

**SPIELESAMMLUNG**  
**FÜR**  
**(ROLLI -) KIDS**

**VON JENS NAUMANN**

# ERWÄRMUNG

## 1. LAUFSPIELE FREI IM RAUM

### Atomspiel

frei (vw, rw, anfersen) laufen zur Musik, bei Musikstopp in Gruppen sammeln, Gruppengröße wird vorgegeben. Gruppenszusammensetzung: frei, Lieblingssportart, Haarfarbe, Anfangsbuchstaben der Vornamen, T-Shirt-Farbe usw. Aufgaben: vorgegebene Bewegung nachahmen, Denkmalbau vorstrukturiert / unstrukturiert; 2 Teilnehmer → 2 Füße, 3 Hände; 3 Teilnehmer → 2 Füße, 4 Hände

### Feuer, Wasser, Sturm

Feuer → zum Notausgang laufen

Wasser → auf eine Bank o.ä. retten

Sturm → flach hinlegen o.ä.

### Der Plumpsack geht um

➤ Ein Sandsäckchen o.ä., evtl. Teppichfliesen

Die Kinder setzen oder stellen sich in einen Innenstirnkreis. Ein Kind geht als 'Plumpsack' um den Kreis herum und lässt das Sandsäckchen leise hinter einem Kind fallen. Dieses Kind hat nun die Aufgabe, hinter dem Plumpsack herzulaufen und ihn abzuschlagen. Der Plumpsack wiederum versucht, den Platz des Fängers zu erreichen. Der Verlierer ist neuer 'Plumpsack'. Das Spiel kann durch einen Vers wie z.B.: "Dreht euch nicht um, der Plumpsack geht um! Er geht um den Kreis, dass niemand es weiß" begleitet werden.

### Komm mit - lauf weg

Alle stehen im Kreis und ein Kind läuft außen herum. Wenn es jemanden antickt, muss der bei „Komm mit“ in dieselbe Richtung und bei „Lauf weg“ in die entgegengesetzte Richtung um den Kreis laufen. Wer erreicht zuerst den freien Platz? Variante: Kinder stehen in Gruppen zusammen, es läuft immer die ganze Gruppe. Wer zuletzt ankommt, ist Fänger.

### Musikstop mit Zusatzaufgaben

Berühre etwas aus z.B. Holz! Fortbewegungsart ändern.

### Ampel-Spiel

Material: grüne, gelbe und rote Karte

Wenn die Lehrerin die grüne Karte hoch hält, bewegen sich alle Kinder schnell durch die Halle. Bei der gelben Karte bewegen sie sich langsamer und bei der roten Karte müssen sie stehen bleiben. Dann sagt die Lehrerin die neue Fortbewegungsart.

### **Wechselt das Bäumelein**

➤ Pro Kind ein Reifen (eventuell farbig sortiert), Tambourin

Die Reifen werden in der Halle ausgelegt. Jedes Kind sucht sich eine Insel.

Spielideen:

→ die Kinder verlassen ihren Reifen und

- kehren in ihre Reifen zurück
- suchen sich andere Reifen
- suchen sich einen Reifen in der selben / in einer anderen Farbe
- teilen sich einen Reifen mit einer Partnerin / einem Partner

→ ein Kind 'leitet' den ersten Spieldurchgang; es ist ein Reifen weniger vorhanden, als Kinder im Spiel sind; das Kind, das nach dem Wechsel keinen Reifen erwischt, darf das Tambourin schlagen und somit Start und Ende des neuen Durchganges bestimmen

→ jedes Kind hat einen Reifen; die Anzahl der Reifen wird nach jedem Durchgang reduziert; bis zu wie vielen Reifen schafft die Klasse es, so zusammenzurücken, dass alle Platz auf einer Insel finden?

### **Der Obstkorb fällt um**

Jedes Kind bekommt eine Obstsorte genannt. Es wechseln z.B. nur die „Erdbeeren“. Bei „Der Obstkorb fällt um!“ müssen alle sich einen neuen Reifen suchen.

## **2. FANGSPIELE MIT FESTGELEGTER BEWEGUNGSRICHTUNG**

### **Brückenwächter**

➤ evtl. Materialien um die Brücke zu kennzeichnen

Ein Kind bewacht die Brücke und verhindert, dass sie von den anderen Kindern überquert wird.

### **Fischer, Fischer**

„Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“ „1000 Meter tief!“ „Wie kommt man darüber?“ „Zähneputzen!“

### **Schwarz / Weiß**

➤ evtl. eine Karte, die auf der einen Seite weiß und auf der anderen schwarz ist; Hilfsmittel nach Bedarf

Zwei gleichstarke Mannschaften liegen sich bäuchlings in einer Entfernung von ca. 2 m in der Hallenmitte gegenüber. Eine Gruppe ist Schwarz, die andere Weiß. Die Lehrerin zeigt oder benennt nun eine Farbe. Ruft sie beispielsweise "Schwarz", so muss die Gruppe der Schwarzen die Weißen fangen. Diese wiederum versuchen, sich in das vorher vereinbarte Freimal zu retten. Kann man auch in eine Geschichte einbetten.

### **Großmutter / Jäger / Wolf**

Zwei Gruppen stehen sich an der Mittellinie gegenüber. Jede überlegt sich heimlich, ob sie Großmutter, Jäger oder Wolf sein wollen. Auf Signal sagen sie, was sie sich überlegt haben. Dann fangen die Jäger die Wölfe, die Großmutter die Jäger und die Wölfe die Großmütter. Evtl. auch nur pantomimisch darstellen.

