Halle – Wasser)
Quelle	www.spielekiste.de

Name des Spiels	DRIBBELFÄNGER
Spielidee	Aufwärmspiel für Basketball; jeder der abgeschlagen wurde wird Fänger;
Spielform	Fangspiel
Mitspieler/innen	Anzahl der erforderlichen Mitspieler/innen: gesamte Klasse 3 bis 6 Fänger
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	die Schüler sollten dribbeln können;
Spielort	Halle, Freiplatz,
Spielfeld	Größe des Spielfeldes je nach Gruppengröße halbes Volleyballfeld bzw. ganzes Basketballfeld
Spielzeit	zw. 5 – 7 Minuten
Spielmaterial	erforderliches Spielmaterial: Ballreservoir (z. B. Ballwagen), Basket-, Volley-, Hand- oder Gymnastikbälle
Spielbeschreibung	3 bis 6 Spieler (Fänger) werden ausgewählt und laufen - dribbelnd mit einem Ball - durch die Halle. Sie versuchen, die Spieler ohne Ball mit der freien Hand abzuschlagen. Alle Spieler, die abgeschlagen wurden, bekommen vom Spielleiter (z. B. Lehrer) ebenfalls einen Ball und gehören ab sofort zur Fängermannschaft.
Zeichnung	Wenn möglich prägnante Zeichnung zum einfacheren Verständnis des Spiels, z.B. Spielfeld, Tore, unterschiedliche Mannschaften, Lauf- und Ballwege, Bälle, ...
Praktische Tipps	Optimal wäre es, wenn man 2 bis 3 Bälle weniger als Schüler einsetzt. Dadurch können am Ende des Spiels die Gewinner besser ermittelt werden.
Variationsmöglichkeiten	Veränderungsmöglichkeiten zur Anpassung des Spiels an unterschiedliche Könnensniveaus
Quelle	http://www.die-schnelle-sportstunde.de

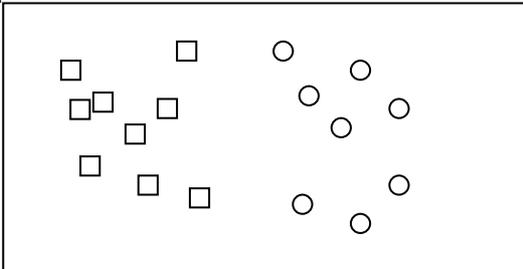
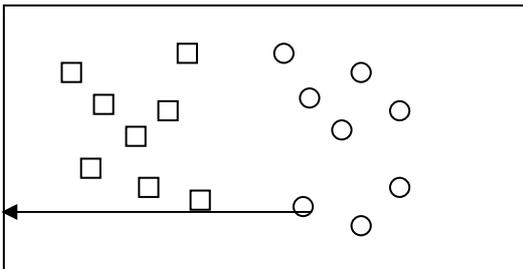
Name des Spiels	STARTBALL
Spielidee	Ballspiel mit Abwerfen von Gegnern
Spielform	Abwurfspiel
Mitspieler/innen	Anzahl der erforderlichen Mitspieler/innen: beliebig
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	für jede Altersgruppe geeignet;
Spielort	Halle, Freiplatz, Schwimmbad, Rasenplatz etc.
Spielfeld	je nach Gruppengröße variierbar;
Spielzeit	erforderliche Spielzeit: von der Gruppe abhängig – zum Aufwärmen;
Spielmaterial	1 Gymnastik- oder Tennisball;
Spielbeschreibung	Alle Spieler stellen sich an einer Startlinie auf. Ihnen gegenüber steht ein Werfer an der Ziellinie. In der Mitte des Spielfeldes liegt ein Ball. Nach dem Startsignal versuchen alle Läufer, die gegenüberliegende Ziellinie zu erreichen; ohne vorher vom Werfer mit dem Ball getroffen zu werden; denn dieser ist mit dem Startsignal zur Mitte gelaufen, um den Ball aufzunehmen. Der getroffene Spieler, oder auch der, der beim Überqueren des Lauffeldes den Ball berührt, wird im nächsten Lauf Werfer.
Praktische Tipps	Der Werfer darf erst beim Startsignal wegstarten, ebenso die anderen Spieler! ev. die Gruppe auf den Bauch legen lassen – bzw. eine besondere Startform wählen.
Variationsmöglichkeiten	Je nach Stärke der Spielergruppe werden mehrere Bälle und Werfer eingesetzt.
Quelle	Mach, B. (2001). Spiele für jede Altersstufe (Teil1). VDLÖ, S. 8-13.

Name des Spiels	FUSSBALL-TENNIS
Spielidee	Die Mannschaften versuchen, den Ball mit dem Fuß so ins Gegnerische Feld zu spielen, dass er dort 2 mal hintereinander den Boden berührt und somit ein Punkt erzielt wird.
Spielform	Rückschlagspiel;
Mitspieler/innen	5 Spieler pro Mannschaft
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Einfaches Passspiel mit dem Fuß sollte keine Probleme verursachen. Vor allem der Innenseitstoß (Pass mit dem Innenrist) sollte beherrscht werden;
Spielort	Halle oder Feld;
Spielfeld	In der Halle kann man das aufgezeichnete Tennisfeld verwenden und das Netz durch Turnbänke ersetzen. Am Feld wäre es gut, die Spielbegrenzung mit einer Schnur (wie beim Badminton) abzustecken. Als Netz kann von einer Linie bis hin zum Volleyballnetz alles verwendet werden. Die Anpassung des Netzes und der Regeln erfolgt je nach Können der Spieler.
Spielzeit	Je nach dem ob das Spiel zum Aufwärmen/Abwärmen oder als Hauptteil verwendet wird, ist auch die Spieldauer beliebig zu gestalten.
Spielmaterial	Zwei Turnbänke (oder Netz), Material zur Spielfeldabgrenzung, ein Fußball;
Spielbeschreibung	Gespielt wird wie beim Volleyball (Running-Score). Auch die Aufteilung und das weiterrotieren kann (muss aber nicht) übernommen werden. Der Ball wird von der Mannschaft die zum Servieren dran ist von rechts hinten (außerhalb des Spielfeldes) mit dem Fuß in die gegnerische Spielhälfte befördert. Ist der Ball im Spiel, darf er in jeder Hälfte nur dreimal gespielt werden, danach muss er wieder übers Netz gespielt werden. Zwischen den Berührungen darf der Ball je einmal aufspringen. Der Ball darf nur von unten nach oben gespielt werden. Ein Punkt ist erzielt, wenn es einer Mannschaft gelingt, den Ball so ins gegnerische Spielfeld zu spielen, dass er dort zwei mal nacheinander aufspringt, oder die Gegner es nicht schaffen, ihn über das Netz zu spielen oder ihn ins Out schlagen. Außer mit der Hand, darf der Ball mit allen Körperteilen gespielt werden.
Praktische Tipps	Die Spielregeln können der Könnensstufe der Kinder angepasst werden. Die Endform des Spieles geht über ein Volleyballnetz, wobei der Ball in der Luft gehalten wird. Eine Zusatzregel für Fortgeschrittene kann sein, dass der Ball vom Spieler vor der Abgabe max. drei mal jongliert (gegabert) werden darf.
Pädagogischer Kommentar	Vor allem für Mädchen oder Fußballanfänger, aber auch bei sehr inhomogenen Gruppen ist das Spiel sehr gut einzusetzen, da die Spieler in der Anfangsform sehr viel Zeit haben den Ball zu spielen und weil der Ball vorher aufspringt, d. h. einen Todpunkt erreicht.

Name des Spiels	KREIS-SITZFUSSBALL
Spielidee	Sitzfußball-Variante mit dem Erdball/Medizinball.
Spielform	Wettkampf - Mannschaftsspiel
Mitspieler/innen	12 - 40
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Alter 6 - 12
Spielort	Benötigte Raumgröße: Mittel Halle, Freiplatz, Rasen etc.
Spielfeld	Halbe Turnhalle
Spielzeit	Bis 15 Minuten
Spielmaterial	<p>Erdball/Medizinball</p> <p>Der Erdball ist ein meist 1,50 bis 2 Meter großer Ball mit aufgedruckten Kontinenten, der aus sehr elastischem Material gefertigt wurde und sich bestens für diverse Spiele eignet. Er ist inzwischen so beliebt, dass viele Spezialspiele für ihn entstanden sind.</p> 
Spielbeschreibung	<p>Alle MitspielerInnen sitzen im Kreis, der eine Halbkreis bildet das eine, der andere Halbkreis bildet ein zweites Team.</p> <p>In die Mitte wird ein Erdball/Medizinball gelegt. Die SpielerInnen stützen sich auf ihre Arme und strecken die Beine in die Mitte. Denn nur mit den Füßen darf der Erdball/Medizinball berührt werden. Ziel ist es, den Erdball/Medizinball auf der gegnerischen Seite aus dem Kreis heraus zu schießen. Dieses wird als Tor gewertet. Das Spiel endet nach einer vorgegebenen Torzahl (welches Team als erstes 10 Tore hat, gewinnt), oder nach vorgegebener Zeit.</p>
Praktische Tipps	Sehr witziges Spiel, da der Ball sehr unkontrolliert geschossen wird, kommt jeder auch mal dran. Eine Spielleitung sollte außerhalb des Feldes bleiben, um den herumpurzelnden Ball wieder zu holen, auf den Kreis zu achten und bei Streitigkeiten den Schiedsrichter zu spielen. (Kann auch ein Schüler machen - Als Rolle: Schiedsrichter bzw. Spielleiter).
Quelle	www.spielefuerviele.de
Pädagogischer Kommentar	<p>Mögliche Probleme: Zu großer Altersunterschied der Kinder von Nachteil, weil die Älteren schon ganz schön „hart“ schießen können.</p> <p>Erfordert etwas Disziplin, damit der Kreis auch ein Kreis bleibt. Ggg. Immer wieder neu formen.</p>

Name des Spiels	BURGWÄCHTER
Spielidee	Lernen in einer Mannschaft zu agieren
Spielform	Zielschuss und Laufspiel
Mitspieler/innen	Mitspieler/innen: 6-15 Spieler
Spielort	Turnsaal
Spielfeld	Je nach Anzahl der Mitspieler
Spielzeit	Frei zu wählen
Spielmaterial	Spielmaterial: <ul style="list-style-type: none"> - 4 Bänke (Burgmauern“) - vier kleine und /oder große Kästen - 10 bis 15 gut prellende Gymnastik-, Hand- oder Softbälle („Müll“) - 4 bis 8 Markierungshütchen
Spielbeschreibung	Spelaufbau: Aus den Bänken und Kästen wird eine „Burg“ mit „Burghof“ errichtet, um die ein „Wassergraben“ markiert ist. Größe der „Burg“ und Breite des „Wassergrabens“ richten sich nach der Spieleranzahl und deren Wurfkraft (z. B, vier Turnbänke im Quadrat, an den Ecken stehen Kästen als „Burgtürme“). Aufgabe: Die Burgbesucher stehen außerhalb des „Wassergrabens und werfen den Müll über die Burgmauern, sodass sie im „Burghof landen. Dabei muß der Ball mindestens einmal im „Wassergraben“ auftippen. Die „Burgwächter“ stehen in der „Burg“ oder auf der „Burgmauer“ und wehren den „Müll“ ab. Gefangene oder im „Burghof“ gelandete Bälle werfen sie wieder hinaus.
Variationsmöglichkeiten	Variationsmöglichkeiten: <ul style="list-style-type: none"> - Rollentausch nach festgelegter Zeit oder nach einer bestimmten Anzahl von Treffern. - Vorgeben einer Anforderungsgröße z. B. 10 Treffer in 2 Minuten - Wettkampf nach Zeit: Nach Ablauf einer bestimmten Zeit werden alle Bälle gezählt die im Moment des Schlussignals im „Burghof“ liegen.
Pädagogischer Kommentar	Bei diesem Spiel kommt es sehr bald zu einer engen Zusammenarbeit der einzelnen Gruppen. Es wird gelernt, das man in der Gruppe besser und schneller zurechtkommt als einzelner. Weiters wird auch das Taktische Spielverständnis geschult

