

BUDDY-PROJEKT
SOMMERSEMESTER 2019
PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE
HEIDELBERG



Übersicht

Komm - spiel mit uns

Abenteuerspiele

Kuriositäten

Sommertage



Komm
– spiel mit uns

1. Stunde:

Spiele rund um die Welt

von Frau Backhaus und Frau Baur

Emmentaler - Schweiz

Kategorie: kleine Spiele

	Spieleranzahl	Ab 10 Personen
	Altersgruppe	Ab 4 Jahre
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	(✓)
	Spielfeld	



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	- Es sind keine Utensilien nötig	<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS werden in zwei Gruppen aufgeteilt. - Eine Gruppe baut sich zu einem Gebilde mit Löchern, wie ein Emmentaler zusammen. - Die andere Gruppe sind Mäuse, die durch die Löcher im Käse klettern. 	<ul style="list-style-type: none"> - Förderung der Kreativität und der Gruppenkommunikation. - Der Emmentaler wurde von den Mäusen ausführlich erforscht. - Danach findet ein Gruppenwechsel statt.
Variation		<ul style="list-style-type: none"> - Zeitbegrenzung beim Bilden des Käses. - Zeitmessung beim Durchklettern des Käses. - Anderes Team (Käse) darf beim Durchklettern nicht berührt werden → Neustart. 	<ul style="list-style-type: none"> - Team das am schnellsten durch die Löcher der Gegner geklettert ist.

Quelle: Wissenschaftsland Bonn e.V. Spiele aus aller Welt, S. 44. unter:
 file:///C:/Users/leaba/Desktop/6.Semester/USB%204/50-Spiele-aus-aller-Welt_Broschre.pdf, [Abruf:
 16.03.2019, 16.00 Uhr].

Mannschaften bilden – wie Indianer

Kategorie: Teambildung

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	GS- GHS
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	x
	Konkurrenz	x
	Spielfeld	x



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Augenbinde - Schuhe 	<ul style="list-style-type: none"> - eine Person wird beliebig ausgewählt = Chef. - Der Chef bekommt die Augen verbunden. - Alle SuS ziehen einen Schuh aus. - Der Chef legt immer einen Schuh, den er greift, abwechselnd nach links und nach rechts neben sich. 	<ul style="list-style-type: none"> - beliebige Teams werden gebildet, auf welche auch die LP keinen Einfluss hat

Sommer, J. (1992). Oxmox ox Mollox. Kinder spielen Indianer (S.105). Münster: Öktozia.

Hol das Taschentuch - Spanien

Kategorie: Kleine Spiele

	Spieleranzahl	Min. 6 Spiele
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	x
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	Große, abgesteckte Fläche



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Taschentuch/ Parteiband - Kleiner Kasten - Im Outdoorbereich: Tücher, Kreide für die Linien/Seil 	<ul style="list-style-type: none"> - Es werden zwei Gruppen gebildet. - Jedes Gruppenmitglied bekommt nun eine Nummer zugeteilt. - Beide Gruppen stellen sich danach in gleicher Entfernung (Markierungslinien) zur Mittellinie auf. - In der Mitte steht die Lehrperson und legt das Parteiband auf den kleinen Kasten. - Die Lehrperson ruft nun eine Zahl. - Die Kinder, die die Zahl zugewiesen bekommen haben, rennen nun zum kleinen Kasten, um das Parteiband zu holen. (Dabei darf die Mittellinie nicht überschritten werden) 	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn alle Mitglieder einer Gruppe ausgeschieden sind.

		<ul style="list-style-type: none"> - Das Gruppenmitglied, welches zuerst das Parteiband erreicht hat, nimmt dieses und rennt schnell zurück zu seiner Gruppe. - ACHTUNG das Kind ohne Parteiband darf nun die Mittellinie überqueren und muss versuchen das Kind mit dem Taschentuch/Band zu fangen. - Gelingt ihm dies scheidet nicht er, sondern das Kind mit dem Band aus. - Ein anderes Gruppenmitglied übernimmt dann seine Nummer. 	
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Schwamm - Punktetafel - Pylonen - 2 kleine Kästen + 2 Parteibänder 	<ul style="list-style-type: none"> - Ohne Ausscheiden, sondern mit Punkten: 1 Punkt: abschlagen des Gegners mit Parteiband 2 Punkte: Parteiband sicher zur Gruppe zurückbringen - Dauerhafte Bewegung im hinteren Spielfeld - 2 Kästen und 2 Parteibänder → 2 Nummern werden gleichzeitig genannt 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt

Quelle: Quelle: KIGA: (2019). Hol das Taschentuch. unter <https://www.kika.de/mouk-der-weltreisebaer/europa/spiel-spanien100.html>, [Abruf am 22.04.2019, 13.34 Uhr].

Nage - Afrika

Kategorie: Kleine Spiele

	Spieleranzahl	4-6
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	x
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	x



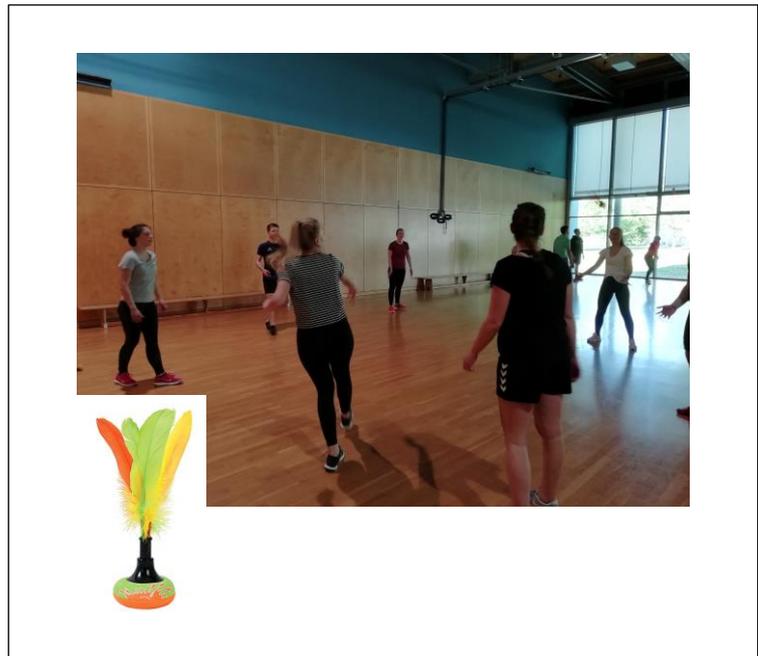
Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Blechdosen - Ball/Bälle - Pylonen 	<ul style="list-style-type: none"> - Es gibt eine Turmbaugruppe und eine Ballgruppe. - Die Turmgruppe versucht aus den Blechdosen einen Turm zu bauen. - In der Ballgruppe besitzt nur ein Gruppenmitglied den Ball und versucht die Mitglieder aus der Turmgruppe abzuwerfen. - Gelingt ihr das, bevor der Turm fertig ist, wechseln die Gruppen. - Die Person, die abgeworfen wurde, wird nun zum Werfer*in. 	<ul style="list-style-type: none"> - Turmmannschaft: aus den Dosen einen Turm zu bauen. - Ballmannschaft: Mitglieder aus der Turmmannschaft abzuwerfen.