### **Insel-Ticken mit Krokodil**

Material: 2 Weichbodenmatten

Zwei Weichbodenmatten liegen in der Halle. Alle Kinder und die Lehrerin sitzen auf einer Matte. Dahinter liegt ein Krokodil. Die Lehrerin erzählt eine Geschichte: „Wir sitzen auf einer Insel ...“ Bei dem Wort „Krokodil“ müssen alle Kinder zur anderen Weichbodenmatte laufen und das Krokodil versucht sie zu ticken. Die Kinder, die getickt wurden, werden auch zum Krokodil. Die Krokodile dürfen nicht über die Matten laufen.

## **3. FANGSPIELE MIT FESTGELEGTER BEWEGUNGSRICHTUNG UND BESCHÜTZERN**

### **Fee und Zauberer**

Die beiden gegenüberliegenden Stirnseiten des Spielfeldes bilden die Freimale. Die Zauberer ( Fänger ) und die übrigen Spieler stehen sich auf beiden Stirnseiten des Spielfeldes gegenüber. Aus der Spielergruppe wird in geheimer Beratung ein Fee ernannt, die von den Zauberern während des gesamten Spieles verborgen gehalten werden soll. Die Spieler laufen die vereinbarte Anzahl von Durchgängen von einer Seite zur anderen und versuchen, ihre Fee vor den Zauberern zu beschützen.

## **4. FANGSPIELE FREI IM RAUM**

### **Elefantenfangen**

?

### **Krokodil-Tick mit Baby-Krokodil**

Ein Krokodil fängt. Wer getickt wurde, wird zum Baby-Krokodil, muss kriechen (einen Fuß auf einer Teppichfliese haben) und tickt mit.

### **Ketten-Tick**

Wer getickt wurde, fasst den Fänger an und sie fangen dann zu zweit. Sobald vier Kinder eine Kette bilden, wird halbiert.

### **Unbekannten-Tick**

Alle sitzen mit geschlossenen Augen im Kreis. Der Lehrer tippt einen Schüler an, der zum Fänger wird. Auf ein Signal öffnen alle die Augen, laufen auseinander und der Fänger fängt.

### **Schlangen-Fangen**

Kinder bilden eine Schlange, indem sie sich an den Schultern festhalten. Der Schlangenkopf (erstes Kind) versucht den Schlangenschwanz (letztes Kind) zu fangen, ohne dass die Schlange abreißt. (je länger die Schlange desto schwerer)

### **Hase im Kohl**

Alle sitzen, ein Fänger, ein Hase. Wird der Hase getickt, wechseln die Rollen. Hase kann sich hinter ein anderes Kind setzen, dieses wird dann zum Fänger. „Immer der, der aufsteht, ist Fänger!“ Variante: Es sitzen immer zwei nebeneinander, Hase setzt sich daneben, Kind auf der anderen Seite läuft los und wird Fänger. Achtung: Es kommen ggf. nicht alle dran. Evtl. zu schnell als Aufwärm-spiel (sprinten).

## **5. FANGSPIELE FREI IM RAUM MIT SICH SELBST BEFREIEN**

### **Spielbank**

➤ 2 – 4 Würfel, 2 – 4 Bänke o.ä.

Eine bestimmte Anzahl von Fängern versucht, das Spielfeld 'leer zu ticken'. Die Kinder, die getickt wurden haben die Möglichkeit, ein Mal zu würfeln und sich mit der zuvor vereinbarten Befreiungszahl wieder zu befreien. Misslingt dies, muss gewartet werden, bis einer der nächsten Gefangenen die Befreiungszahl würfelt. Wird die Befreiungszahl gewürfelt, sind alle Gefangenen wieder frei!

### **Wäscheklammernfangen**

?

## **6. FANGSPIELE FREI IM RAUM MIT BEFREIEN DURCH MIT-SPIELER**

### **Brücken-Tick**

Wer getickt wurde, macht eine Brücke und kann erlöst werden, indem ein anderer hindurch kriecht. Variation: Brücke zu zweit machen.

### **Spiegelbild**

Getickte Kinder können befreit werden, indem sich ein anderes Kind spiegelbildlich davor stellt.

### **Hexen-Tick mit Fee**

Eine (oder zwei) Hexen ticken. Wer getickt wurde, bleibt stehen. Es gibt eine Fee, die vorher bestimmt wurde, die die getickten Kinder erlösen kann. Die Hexe weiß nicht, wer es ist. Wird die Fee getickt, fallen alle auf den Boden und das Spiel ist vorbei.

### **Der Reifenstecher**

Der böse (ist ja kriminell!) Reifenstecher tickt. Wer getickt wurde, geht mit einem hörbaren Ausatmen in die Hocke. Er kann wieder erlöst werden, wenn ein anderes Kind dreimal durch ein imaginäres Ventil Luft in das Kind pustet.

### **Affenkrankenhaus**

Getickte Kinder legen sich auf den Rücken, min. 2 andere Kinder transportieren den Getickten ab und bringen ihn ins Krankenhaus (Weichboden). Retter dürfen nicht getickt werden. Variante: Sanitäter-Rollen vergeben (evtl. mit Rollbrett) Diese dürfen nicht getickt werden. Vorsicht: Sicherstellen, dass das Tragen funktioniert, ggf. vorher üben/besprechen.

### **Bruder/Schwester hilf**

Kinder können verhindern, getickt zu werden, indem sie sich zu zweit an der Hand fassen.

### **Glücksball/Rettungsring**

Kind mit Ring oder Ball kann nicht getickt werden. Ticken des Mitspielers durch gezieltes Passen verhindern.

## **7. WEITERE AUFWÄRMSPIELE**

### **Löwenjagd**

Kinder stehen/knien im Kreis. Text: Wir gehen jetzt auf Löwenjagd und haben keine Angst ... (siehe Handreichungen, individ. Text möglich). Kinder schlagen sich dabei mit der flachen Hand auf die Oberschenkel und unterstützen die im Text genannten Bewegungen mit den Armen.