Name des Spiels	TEPPICHFLIESSENSPIEL
Spielidee	Abschießen. Sobald die Abgeschossenen jemanden noch Lebenden abschießen, werden alle Abgeschossenen wieder zu Lebenden und alle Lebenden zu Abgeschossenen.
Spielform	Spiel ohne Sieger
Spielort	Halle und Outdoor
Spielfeld	Turnsaalhälfte
Spielzeit	Ohne Ende
Spielmaterial	Ball, Teppichfließen
Spielbeschreibung	Alle Kinder stehen mit einem Bein auf der Teppichfließe und dürfen sich nur so fortbewegen. Es wird Abschießen gespielt. Wer abgeschossen wird, setzt sich auf seine Teppichfließe. Gelingt es einem Abgeschossenem (Sitzendem) einen noch lebenden Mitspieler abzuschießen, so kommt es zu einem plötzlichen Wechsel: Alle Abgeschossenen dürfen aufstehen und wieder mitspielen. Alle bis dahin Lebenden müssen sich setzen.
Praktische Tipps	Es empfiehlt sich den Wechsel durch ein akustisches Signal des Lehrers zu verstärken, damit auch wirklich alle Spieler den Wechsel mitbekommen.
Variationsmöglichkeiten	Wer den Ball einmal geworfen hat, darf unmittelbar danach nicht nochmals den Ball werfen. Das Spiel natürlich kann natürlich auch ohne Teppichfließen gespielt werden.
Pädagogischer Kommentar	Das Spiel ist insofern sozial, als dass es den Kindern viel SPass macht und es keine Verlierer gibt. Motorisch Schwache gehen in diesem Spiel nicht als solche hervor und haben daher viel SPass.

Name des Spiels	STRESSBALL
Spielidee	Der Ball muss wie beim Football auf die Linie der gegnerischen Mannschaft gelegt werden.
Spielform	Mannschaftsballspiel
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Mittlere Wurf- und Fangfähigkeit, elementare taktische Ballspiel-Fähigkeiten wie Freilaufen, Zupassen etc., peripheres Sehen
Spielort	Halle und Outdoor
Spielfeld	mindestens Basketballfeld
Spielzeit	mindestens 10 – 15 Minuten
Spielmaterial	Softball, eventuell 4 Hütchen zur Spielfeldbegrenzung
Spielbeschreibung	<p>Es werden zwei gleich große, etwa gleich starke Mannschaften gebildet. Das Spielfeld sei ein Rechteck, zum Beispiel das Handballfeld im Turnsaal.</p>  <p>Mannschaft „Kreis“ muss den Ball auf die linke Handballoutlinie legen, Mannschaft „Kästchen“ auf die rechte Handballoutlinie.</p>  <p>Es darf mit dem Ball gelaufen werden. Es darf jedoch nicht in Richtung Ziellinie gepasst werden, sondern nur zurück. Hält man den Ball und wird er von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft berührt, darf man nicht mehr weiter laufen. Man muss sofort stehenbleiben und kann nur mehr nach hinten abspielen.</p>
Praktische Tipps	Die richtige Spielfeldgröße zu finden ist schwierig. Ist das Spielfeld zu klein, gelingt ein Durchkommen nie, ist es zu groß, ist das Durchkommen zu leicht.
Pädagogischer Kommentar	Das Spiel stellt hohe Anforderungen an die Spieler. Die Regeln sind ungewohnt und man muss sich erst darauf einstellen. Es dauert meist eine Weile, bis das Spiel ins Laufen kommt und bis die Spieler erkennen, dass es nur vorwärts geht, wenn man sofort mit dem Ball losläuft, wenn man ihn bekommt.

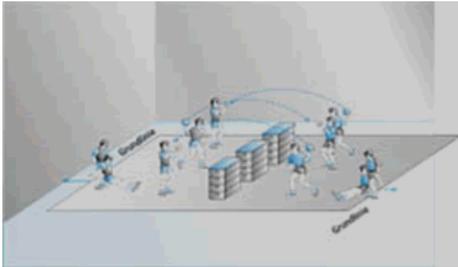
Name des Spiels	KISTENFUSSBALL
Spielidee	Jeder Schüler/In hat eine Kiste zu verteidigen.
Spielform	Zielschussspiel verbunden mit Laufspiel
Mitspieler/innen	5 bis 20 Personen
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Ab 6 Jahren
Spielort	Halle oder Rasenplatz
Spielfeld	Je nach Anzahl der Spieler, je mehr desto größer der Raum
Spielzeit	Bis zu 30 Minuten
Spielmaterial	1 Fußball (bei Jüngeren ev. Softball) eine Kiste für jeden Spieler (Kartonschachtel, Hütchen, usw.)
Spielbeschreibung	Jedes Kind bekommt eine Kiste, die es gilt zu verteidigen. Mit einem Ball können Tore in/an die Kisten geschossen werden. Ist ein Ball in/an einer Kiste, wird sie aus dem Spiel genommen. Das dazugehörige Kind darf trotzdem weiterspielen Die letzte Kiste/das letzte Kind gewinnt. Am Anfang ist dieses Spiel ein reines Wettkampfspiel, zu Ende hin ist jedoch Kooperation gefragt, um auch die letzte Kiste zu erwischen.
Praktische Tipps	Die Gruppe sollte jedoch einigermaßen altershomogen sein, da die kleineren sonst im körperlichen und auch kognitiven Nachteil sind. Vorsicht Sturzgefahr bei zu vielen Kisten!
Variationsmöglichkeiten	Diejenigen deren Kiste getroffen wurde können diverse Übungen machen anstatt ihre Kiste zu verlieren (Liegestütz, Sit up, Kniebeugen, usw.). Erst beim zweiten Treffer verliert er/ sie die Kiste. Das Spiel wird dadurch länger, aber man kann gezielte Kräftigungsübungen einbauen.
Quelle	http://www.spielefuerviele.de
Pädagogischer Kommentar	Das ist ein dynamisches witziges Spiel, auch zur Auflockerung. Sowohl Jungen als auch Mädchen können gleichberechtigt spielen, da die fußballerischen Fähigkeiten nicht so gefragt sind. Man kann eventuell beobachten das sich einzelne zu Gruppen zusammentun. Einer bewacht 2 Kisten der andere geht auf „Jagd“.

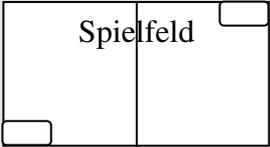
Name des Spiels	BALL IN DER LUFT
Spielidee	Eine Variante von Faustball, bei der jedoch der Ball den Boden nicht berühren darf.
Spielform	Lauf- und Geschicklichkeitsspiel
Mitspieler/innen	Mindestens 10
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Keine
Spielort	Halle oder im Freien
Spielfeld	Mindestens Basketballfeld
Spielzeit	Mindestens 10 - 15 Minuten
Spielmaterial	Ball, Netz (Schnur und Pfosten)
Spielbeschreibung	Variante von Faustball mit ebenfalls 2 Mannschaften zu je 5 Spielern. Das Spielfeld ist ungefähr so groß wie bei Faustball (40m lang und 25m breit) und wird durch ein 2m hohes Netz in 2 Hälften geteilt. Rechts und links vom Netz wird in 2m Abstand eine Markierungslinie gezogen. Die Grundaufstellung der Mannschaft: 3 Spieler stehen relativ nahe am Netz, 2 verteilen sich auf dem Spielfeld. Bei „Ball in der Luft“ darf der Ball allerdings den Boden nicht berühren. Er darf, je nach Vereinbarung, mit der Hand und dem Kopf gespielt werden. Es werden wie bei Faustball Strafpunkte für Regelverstöße gezählt. Es verliert die Mannschaft, die als erste 21 Strafpunkte erreicht hat.
Variationsmöglichkeiten	Um die Dynamik des Spiels zu erhöhen, kann auch mit zwei Bällen gespielt werden.
Quelle	www.spielekiste.de/archiv/bewegung/ball
Pädagogischer Kommentar	Bei diesem Spiel wird vorausgesetzt, dass die Kinder bereits das Brennballspiel beherrschen und den Ball mit dem Kopf, Fuß, Brust etc. spielen können. (nicht unbedingt ein kindgerechtes Spiel)

Name des Spiels	DREIERBALL
Spielidee	Nicht alle Spieler können sich hier auf alle Bälle gleichzeitig konzentrieren und somit, trotz höchster Konzentration und Gewandtheit, werden immer wieder "Opfer" eines plötzlich von irgendwoher auftauchendem Balles.
Spielform	Lauf- und Wurfspiel
Mitspieler/innen	Mindestens 10
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Keine
Spielort	Halle oder im Freien
Spielfeld	Mindestens Basketballfeld
Spielzeit	mindestens 10 – 15 Minuten
Spielmaterial	Softbälle
Spielbeschreibung	Gespielt wird mit 3 Weich- bzw. Softbällen (es wird ausgelost, wer mit 2 Bällen beginnt). Alle Spieler einer Mannschaft stehen in ihrem Feld. An der Seite des Spielfeldes steht jeweils eine Strafbank. Ein abgeworfener Spieler setzt sich auf die Strafbank (jeder Treffer zählt, also auch der so genannte "Bodenball"; einzige Ausnahme: der gefangene Ball). Die Strafbank wird in der Reihenfolge besetzt, in der die Spieler abgeworfen werden. Wird im eigenen Team ein Ball gefangen, so darf derjenige Spieler wieder am Spiel teilnehmen, der auf der Strafbank ganz vorne sitzt. Man darf das Spielfeld nur verlassen, um einen außerhalb des Spielfeldes liegenden Ball zu holen. Das Spiel ist gewonnen, wenn sich nur noch drei (oder zwei) Spieler im Spielfeld befinden.
Variationsmöglichkeiten	Das Spiel ist gewonnen, wenn sich kein Spieler mehr auf dem Spielfeld befindet.
Quelle	www.die-schnelle-sportstunde.de
Pädagogischer Kommentar	Der Reiz des Spiels liegt darin, dass sich die Spieler nicht auf alle Bälle gleichzeitig konzentrieren können und somit trotz höchster Konzentration und Gewandtheit immer wieder "Opfer" eines plötzlich irgendwoher auftauchenden Balles werden. Durch die festgesetzte Reihenfolge auf der Strafbank müssen auch die "guten" Sportler solange warten, bis sie ganz vorne sitzen.