Variation		<ul style="list-style-type: none">- Spielfeld- Alle Mitglieder der Ballmannschaft dürfen werfen → ein Pass zu einem Mitspieler bevor man die Gegner abwerfen darf.- Variation der Gruppengröße	
-----------	--	--	--

Quelle: Nijhuis, T. (1992). Afrikanische Kinderspiele. Fulda: Peter Hammer.

Peteka (Indiaca) – Brasilien

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	Rund/ Netz



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Indiaca - oder Strumpf mit Zeitung befüllen, den Gummi herum binden und den Rest des Strumpfes in Fäden zerschneiden - Spielfeld abstecken (Pylonen) 	<p>Möglicher Beginn: Einspielen/Hin- und Herspielen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 Teams spielen auf einem runden Spielfeld - Peteka wird mit der flachen Hand geschlagen - innerhalb des Teams kooperieren <p>Konkurrenz zwischen den Teams</p> <ul style="list-style-type: none"> - jedes Team muss verhindern, dass der Peteka, wenn es an der Reihe ist, auf dem Boden aufschlägt - innerhalb eines Teams muss der Peteka mindestens 3 Mal gespielt werden - eine Person darf ihn nicht mehr als einmal direkt hintereinander berühren - er darf nicht geschmettert werden 	<ul style="list-style-type: none"> - Punkt für das gegnerische Team, wenn die Mannschaft, welche an der Reihe ist, das Peteka auf den Boden fallen lässt - das Team mit den meisten Punkten hat gewonnen

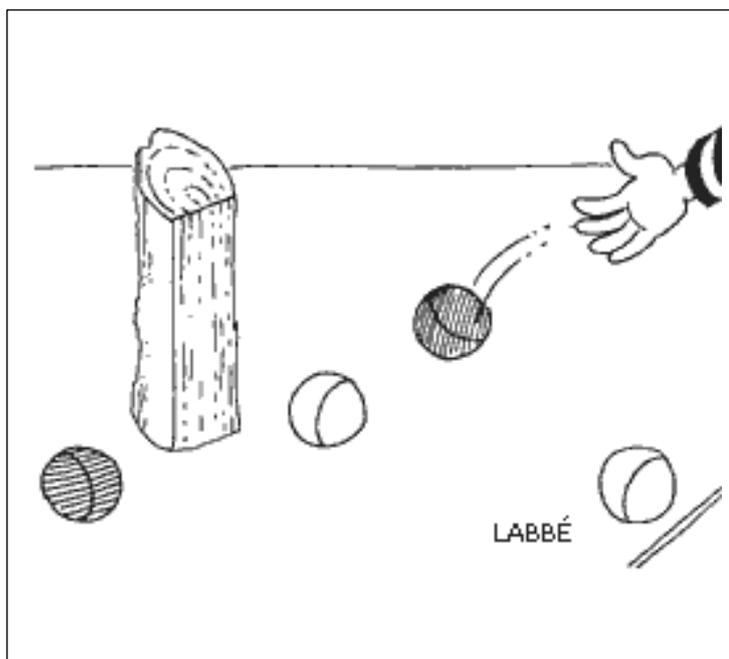
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - kleineres/größeres Spielfeld abstecken - Netz/ Zauberschnur 	<ul style="list-style-type: none"> - der Peteka muss übers Netz ins gegnerische Spielfeld geschlagen werden → Spielpositionen werden gewechselt - in kleineren Gruppen gegeneinander spielen - in kleinen Gruppen im Kreis miteinander spielen 	<ul style="list-style-type: none"> - Wie oft gelinkt es der Gruppe am Stück den Peteka innerhalb von 3 Minuten hochzuhalten? - Wie oft gelinkt es der Gruppe den Peteka hochzuhalten?
-----------	--	---	---

Quelle: Sommer, J. (1992). Oxmox ox Mollox. Kinder spielen Indianer (S.102). Münster: Öktopia.

Pfostenschuss – Guatemala

Kategorie: Kleines Spiel

	Spieleranzahl	max. 6
	Altersgruppe	GS-GHRS
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	(✓)
	Spielfeld	✓



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Stab/ Ast/ Zielgegenstand - Boccia-Kugeln/Bälle 	<ul style="list-style-type: none"> - gemeinsames Spiel - eine Person startet und wirft den Leitball in die Nähe des Pfostens - alle anderen Mitspieler versuchen den Leitball mit ihrem Ball zu treffen und diesen weiter zum Pfosten zu „schubsen“ - dabei wird der eigene Ball immer von derselben Startline geworfen 	<ul style="list-style-type: none"> - der Leitball berührt/ ist möglichst nah an dem Pfosten
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - 2 Teams, welche gegeneinander spielen - 1 Pfosten: man kann den Leitball des gegnerischen Teams „wegstoßen“ - 2 Pfosten: welches Team hat ihren Leitball zuerst am Pfosten - Fester Startpunkt des Leitballs 	<ul style="list-style-type: none"> - Welches Team hat ihren Leitball zuerst am Pfosten liegen

	<ul style="list-style-type: none"> - Bänke, Pylonen, Blechdosen, Teppichfliesen, Flasche... 	<ul style="list-style-type: none"> - Variation des Spielfeldes, der eigene Ball darf rundherum um den Pfosten geworfen werden - Parkour: Bänke = Begrenzung <ul style="list-style-type: none"> ➔ Ball muss durch den Parkour, mit Hilfe eines anderen Balls gestoßen werden 	<ul style="list-style-type: none"> - Parkour meistern
--	--	---	--

Sommer, J. (1992). Oxmox ox Mollox. Kinder spielen Indianer (S.75). Münster: Öktozia.

Sudoku – Staffel – Japan

Kategorie: Staffelspiel

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	x
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	x



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Sudokuvorlagen - Nummernkärtchen - Turnmatten - Pylonen 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 Teams - Die Teams stellen sich in einer Reihe hinter den Hütchen auf. - Nach der Reihe rennt jedes Gruppenmitglied auf die andere Seite der Halle. - Dort nimmt sie/er sich eine Nummernkarte und bringt sie zur Gruppe zurück, schlägt den nächsten Läufer ab und legt sie auf das Spielfeld. - Dies erfolgt solange, bis die erste Gruppe ihr Sudokufeld vollständig ausgefüllt hat und sich hinsetzt. 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Mannschaft, die zuerst ihr Sudokufeld ausgefüllt hat, hat gewonnen.
Variation <ul style="list-style-type: none"> - Bingovorlage - Hinzufügen von Nieten bei den Nummernkärtchen 	<ul style="list-style-type: none"> - Staffelstrecke mit einem Parkour, z.B. Slalom, Hindernisse und Laufvariationen. - Alle Plätze werden ausgespielt. 	