### **Pferderennen**

Wie Löwenjagd. Mit Sprüngen, Kurven, Holzbrücke, Wassergraben, Journalisten, Pommesbude etc.

### **Schlittenfahrt**

Kinder sitzen hintereinander, vorderstes Kind ist Pilot. Kurven fahren, Buckelpiste usw.

### **Roboter und Programmierer**

1 Programmierer, 2 Roboter. Roboter starten Rücken an Rücken, laufen los. Programmierer steuert durch Antippen der Schulter jeweils um eine  $\frac{1}{4}$ -Drehung. Ziel: Roboter zusammenführen, nicht gegen die Wand laufen lassen. Wichtig: gleiches Lauftempo, gerade laufen. Vorübung: nur auf Linien gehen.

# HAUPTTEIL

## „Pommes“-Bewegungsspiel

Material: Tamburin, Bälle, Springseile, Langbänke, Mattenbahn

Ähnlich wie „Feuer, Wasser, Erde“

Alle Kinder laufen frei durch die Halle. Ertönt das Tamburin, laufen sie zum „Händewaschen“ in eine vereinbarte Ecke. Wer zuerst dort ist, ruft: „Was essen wir heute?“ Die Lehrerin antwortet und die Kinder führen folgendes aus:

Pommes: Rollen um die Längsachse auf der Mattenbahn

Knödel: Bälle auf der Stelle prellen

Hamburger: Je 2 Kinder legen sich übereinander auf dem Bauch auf die Langbänke

Popcorn: freies Hüpfen durch die Halle

Hähnchen: Schneidersitz in der Mitte der Halle

Spagetti: Springseile

Ruft die Lehrerin „Abwaschen!“ werden alle Bälle oder Seile aufgeräumt und das Spiel beginnt von vorn.

## Abwurfspiel (Ballspiel)

Gespielt wird in der gesamten Halle.

Zwei bis sechs Schüler (je nach Gruppenstärke) werden zu Beginn des Spiels ausgewählt und erhalten jeweils ein Parteiband. Durch geschicktes Zupassen der Softbälle versuchen sie, die weglaufernden Spieler abzuwerfen.

Alle Schüler, die von einem Softball abgetroffen wurden, erhalten vom Spielleiter (z. B. Lehrer) ebenfalls ein Parteiband und gehören ab sofort zur Mannschaft der Jäger.

Fängt ein Spieler den Ball korrekt mit beiden Händen, so darf er den Ball auf den Boden legen und gilt als nicht abgetroffen.

## Bälle raus! (Ballspiel)

Gespielt wird in der gesamten Halle oder in einem Drittel der Halle. In der Mitte des Spielfeldes wird - aus 4 umgelegten Bänken - ein Ballreservoir aufgebaut, in welches alle Bälle gelegt werden.

3 bis 5 Spieler werden nun vom Spielleiter ausgesucht und müssen versuchen - so schnell wie möglich - die Bälle aus dem Reservoir herauszuwerfen.

Alle anderen Spieler versuchen, die Bälle wieder einzusammeln und in das Ballreservoir zurückzulegen.

Wenn sich kein einziger Ball mehr im Reservoir befindet, stoppt der Spielleiter die Zeit und eine andere Gruppe ist an der Reihe.

Die Gruppe, welche am schnellsten die Aufgabe bewältigt hat, gilt als Siegermannschaft.

**Hinweis:**



Die Anzahl der Bälle im Reservoir richtet sich nach der Gruppenstärke. Hier sollte man etwas experimentieren.

### **Brettball (Ballspiel)**

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf einem Basketballfeld.

Jede Mannschaft versucht - durch geschicktes Zuspiel - ,den Volleyball gegen das gegnerische Basketballbrett zu werfen.

Fällt der abprallende Ball auf den Boden, hat die Mannschaft einen Punkt erzielt.

Wird jedoch der Ball von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft gefangen bevor er zu Boden fällt, so gibt es keinen Punkt und das Spiel geht sofort weiter.

Nach einem Punktgewinn erhält die gegnerische Mannschaft den Ball und bringt ihn hinter der eigenen Grundlinie ins Spiel.

### **Dribbelfänger (Ballspiel)**

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.

#### ***Hinweis:***

Optimal wäre es, wenn man 2 bis 3 Bälle weniger als Schüler einsetzt. Dadurch können am Ende des Spiels die Gewinner besser ermittelt werden.

### **Gefängnispiel (Fangspiel)**

Gespielt wird in einem Hallendrittel mit zwei Mannschaften zu je 7 (oder mehr) Spielern. Die Weichbodenmatte wird in die Hallenmitte gelegt.

Eine Mannschaft, die "Gefängniswärter", postiert sich um die Matte und hat zum einen die Aufgabe, die Matte, "das Gefängnis", zu verteidigen und zum anderen die gegnerischen Spieler, die "Flüchtlinge", abzuschlagen. Die abgeschlagenen Spieler begeben sich sofort auf die Matte, in der Hoffnung, von ihren noch freien Mitspielern freigeschlagen zu werden, die ihrerseits aufpassen müssen, nicht von den Gefängniswärtern gefangengenommen zu werden.

### **Kopfballspiel (Ballspiel)**

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander Handball auf einem Handballfeld oder auf einem vergleichbaren Kleinfeld mit zwei Toren. Es darf nicht gedribbelt werden, das heißt, die Spieler dürfen nur ohne Ball laufen. Tore dürfen nur mit dem Kopf und auf Vorlage eines Mitspielers erzielt werden. Im Torraum darf der Ball von beiden Mannschaften nicht mehr mit der Hand, sondern nur noch mit dem Kopf gespielt werden.