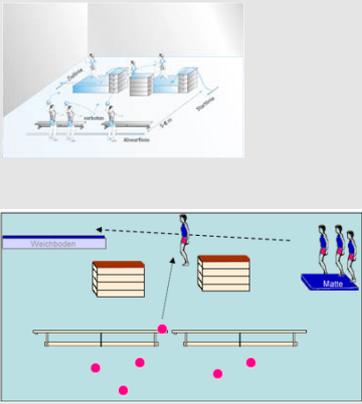
Name des Spiels	WANDBALL
Spielidee	Zwei Mannschaften versuchen einen Ball so an gegnerische Torwand zu werfen, dass der zurückprallende Ball von einem Mitspieler gefangen werden kann.
Spielform	Abwurf- und Fangspiel
Mitspieler/innen	mindestens 6 – 14 Mitspieler/innen, 2 Mannschaften
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Grundlegende Wurf- und Fangfähigkeit, elementare taktische Ballspiel-Fähigkeiten wie Freilaufen, Zupassen etc.
Spielort	Halle
Spielzeit	mindestens 5 -15 Minuten
Spielmaterial	2 Handbälle oder 2 Gymnastikbälle oder dergleichen
Spielbeschreibung	<p>Jede Mannschaft versucht, den Ball so an die gegnerische Torwand zu werfen, dass der zurückprallende Ball von einem Mitspieler innerhalb des Spielfelds gefangen werden kann (ein Punkt). Beide Hallenstirnwände bilden ein Tor. Markierungen (1 bis 2 Meter von der Wand entfernt) kennzeichnen den Torraum.</p> <p>Wandball -Ablaufregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> + Der Torraum darf von keinem Spieler betreten werden. Geschieht dies dennoch, wechselt der Ballbesitz. + Bleibt der Ball im Torraum liegen, wechselt auch der Ballbesitz + Nach einem erfolgreichen Wurf wird der Ball der Gegenmannschaft übergeben. + Wird der Ball von der gegnerischen Mannschaft gefangen, so bleibt diese im Ballbesitz. <p>Wandball -Foulregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> + Ein gefangener Ball (mit beiden Händen umschlossen) darf nicht entrissen werden - Kein Stoßen, Kratzen...etc.
Praktische Tipps	Die Markierung der schmalen Torraumzone dient allein als Schutzzone, um die Spieler beim Kampf um den Ball an der Wand vor Verletzungen zu bewahren. Deshalb empfiehlt sich den Torraum, je nach Alter der Teilnehmer, entsprechend variabel zu gestalten.
Variationsmöglichkeiten	<p><u>Zum Vereinfachen:</u> Einen Punkt für einen Abprallerball nach Selbstvorlage, zwei Punkte für das gefangene Zuspiel eines Mitspielers über die Wand</p> <p><u>Erhöhter Schwierigkeitsgrad:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> + Wird der Torraum verbreitert (z. B. auf 2 bis 4 Meter), bedeutet dies eine neue Schwierigkeitsstufe für die angreifende Mannschaft. + Fangen aus der Luft, ohne dass der Ball den Boden berührt. + Verschiedene Anzahl (einmal, zweimal..) von Bodenberührungen des Balles.
Quelle	http://www.leichtathletik.de
Pädagogischer Kommentar	Das genaue, winkelberechnende Werfen an die Wand sowie das Fangen des zurückprallenden Balls im Spielgedränge erhöhen die Anforderungen an die Fähigkeit zum Umgang mit dem Ball erheblich. Dazu provoziert das Spiel zu taktische Überlegungen und Absprachen.

Name des Spiels	ZEITLUPENBALL
Spielidee	Zwei bis vier Spieler zweier gegnerische Mannschaften versuchen mittels gehaltener Decke einen Volleyball ins gegnerische Feld zu schleudern.
Spielform	Zielwurfspiel
Mitspieler/innen	mindestens 4 – 24 Mitspieler/innen 2 Mannschaften mit mindestens 2 – 12 Mitspieler/innen
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Grundlegende Wurf- und Fangfähigkeit, elementare taktische Ballspiel-Fähigkeiten wie Freilaufen, Zupassen etc.
Spielort	Halle
Spielfeld	mindestens Volleyballfeld
Spielzeit	mindestens 10-15 Minuten
Spielmaterial	Volleyball; evt. Volleyballnetz; evt. Langbänke Decken oder Handtücher
Spielbeschreibung	<p>Die beiden Mannschaften stehen sich in einem Volleyballspielfeld gegenüber. Jeweils 2-4 Spieler fassen eine Wolldecke (oder Handtuch) an ihren Ecken an. Mit Hilfe der Decke wird versucht, den Volleyball durch eine gemeinsame Bewegung so über das Netz zu schleudern, dass er im gegnerischen Feld zu Boden fällt. Die gegnerische Mannschaft kann dies verhindern, indem sie ihrerseits den Ball mit Hilfe der Decke zu fangen versucht.</p> <p>Volleyball schleudern -Ablaufregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Spieler/innen im Ballbesitz versuchen den Volleyball im gegnerischen Feld zu platzieren. • Berührt der Ball das gegnerische Spielfeld, so wurde ein Punkt erzielt. • Ansonsten können die Spielregeln aus den Volleyballspiel adaptiert werden
Praktische Tipps	<p>Wenn ohne Netz gespielt wird und nur die Mittellinie die beiden Felder trennt so empfiehlt sich in der Mitte eine neutrale Zone einzurichten.</p> <p>Neutrale Zone: Betreten und Bespielen verboten (Zeichnung: Bereich um die Mittellinie)</p> <p>Werden Langbänke verwendet ist es von der Geschicklichkeit der Spieler/innen abhängig ob eine neutrale Zone sinnvoll wäre oder nicht.</p>
Variationsmöglichkeiten	Veränderungen, durch Vergrößerungen des Spielfeldes oder der neutralen Zone
Quelle	http://www.rish.de/spielideen.html
Pädagogischer Kommentar	Das Spiel provoziert taktische Überlegungen und Absprachen.

Name des Spiels	TREFFEN BIS ZUM UMFALLEN
Spielidee	Zwei Mannschaften versuchen sich gegenseitig über eine Wand (Kästen) abzuwerfen.
Spielform	Zielwurfspiel
Mitspieler/innen	mindestens 12 – 30 Mitspieler/innen, 2 Mannschaften
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	elementare Wurfähigkeit, elementare Geschicklichkeit Empfohlen: Ab 9. Lebensjahr
Spielort	Halle
Spielzeit	mindestens 10 - 20 Minuten
Spielmaterial	3 bis 6 große Kästen 4 bis 8 Softbälle
Spielbeschreibung	<p>Beide Mannschaften versuchen, von ihrem Feld aus Spieler der Gegenpartei abzuwerfen. Jeder Mannschaft wird eine Hälfte eines zweigeteilten Spielfelds zugewiesen. Auf der Mittellinie des Felds stehen die großen Kästen, welche eine Trennungs- als auch eine Schutzwand darstellen.</p> <p>Treffen bis zum Fallen -Spielregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Als Abwurf zählt, wenn der Ball aus der Luft gegen den Körper trifft. • Wer getroffen wurde, setzt sich sofort an der Abwurfstelle auf den Boden. Noch freie Mitspieler können die Abgeworfenen durch Ziehen bis zur Grundlinie erlösen. • Achtung: Die „Befreier“ dürfen während des Erlösens ebenfalls abgeworfen werden! (Alternative: Ein Befreier kann während des Erlösens abgeworfen werden, zwei Befreier hingegen sind „immun“.)
Zeichnung	
Praktische Tipps	Großer SPassfaktor, obwohl das Spiel oft ohne Sieger in einer Endlosschleife endet und erst dann abgebrochen werden muss, wenn die Kinder vor Erschöpfung weiche Knie haben.
Variationsmöglichkeiten	Ein Befreier kann während des Erlösens abgeworfen werden, zwei Befreier hingegen sind „immun“.
Quelle	http://www.leichtathletik.de/
Pädagogischer Kommentar	Bewegungsintensivität für alle, starke Kooperation innerhalb der Mannschaften ist nötig und auch leistungsschwächere Spieler werden schnell einbezogen.

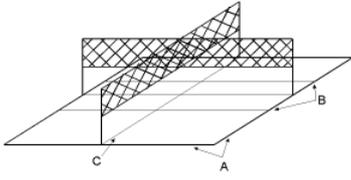
Name des Spiels	FAHNEN ABWERFEN
Spielidee	Zwei gegnerische Mannschaften versuchen mit ihren gezogenen „Schiff“ (Weichmatte) sich gegenseitig die „Fahnen“ (Hütchen) abzuwerfen
Spielform	Zielwurfspiel
Mitspieler/innen	mindestens 14 – 26 Mitspieler/innen, 2 Mannschaften
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Mittlere Wurf- und Fangfähigkeit, elementare taktische Ballspiel-Fähigkeiten wie Freilaufen, Zupassen etc.
Spielfeld	mindestens Volleyballfeld
Spielzeit	mindestens 5 Minuten
Spielmaterial	2 gr. (Weich-)Matten; (Gymnastik-)Bälle; Seile; Hütchen
Spielbeschreibung 	<p>Zwei Teams mit 6-12 "Ruderern" ziehen mit den Seilen ein "Schiff" (Weichmatte), auf dem sich jeweils zwei "Fahnen" (Markierungshütchen) und ein oder zwei Werfer - jeder Werfer hat 1-2 Gymnastikbälle - befinden.</p> <p>Die Teams rudern ihre Schiffe aneinander vorbei, und die Werfer versuchen, die Fahnen des anderen Teams umzuwerfen.</p> <p>Fahnen abwerfen -Ablaufregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> + Die Fahnen werden zur nächsten Spielrunde wieder aufgestellt + Nach jeder Fahrt werden die Werfer gewechselt. <p>Fahnen abwerfen -Abwurfregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> + Die Fahnen des eigenen Schiffes dürfen nicht gedeckt, die Würfe des Gegners nicht abgewehrt werden. + Fällt die Fahne eines Schiffes durch Berührung oder zu schnelles Rudern um, zählt dies wie ein Abwurf. <p>Fahnen abwerfen –Fangregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> + Gelingt es einen/einer Spieler/in auf der Matte den Ball zu fangen so kann dieser/ diese den Ball wiederum zum Abwerfen benutzen.
Praktische Tipps	Zunächst sollten die Mitspielenden Gelegenheit erhalten, sich mit ihren „Schiff“ und dessen Eigenheiten vertraut zu machen.
Variationsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> + Veränderungen, durch Vorgabe von Mindestabständen können das Abwerfen erschweren. + Um die die Chancen zum Abwurf zu erhöhen, können auch Bälle zugegeben werden. + Eventuell wartende Mitspieler/innen außerhalb des Spielfeldes können verworfene Bälle den Spieler/innen zurückwerfen + Unter den Matten können auch Rollbretter angebracht werden
Quelle	http://www.rish.de/spielideen.html
Pädagogischer Kommentar	Das Spiel provoziert taktische Überlegungen und Absprachen.