	- Hindernisse: Pylonen, Seile, kleine Kästchen usw.		
--	---	--	--

Quelle: Radinger, R. (2019). Die Idee für BSP. Immer wieder Völkerball? Hier gibt es die Alternativen dazu. unter: <http://dieideefuerbsp.blogspot.com/2018/03/sudoku-staffel.html>. [Abruf am: 21.04.2019 um 13:45]

„Chinesisches Fußball“

Kategorie: kleine Spiele

	Spieleranzahl	Min. 5
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	

Bild fehlt

Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
- Softball	<ul style="list-style-type: none"> - Alle SuS stellen sich in einen Kreis mit dem Rücken zur Mitte auf - Die Beine müssen mindestens hüftbreit aufgestellt werden - Die Mitspieler schauen mit dem Kopf durch die Beine durch, sodass sie in das Kreisinnere blicken können - Nun sind die Beine das Tor und die eigenen Hände versuchen das Tor zu beschützen - Der Ball wird in der Mitte hin und her gespielt und jedes Kind versucht den Ball mit den Händen zwischen die Beine der anderen zu schlagen - Der Ball darf nicht festgehalten werden, sondern muss, wenn er die Hände berührt 	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn der Ball durch die Beine von einem Kind geschlagen wird, dann scheidet es aus - Dies geht solange bis zwei Kinder übrigbleiben und somit gewonnen haben

		direkt weggeschlagen werden	
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Anderer Ball oder Kuscheltier 		<ul style="list-style-type: none"> - Ausgeschiedenen bilden einen neuen Kreis und spielen weiter - Ausgeschiedenen spielen Indiaca in der Zeit - Jeder hat 2-3 Punkte, bis man ausscheidet

Quelle: Hirling, H. (2019). Praxis Jugendarbeit. unter: <https://www.praxisjugendarbeit.de/spielesammlung/stuhlkreis-spiele.html> [Abruf am 20.04.2019; 11:12].

2. Stunde:

Spiele mit Alltagsmaterialien

von Frau Richter und Frau Vitt

Code-Hunters

Kategorie: Spiele mit Alltagsmaterialien

	Spieleranzahl	4 Gruppen a 3-5 Spieler*innen
	Altersgruppe	Jede
	Spielzeit in Min.	Ca. 10 Min.
	Indoor	Ja
	Outdoor	Ja
	Kooperation	Ja
	Konkurrenz	Ja
	Spielfeld	Siehe Bild



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Skat Satz/ UNO Karten - Langbank (oder Boden) - Dosen oder Flaschen - Tennisbälle - Esslöffel - Papier - Stifte 	<p>In die Mitte auf den Boden (oder auf die Langbank) wird eine Reihenfolge (Code) von zehn Karten gelegt. Die Teilnehmer*innen sollen in ihrer Gruppe diese Reihenfolge auf ein Blatt Papier aufschreiben. Um jedoch die Karten anschauen zu können müssen die Teilnehmer*innen mit einem Esslöffel einen Tennisball balancieren und damit durch einen Parkour laufen, ohne diesen zu verlieren. Wird der Tennisball verloren, muss nochmal beim Ausgangspunkt neu gestartet werden. Die Läufer wechseln sich innerhalb der Gruppe ab.</p>	<p>Die Gruppe, welche zuerst fertig ist, macht sich durch ein „Fertig“ erkenntlich. Die Reihenfolge wird vom Spielleiter überprüft. Wurde der Code richtig notiert, hat die Gruppe gewonnen. Hat die Gruppe eine Farbe oder ein Symbol falsch aufgeschrieben, bekommt sie jeweils einen Punkt abgezogen. Die Gruppe, welche am schnellsten ist und dabei keine Fehler hat, gewinnt die Spielrunde.</p>
Variation	Siehe oben (nur ohne Stifte und Papier)	<p>Kartensuche: Gleicher Ablauf wie oben, jedoch wird jetzt nach den Symbolen gesucht.</p> <p>Jede Gruppe bekommt ein Symbol (Herz, Karo, Kreuz, Pik) zugeteilt und muss die restlichen sieben Karten</p>	<p>Die Gruppe, welche zuerst einen vollständigen Satz hat, macht sich durch das rufen „Fertig!“ erkenntlich. Die anderen Gruppen spielen zu Ende bis auch sie fertig sind.</p>

		<p>jeweils dazu finden. Die Spielkarten werden verdeckt auf die Langbänke gelegt. Jeweils ein*e Spieler*in pro Mannschaft läuft durch den Parkour und deckt eine um. Sollte diese Karte das richtige Symbol haben, darf diese mitgenommen werden. Sollte sie nicht das gewünschte Symbol haben, muss die Karte wieder umgedreht werden und der*die Spieler*in läuft zurück und der*die Nächste darf starten.</p>	
--	--	--	--

Zimmer putzen

Spiele mit Alltagsmaterialien		
	Spieleranzahl	Egal
	Altersgruppe	Egal
	Spielzeit in Min.	Ca. eine Min.
	Indoor	Ja
	Outdoor	Ja
	Kooperation	Nein
	Konkurrenz	Ja
	Spielfeld	Zwei Spielfelder



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> 1-2 Zeitungen Stofftiere Kissen Alltagsgegenstände nach Wahl <p>Für die Begrenzungen der zwei Spielfelder sind möglich:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ein langes Seil - Kreide zum aufmalen der Linie - Langbank 	<p>Jede/r Schüler*in bekommt eine Doppelseite Zeitungspapier und knüllt diese zusammen.</p> <p>Jeweils zwei Mannschaften stehen sich gegenüber und werfen zusammengeknüllte Zeitungsbälle, Stofftiere und alle involvierten Alltagsmaterialien aus ihrem Feld in das gegnerische Feld.</p>	<p>Welche Mannschaft hat nach einer bestimmten Zeitvorgabe die wenigsten Bälle in ihrem Feld liegen? (Ca. eine Minute pro Runde)</p> <p>Es können beliebig viele Runden gespielt werden.</p>
Variation	<ul style="list-style-type: none"> Ein Tennisball / Schüler*in Dosen: werden jeweils in der Mitte aufgestellt Linie ca. 3-4m Entfernung von der Mitte zeichnen/legen/kleben 	<p>Jede Mannschaft versucht von der hinteren Linie die Dosen, mit Hilfe der Tennisbälle, abzuwerfen.</p>	<p>Wenn alle Dosen abgeworfen wurden, werden die Dosen auf der jeweiligen Seite gezählt. Welche Mannschaft schafft es die meisten Dosen runterzuwerfen? Die Mannschaft welche es schafft mehr Dosen abzuwerfen bekommt einen Punkt.</p> <p>Beliebig viele Runden auch hier möglich.</p>