### Korblegerwettbewerb (Ballspiel)

Auf Kommando dribbeln die ersten Spieler zum Korb und schließen mit Korbleger ab. Nach eigenem Rebound wird der Ball bei Korberfolg zum Kasten der gegnerischen Mannschaft gedribbelt und dort abgelegt, bei erfolglosem Korbleger wird er zurück zur eigenen Gruppe gebracht. Welcher Kasten ist zuerst leer bzw. welche Mannschaft hat nach 8 min weniger Bälle?

### Rettungsball (Rettungsring)

Zu Beginn des Spiels werden zwei Fänger ausgewählt. Die Fänger werden durch Schirmmützen oder Halstücher kenntlich gemacht. Aufgabe von jedem Fänger ist es, einen Mitspieler abzuschlagen, um dann mit diesem die Rolle tauschen zu können. Wer sich im Besitz eines Balles (Ringes) befindet, kann nicht abgeschlagen werden. Durch geschicktes Zuspielen versuchen die Spieler, möglichst lange dem Zugriff der Fänger zu entkommen. Das Spielfeld muß klar begrenzt sein, damit die Spieler nicht weit weglaufen können, sondern sich nur gegenseitig durch Zuwerfen der Bälle (Ringe) retten können.

#### **Variante:**

Durch Wegnehmen oder Hinzufügen einzelner Bälle (Ringe) kann den Fängern das Leben leichter oder schwerer gemacht werden.

Aus: Gilsdorf/Kistner. Kooperative Abenteuerspiele

### Sechs-Tage-Gennen (Laufspiel)

In der Halle werden sternförmig 4, 5 oder 6 Bänke aufgestellt (je nach Anzahl der Mannschaften). Um die Bänke herum muss genug Platz sein, damit die Schüler ungehindert um die Bänke laufen können.

Nun werden möglichst gleichstarke Mannschaften gebildet.

Alle Spieler einer Mannschaft setzen sich jeweils auf eine Bank. In jeder Gruppe wird ein Kapitän bestimmt, der für die gesamte Mannschaft die Runden zählt.

**Die erste Aufgabe lautet:** Versucht in 10 min. (auch 12 oder 15 min. möglich) so viel Runden wie möglich - **dribbelnd mit einem Basketball** - um die Bänke zu laufen.

Die Schüler dürfen sich innerhalb der Mannschaften je nach Leistungsvermögen ablösen. Dies bedeutet z. B., dass ein sehr sportlicher Schüler auch zwei oder sogar drei Runden hintereinander laufen darf. Leistungsschwächere Kinder hingegen absolvieren jeweils nur eine Runde.

**Die zweite Aufgabe lautet:** Versucht in 5 min. (auch 6 oder 8 min. möglich) so viel Runden wie möglich - **mit einem Staffelstab** - um die Bänke zu rennen.

Auch hier dürfen sich die Schüler den Stab entweder nach jeder Runde oder nach jeder zweiten bzw. dritten Runde übergeben.

### **Squash-Handball** (anspruchsvolles Ballspiel)

Zwei Mannschaften spielen nach Handballregeln gegeneinander. Ein Punkt ist erzielt, wenn der Ball zuerst auf dem Boden, dann an der Wand und wieder auf dem Boden aufprellt. Die abwehrende Gruppe versucht den Ball natürlich vor dem zweiten Bodenkontakt zu fangen. Nur berühren reicht nicht, dies gibt ebenfalls einen Punkt. Kommt der Ball außerhalb des Spielfeldes auf, dann zählt der Punkt nicht. Spielzeit mindestens 5 Minuten. Bei großen Gruppen Halle quer teilen und mit vier Mannschaften spielen:

#### ***Varianten, methodische Hinweise:***

Das Spiel fördert kreatives Verhalten sowohl bei der Wurf- als auch bei der Abwehrpartei. Es kann ebenfalls in einer Handballspielreihe oder als Abschlussspiel eingesetzt werden. Zur Förderung des Zusammenspiels kann das Prellen auch verboten werden.

### **Torwartbasketball** (anspruchsvolles Ballspiel)

Die Schüler spielen in zwei Mannschaften gegeneinander auf einem Basketballfeld.

Das Ziel des Spiels ist es, den Ball durch geschicktes Dribbeln und Zupassen vor den gegnerischen Korb zu bringen, um ihn dort zu einem eigenen Mitspieler zu passen. Dieser Mitspieler steht auf einem kleinen Kasten und darf, nachdem er den Ball korrekt gefangen hat, ungehindert auf den Korb werfen. Geht der Ball in den Korb, so wechselt er seine Position mit dem Schüler, der ihm den Ball zugespült hat.

#### ***Variante:***

Der Spieler auf dem Kasten darf, nachdem er den Ball korrekt gefangen hat, vom Kasten steigen, und ungehindert einen Korbleger ausführen.

### **Mondball**

#### ***Beschreibung des Spiels:***

Aufgabe der Gruppe bei diesem Spiel ist es, den aufgeblasenen Wasserball so oft wie möglich hoch (Richtung Mond) in die Luft zu spielen, bis er dann auf dem Boden landet. Kein Spieler darf den Ball zweimal hintereinander berühren. Jeder Ballkontakt wird als Punkt gezählt.

#### ***Variante A:***

Der erste Spieler darf den Ball erst dann wieder spielen, wenn alle übrigen Mitspieler ihn auch jeweils einmal gespielt haben. Die Spielübersicht wird verbessert, wenn sich jeder auf den Boden setzt, der den Ball in diesem Durchgang bereits einmal gespielt hat. Gezählt werden jetzt nicht mehr die Ballkontakte, sondern die Anzahl der Runden, in denen die Gruppe es geschafft hat, den Ball einmal von jedem spielen zu lassen, bevor der Ball den Boden berührt hat.