Name des Spiels	FLITZENDES TOR
Spielidee	Zwei Mannschaften versuchen „das flitzende Tor“ (nachziehender Karton) der gegnerischen Mannschaft mit einem Ball zu treffen.
Spielform	Zielwurfspiel
Mitspieler/innen	mindestens 8 – 12 Mitspieler/innen 2 Mannschaften mit mindestens 4 – 6 Mitspieler/innen
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Ausgeprägte Wurfähigkeit, elementare taktische Ballspiel-Fähigkeiten wie Freilaufen, Zupassen etc. Empfohlen: Ab 12. Lebensjahr
Spielort	Halle
Spielfeld	Zumindest Hallenhälfte
Spielzeit	mindestens 5 -15 Minuten
Spielmaterial	2 Kartons (Tor), 2 Springseile und ein Handball
Spielbeschreibung	<p>Zwei Mannschaften haben die Aufgabe, das „Flitzende Tor“ der Gegenmannschaft mit dem Ball zu treffen, das vom jeweiligen Wächter im Spielfeld – am Boden (!) – umhergezogen wird.</p> <p>Flitzendes Tor -Ablaufregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Wächter des „Flitzenden Tores“ dürfen die Bälle nicht mit dem Körper abwehren, sondern nur durch Wegziehen des Kartons. • Die Spieler dürfen mit dem Ball maximal drei Schritte laufen. • Das Tor (der Karton) muss beim Ziehen immer Bodenkontakt haben.
Praktische Tipps	Als „Flitzendes Tor“ eignen sich Bananenkartons sehr gut. Stehen diese oder andere Kartons nicht zur Verfügung, kann stattdessen auch ein Gymnastikreifen (oder eine große Pappe) verwendet werden.
Variationsmöglichkeiten	Es wird mit einer Schrittregel gespielt – entweder mit Prellen (die genaue Regel ergibt sich aus dem Können der Spieler) oder ohne Prellen
Quelle	http://www.leichtathletik.de
Pädagogischer Kommentar	<p>Das Spiel erfordert aufgrund des sehr beweglichen Tores eine große Spielübersicht und eine ausgeprägte Wurfähigkeit zum Treffen des Zielobjekts.</p> <p>Beim Spiel ohne Prellen müssen die Spieler ein beträchtliches Maß an Fähigkeiten zum mannschaftlichen Zusammenspiel haben, (umso mehr, desto größer die Spielfläche ist), um zum erfolgreichen Torwurf zu kommen. Deshalb ist diese Variante nur für „Könner“.</p> <p>Dazu provoziert das Spiel zu taktische Überlegungen und Absprachen.</p>

Name des Spiels	MOORHUHNSPIEL
Spielidee	Für die „Hühner“ heißt das Ziel, sich so oft und so geschickt wie möglich durch den Parcours zu bewegen, ohne getroffen zu werden. Für die werfende Mannschaft lautet das Ziel, so viele „Moorhühner“ wie möglich abzuwerfen und so am punktbringenden Durchqueren des Parcours zu hindern.
Spielform	Abwurfspiel
Spielort	Halle
Spielzeit	erforderliche Spielzeit: das Spiel dauert ca. 2-3 Minuten; Jede Mannschaft ist einmal Werfer und einmal „Hühner“
Spielmaterial	<ul style="list-style-type: none"> * Der Parcours kann grundsätzlich aus allem bestehen, was der Geräteraum zu bieten hat * Softbälle oder andere weiche Bälle oder zusammengelegte Socken * Stoppuhr * Musik (am besten 2 Minuten lang) * „Punkte“ (z.B: Zettel , Bierdeckel, Striche an der Tafel), 2 Behälter
Spielbeschreibung 	<p>Die Schüler sollen sich in zwei gleichstarke Mannschaften aufteilen, von denen eine zuerst den Parcours durchlaufen muss (Moorhühner) und die andere versucht, diese abzuwerfen (Werfer). Die Werfer verteilen sich hinter den Langbänken, die Moorhühner stehen am Beginn des Parcours.</p> <p>Das Spiel startet mit dem Einsetzen der Musik, die Hühner laufen nacheinander los und versuchen, so schnell wie möglich die Geräte zu überqueren, werden sie abgeworfen, kehren sie auf dem dafür vorgesehenen Mattenwagen hinter dem Parcours zurück; schaffen sie es, ohne direkt getroffen zu werden, dürfen sie sich ein Punktsymbol nehmen; dann laufen auch sie auf dem Mattenweg zurück und deponieren den Punkt in einem dafür vorhergesehenen Behälter; sie dürfen auch auf dem Rückweg abgeworfen werden, und müssen dann ihren Punkt zurückbringen.</p> <p>Die Hühner dürfen sich einen Hühnerbauern aussuchen, der sich vor dem Parcours bewegen darf und seine Hühner vor den Bällen schützen; Er kann nicht abgeworfen werden.</p> <p>Weiters dürfen sich die Hühner ein blindes Huhn aussuchen, dieses wird vor dem Spiel dem Lehrer mitgeteilt und muss während des Spiels seine Abwürfe zählen; Erraten die Werfer am Ende wer das blinde Huhn war, so wird die Zahl der Abwürfe vom Hühnterkonto abgezogen; erraten sie es nicht, so wird sie dem Hühnterkonto gutgeschrieben.</p>
Variationsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> + verschiedene Wurfarten (links / rechts / beidhändig,...) + Man kann die unterschiedlichen Wurfertigkeiten berücksichtigen und die Bänke schräg zu den Geräten aufstellen; + die Moorhühner müssen immer zu zweit laufen und sich dabei an den Flügeln festhalten; + die Hühner sitzen auf einem Rollbrett und schlängeln sich durch den Gerätewald; + ein Huhn auf einem Rollbrett hält einen großen Reifen, durch den der Ball hindurchgeworfen werden muss; + die Hühner müssen eine bestimmte Anzahl an Eiern durch den gefährlichen Parcours befördern ohne sie zu verlieren oder getroffen zu werden; am Ende wird die benötigte Zeit verglichen;
Quelle	Kellner, H. (2003). Das Moorhuhnspiel. SportPraxis, 5, S. 8-9.

Name des Spiels	LAUFBALL
Spielidee	Schlagballvarianten
Spielform	Abwurfspiel
Mitspieler/innen	Anzahl der erforderlichen Mitspieler/innen: 10-30 Anzahl der Mannschaften und Mannschaftsgröße (von - bis): 2 gleich starke Mannschaften
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	für jede Altersgruppe geeignet;
Spielort	Halle, Freiplatz;
Spielfeld	ungefähre Größe des Spielfeldes: Breitseite des Turnsaals
Spielzeit	erforderliche Spielzeit
Spielmaterial	erforderliches Spielmaterial: Volley-, Handball-, Tennisball, 2 Male;
Spielbeschreibung	Die Wurfpartei steht in Reihe an der Breitseite des Turnsaals, die Fangpartei steht im Saal verteilt. Die zwei Male sind auf der gegenüberliegenden Seite der Wurfpartei aufgestellt. Der erste Spieler der Wurfpartei wirft den Ball ins Feld, läuft so schnell er kann von hinten durch die zwei Male durch und wieder zurück zum Wurfmal. Die Fangpartei versucht den Ball so schnell wie möglich zum Wurfmal zu einem Mitspieler, der dort steht, zu werfen. Ist der Läufer vor dem Ball beim Wurfmal, hat er zwei Punkte für seine Mannschaft erzielt. Jeder Spieler muss einmal werfen und laufen. Dann wird gewechselt. Gewonnen hat die Mannschaft, die mehr Punkte erzielt.
Variationsmöglichkeiten	Treffball: Gleiches Spiel wie oben, nur wird der Ball nicht zum Wurfmal zurückgeworfen, sondern die Fangmannschaft versucht, den Läufer abzuschießen. Gewonnen hat die Mannschaft, die mehr Treffer erzielt hat.
Quelle	Mach, B. (2001). Spiele für jede Altersstufe 1. VDLÖ, S. 8- 13.

Name des Spiels	KEULENBALL IN ZWEI FELDERN
Spielidee	Spiel zur Schulung der Treffsicherheit
Spielform	Zielschussspiel, Zielwurfspiel,
Mitspieler/innen	Anzahl der erforderlichen Mitspieler/innen: 10-18
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	für jede Altersgruppe
Spielort	ganze Halle
Spielfeld	ganze Halle
Spielmaterial	erforderliches Spielmaterial: Keulen, Volleyball oder Gymnastik- oder Softball;
Spielbeschreibung	In jeder Feldhälfte ist eine bestimmte Anzahl von Spielern beider Mannschaften, die jedoch nicht ins andere Feld hinüber wechseln dürfen. Hinter den Grundlinien des Spielfeldes stehen in gleichmäßigen Abständen 5 – 6 Keulen, die der Gegner umwerfen soll. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Auch kein Dribbling ist gestattet. Durch Freilaufen und schnelles Zuspiel sollten die günstigen Wurfgelegenheiten geschaffen werden. Der Keulenraum sollte irgendwie gekennzeichnet werden und darf nicht betreten werden weder von den Angreifern noch den Verteidigern. Die Verteidiger versuchen so schnell wie möglich in Ballbesitz zu kommen, und werfen ihn dann einem Mitspieler in der anderen Hälfte zu.
Praktische Tipps	KEIN Dribbling, KEIN Laufen;
Variationsmöglichkeiten	Veränderungsmöglichkeiten zur Anpassung des Spiels an unterschiedliche Könnensniveaus
Quelle	Mach, B. (2001). Spiele für jede Altersstufe (Teil1). VDLÖ, S. 8-13.

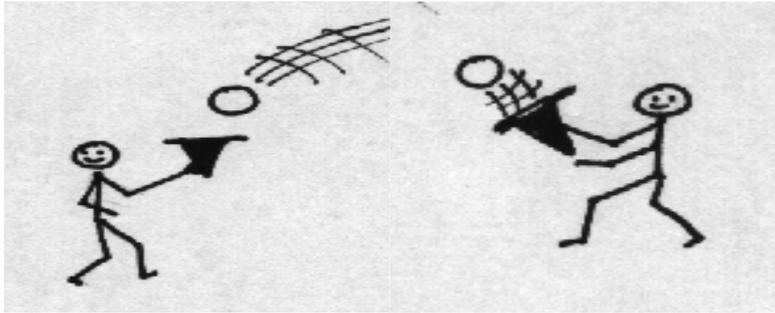
Name des Spiels	QUADBALL
Spielidee	<p>Gespielt wird mit vier Personen, je zwei Spieler in einer Mannschaft. Innerhalb der</p> <p>Mannschaft darf der Ball zweimal untereinander hin und her gespielt werden, wobei das eigene Feld noch einmal durch das Netz getrennt ist. Danach muss der Ball in eins der gegenüberliegenden Felder gespielt werden. Dabei ist zu berücksichtigen, dass der Ball nur geschmettert werden darf, wenn man hinter der Linie B steht. Ziel ist es, den Ball im gegnerischen Feld auf dem Boden kommen zu lassen und dadurch einen Punkt zu erzielen.</p> <p>Das Spiel Dauert 4x5 Minuten. Nach jedem Viertel wechseln die Mannschaften die Seite, und innerhalb der Mannschaften wird die Seite getauscht, so dass jeder einmal in jedem Feld gespielt hat.</p>
Spielform	Rückschlagspiel
Mitspieler/innen	4 Spieler, 2 Teams
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Umgang mit Schläger
Spielort	Halle
Spielfeld	Badmintonfeld
Spielzeit	20 Minuten
Spielmaterial	3 Badmintonnetze, Softtennisball, Plastiktennisschläger
Spielbeschreibung	<p>Es spielen 2 Mannschaften a 2 Personen gegeneinander.</p> <p>Der Aufschlag wird hinter der Linie B ausgeführt und von unten geschlagen.</p> <p>Es darf nur hinter der Linie B der Ball geschmettert werden. Berührt der Ball im gegnerischen Feld den Boden erhält die eigene Mannschaft einen Punkt.</p> <p>Gewonnen hat die Mannschaft, die als erstes eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht.</p>
Zeichnung	
Variationsmöglichkeiten	<p>Das Spiel ist durch individuelle Wünsche verstellbar. Die Netzhöhe und die Spielfelder</p> <p>können je nach Altersgruppe unterschiedliche Größe bzw. Höhe haben. Das Spiel kann auch so variiert werden, dass man miteinander spielt statt gegeneinander.</p>
Quelle	http://www.sportpaedagogik-online.de/readerrueckschlagspiele.pdf