Zeitungsschlacht

Kategorie: Spiele mit Alltagsmaterialien

	Spieleranzahl	Egal
	Altersgruppe	Jede
	Spielzeit in Min.	5 Min.
	Indoor	Ja
	Outdoor	Ja
	Kooperation	Nein
	Konkurrenz	Ja
	Spielfeld	Zwei begrenzte Felder



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<p>1-2 Zeitungen: Pro Spieler*in eine Doppelseite Zeitung</p> <p>Für die Begrenzung der zwei Spielfelder sind möglich:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ein langes Seil - Kreide zum aufmalen der Linie - Langbank <p>Tennisbälle Bananenkiste</p>	<p>Alle Zeitungsbälle werden auf die Markierung, welche die Mitte der beiden Spielfelder festlegt, gelegt. Bei Signal geht die Schlacht los: Jede*r Spieler*in versucht, mit den Zeitungsbällen eine*n gegnerische*n Spieler*in abzuwerfen, ohne das Feld zu verlassen. Getroffene Spieler*innen müssen das Feld verlassen, um der gegnerischen Mannschaft in Form eines Tennisballes einen Punkt in ihre Bananenkiste zu legen. Danach darf der*die Spieler*in wieder zurück in die Schlacht.</p>	<p>Welche Mannschaft hat nach Ablauf der Spielzeit die meisten Punkte erzielt?</p>
Variation	<p>Dosen Tennisbälle</p>	<p>Die Dosen werden auf der Markierung verteilt. Jede*r Spieler*in erhält einen Tennisball und versucht mit einem Mindestabstand eine Dose zu treffen. Er*sie hat dabei mehrere Versuche.</p>	<p>Nachdem die letzte Dose gefallen ist, werden die Dosen gezählt. Die Mannschaft, die weniger Dosen auf ihrer Seite liegen hat, gewinnt.</p>

Mobiler Putzeimer

Kategorie: Spiele mit Alltagsmaterialien

	Spieleranzahl	6-20
	Altersgruppe	Egal
	Spielzeit in Min.	5-10
	Indoor	Ja
	Outdoor	Ja
	Kooperation	Nein
	Konkurrenz	Ja
	Spielfeld	1 Feld



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	Pro Spiel (2 Mannschaften) 1 Putzeimer 1 Tennisball Tücher, die Mannschaften kennzeichnen	Jeweils 2 Mannschaften spielen gegeneinander in einem Feld. Der Ball wird eingeworfen und die Mannschaft, die ihn fängt, wirft sich den Ball 5 Mal zu, der letzte Wurf muss in den mobilen Putzeimer erzielt werden (die Kiste darf herübergereicht werden und muss nicht an einem Ort bleiben). Die andere Mannschaft versucht währenddessen das Zuspiel zu stören, indem sie den Ball fängt oder auf den Boden leitet. Haben sie Erfolg, bekommt diese Mannschaft den Ball und es wird von Neuem gezählt.	Bei 5 Pässen (mit erfolgreichem Wurf in Putzeimer), bekommt die Mannschaft einen Punkt. Die Mannschaft, die zuerst 3 Punkte erzielt, gewinnt.
Variation	Verschiedene Wurfgegenstände die zuhause gefunden werden: Kuscheltier, Kissen, Hausschuh... Anstatt des Putzeimers: Bananenkiste	Wenn die Mannschaften kleiner sind, können auch mehr als 2 Mannschaften gegeneinander spielen. Je größer die Mannschaften, bzw. je mehr Mannschaften, desto größer das Feld.	Die Anzahl der erfolgreichen Pässe kann variiert werden. Je mehr Pässe erzielt werden müssen, desto schwieriger.

3. Stunde:

Alte vs. Neue Spiele

*von Frau Kneller und
Frau Hartmann*

Ballprobe

Kategorie: Kleine Spiele

	Spieleranzahl	2-4
	Altersgruppe	beliebig
	Spielzeit in Min.	7
	Indoor	x
	Outdoor	x
	Kooperation	
	Konkurrenz	x
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
-verschiedene Bälle (-eine Wand/ Mauer, gegen die ein Ball geworfen werden kann)	Die Teammitglieder überlegen sich abwechselnd eine Übung bei der ein Ball an die Wand geworfen und anschließend wieder gefangen werden muss. Zum Beispiel: Den Ball an die Wand werfen – klatschen – den Ball wieder fangen oder den Ball gegen die Wand werfen – sich hinsetzen – wieder aufstehen – den Ball wieder fangen. Dabei sollte, wenn möglich keine Übung doppelt vorkommen. Die anderen Spieler des Teams müssen die Aufgabe jeweils nach machen. Gelingt es einem Spieler nicht die Aufgabe nachzumachen (der Ball fällt zu Boden), verliert er ein „Leben“. Jeder Spieler startet das Spiel mit drei „Leben“. Im Laufe des Spiels sollen verschiedene Bälle ausprobiert werden.	Das Spiel ist beendet, sobald ein Teammitglied alle „Leben“ verbraucht hat. Der Spieler der zu diesem Zeitpunkt noch die meisten „Leben“ hat, ist der Gewinner.
	Koffer packen:	Das Spiel ist beendet, sobald ein Mitspieler sich nicht

Variation		Der erste Spieler überlegt sich eine Übung und zeigt diese den anderen. Der zweite Spieler macht die Übung nach und überlegt sich eine weitere Übung. Der nächste Spieler macht die ersten beiden Übungen und überlegt sich eine weitere, sodass man sich im Laufe des Spiels immer mehr Übungen hintereinander merken muss.	mehr an die richtige Reihenfolge erinnert.
------------------	--	--	--

Fährmann-Wie tief ist das Wasser?

Kategorie:

	Spieleranzahl	Mind. 5
	Altersgruppe	beliebig
	Spielzeit in Min.	5
	Indoor	x
	Outdoor	x
	Kooperation	
	Konkurrenz	x
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<p>Es wird ein Fährmann benötigt. Dieser stellt sich auf die eine Seite des Spielfeldes und die restlichen Spieler auf die andere. Die Spieler rufen: „Fährmann wie tief ist das Wasser?“. Der Fährmann überlegt sich eine witzige Antwort z.B. „Das Wasser ist heute 100m tief“. Die Spieler antworten: „Woow und wie kommen wir zu dir rüber?“. Der Fährmann antwortet z.B. als Frösche, auf einem Bein, rollend etc. Dabei darf der Fährmann jedoch nicht vergessen, dass er selbst diese Fortbewegungsart benutzen und dabei möglichst viele fangen muss. Sobald beide Seiten ihre Fortbewegungsposition eigenommen haben, rennen/gehen sie aufeinander zu. Wird ein Spieler gefangen wird dieser ebenfalls zum Fährmann. Nach diesem Prinzip wird das Spiel mehrere Runden durchgeführt.</p>	<p>Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Mitspieler zu Fährmännern geworden sind. Der letzte Spieler oder die Spieler, die zum Schluss noch übrig sind, sind die Gewinner.</p>