### **Variante B:**

Auch hier darf der Ball erst dann wieder von einem Spieler berührt werden, wenn alle anderen ihn einmal gespielt haben. Darüber hinaus muß er jetzt über eine bestimmte Strecke befördert werden, z.B. von einem Ende der Turnhalle zum anderen. Jede Bodenberührung hat einen erneuten Start vom Ausgangspunkt zur Folge.

### **Kommentar:**

Mondball ist ein hervorragendes Spiel zur Unterstützung und Entwicklung von Kooperation und Reaktionsschnelligkeit. Das Spiel wird dann spannend, wenn die Gruppe versucht, ihr letztes Spielergebnis zu verbessern. Die Variante A ist bereits deutlich anspruchsvoller als die Normalfassung. Variante B ist nur mit sehr hohem Einsatz und sehr guter Planung zu lösen.

Aus: Gilsdorf/Kistner. Kooperative Abenteuerspiele

### **Zehnerball (Ballspiel)**

Die Mitspieler werden gleichmäßig in zwei Mannschaften aufgeteilt. Aufgabe der beginnenden Gruppe ist es nun, sich den Ball 10mal so zuzuspielen, daß ihn kein Mitglied der anderen Mannschaft berührt. Geschieht dies doch, so hat diese Gruppe nun die Möglichkeit, ihr Glück zu versuchen und sich den Ball 10mal zuzuspielen. Keiner darf den Ball an die Person zurückspielen, von der er den Ball erhalten hat. Das Berühren der anderen Spieler ist nicht erlaubt. Ausnahme: Der Spieler, der gerade den Ball hat, darf von der gegnerischen Mannschaft abgeschlagen werden. Er muß dann innerhalb von 3 Sekunden den Ball abspielen, sonst geht dieser an die andere Mannschaft. Der Ball darf niemandem weggerissen werden!

### **Variante A:**

Bei jüngeren Spielern reichen bereits sieben oder acht Ballwechsel.

### **Variante B:**

Bei einem längeren Spiel kann für jede gelungene Sequenz (7 bis 10mal abgeben) ein Punkt verteilt werden. Das Spiel geht dann beispielsweise bis fünf Punkte.

Aus: Gilsdorf/Kistner. Kooperative Abenteuerspiele

### **Linienball (Medizinballspiel)**

2 Mannschaften (je 5 - 8 Spieler) spielen auf einem ca. 15 mal 30 m großen Spielfeld gegeneinander.

Um Punkte zu erzielen, muß die angreifende Mannschaft den Medizinball hinter der Grundlinie des Gegners ablegen. Durchbrüche an der eigenen Grundlinie müssen verhindert werden. Der Ball darf getragen, geworfen und gerollt werden.

Das Spiel mit dem Fuß ist nicht gestattet.

Nur hinter der gegnerischen Linie abgelegte Bälle gelten als Tore.

Wird der Ball über die Linie gerollt oder geworfen, erhält der Gegner einen Freiwurf an dieser Stelle. Das gleiche gilt bei Ausbällen und bei Foulspiel. Der

Spieler mit dem Ball darf nicht gehalten, umklammert oder angerempelt werden. Unübersichtliche Situationen werden durch einen Hochball geklärt.

**Hinweis:**

Der Spielleiter sollte in diesem Spiel besonders auf eine faire Spielweise achten.

**Touch-Down** (Ballspiel)

2 Mannschaften spielen gegeneinander in der gesamten Halle oder in einem Drittel der Halle.

Die Spieler versuchen durch geschicktes Zupassen und Dribbeln, den Ball in die gegnerische Spielfeldhälfte zu befördern.

Ein Punkt wird erzielt, wenn es einem Spieler gelingt, sich mit dem Ball auf der gegnerischen Weichbodenmatte fallen zu lassen.

Das Spiel geht auch hinter der Weichbodenmatte weiter!

Ein Punkt ist nur dann korrekt erzielt, wenn der Spieler den Ball vor der Matte fängt und erst dann auf den Weichboden springt.

Nach einem Punktgewinn wird der Ball unverzüglich an die gegnerische Mannschaft abgeben, die ihrerseits den Spielball - von der Matte aus - erneut ins Spiel bringen muß.

**Hinweis:**

Gespielt wird nach den Handballregeln.

**Variante A:**

Um das Spiel noch schneller zu gestalten, kann auch ohne Seitenaus gespielt werden.

**Grätschball** (Ballspiel)

Gespielt wird auf einem Handballfeld ohne Torwart.

Durch geschicktes Passen und Dribbeln versuchen die Spieler, in die gegnerische Spielfeldhälfte zu kommen. Ein Tor wird erzielt, wenn es einem Spieler gelingt, von außerhalb des Torraumes den Ball rückwärts durch die eigenen gegrätschten Beine in das Tor zu werfen. Erlaubt sind Würfe mit einer oder mit beiden Händen.

**Hinweis:**

Gespielt wird nach den Handballregeln.

**Schuh-Hockey** (Ballspiel)

Zwei Bänke werden umgekippt. Die Sitzfläche ist das Tor. Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jeder zieht sich einen Schuh aus, den er als Schläger benutzt (auch der Torwart). Macht unheimlich Spaß!

### **Wo ist das Tor?** (Ballspiel)

#### ***Beschreibung des Spiels:***

Gespielt wird in der gesamten Halle.

Zwei bis sechs Schüler (je nach Gruppenstärke) werden zu Beginn des Spiels ausgewählt und erhalten jeweils ein Parteiband. Durch geschicktes Zupassen der Softbälle versuchen sie, die weglaufernden Spieler abzuwerfen.

Alle Schüler, die von einem Softball abgetroffen wurden, erhalten vom Spielleiter (z. B. Lehrer) ebenfalls ein Parteiband und gehören ab sofort zur Mannschaft der Jäger.

Fängt ein Spieler den Ball korrekt mit beiden Händen, so darf er den Ball auf den Boden legen und gilt als nicht abgetroffen.