Name des Spiels	INSELBALL
Spielidee	Mit Hilfe des eigenen Teams sollen die gegnerischen Spieler abgeworfen werden, und möglichst viele eigene Teamspieler über bleiben.
Spielform	Abwurfspiel
Mitspieler/innen	Mindestens 4 Spieler pro Team, beliebige viele Teams
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Sie sollten werfen und fangen können.
Spielort	Halle
Spielfeld	Ganz Halle
Spielzeit	Das Spiel geht so lange, bis keine Gegner mehr über sind.
Spielmaterial	Schaumstoffball, Matten
Spielbeschreibung	Gespielt wird in der ganzen Halle. Es werden 3 Mannschaften gebildet. Jede Gruppe nimmt sich eine Turnmatte und legt sie dort ab, wo sie meint, dass es für den Spielverlauf günstig ist. Alle drei Teams spielen gegeneinander. Jedes Team soll sich nun die Bälle so geschickt zuwerfen, dass sie die gegnerischen Spieler abwirft. Jeder Spieler, der abgeworfen wurde, muss sich auf seine "Insel" zurückziehen (Turnmatte). Von hier aus kann man sich aber wieder befreien, indem man einen gegnerischen Spieler mit dem Ball abwirft. Gespielt wird solange, bis eine Mannschaft alle anderen Spieler auf die "Inseln" verbannt hat.
Variationsmöglichkeiten	Man kann auch auf Zeit spielen. Die Gruppe, die am Ende die wenigsten Spieler auf der eigenen "Insel" hat, ist Sieger. Sollte die Halle zu groß sein, so kann man auch in einem abgegrenzten Spielfeld (z.B. Basketballfeld) spielen. Es können auch zwei "Inseln" (Turnmatten) pro Mannschaft ausgelegt werden, auch die Anzahl der Bälle kann variiert werden.
Quelle	Selber in der Schule gespielt
Pädagogischer Kommentar	Man muss im Team spielen, sonst ist es kaum möglich alle Gegner auf die Inseln zu verbannen. Also fördert das Spiel die Teamfähigkeit.

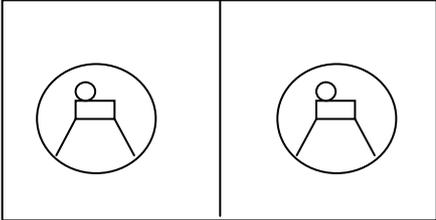
Name des Spiels	HOT- BALL
Spielidee	Es spielen 3 Teams á 3 Spieler. Jedes Team hat ein eigenes Feld und spielt gegen die Anderen. Ein Spieldurchgang dauert 7 Minuten. Nach den 7 Minuten wechseln die Teams die Felder (3 Durchgänge), so dass jedes Team am Ende des Spiels in jedem Feld gespielt hat. Das Ziel des Spiels ist möglichst viele Punkte zu erzielen.
Spielform	Rückschlagspiel
Mitspieler/innen	9 Spieler
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Volleyball
Spielort	Halle
Spielfeld	1 ½ Volleyballfelder
Spielmaterial	1 Volleyball, 2 Volleyballnetze
Spielbeschreibung	Die Grundregeln sind wie beim Volleyball. Es gilt ein Schmetterverbot. Der Ball darf den Boden und das Netz nicht berühren. Welches Team ins Netz spielt, bekommt einen Minuspunkt. Aufschlag hat immer das Team, das gepunktet hat. Der Aufschlag kann von überall aus dem Feld ausgeführt werden. Er muss jedoch von unten kommen. Die Punkte müssen genau mitgeschrieben werden. Nach den 3 Durchgängen werden die Punkte zusammengezogen und der Sieger ermittelt.
Zeichnung	
Praktische Tipps	<ul style="list-style-type: none"> - vereinfachte Volleyballregeln für Anfänger - für das Spiel braucht man ein wenig Übung
Variationsmöglichkeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Anzahl der Spieler ist variabel (2 – 6 Spieler je Team) - Zeit je Durchgang ist variabel - Spielgeräte wie z. B. <ul style="list-style-type: none"> Badmintonschläger+Federball Speckbretter+Gummiball Familyschläger+Schaumstoffball
Quelle	http://www.sportpaedagogik-online.de/readerrueckschlagspiele.pdf

Name des Spiels	ROLLBRETTBALL
Spielidee	Ähnlich dem Handballspiel jedoch sitzt die Hälfte der Mannschaft auf dem Rollbrettern und wird vom Partner gezogen, geschoben, ...
Spielform	Rollwurfspiel
Mitspieler/innen	2 Mannschaften mit je 6-10 Spielern
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Passen, Fangen, Werfen
Spielort	Halle, auf Eis, im Wasser (siehe Variation)
Spielfeld	Halbes Volleyballfeld,
Spielmaterial	Für die Hälfte der Teilnehmer Rollbretter, einen Softball
Spielbeschreibung	<p>Dieses Spiel hat Ähnlichkeit mit einem querfeldein gespielten Korbball ohne Dribbeln mit dem Unterschied, dass, sobald die beiden Teams gebildet wurden, die Hälfte der Spieler zu beiden Seiten auf kleinen Rollbrettern sitzt und die andere Hälfte ihre sitzenden Freunde herumschiebt:</p> <p>Nur die Spieler auf den Rollbrettern dürfen mit dem Ball spielen; und alle sitzenden Spieler eines Teams müssen den Ball berühren (d.h., er muss ihnen einmal zugespielt werden), bevor das Team versuchen kann, einen Punkt zu erzielen. Es sollten mindestens drei zunehmend schwierigere Geräte zum Erzielen von Punkten an beiden Enden des Spielfeldes angebracht sein. (z.B: Hula-Hoop-Reifen an einem Korbballring aufhängen / Netz über das Ende des Feldes spannen). Jeder Spieler kann dann seinen eigenen Schwierigkeitsgrad auswählen. Alle Tore zählen dieselbe Punktezahl für das Team. Die Partner können etwa alle vier Minuten auswechseln, wenn sie es wollen. Regelmäßiger Wechsel gewährleistet, dass niemand zu lange „schiebt“ oder auf dem Rollbrett sitzt. Durch die Rotation der „Schieber“ zwischen den Teams behält man die richtige Einstellung zum „Gewinnen“, indem man verhindert, dass sich die Teamidentität zu stark festigt.</p> <p>Statt den Rollbrettern kann man auch Dreiräder, Rollstühle, Karren oder Kartonschachteln benutzen.</p>
Praktische Tipps	Wenn der Spielraum die Größe einer normalen Turnhalle hat, können drei Spiele mit insgesamt sechzig Spielern gleichzeitig stattfinden. Wenn man pro Team mehr als fünf Paare hat, wird es auf der Spielfläche zu eng.
Variationsmöglichkeiten	Dieses Spiel macht auch Spaß auf dem Eis; der sitzende Partner rutscht auf flachen Plastikschüsseln über das Eis. Oder es kann in hüfttiefem Wasser gespielt werden, wobei ein Partner den anderen, der auf einem Surfbrett oder einer Luftmatratze sitzt, vorwärts schiebt.
Quelle	Orlick, T.(1985). Neue Kooperative Spiele: mehr als 200 konkurrenzfreie Spiele für Kinder und Erwachsene. Weinheim und Basel: Beltz Verlag
Pädagogischer Kommentar	Läufer sollten auf die Spielidee eingestimmt werden: „Ehrlich spielen und zählen ist das Schwierigste am Spiel!“. In der Regel jedoch bemühen sich die meisten um eine ehrliche Spielweise, so dass die roten Köpfe am Spielende meist eher von der Anstrengung als vom Ärger herrühren.

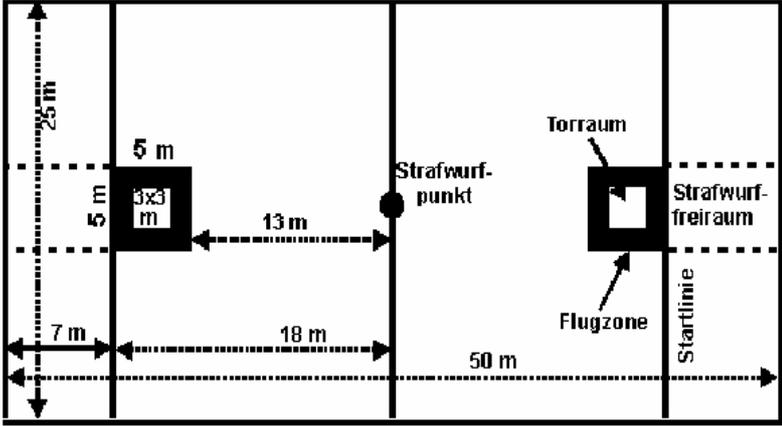
Name des Spiels	SCHÜLER-RUGBY
Spielidee	Eine einfache Rugbyversion ideal für Schüler
Spielform	z.B. Laufspiel, Abwurfspiel, Zielwurfspiel, Endzonenspiel, kleines Sportspiel
Mitspieler/innen	mind. 5 Spieler pro Mannschaft
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Erforderliche Voraussetzungen, geeignet für welche Altersgruppe
Spielort	Halle, Rasenplatz
Spielfeld	ungefähre Größe des Spielfeldes, z.B. halbes Volleyballfeld, ganzes Basketballfeld, Spielfeldmaße, ...
Spielzeit	erforderliche Spielzeit
Spielmaterial	2 Kästen, 2 Weichböden, 1 Ball, Mannschaftsleibchen o.ä.
Spielbeschreibung 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. 2. Eine Mannschaft besteht aus: 1 Mattenspieler, der sich nur auf der Matte bewegen darf und den Weg zum Kasten verhindern muss, mindestens 4 Feldspieler, die den Ball in die gegnerischen Malfelder tragen müssen. 3. Es gibt zwei Malfelder im gegnerischen Feld, wohin der Ball getragen werden muss: Die Weichbodenmatte (Wbm) und ein kleiner Kasten (K) hinter der Weichbodenmatte. Zwischen Wbm und K beträgt der Abstand ca. 2 Meter. 4. Wird der Ball auf der gegnerischen Matte abgelegt, erhält die angreifende Mannschaft 2 Punkte. Nur derjenige, der an der gestrichelten Linie im Ballbesitz ist, darf auf die Matte, und zwar auf der Seite, die der gestrichelten Linie zugewandt ist. 5. Wird der Ball in den dahinter liegenden Kasten gelegt, erhält die angreifende Mannschaft 5 Punkte. Dies will aber der Mattenspieler verhindern, indem er versucht, den Ball zu erhaschen und gegen die Rückwand zu werfen. Somit ist der Ball verbrannt. Der Angreifer darf nur die Matte auf der zur Wand zeigenden Seite verlassen.
Quelle	http://www.paedagogik.net/fundgrube/sportspiele/schuelerrugby.html