Variation			<u>Spielzielvariation:</u> Sobald es überwiegend mehr Fährmänner gibt tauschen sich die Rollen. Die Fährmänner werden zu Spielern und die Spieler zu Fährmännern. Das Spiel kann jederzeit beendet werden.
-----------	--	--	---

Feuer, Wasser, Sturm

Kategorie:

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	beliebig
	Spielzeit in Min.	5-10
	Indoor	x
	Outdoor	x
	Kooperation	x
	Konkurrenz	x
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
Musikbox	<p>Alle Spieler bewegen sich, sobald die Musik beginnt, nach verschiedenen Fortbewegungsarten, wie Kniehellauf, Seitgalopp, auf einem Bein etc., frei im Raum. Die Art der Fortbewegung wird jede Runde vom Leiter neu festgelegt. Stoppt die Musik, gibt der Leiter einen Befehl, nach dem die Spieler handeln sollen. Bei der Anweisung Wasser, müssen sich alle Mitspieler in Sicherheit bringen und auf einen erhöhten Gegenstand klettern. Feuer bedeutet in eine Ecke zu rennen und bei Sturm sich flach auf den Boden zu legen. Je nach Alter und Entwicklungsstand der Schüler können Begriffe hinzugefügt und im Schwierigkeitsgrad erweitert werden.</p>	<p>Der Spieler, der die Aufgabe zuletzt ausführt, scheidet aus. Das Spiel ist beendet, sobald sich nur noch eine Person im Spielfeld befindet. Diese hat das Spiel gewonnen.</p>

Variation	Springseile Musikbox	<u>Variation 1:</u> Um Wartezeiten zu vermeiden, scheidet der langsamste Spieler nur für eine Runde aus und muss währenddessen Seil springen → Motivationsanreiz, nicht auszuscheiden. Dadurch eignet sich Feuer, Wasser, Sturm im besonderen Maß als Aufwärmspiel, da alle Spieler permanent in Bewegung sind.	Durch diese Variation gibt es keinen Endsieger. Jede Runde scheidet ein anderer Spieler aus. Das Spiel kann nach einer beliebigen Zeit beendet werden.
	Springseile Musikbox	<u>Variation 2:</u> Diese Variante funktioniert ähnlich wie Variante 1, nur dass hierbei der Schwierigkeitsgrad noch gesteigert wird. Statt den Basic Anweisungen Feuer, Wasser, Sturm können auch Figuren wie Standwaage, Marienkäfer, Pyramide etc. benutzt werden. Des Weiteren können Klatschsignale bestimmte Anweisungen ersetzen. Beispielsweise könnte 2x klatschen bedeuten, dass ein Elefant nachgestellt werden soll. Neben Klatschsignalen können auch beliebige Begriffe wie Banane die Anweisungen ersetzen.	Siehe Spielende Variation 1

Gummi Twist

Kategorie: Kleine Spiele

	Spieleranzahl	1-4
	Altersgruppe	beliebig
	Spielzeit in Min.	7
	Indoor	x
	Outdoor	x
	Kooperation	
	Konkurrenz	x
	Spielfeld	



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<p>-Gummi Twist Seile/ Zauberschnüre (alternativ: Hosenbundgummis)</p> <p><u>-Verschiedene Sprüche:</u></p> <p>Hau ruck (Donald Duck): Hau Ruck, Donald Duck, Mickey Maus Rein, Raus.</p> <p>Peter Alexander: Peter Alexander, Füße auseinander, Füße wieder zu wie alt bist du? Eins, zwei, drei...so alt bin ich.</p> <p>Eiscreme: Was-ser-me-lo-nen und Him-beer- eis!</p> <p>Habakuck: Kuck, kuck, Haba-kuck! Fang mich. Ruck! Zuck!</p>	<p>Zwei Spieler stehen sich gegenüber in einem Gummiseil, sodass dieses in Form eines Rechtecks um ihre Beine gespannt ist. Der dritte Mitspieler steht in der Mitte und versucht eine vorgegebene Sprungkombination fehlerfrei nachzuspringen und dabei den dazugehörigen Spruch aufzusagen. Die Schwierigkeitsstufe wird im Laufe des Spiels erhöht, indem das Seil immer höher gespannt wird (Knöchel, Knie, Hüfte, ...). Aber auch die verschiedenen Sprüche/ Sprungkombinationen weisen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade auf.</p>	<p>Ziel ist es, die Sprungkombination fehlerfrei und bei einem möglichst hoch gespannten Seil durchzuführen.</p>
Variation	-Gummi Twist Seile/ Zauberschnüre (alternativ: Hosenbundgummis)	-Seilspringen: ein Gummi Twist Seil kann ebenso zum Seilspringen für eine Person allein verwendet werden.	

		<p>-Double Dutch (Seilspringen mit zwei Seilen): Zwei Personen stehen sich gegenüber und schwingen zwei Seile gegengleich. Eine dritte Person steht in der Mitte und muss jetzt unter erschwerten Bedingungen versuchen Seil zu springen.</p>	
--	--	---	--

Ochs am Berg

Kategorie: Kleine Spiele

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	beliebig
	Spielzeit in Min.	5-10
	Indoor	x
	Outdoor	x
	Kooperation	x
	Konkurrenz	x
	Spielfeld	Mind. 15m