### **Tchouk-Ball** (Ballspiel)

Gespielt wird in der gesamten Halle. Die zwei Turnkästen werden auf die Freiwurflinien des Basketballfeldes gestellt. Schräg an die Kästen gelehnt stellt man die Sprungbretter auf.

Die Spieler passen sich den Ball innerhalb der eigenen Mannschaft zu und versuchen, den Ball - von außerhalb der Korbzone - gegen das schräg aufgestellte Sprungbrett zu werfen.

Fällt der abprallende Ball außerhalb der Korbzone auf den Boden, hat die Mannschaft einen Punkt erzielt.

Wird jedoch der Ball von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft gefangen bevor er zu Boden fällt, so gibt es keinen Punkt und das Spiel geht sofort weiter.

Nach einem Punktgewinn wird der Ball unverzüglich an die gegnerische Mannschaft abgegeben, die dann den Spielball - aus der eigenen Korbzone heraus - neu ins Spiel bringen muß.

#### ***Hinweis:***

Die Spieler dürfen weder in der eigenen Spielfeldhälfte noch beim Gegner die Korbzone des Basketballfeldes betreten.

#### ***Variante A:***

Um das Spiel schneller zu gestalten, kann auch ohne Seitenaus gespielt werden.

# **ABSCHLUSS**

## **Rübenziehen**

Alle Kinder liegen im Kreis auf dem Bauch und halten sich an den Händen. Der Lehrer (oder auch Schüler) versuchen, einzelne Kinder herauszuziehen, die sich natürlich stark festhalten. Wer herausgezogen wurde, darf sich umziehen gehen.

## **Luftballon**

Alle Kinder stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Innen steht jemand, der diesen Luftballon aufpustet. Die Kinder gehen immer weiter nach außen, der Kreis wird immer größer. Irgendwann kommt von außen ein Schüler mit einer imaginären Nadel und zersticht den Luftballon. Alle Kinder „fliegen“ nach außen und dürfen sich umziehen gehen.

## **Seil festhalten**

Alle stehen im Kreis und halten ein zusammengeknotetes Seil fest. In der Mitte steht jemand und versucht, die Hände abzuschlagen. Die, die abgeschlagen wurden, dürfen sich umziehen gehen. Das Seil darf nicht auf den Boden fallen.

## **Händeturm**

Alle legen abwechseln die Hände übereinander, bis ein hoher Turm entsteht. Dann wird der Turm mit einem bestimmten Ruf nach oben geschleudert.

## **Pizza backen**

Alle Kinder sitzen eng nebeneinander im Kreis. Dann machen alle eine Vierteldrehung, so dass jeder den Rücken seines Vordermanns vor sich hat. Nun wird eine Geschichte zum Pizza backen erzählt und die passenden Bewegungen auf dem Rücken des Vordermanns ausgeführt:

- verschiedene Zutaten für den Teig auf die Arbeitsfläche
- Teig kneten
- Teig ausrollen
- Soße auf den Teig streichen
- Pizza mit verschiedenen Zutaten belegen
- Pizza in den Ofen schieben
- warten
- Pizza wieder aus dem Ofen holen
- Pizza in Stücke schneiden
- ein Stück Pizza probieren.

## **Zauberer**

Alle Kinder sitzen im Kreis und haben die Augen geschlossen. Ein Junge und ein Mädchen sind die Zauberer. Der weibliche Zauberer geht leise um den Kreis

herum und tippt alle Mädchen an verschiedenen Körperteilen an. Diese müssen sich dort, wo sie angetippt wurden, mit einer Hand festhalten und dem Zauberer folgen. Wenn alle Mädchen angetippt wurden, führt der Zauberer sie in die Umkleidekabine. Der männliche Zauberer macht dasselbe mit den Jungen. Hex, hex!

### **Stille Post**

Alle Kinder sitzen im Kreis. Bei dieser Stillen Post wird entweder ein Händedruck weitergegeben und derjenige, der ihn losgeschickt hat, muss sagen, wann er wieder angekommen ist. Oder es wird ein einfacher Rhythmus auf dem Rücken des Nachbarn geklopft und weitergegeben. Der Letzte muss dann den Rhythmus auf dem Tamburin spielen.

### **Auf Wiedersehen**

Alle Kinder sitzen im Kreis. Sie sagen gemeinsam dreimal hintereinander „Auf Wiedersehen“ und werden dabei immer lauter. Gleichzeitig klopfen sie erst mit den Fingerspitzen auf den Boden, dann schlagen sie mit den Handflächen und zum Schluss trommeln sie mit den Fäusten.

### **Bierdeckel auflegen**

Die Kinder tun sich immer paarweise zusammen und erhalten ca. 10 Bierdeckel. Ein Kind legt sich auf den Boden und bleibt so ruhig liegen, dass kein Bierdeckel von seinem Körper fällt. Das andere Kind versucht, dem liegenden Kind die Bierdeckel so vorsichtig aufzulegen, dass es nicht merkt, wo die Bierdeckel liegen. Danach werden alle Bierdeckel ebenso vorsichtig wieder herunter genommen.

### **Andocken**

Alle Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind sucht sich einen Partner aus. Die beiden Partner stehen auf und stellen sich einander gegenüber. Nun heben beide die Arme in die Vorhalte und schließen die Augen. Sie gehen langsam aufeinander zu, bis sie „andocken“. Dann dürfen sie die Augen öffnen und sich umziehen gehen.

### **Malen auf dem Rücken**

Bei diesem Spiel sitzen die Kinder am besten in einer Reihe hintereinander. Der Letzte malt etwas auf den Rücken seines Vordermanns. Der malt das, was er gefühlt hat, wiederum auf den Rücken seines Vordermanns usw. Der Letzte muss sagen, was bei ihm angekommen ist.