Name des Spiels	PYLONEN-FANGBALL
Spielidee	Vereinfachung eines Ball
Spielform	Ballspiel, Endzonenspiel
Mitspieler/innen	ab 6 Spieler
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Keine besonderen Voraussetzungen notwendig, geeignet für Altersgruppe: ab 6 Jahren (?) (ev. auch jünger)
Spielort	Halle, Freiplatz, Rasenplatz (In- & Outdoor)
Spielfeld	Größe des Spielfeldes: mindestens halbes Volleyballfeld
Spielzeit	10-30 Min. (sinnvoll)
Spielmaterial	„Verkehrshüttchen“ und diverse Bälle für Varianten
Spielbeschreibung	<p>Aufstellung: 2 Teams Spielfläche: 2 Ziellinien Erklärung: Regeln sind recht einfach: Der Ball darf nur mit dem „Hüttchen“ gefangen und geworfen werden. Das Ziel ist es einen Punkt zu erreichen, indem man den Ball hinter der Ziellinie fängt. Es ist nicht erlaubt im Ballbesitz zu gehen bzw. zu laufen.</p>
Zeichnung	
Praktische Tipps	<p>Wenig Regeln, die sind dafür einzuhalten. Man kann falls „Probleme“ auftreten, dann in Folge aus aktuellem Anlass neue Regeln mit der gesamten Gruppe formulieren.</p> <p>Praktischer Nutzen: Zum Üben der Übersicht beim Passen, sowie zum Lernen von kontrollierten Passen in einem Spielvorgang.</p>
Variationsmöglichkeiten	<p>Mit einem Tennisball (bzw. kleinen Bällen) ist das Fangen leichter, aber werfen muss man dann mit der Hand.</p> <p>Große Bälle sind schwerer zu fangen, da mehr Genauigkeit und je nach Gewicht des Balles, auch mehr Kraft notwendig ist.</p>
Pädagogischer Kommentar	<p>Das Spiel wird langsamer und somit auch kontrollierter.</p> <p>Mit dieser Variante besteht die Möglichkeit unterschiedliche Niveaus der Mitspieler auszugleichen! „Einzelkämpfer“ sehen nun die Notwendigkeit, sich mit ihren Kollegen koordinieren zu müssen.</p>

Name des Spiels	PYLONEN-FUSSBALL
Spielidee	Vereinfachung des normierten Fußballspieles
Spielform	Ballspiel, Endzonenspiel
Mitspieler/innen	ab 6 Spieler
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Keine besonderen Voraussetzungen notwendig, geeignet für Altersgruppe: ab 6 Jahren (?) (ev. auch jünger)
Spielort	Halle, Freiplatz, Rasenplatz (In- & Outdoor)
Spielfeld	Größe des Spielfeldes: mindestens halbes Volleyballfeld
Spielzeit	10-30 Min. (sinnvoll)
Spielmaterial	„Verkehrshüttchen“ und diverse Bälle für Varianten
Spielbeschreibung	<p>Aufstellung: 2 Teams Spielfläche: 2 Tore (bzw. Ziele) Erklärung: Regeln und Ziel, wie beim klassischen Fußball, jedoch darf hierbei der ball NUR mit dem Hüttchen, welches in den Händen/Hand getragen wird, gestoppt werden. In der gestoppten Position darf der Ballbesitzenden Person der Ball nicht weggenommen werden und dieser hat Zeit zum Überlegen. Es ist nicht erlaubt im Ballbesitz zu gehen bzw. zu laufen.</p>
Zeichnung	
Praktische Tipps	Wenig Regeln, die sind dafür einzuhalten. Man kann falls „Probleme“ auftreten, dann in Folge aus aktuellem Anlass neue Regeln mit der gesamten Gruppe formulieren. (So entstand auch die folgende Variante)
Variationsmöglichkeiten	<p>Variante: Falls die Ballbesitzende Personen stets zu stark bedrängt werden und dadurch keinen Freiraum mehr zum Weiterpassen haben wird folgende neue Regel hinzugefügt: Wenn die Ballbesitzende Person (sprich, sie haltet ihr Hüttchen auf den Ball) einen Spieler der gegnerischen Mannschaft in dieser Position berühren kann, so erhält sie einen Punkt (zählt wie ein erzieltes Tor).</p> <p>Hinweis: mit dieser Zusatzregel verhindert man ein „Gerangel“ und erlangt so den gewünschten und sinnvollen Sicherheitsabstand</p>
Pädagogischer Kommentar	<p>Für technisch weniger geübte Fußballer eine deutliche Vereinfachung gegenüber dem klassischen Fußball</p> <p>Mit dieser Variante des normierten Fußball-Spieles besteht die Möglichkeit unterschiedliche Niveaus der Mitspieler auszugleichen! „Einzelkämpfer“ sehen nun die Notwendigkeit sich mit ihren Kollegen zu koordinieren.</p> <p>Somit erhalten weniger versierte Fußball-Spieler die Chance gleichberechtigt mitzuspielen, da nicht alle motorischen Fertigkeiten und Kognitive Fähigkeiten zugleich bewältigen müssen.</p>

Name des Spiels	BOCKBALL
Spielidee	Durch geschicktes Zusammenspiel wird versucht in den Wurfkreis der gegnerischen Mannschaft zu gelangen um den Medizinball vom Bock zu schießen.
Spielform	Zielwurfspiel
Mitspieler/innen	8 -10 Mitspieler 2 Mannschaften
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Erforderliche Voraussetzungen sind das Werfen und Fangen
Spielort	Halle, Freiplatz, Rasenplatz etc.
Spielfeld	Volleyballfeld
Spielzeit	10 – 15 min.
Spielmaterial	Zwei Böcke, zwei Medizinbälle, ein Handball
Spielbeschreibung	Die Spieler werden in zwei Mannschaften eingeteilt, die sich in zwei Spielfeldhälften begeben. In der Mitte jeder Spielfeldhälfte wird ein Bock aufgestellt, auf den ein Medizinball gelegt wird. Die Böcke werden mit einem Wurfkreis (Radius ca. 3 m) umgeben. Es wird mit einem Handball nach den bekannten oder nach vereinbarten Handballregeln gespielt. Jede Mannschaft versucht, durch geschicktes Zusammenspiel an den Wurfkreis im gegnerischen Feld zu gelangen um den Medizinball vom Bock zu schießen. Fällt der Ball vom Bock herunter, so erhält die Mannschaft, die erfolgreich getroffen hat, einen Punkt.
Zeichnung	 <p>Das Diagramm zeigt zwei identische Spielfeldhälften nebeneinander. In jeder Hälfte befindet sich ein Bock (eine Plattform auf vier Beinen) in der Mitte. Um den Bock herum ist ein Kreis gezeichnet, der den Wurfkreis darstellt. In der Mitte jedes Feldes ist ein kleiner Kreis mit einem Spieler-Symbol (ein Kopf und ein Torso) dargestellt, was die Position der Spieler in jeder Mannschaft andeutet.</p>
Variationsmöglichkeiten	Innerhalb des Wurfkreises befindet sich ein Ballhüter, der die geworfenen Bälle abfangen soll, den Ball auf dem Bock aber nicht berühren darf
Quelle	Ketelhut, R. (1987). Spiele für Sport + Freizeit. Berlin: Weinmann
Pädagogischer Kommentar	<p>Der Wert des Ballspiels liegt sowohl in der Schulung der Wurf-, Fang-, Ziel- und Treffsicherheit als auch in der Ausbildung der Koordinationsfähigkeit, der Geschicklichkeit und des Reaktionsvermögens.</p> <p>Es wird eine Anpassung an die Mitspieler gefördert und der Gemeinschaftsgeist herangebildet und verstärkt.</p> <p>Dieses Spiel eignet sich auch als vorbereitendes Spiel für die großen Spiele (Bsp. Handball), da sie die elementaren Bewegungsformen, die für alle großen Ballspiele Voraussetzung sind, beinhalten.</p>

Name des Spiels	KING OF THE RING
Spielidee	Kleines Vorbereitungsspiel für große Ballspiele wie Handball oder Basketball im Zuge dessen das passen, fangen aber auch abfangen von Bällen geübt werden soll.
Spielform	Ballspiel, Passspiel
Mitspieler/innen	Mindestens 5
Voraussetzungen der Mitspieler/innen	Relativ sicheres Beherrschen des Werfens und Fangens
Spielort	In der Halle oder im Freien
Spielfeld	Je nach SpielerInnenanzahl unterschiedlich
Spielzeit	5-10 Minuten
Spielmaterial	Ball, Reifen
Spielbeschreibung	Der König steht in einem Reifen. Um ihn herum stehen die Angreifer in einem Abstand von ca. 3m zu ihm und 5m untereinander. Der Verteidiger muss die Angreifer, die versuchen, den Ball zum König zu schießen ständig beobachten und versuchen, den Ball abzuschlagen oder gar abzufangen. Der König darf nicht aus dem Reifen und die Schüsse der Angreifer dürfen nicht über Schulterhöhe sein. Die Angreifer dürfen sich nicht um den Reifen bewegen. Wenn ein Angreifer den Ball so zum König spielt, dass dieser ihn fangen kann, wechseln diese beiden Spieler Rolle und es gibt einen neuen König. Wenn der Verteidiger einen Ball erfolgreich abfängt, tauscht er Rolle mit dem Angreifer dessen Ball er gefangen hat.
Praktische Tipps	Es ist wichtig darauf hinzuweisen, dass die Angreifer sich nicht auf den König zubewegen dürfen, sondern immer relativ auf dem gleichen Platz bleiben sollten.
Variationsmöglichkeiten	Man kann dieses Spiel zur Übung auch mit der Schwächeren Hand bzw mit dem Fuß spielen.
Quelle	Wildhage, M. und Otten, E. „Praxis des bilingualen Unterrichts“. Berlin: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH. 2003. S. 164
Pädagogischer Kommentar	Die SchülerInnen können nicht nur das richtige Werfen und Fangen üben sondern lernen auch, einen Störfaktor (Verteidiger) auszuspielen und durch Taktik einen Treffer zu landen. Kooperation, Reaktion, Koordination und Ballgefühl werden gefördert. Man könnte im Anschluss erläutern, wie man den Verteidiger am besten taktisch ausspielt bzw. wie man als Verteidiger möglichst rasch reagiert und alle Angreifer im Auge behält.