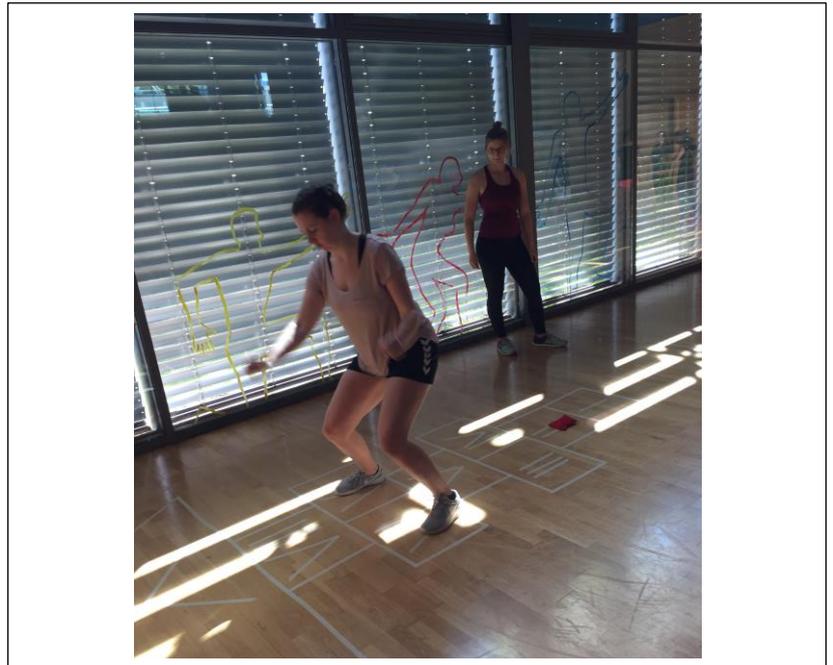


Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
/	<p>Wie der Name des Spieles besagt, wird hierfür eine Person benötigt, die den Ochs spielt. Diese kann vom Spielleiter erwählt werden oder sich freiwillig melden.</p> <p>Der Ochs stellt sich auf eine Seite des Spielfeldes und der Rest der Mannschaft auf die andere. Der Ochs dreht sich mit dem Rücken zur Mannschaft und spricht dabei laut: "Ochs am Berg 1,2,3". In dieser Zeit, in der sich der Ochs abwendet und den Spruch aufsagt, müssen die Mitspieler versuchen schnellstmöglich und so nahe wie möglich an den Ochs heranzutreten. Sobald der Spruch beendet ist, müssen sie zu Eis erstarren. Die Aufgabe des Ochs ist es, alle bewegenden Mitspieler zu entdecken und zurück zur Startlinie zu schicken. Die anderen Mitspieler bleiben auf ihrer Position. Danach dreht sich der Ochs wieder um und der Spielablauf wiederholt sich.</p>	<p>Wer zuerst den Ochs berührt, hat gewonnen und wird zum neuen Ochs.</p> <p>Das Spiel kann, sobald ein Spieler den Ochs berührt hat, abgebrochen werden.</p> <p>→ Konkurrenzspiel</p>

Variation		<p><u>Variation 1:</u></p> <p>Es werden 2 Ochsen auserwählt. Das hat den Vorteil, dass die Ochsen bei einer größeren Gruppe den Überblick behalten und alle bewegenden Spieler erwischen.</p>	„...“
	<p>Gegenstand, der von der Größe hinter dem Rücken versteckt werden kann → Ball, Schatz, Kuschtier etc.</p>	<p><u>Variation 2: Gegenstand transportieren</u></p> <p>Die Grundidee des Spieles bleibt erhalten in Verbindung mit Variation eins.</p> <p>Ziel ist nicht mehr, dass der Einzelne schnellstmöglich bei den Ochsen ist, sondern ein Gegenstand (Ball, Kuschtier, Schatz), der von der Gruppe transportiert wird.</p> <p>Die Ochsen haben jede Runde die Chance einen Spieler zu erraten, bei dem sie den Gegenstand vermuten. Dieser muss bei Erwählung die Hände heben. Besitzt er den Gegenstand, ist das Spiel zu Ende und die Ochsen haben gewonnen. Hat er ihn nicht, drehen sich die Ochsen wieder um und es startet eine weitere Spielrunde. Des Weiteren dürfen die Ochsen, wie in der Ursprungsform, bewegende Spieler wieder zurück zur Startlinie schicken.</p> <p>Erschwerend kommt hinzu, dass der Gegenstand jede Runde die Person wechseln muss. Dadurch wird die Zusammenarbeit des Teams gestärkt, da keine Alleingänge möglich sind.</p>	<p>Das Ziel der Gruppe ist es, den Gegenstand ohne Entdecken zu den Ochsen zu bringen.</p> <p>Das Ziel der Ochsen ist es, die Person mit dem Gegenstand zu erraten.</p> <p style="text-align: center;">→ Kooperation / Strategiespiel</p>

Himmel und Hölle

Kategorie:		
	Spieleranzahl	1-5
	Altersgruppe	beliebig
	Spielzeit in Min.	7
	Indoor	x
	Outdoor	x
	Kooperation	x
	Konkurrenz	x
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<p>Wurfgegenstände Kreppband für innen Kreide für draußen</p>	<p>Das Spielfeld wird draußen mit Kreide gezeichnet oder innen mit Kreppband abgeklebt. Alle Spieler starten bei der gekennzeichneten Startlinie. Der erste Spieler wirft einen Wurfgegenstand in ein beliebiges Feld. Nun muss dieses beim Springen ausgespart werden (2 Felder nebeneinander → mit beiden Füßen hinein hüpfen). Es ist drauf zu achten, dass die Ränder, der jeweiligen Felder, mit dem Fuß nicht berührt werden. Bei Berührung startet der Spieler nochmals von vorne.</p> <p>Diese Form kann beliebig oft durchgespielt werden. Dabei soll sowohl mit dem rechten wie auch mit dem linken Bein gesprungen werden.</p>	<p>Ziel ist es, ohne Fehler zum Himmel zu hüpfen.</p>

Variation		<p><u>Teamwerfen:</u></p> <p>Das gesamte Team arbeitet zusammen, indem der erste Spieler von der Startlinie den Wurfgegenstand in das gekennzeichnete erste Feld wirft. Trifft er, springt er in das erste Feld, holt den Gegenstand und hüpft rückwärts wieder raus. Das zweite Teammitglied ist an der Reihe und muss in das zweite Feld treffen. Gelingt es, hüpft der Spieler in das zweite Feld, greift den Gegenstand und springt rückwärts wieder raus. Die Reihenfolge der Spieler bleibt konstant. Schafft es ein Teammitglied nicht in das entsprechende Feld zu werfen, muss die ganze Mannschaft wieder von vorne beginnen. Auch hier dürfen die Ränder der jeweiligen Felder nicht berührt werden. Bei Berührung startet das Team ebenfalls wieder von vorne. Sollte die Berührungsregel zu schwer sein, kann diese auch weggelassen oder vereinfacht werden.</p>	Ziel ist als Mannschaft in den Himmel zu gelangen.
	Stoppuhr Bunte Matten	<p><u>Bunte Matten:</u></p> <p>Bei dieser Variation wird sowohl Sprungtechnik wie auch Schnelligkeit getestet. Dafür werden hintereinander bunte Matten ausgelegt. Jede Mattenfarbe trägt eine andere Bedeutung. Rot kann beispielsweise dafür stehen, dass die Spieler die Matte nur mit dem rechten Bein berühren dürfen. Die Mattenanordnung kann beliebig nach Schwierigkeitsgrad verändert werden.</p>	Der Spieler, der den Weg am schnellsten und fehlerfrei zurücklegen kann, ist der Gewinner.