### **3er - Skulpturen**

Die Kinder stehen im Kreis, einer ist in der Mitte. Person in der Mitte zeigt auf ein Kind und sagt Skulptur an. Das angesprochene Kind bildet mit seinen Nachbarn möglichst schnell das gewünschte Standbild. Reagiert einer der drei zu langsam oder falsch, muss dieser in die Mitte (oder geht sich umziehen).



### Skulpturen:

- Toaster (Nachbarn fassen sich an den Händen, mittleres Kind springt hoch)
- Mixer (mittleres Kind hält Hände über die Köpfe der Nachbarn, diese drehen sich auf der Stelle)
- Elefant (Mitte macht Rüssel, Nachbarn halten große Ohren an)
- Palme (Mitte ist Palme mit Blättern, Nachbarn halten Kokosnüsse an)
- Kamel (ein Kind beugt sich nach vorn, 2 Nachbarn legen den Kopf auf den Rücken)

### **Dart**

Kinder bilden Kreis, in der Mitte liegt ein Taukreis. Kinder sollen verschiedene Bälle in den Taukreis rollen, Ball soll darin liegen bleiben. Variante: mehrere Kreise mit unterschiedlicher Punktzahl.

### **X oder O**

Alle liegen auf dem Bauch, Lehrer malt X oder O mit dem Finger auf den Rücken.  
X = auf einem Bein rausgehen. O = auf allen Vieren rausgehen.

### **Abschlussreim**

1,2,3,4 – wir sind ja noch alle hier

5,6,7,8 – jetzt wird aber Schluss gemacht!

## Eisbärenspiel (Ute Herzog)

### SPIELIDEE:

Alle Teilnehmer als Fische oder Robben stehen auf einer Seite der Halle, der Fänger als Eisbär auf der anderen Seite. Nun rufen die Fische: „Eisbär, Eisbär hast du Hunger?“. Darauf der Eisbär: „Jaaaa!“ . Die Fische rufen jetzt: „Dann komm doch!“ Alle wechseln nun auf die andere Hallenseite, der Eisbär versucht dabei Fische zu fangen. Jeder, der vom Eisbär gefangen wurde, wird zur Eisscholle und damit zum Helfer des Bären. Die Eisschollen dürfen keine Fische fangen, sich jedoch diesen in den Weg stellen (blocken und den Eisbären rufen).

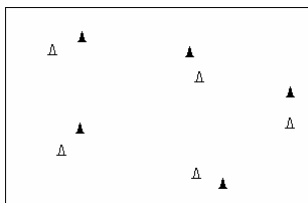
### VARIATION:

Bewegungsformen (vorwärts/rückwärts/Wechselzug) vorgeben

## Tickpunkt (Volker Krause)

### SPIELIDEE:

Die Hütchen bilden Tore (siehe Abb.) 2 Teams spielen gegeneinander. Ziel ist es, einen indirekten Pass durch ein Tor auszuführen. Gelingt dies, gibt es einen Punkt für das Team. Die Gegner können einen solchen Punkt verhindern, z. B. indem sie sich in das „gefährdete“ Tor stellen.)



### ORG./METHODIK:

- Ziel: Kommunikation, Sich-frei-fahren usw. (Vorbereitung für Basketball)
- Anfangs stark vereinfachte Spielregeln (der Ball auf dem Schoß darf nicht weggenommen werden, keine Dribblingregeln usw.), je nach Spielverständnis/Spielfähigkeit kann das Regelwerk erweitert werden (Basketballregeln)

## Brückenspiel (Daniela Pape)

### SPIELIDEE:

Dies ist eine Variante zum Brückenwächterspiel. Zwei Linien bzw. Hütchen/Kegel o. ä. bilden eine ca. 5- 10 Meter (einfach ausprobieren) breite Gasse. In dieser Gasse befinden sich die Wächter (je nach Gruppengröße 1-3 TN). Innerhalb eines vorgegebenen Zeitraumes (z. B. 1 Minute) versuchen die TN die Gasse so oft wie möglich zu überqueren. Sie müssen selber zählen. Werden sie beim Überqueren der Gasse von einem Wächter berührt, müssen sie zwar die Gasse noch zu Ende überqueren, kriegen aber keinen Punkt. Ist die Zeit herum, werden alle Punkte der Gruppe zusammengezählt. Danach treten neue Wächter an. Ziel dieser Wächter ist es nun (oder auch nicht), besser zu sein (also weniger Punkte für die Gruppe) als ihre Vorgänger(-wächter).

### METHODIK/ORG.:

- Schulung von Ausdauer/ Schnelligkeitsausdauer
- Vorteil: alle TN bewegen sich die ganze Zeit, kein Ausscheiden

## Djie Geschichte vom König Grrrr (Daniela Pape)

### SPIELIDEE:

Der Spielleiter erzählt die Geschichte vom König Grrrr und gibt die ausführenden Bewegungen (kursiv) vor:

Es war einmal ein König Grrr (*Finger am Kopf spreizen*)  
der hatte drei (*drei Finger zeigen*) Töchter:  
eine lange Tochter (*sssst, Hand von unten nach oben*)  
eine dicke Tochter (*booh, Arme ausbreiten*)  
und eine hübsche Tochter (*Handkuss*)

Da kam ein schöner Prinz durch den Wald geritten (*Hände auf Schenkel klopfen*)  
zu dem Schloss von dem König Grrrr (*Finger am Kopf spreizen*)  
Er öffnete das erste Tor (*quietsch, Bewegung des Öffnens nachahmen*),  
ritt über die Schlossbrücke (*mit Fäusten auf den Brustkorb klopfen*),  
öffnete das zweite Tor (*quietsch, Bewegung des Öffnens nachahmen*)  
und ritt durch den Schlosshof von König Grrrr (*Finger am Kopf spreizen*)