Name des Spiels	JOKEIBA
Spielidee	Es geht darum, durch schnelles und gezieltes Passspiel den Ball so in die Nähe des generischen Torraumes zu befördern, dass er dort zum erfolgreichen Torversuch zugespielt werden kann.
Spielform	Wettkampfspiel
Mitspieler/innen	<p>Zu jeder Mannschaft gehören bis zu 10 Spielern von denen jeweils 5 auf dem Spielfeld sein müssen. Ein Wechsel ist jederzeit möglich, er erfolgt hinter der eigenen "Startlinie".</p> <p>Aus- und einwechselnder Spieler geben sich dabei AUF der Auslinie kurz die Hand. Wechselfehler ziehen eine "Zwei-Minuten-Strafe" nach sich - evtl. auch einen Strafwurf -, sofern dadurch für die andere Mannschaft ein deutlicher Nachteil beim Torversuch entsteht.</p> <p>Bei "SPassturnieren" empfiehlt es sich, in gemischten Mannschaften zu spielen, wobei jeweils NICHT MEHR ALS DREI MÄNNER (!) pro Mannschaft IM SPIEL sein dürfen.</p>
Spielort	Halle, Rasenplatz
Spielfeld	
Spielzeit	<p>Da dieses Spiel als "Wettkampfspiel" besonders in Turnierform geeignet erscheint ("SPassturnier" - Sport als Mittel zur Förderung des Gemeinschaftserlebnisses auf sportlich, spielerischem Gebiet), wäre eine Spielzeit von 2x7 min bis zu 2x15 min angebracht. Es ist aber auch jede andere Zeitregelung möglich. Der Seitenwechsel erfolgt dabei "fliegend".</p> <p>Die "Spieleröffnung" (s. Regel 3) zu Spielbeginn und nach dem Seitenwechsel vollzieht der Schiedsrichter selbständig, sobald die Turnierleitung die allgemeine Spielfreigabe erteilt hat. Dagegen werden beide Halbzeiten zentral von der Turnierleitung über Lautsprecher beendet.</p> <p>Nachspielzeiten gibt es nicht (Ausnahme: Ausführung eines noch in der Spielzeit verhängten "Strafwurfes").</p>
Spielmaterial	<p>Spielergerät und Namensgebung:</p> <p>Gespielt wird mit einem „American Football“ - der Eiform und des im Spiel häufig unkontrolliert "eiernden" Balles wegen daher auch der Name "JOKEIBA" = "JOKus EierBALL" bzw. "JOhn Köhlers EierBALL", oder nur "EIERBALL".</p> <p>Dieser Ball bietet den Reiz des Neuen/Unbekannten und durch seine Unberechenbarkeit beim Aufspringen auf den Boden eine nicht zu unterschätzende besondere Spielkomponente.</p>

Spielbeschreibung

Dabei sind **5 Hauptregeln** zu beachten:

1. Spielen nur mit den Händen, Ball nicht länger als 3 Sek. halten.
2. Keine aktive Bewegung mit Ball, also nicht mit dem Ball laufen oder springen; Abbremsen ist erlaubt.
3. Der Ballführer darf nicht - direkt - behindert werden; man muß zu ihm einen Abstand von 50 cm einhalten.
4. Die Torräume sind "Tabuzonen"; sie dürfen nicht berührt werden, außer zum Torversuch.
Also kein Durchlaufen oder "Drin-Stehen" erlaubt.
5. Erklärung des Torversuchs: Ein Spieler ohne Ball muss von außerhalb der "Flugzone" abspringen, den von einem Mitspieler zugeworfenen Ball in der Luft fangen und schließlich mit dem Ball unter Kontrolle in der "Landezone" mit zwei Kontakten aufkommen.

Spieleröffnung (Anstoß, Abwurf):

a) Anstoß:

Zu Spielbeginn stehen beide Mannschaften hinter ihren Startlinien. Auf Pfiff des Schiedsrichters sprinten sie zur Mitte, um in Ballbesitz zu kommen. Der Schiedsrichter wirft den Ball dabei möglichst so auf die Mittellinie, dass er (unberechenbar) dort vom Boden abspringt, bevor ihn der erste Spieler erreicht hat. Das Spiel ist damit frei. Nach dem Seitenwechsel wird ebenso verfahren.

b) Abwurf nach Torerfolg:

Nach einem Torerfolg erhält die Mannschaft, welche den Torerfolg gegen sich hat hinnehmen müssen, den Ball im eigenen "Strafwurffreiraum" zum "Abwurf". Hinter der eigenen Startlinie darf sich bis zum ersten Pass kein Gegenspieler aufhalten (s. hierzu auch Regel 5).

c) Abwurf nach "totem Ball":

Nach einem "toten Ball" erhält die Mannschaft, in deren Torraum oder Flugzone der Ball liegen geblieben ist, den Ball zum "Abwurf" im eigenen "Strafwurffreiraum". Dies gilt, sofern der Ball **unkontrolliert**, d.h. beim Kampf um den Ball (Torversuch - Angriffsspieler, Abwehrversuch - Abwehrspieler), in den Torraum geraten ist, egal ob ein Angriffs- oder Abwehrspieler ihn zuletzt berührt hat.
(Die Ausführung erfolgt ebenso, wie bei Pegel 3b, s. auch Regel 8).

d) Hat die abwehrende Mannschaft dagegen selbst den Ball kontrolliert und ihn OHNE BEDRÄNGNIS durch den Gegner in den Torraum rollen/fallen lassen (Passgeber und -fänger aus der Abwehrmannschaft), so erfolgt Einwurf für die angreifende Mannschaft von der Seitenauslinie (s. auch Regel 8).

4. Das Bewegen mit und ohne Ball (beachte dazu Regeln 10 u. 15):

Mit dem Ball (kontrolliert in der Hand) darf **nicht "AKTIV" gelaufen** werden (das Abbremsen aus dem Lauf ist erlaubt, ebenso das Bewegen und Drehen auf der Stelle ohne Raumgewinn zum eigenen Vorteil), anders ausgedrückt: Wer den Ball fängt, muss stehen bleiben.

Seinen Lauf ohne abzubremsen fortsetzen darf man, wenn man den Ball bereits weitergespielt hat, bevor ein Fuß zum ZWEITEN MAL DEN BODEN BERÜHRT (also Ballfangen im Sprung und Weiterspiel spätestens nach dem insgesamt ZWEITEN Bodenkontakt, also VOR dem ZWEITEN Aufsetzen des ERSTEN Fußes).

Ohne Ball darf man sich innerhalb des Spielfeldes jederzeit überallhin freilaufen und auch jederzeit überall angespielt werden - ausgenommen hiervon sind beide "Torraum" und "Flugzonen", welche NUR zum "Torversuch/Torabwehrversuch" betreten werden dürfen (s. Re. 7 u. 9). Der „freie Ball“ (vgl. Re 8) darf mit der flachen Hand **weggerollt** (nicht geführt) oder weg geschlagen werden, wenn er nicht kontrolliert werden kann/soll und nicht bereits kontrolliert wurde.

5. Das Spielen des Balles - Passen, Fangen/Stoppen, Haltezeiten - (beachte dazu auch Regeln 3, 8, 10, 12 u.15):

- a) Der Ball darf **nur mit der Hand** gespielt (d.h. gestoppt, gefangen, geworfen, geschlagen) werden, jeder Fußkontakt ist verboten.
- b) Der im Spiel befindliche Ball darf **höchstens 3 sec gehalten** (kontrolliert) werden, spätestens dann muss das Abspiel erfolgen.

6. Die "Unberührbarkeit" (beachte dazu auch Regeln 10 u.15):

"JOKEIBA" ist ein "körperloses" Spiel - d.h.: jegliches Berühren eines Gegenspielers mit dem Ziel einer Behinderung ist untersagt, ob dieser nun in Ballbesitz ist oder nicht.

Zu einem Gegner in Ballbesitz muss ein deutlich erkennbarer Abstand von mind. 50 cm eingehalten werden. (Bemessungsgrundlage hierzu ist der KÖRPER DES BALLFÜHRENDEN (d.h. Schulter bis Füße, nicht die ballführende Hand), sowie der nächste Körperteil DES ANGREIFERS, also AUCH die HAND. Der Ball, der beim Wurf die ausschwingende Hand VERLASSEN HAT, darf folglich - sofern dies 50 cm vom KÖRPER (s.o.) des Ballführers entfernt ist – direkt geblockt werden).

Umfassen (schon gar Klammern) eines Gegners ist sowohl von vorn wie auch von hinten verboten. Besonders das "in den Arm greifen" (hier vor allem von hinten) beim Wurfversuch ist gefährlich und wird daher mit Verwarnung und im Wiederholungsfall mit einer Zeitstrafe geahndet.

Ein "freier Ball" darf durch einen Hechtsprung in Besitz genommen werden, allerdings ist dabei ein Springen mit den Füllen voran wegen Gefährdung des Gegenspielers untersagt und wird im Wiederholungsfall - zusätzlich zum Freiwurf für den Gegner - mit einer Zeitstrafe geahndet.

Beim Kampf um einen "Freien Ball" kann es zu Körperberührungen kommen - wenn dabei die Aktion deutlich dem Ball gilt und sich nicht direkt gegen den Gegenspieler richtet, ist sie regelgerecht und das Spiel läuft weiter, andernfalls erfolgt Freiwurf - oder in besonderen Fällen Strafwurf (s. Regel 14) - für die benachteiligte Mannschaft (s. Regel 10). Ein von einem Spieler „kontrollierter Ball“ (s. Regel 8) darf nicht berührt, schon gar nicht weggeschlagen oder weggerissen werden.

"Raum—STAND—Sperrern", d.h. fest/ruhig an einer best. Stelle STEHEN (!) - bes. am äußeren Rand der Flugzone - sind erlaubt, das Ausbreiten von Armen oder Beinen zur Verbreiterung dieser Sperre, sowie das Sperrern eines - für den Spieler selbst - nicht mehr spielbaren Balles (z.B. nach Fallenlassen des vorher kontrollierten Balles) durch Abdrängen des Gegners ist jedoch regelwidrig.

Sperrern ohne Ball, d.h. einen Spieler auf seinem Weg zum Ball behindern ohne selbst diesen Ball spielen zu wollen, ist ebenfalls regelwidrig und daher untersagt.

7. Das Betreten des Torraumes (beachte dabei bes. Regel 15):

Torraum und Flugzone dürfen GRUNDSÄTZLICH nicht betreten werden, AUSSER ZUR LANDUNG NACH "Tor- oder Torabwehrversuch" im SPRUNG mit dem Ziel, einen zugespielten/erwarteten Ball in der Luft zu fangen oder weg zu schlagen. Nach der Landung müssen beide Räume sofort wieder verlassen werden. Das Spiel geht nahtlos weiter, wenn der Ball wieder/weiterhin "frei" ist (vgl. Regel 8). Betritt ein Spieler ohne Absicht den Torraum und verlässt ihn nach Bemerkung des Regelverstoßes sofort wieder in die Richtung aus der er kam, ohne sich dadurch einen Vorteil verschafft zu haben, so wird weitergespielt.

- a) Betritt ein Spieler der verteidigenden Mannschaft regelwidrig Torraum oder Flugzone und behindert damit direkt einen deutlich erkennbaren möglichen Torerfolg des Gegners, so erfolgt Strafwurf (s. Regel 12), bei Vergehen ohne direkte Behinderung eines möglichen Torerfolges wird auf Freiwurf für die angreifende Mannschaft entschieden (s. Regel 10).
- b) Werden Torraum oder Flugzone von der angreifenden Mannschaft regelwidrig betreten, dann erhalten die Verteidiger einen

Freiwurf/Abwurf (Bedingungen wie bei Regel 3b) aus dem eigenen Strafwurffreiraum zugesprochen, sofern ihnen dadurch ein Spielnachteil entstanden ist.

- c) Befindet sich ein Abwehrspieler (!) mit Ballkontrolle (z.B. Fangen bei Abwehrversuch und Landung im Torraum) im eigenen Torraum, so zählt dies als Torerfolg für die gegnerische Mannschaft.
- d) Landet/befindet sich irgendein (!) Spieler mit Ballkontrolle in der Flugzone, so erfolgt Freiwurf für den Gegner (Angreifer: von der Seiten-Auslinie, Verteidiger: aus dem Strafwurffreiraum).
- e) Wurde NACH!!! einem "Torraumfehler" der Ball zunächst zu einem anderen Spieler weitergespielt (also einem Spieler, der regelgerecht gelaufen war), so ist der Verstoß aufgehoben, und der Spieler, der den Torraum regelwidrig kreuzte, darf wieder angespielt werden.