Schweinchen in der Mitte

Kategorie: Kleine Spiele

	Spieleranzahl	3-4
	Altersgruppe	beliebig
	Spielzeit in Min.	7
	Indoor	x
	Outdoor	x
	Kooperation	
	Konkurrenz	x
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
Für dieses Spiel werden nur ein paar verschiedene Bälle gebraucht. Verschiedene Bälle	Zwei bis drei Spieler stehen sich gegenüber oder im Kreis. Dabei stehen sie nur so weit voneinander entfernt, dass sie sich gegenseitig noch sicher Bälle zupassen können. Ein Spieler ist das Schweinchen und steht in der Mitte. Die Mitspieler außen passen sich gegenseitig Bälle zu. Kann ein Ball nicht gefangen werden, muss er so schnell wie möglich von einem beliebigen Spieler aufgehoben werden. Die Spieler außen versuchen dabei, den Ball in ihrem Besitz zu behalten, während das Schweinchen ebenfalls versucht den Ball aufzuheben. Das Schweinchen muss allerdings nicht darauf warten, einen auf dem Boden gelandeten Ball zu ergattern, sondern kann den Ball ebenso aus einem Pass herausfangen. Es darf den Ball nur nicht einem anderen Spieler abnehmen.	Als Schweinchen versucht man so schnell wie möglich den Ball entweder aufzuheben oder aus einem Pass heraus zu fangen. Sobald man das nämlich geschafft hat, wird man als Schweinchen abgelöst. Der Spieler, der den an ihn gerichteten Ball nicht fangen konnte, ist das neue Schweinchen.
Variation	Variation 1: Ball darf nicht höher als Kopfhöhe des Schweinchens geworfen werden → so muss an dem Schweinchen vorbei geworfen werden. Die Chance, dass das Schweinchen den Ball bekommt ist größer. Variation 2:	Sobald das Schweinchen den Ball gefangen hat oder schneller am Ball ist, wird es als Schweinchen abgelöst. Das Schweinchen wird abgelöst, wenn es entweder den Ball

		<p>Wird der Ball von einem Spieler nicht gefangen, so muss der Werfer aufgrund seiner Wurftechnik das neue Schweinchen sein.</p>	<p>selbst fängt oder ein Mitspieler der den Ball zugeworfen bekommt nicht fängt → Werfer ist das neue Schweinchen. Alternativ kann auch festgelegt werden, dass das Schweinchen den Ball nur berühren und nicht fangen muss, um abgelöst zu werden.</p>
--	--	--	---

Stelzenlauf

Kategorie: Kleine Spiele

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	beliebig
	Spielzeit in Min.	7
	Indoor	x
	Outdoor	x
	Kooperation	
	Konkurrenz	x
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Stelzen • Matten um in der Turnhalle das Ausrutschen mit Stelzen ohne Gummiuntersatz zu vermeiden • Tücher • Dosen • Stoppuhr 	<p>Wird das Spiel in der Turnhalle gespielt, werden aus Tüchern und Dosen zwei Parcours aufgebaut, die sich dadurch unterscheiden, dass bei dem einen auf dem Hallenboden gelaufen wird, während der andere Matten als Untergrund hat. Dadurch wird das Ausrutschen auf dem Hallenboden mit Stelzen ohne Gummi-untersatz vermieden.</p>	<p>Der Parcours soll durchlaufen werden, ohne dass die Dosen oder Tücher berührt werden. Zusätzlich können verschiedene Ziele vorgegeben werden.</p> <p><u>Ziel 1: Sich selbst schlagen</u> Hierbei durchläuft jeder den Parcours zweimal. Von beiden Durchgängen wird die Zeit gestoppt. Jede(r) Spieler soll versuchen im Zweiten Durchgang noch schneller zu laufen als im Ersten.</p> <p><u>Ziel 2: Wettlauf</u> Zwei Personen/ Mannschaften laufen gegeneinander. Die schnellere Person/ Mannschaft gewinnt. Wer den Boden mit seinen Füßen berührt, muss zum Anfang zurück. Hat man zwei verschiedene Parcours aufgebaut kann man nach</p>

			dem ersten Durchgang tauschen. Macht es einen Unterschied, welche Stelzen man benutzt oder ob man auf dem Boden oder auf Gummimatten läuft?
Variation	<ul style="list-style-type: none"> • Federbälle • Hütchen • Zeitung 	<p>Variation: Die Spieler müssen einen Gegenstand (z.B. ein Hütchen, ein Federball oder eine Zeitung) auf dem Kopf balancieren → Geschicklichkeit</p>	Ziel ist es den Parcours (gegen sich selbst oder als Wettlauf gegen andere) zu durchlaufen ohne, dass der Gegenstand, welcher auf dem Kopf transportiert wird, auf den Boden fällt.

Abenteuerspiele im Gelände

4.-6. Stunde:

*von Frau Missmahl, Frau
Hoffmann, Frau Hohl, Frau Tränkle,
Frau Katzenmaier und Frau Klauss*

Flugzeugkontrolle

Kategorie: Vorbereitung Sportstunde		
	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	beliebig
	Spielzeit in Min.	5 Min.
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	-
	Konkurrenz	-
	Spielfeld	-



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
-	<ul style="list-style-type: none"> - Das Ablegen des Schmuckes vor dem Sportunterricht wird auf eine spielerische Art und Weise gelernt (passend zur Rahmengeschichte „Dschungel“) 	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn alle SchülerInnen den Schmuck abgelegt haben, darf in das Flugzeug eingestiegen werden bzw. die Sportstunde gestartet werden - Überleitung zur Themenstunde Dschungel und damit zum ersten Spiel „Reise im Flugzeug“

Reise im Flugzeug

Kategorie: Einstiegsspiel

	Spieleranzahl	Ab 5 Personen
	Altersgruppe	beliebig
	Spielzeit in Min.	10 Min.
	Indoor	✓
	Outdoor	✗
	Kooperation	✗
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	-



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Stühle (einen Stuhl weniger als die Anzahl der TeilnehmerInnen) - Musik 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Stühle werden Rücken an Rücken in einer Reihe aneinandergestellt - Die SchülerInnen verteilen sich um die Stühle herum - Die anleitende Person gibt mit Musik das Startsignal - Während der Musik laufen die SchülerInnen um die Stühle im Uhrzeigersinn herum - Sobald die anleitende Person die Musik stoppt, versucht jede/r SchülerIn so schnell wie möglich einen freien Platz zu ergattern - Die Person, die keinen Stuhl bekommt, scheidet in dieser Runde aus (Bezug Dschungelgeschichte: 	<p><u>Spielende:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - genau eine Person bleibt übrig (Bezug Dschungelgeschichte: dass alle Personen nacheinander abspringen) <p><u>Spielziel:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - um lange Wartezeiten beim Flugzeugabsprung zu vermeiden, diente das Spiel zu einer Verzögerung und zu einer zufälligen Bestimmung der Reihenfolge