Er sagt: „Guten Tag König Grrrr (*Finger am Kopf spreizen*). Ich suche eine Frau.“  
„Ja, sagte da der König Grrr (*Finger am Kopf spreizen*),  
„ich habe drei (*drei Finger zeigen*) Töchter:  
eine lange Tochter (*sssst, Hand von unten nach oben*)  
eine dicke Tochter (*booh, Arme ausbreiten*)  
und eine hübsche Tochter (*Handkuss*)  
„Tja“, sagte da der schöne Prinz, „am liebsten hätte ich ja die hübsche Tochter (*Handkuss*).“  
„Nein, nein, nein mein Freund“, sagte da König Grrrr (*Finger am Kopf spreizen*)  
„du kannst gerne die lange Tochter (*sssst, Hand von unten nach oben*) haben  
und du kannst gerne die dicke Tochter (*booh, Arme ausbreiten*) haben.  
Aber die hübsche Tochter (*Handkuss*), die bekommst du nicht.

Da ritt der schöne Prinz ganz traurig fort (*trauriges Schenkelklopfen*),  
öffnete das erste Tor (*quietsch, Bewegung des Öffnens nachahmen*),  
ritt über die Schlossbrücke (*mit Fäusten auf den Brustkorb klopfen*),  
öffnete das zweite Tor (*quietsch, Bewegung des Öffnens nachahmen*)  
und ritt ganz traurig in den Wald (*trauriges Schenkelklopfen*)

Aber in der Nacht kann der schöne Prinz ganz leise (*leises Schenkelklopfen*)  
zu dem Schloss von König Grrrr (*Finger am Kopf spreizen*) geritten.  
Er öffnete ganz leise das erste Tor (*quietsch, Bewegung des Öffnens nachahmen*),  
ritt leise über die Schlossbrücke (*mit Fäusten auf den Brustkorb klopfen*),  
öffnete leise das zweite Tor (*quietsch, Bewegung des Öffnens nachahmen*)  
und ritt in den Schlosshof (*leise Schenkelklopfen*).

Dort stieg er von seinem Pferd und  
ging durch das Schlafzimmer von König Grrrr (*Finger am Kopf spreizen*),  
durch das Schlafzimmer der langen Tochter (*sssst, Hand von unten nach oben*),  
durch das Schlafzimmer der dicken Tochter (*booh, Arme ausbreiten*)  
in das Schlafzimmer der hübschen Tochter (*Handkuss*)

Er nahm die hübsche Tochter (*Handkuss*) auf den Arm und ging mit ihr  
durch das Schlafzimmer der dicken Tochter (*booh, Arme ausbreiten*)  
durch das Schlafzimmer der langen Tochter (*sssst, Hand von unten nach oben*),  
durch das Schlafzimmer von König Grrrr (*Finger am Kopf spreizen*) in den Schlosshof.

Dort stiegen beide auf das Pferd und ritten ganz leise durch den Schlosshof (*leises Schenkelklopfen*).  
Sie öffneten ganz leise das erste Tor (*quietsch, Bewegung des Öffnens nachahmen*),  
ritten leise über die Schlossbrücke (*mit Fäusten auf den Brustkorb klopfen*),  
öffneten leise das zweite Tor (*quietsch, Bewegung des Öffnens nachahmen*)  
und ritten dann ganz schnell in den Wald hinein (*lautes, schnelles Schenkelklopfen*).  
Und wenn sie nicht gestorben sind, dann reiten sie noch heute.

### METHODIK/ORG.:

- ab drei Jahren
- zur Einstimmung, als Abschluss, als Zwischenstück
- man kann sich hier frei austoben, andere Figuren erfinden ... (oder um der Diskriminierung stark übergewichtiger Menschen entgegenzuwirken, den Prinzen auch mal die dicke Tochter lieben lassen)

## **Rollball** (Eddi Zinner)

### SPIELIDEE:

Wie beim Fußball, der Ball (ein Volleyball) wird jedoch mit der Hand gerollt und darf nicht von Boden abheben. 2 Teams (nicht zu viele Kinder) spielen gegeneinander. Ein Punkt gibt es, wenn der Ball ins Tor rollt.

### METHODIK/ORG.:

- Falls die Kinder nicht in der Lage sind, sich zum Boden zu bücken, kann statt des Volleyballs auch ein Pezzi-ball genommen werden. Das Tor muss entsprechend vergrößert werden bzw. reicht es, wenn der Ball die Grundlinie überquert (Wheelsocket)

## **Takeshi** (Daniela Pape)

### SPIELIDEE:

An der Längsseite einer Turnhalle wird ein Hindernisparcours (selbstverständlich rollstuhlgerecht) aufgebaut, der von einem Team durchfahren wird. eine zweite Gruppe versucht, durch Abwerfen aus einem festgelegten Abstand das fahrende Team am Durchqueren des Parcours zu hindern.

### AUFGABE:

- 2 gleichstarke Teams. Ein Team beginnt mit dem Durchfahren. Wer abgeworfen ist, muss den Parcours verlassen und außen herum zum Start zurück.

### METHODIK/ORG.:

- Das Spiel kann je nach Ausstattung des Hindernisparcours leichter oder schwerer gestaltet werden. Mehrere Kästen (Versteckmöglichkeiten) erleichtern z. B. das Durchqueren; zu umfahrende Kegel erschweren es.
- Das Spiel kann auf Zeit (je Team 2 min o. ä.) oder nach Anzahl von Durchgängen gespielt werden.
- Org.: Der Hindernisparcours wird ca. 2 Meter von der Wand entfernt aufgebaut. In einigem Abstand dazu (je nach Wurfkraft, hier kann gut differenziert werden) steht ebenfalls in Längsrichtung eine Reihe von Tumbänken, die als Abwurfbegrenzung dient.