8. "Freier Ball", toter Ball, kontrollierter Ball, "Ausball" (s. dazu auch Regeln 3 u. 5):

- a) Ein im Feld fliegender oder rollender Ball gilt als "freier Ball" und darf von jedem Spieler aufgenommen werden.
- b) Ein in Flugzone oder Torraum rollender oder liegender Ball gilt als "toter Ball" und darf nicht aufgenommen werden.
- c) Rollt der Ball aus Flugzone oder Torraum selbständig wieder heraus oder befindet er sich über diesen Flächen in der Luft, so gilt er (wieder) als "freier Ball" (s.o.).
- d) Bleibt der Ball in Flugzone oder Torraum ruhig liegen - also auf Dauer "toter Ball" – so erhält die verteidigende Mannschaft "Abwurf" (Ausnahme s. Regel 3d).
- e) Von einem "kontrollierten Ball" oder "Ballkontrolle" spricht man, wenn ein Spieler den Ball sicher in einer Hand/beiden Händen hält. Weder Spieler noch Ball dürfen jetzt von einem anderen Spieler berührt werden (s. auch Regel 6).
- f) Ablegen oder Hochwerfen, auch Verlieren eines bereits vorher "kontrollierten Balles" und erneutes Wiederaufnehmen, also ZWEIMALIGES "KONTROLLIEREN", ohne dass zwischenzeitlich ein anderer Spieler den Ball berührt hat, ist nicht gestattet.
- g) Überschreitet der Ball oder ein Spieler mit Ballkontrolle (als überschreiten gilt bereits, wenn sich NUR ein Körperteil AUSSERHALB des Spielfeldes befindet) die Auslinie, so ist auf "Ausball" und "Einwurf" für den Gegner an der Stelle des Überschreitens der Auslinie zu entscheiden. Ein Einwurf zugunsten der angreifenden Mannschaft auf der "Grundlinie" wird als "Eckball" ausgeführt.

9. Der Torversuch (beachte dazu auch Regeln 3 u. 8):

Um einen Torerfolg für sein Team zu erzielen, muss ein Spieler einen zugeworfenen BALL IM SPRUNG VON AUSSERHALB der Flugzone IN DER LUFT FANGEN und mit sicherer Ballkontrolle "IM GEGNERISCHEN TORRAUM LANDEN" (als erfolgreiche Versuche zählen:

2 Kontakte = beide Füße oder zwei andere beliebige Körperteile landen ZUNÄCHST IM Torraum ohne die Torraumlinie zu berühren.

1 Kontakt = der KONTROLLIERTE Ball berührt vor irgendeinem anderen Körperteil den Torraum). (Vorsicht vor Eigentoren.)

Fängt (kontrolliert) der Angriffsspieler beim Torversuch den Ball zu früh oder zu spät (vor dem Absprung bzw. nach der Landung), so ist der Torversuch ungültig. Es erfolgt Abwurf der verteidigenden Mannschaft aus dem Strafwurffreiraum.

Prallt der Ball beim korrekten Fang - oder Abwehrversuch (also in der Luft und ohne vorherige Kontrolle; s.o.) wieder aus Torraum und/oder Flugzone heraus, so ist er erneut "frei" für jedermann, also auch für den eben erfolglosen Fänger oder Abwehrspieler, sofern dieser vor der erneuten Ballberührung Torraum und Flugzone direkt weiterlaufend verlassen hatte.

10. Der Freiwurf (vgl. Regel 5c, beachte bes. Regel 15):

Erhält man einen Freiwurf auf Grund gegnerischen Regelverstoßes in seiner eigenen Spielfeldhälfte, dann wird er an der Stelle der Regelwidrigkeit ausgeführt. Wird einem ein Freiwurf in der gegnerischen Hälfte zugesprochen, so erfolgt er an der Seiten-Auslinie auf Höhe des Vergehens oder auf dem nächsten Punkt der Mittellinie, wenn diese näher ist.

11. Der Jump:

Greifen zwei Spieler gleichzeitig den Ball, so gibt es "JUMP" für diese beiden Spieler an der Stelle des Zwischenfalls. Die beiden Spieler versuchen dabei, den vom Schiedsrichter zwischen ihnen hochgeworfenen Ball im Sprung zu einem ihrer Mitspieler zu pritschen oder ihn selbst zu fangen. Alle anderen Spieler müssen von dieser Stelle mindestens 3 Meter weit entfernt sein.

12. Der Strafwurf:

a) Bei direkter Behinderung eines deutlich erkennbaren, erfolgsversprechenden Torversuchs der angreifenden Mannschaft durch eine Regelwidrigkeit seitens der Verteidiger wird ein Strafwurf verhängt. Beispiele hierfür sind: unerlaubtes "Berühren": Rempeln, Festhalten, falsches Sperren (vgl. Regel 6) des Passempfängers oder unerlaubtes Betreten des Torraumes (vgl. Regel 7a), evtl. auch falsches Wechseln (vgl. Regel 1) und Nicht-Einhalten des 50 cm-Abstandes gegenüber dem Passgeber.

b) Ausführungsbeschreibung: Beim Strafwurf steht der "Passempfänger" (der beim Torversuch zuvor behinderte Spieler) allein im Strafwurffreiraum, der "Passspieler" (welcher auch zuvor beim behinderten Torversuch den Pass gab) auf der Mittellinie am "Strafwurfpunkt". Der "Regelsünder" befindet sich auf der "Straflinie". Nach der Ballfreigabe durch den Schiedsrichter versucht der "Passspieler" dem "Passempfänger" den Ball zum erfolgreichen Torversuch zuzuwerfen. Der zwischen den beiden auf der Straflinie befindliche "Regelsünder" hat dabei die Möglichkeit, durch einen Sprung AUS DEM STAND diesen Pass zu unterbinden. Während der Ausführung des Strafwurfes darf sich zwischen Mittel- und Startlinie nur der "Regelsünder", im Strafwurffreiraum nur der "Passempfänger" aufhalten, auch muss der "Passspieler" ungehindert werfen können.

Nach erfolgtem Pass ist der Ball in dem Moment wieder frei - und damit auch wieder freies Bewegen für alle im ganzen Feld, (wie in Regel 4 beschrieben) zulässig - da der "Passempfänger"/"Regelsünder" den Ball oder dieser den Boden berührt hat. Die allgemeinen Spielregeln gelten wieder.

13. Die Zeitstrafen:

Bei "rüdem Spiel" oder wiederholt anderem unsportlichen und/oder regelwidrigem Verhalten liegt es im Ermessen des Schiedsrichters, nach evtl. einmaliger Verwarnung gegen den "Übeltäter" eine "ZWEI-MINUTEN-STRAFE" zu verhängen.

Bei sehr schwerem Verstoß kann ein Spieler für das ganze Spiel oder auch für das ganze weitere Turnier ausgeschlossen werden.

(Bei einem "SPassturnier", für das dieses Spiel vor allem entwickelt wurde, sollte so etwas aber eigentlich nicht notwendig sein und damit GAAANZ SELTEN, wenn überhaupt je vorkommen!)

14. Die Schiedsrichter:

Das "JOKEIBA"-Spiel sollte - wenn möglich - von zwei Schiedsrichtern geleitet werden. Dabei achtet der dem Torraum näher stehende "Torschiedsrichter" schwerpunktmäßig auf mit dem Torraum in Verbindung stehende Regelverstöße (bes.: Regeln 6 -9), während der "Feldschiedsrichter" besonders das Geschehen im Feld und um den Ball verfolgt, sich also verstärkt um technische Fehler kümmert.

	<p>15. Die Vorteilsbestimmung</p> <p>Bei allen Regelverstößen haben die Schiedsrichter die Möglichkeit, zugunsten der benachteiligten Mannschaft im gegebenen Fall Vorteil gelten zu lassen.</p> <p>Sollten Regelverstöße den Spielablauf nicht behindern und keine Nachteile oder Vorteile für den einen oder anderen zur Folge haben, so sollte der Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen, damit der Spielfluß erhalten bleibt.</p>
<p>Praktische Tipps</p>	<p>a) Das Spielfeld hat das auf der Skizze dargestellte Aussehen und wird wenn möglich auf einer Rasenfläche angelegt.</p> <p>(Bei Hallenspielen sollte die Hallenfläche so weit wie möglich ausgenutzt werden, wobei vor allem der Abstand der beiden Torräume zueinander der gleiche wie im Freiluftfeld sein sollte. Außerdem kann in der Halle mit Bande an allen vier Seiten gespielt werden.)</p> <p>b) Bei Hobby-, Senioren- oder Kindermannschaften kann es sinnvoll sein, den "Torraum" innerhalb der "Flugzone" (s. Skizze) so zu vergrößern (d.h. Verlängerung der inneren Seitenlinien), dass die "Flugzonen"-breite statt des EINEN Meters nur 50 cm oder noch weniger beträgt, um den zu "überfliegenden" Teil so zu verringern, dass sich damit die Erfolgsaussichten beim Torversuch für diese "Nichtleistungssportler" erhöhen.</p>
<p>Quelle</p>	<p>http://server1.nibis.ni.schule.de/~asver/fach/sport/spiel/jokei/jokeiba.pdf</p>
<p>Pädagogischer Kommentar</p>	<p>Das Spiel „JOKEIBA“ wurde ursprünglich als Wettkampfspiel für Kinder-Ferienfreizeiten entwickelt, um große Vorteile einzelner zu vermeiden, die – wenn Turniere in "ihrer" Sportart durchgeführt wurden - gegenüber den anderen überhaupt, und dann vor allem auch noch oft durch Einzelaktionen glänzten. Zudem dominierte hier überwiegend das Interesse der Jungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GEGEN diese einseitige Ausrichtung - also FÜR möglichst gleiche Chancen aller unter Berücksichtigung der Fähigkeiten und körperlichen Voraussetzungen von Jungen und Mädchen – sowie - GEGEN das „Einzelspiel“ - also FÜR die Notwendigkeit zum Zusammenspiel in der Mannschaft - und schließlich - GEGEN die Vorteile einzelner durch Vorerfahrung und gezieltes Training - also FÜR möglichst gleiche Voraussetzungen aller - wendet sich das Regelwerk dieses neuen Spiels. <p>Gleichzeitig wirbt es durch den „Reiz des Neuen“ und durch das - für europäische Verhältnisse - „exotische“ Spielgerät (American Football). Dennoch bleibt „JOKEIBA“ ein echtes „Wettkampf-Spiel“ und wird damit dem Wunsch nach sportlich spielerischem Leistungsvergleich gerecht. Wesentliche Vorteile des Jokeiba-Spiels als Freizeitspiel ergeben sich noch aus anderen Besonderheiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - So ist es auf jedem ausreichend großen Feld spielbar, der Bodenbelag ist dabei beliebig, er darf auch holperig und uneben sein. Auf Rasen spielt es sich allerdings am angenehmsten. - Nur wenige Ausrüstungsgegenstände - und vor allem keine fest installierten – sind notwendig, es genügen vier ausreichend lange Bänder, einige Nägel und ein Ball. Diese wenigen Dinge sind jederzeit und überallhin problemlos mitzuführen. Außerdem ist diese Spiel-ausrüstung kostengünstig. - Es gibt kaum Spezialisierungen, jeder spielt alles: Aufbau, Verteilung, Toranspiel, Torversuch, Abwehr. - Schließlich ist das Spiel ohne lange Erklärung für Menschen verschiedener Altersgruppen, verschiedener Größe, verschiedener Herkunft und unterschiedlicher Sportartzuneigung FAST SOFORT und mit nahezu gleichen Erfolgs- und Spaß- Chancen spielbar.