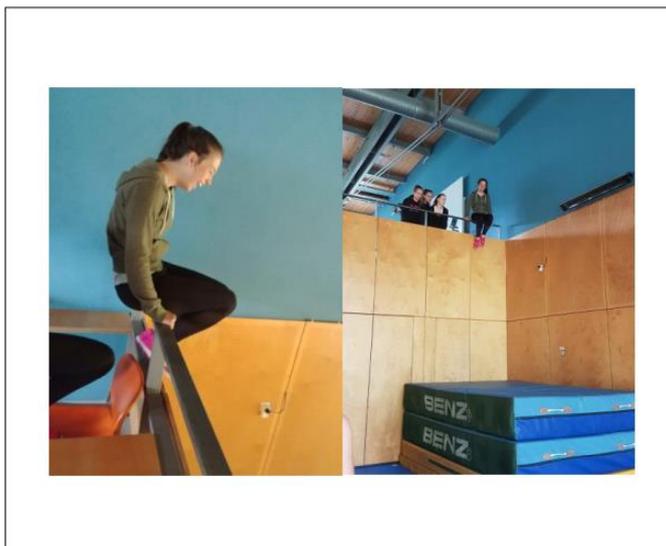
		<p>diese Person darf mit dem Fallschirm in den Dschungel abspringen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Für die nächste Runde wird wieder ein Stuhl weggenommen 	
Variation		<ul style="list-style-type: none"> - Spiel ohne Verlierer: jede Runde wird weiterhin ein Stuhl weggenommen, allerdings ist nun die Aufgabe, sich gemeinsam auf die immer weniger werdenden Stühle zu stellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Die ganze Gruppe muss zusammenarbeiten und eine Strategie entwickeln - Die ganze Gruppe gewinnt

Quelle: www.gruppenspiele-hits.de/kreissspiele/jerusalem-reise.html

Flugzeugabsprung

Kategorie: Action

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	Ab 8 Jahren
	Spielzeit in Min.	-
	Indoor	✓
	Outdoor	✗
	Kooperation	✗
	Konkurrenz	✗
	Spielfeld	-



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Empore - 2 Weichbodenmatten - 2 harte Matte - 4 dünne Matten 	<ul style="list-style-type: none"> - Je eine Person springt von der Empore auf den Mattenhaufen - Wichtig: man soll auf dem Po landen - Hinweis: zur Sicherheit der SchülerInnen die Matten immer wieder zurecht schieben! - (Bezug Dschungelgeschichte: Da es im Dschungel kein Flughafen gibt, sollen die Passagiere mit Fallschirmen aus dem Flugzeug springen, um sicher im Dschungel zu landen.) 	<p><u>Spielende:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle SchülerInnen sind gesprungen (Bezug Dschungelgeschichte: alle sind sicher im Dschungel gelandet)

Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn sich ein SchülerIn nicht traut zu springen: mit einer bestimmten Aufgabe die Treppe hinunter gehen (z.B. wie ein Tier aus dem Dschungel) 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiel ohne Verlierer (→Bezug Dschungelgeschichte: alle SchülerInnen kommen im Dschungel an)
-----------	---	---

Quelle: Frau Hannig

Indianerstamm aufbauen

Kategorie: Aufbau		
	Spieleranzahl	Ab 5 Personen
	Altersgruppe	beliebig
	Spielzeit in Min.	10- 15Min.
	Indoor	✓
	Outdoor	✗
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	✗
	Spielfeld	Sporthalle



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Bauplan (Anleitung für den Aufbau des Parcours mit Angaben der benötigten Materialien) - Gruppen (Jede Gruppe bekommt einen Abschnitt aus dem Parcours zugeteilt, welchen sie aufbauen soll) → Effektive Zeitnutzung - Materialien für die Hindernisse und Stationen im Parcours bereitstellen: <ul style="list-style-type: none"> • 2Tunnel (=„Höhle“) • Trampolin, Trapez, 3 Matten (=„Affenschaukel“) • 7 Pylone, 2 Rollbretter (=„Floßfahrt durch den wilden Fluss“) • 2 Bänke, 6 Seile, 5 Gymnastikbälle (=„Sumpfgebiet“) 	<ul style="list-style-type: none"> - Die SchülerInnen werden in Gruppen eingeteilt - Jede Gruppe bekommt einen Abschnitt aus dem Parcours zugeteilt, welchen sie gemeinsam aufbauen soll. - Mit einem visualisierten Bauplan kann der Aufbau von den SchülerInnen weitgehend eigenständig durchgeführt werden (Bezug Dschungelgeschichte: Ein Häuptling übergibt seiner Indianergruppe einen Bauplan. Dadurch sollen die handwerklichen Fähigkeiten der Indianer geschult und trainiert werden) 	<p>Spielziel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle SchülerInnen helfen gemeinsam den Parcours aufzubauen - Kooperation: nur durch Zusammenarbeit kann der Parcours aufgebaut werden <p>Spielende:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alle Parcours Hindernisse und Stationen wurden aufgebaut und auf Sicherheit überprüft

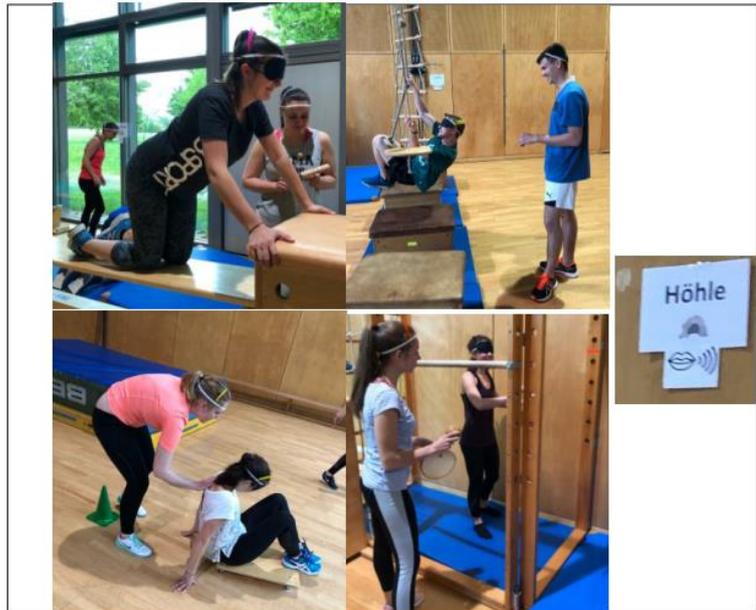
	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Matten kleiner Kasten (als Unebenheit unter die Matten legen) (=„Gestrüpp“) • 2 Kästen 1 Bank Klettergerüst 4 Matten (=„steiler Hang“) • 1 Mattenhügel (=„Felsbrock“) • 1 Barren 5 Seile 4 Matten (=„Hängebrücke“) 		
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Es können andere Hindernisse und Stationen aufgebaut werden um den Parcours abwechslungsreich zu gestalten 		

Quelle:

Schraag, M., Durlach, F. & Mann, C. (2004). *Erlebnisswelt Sport. Ideen für die Praxis in Schule, Verein und Kindergarten*. Karl Hofmann Verlag.

„Blindenparcours“

Kategorie: Sinneswahrnehmung		
	Spieleranzahl	max. 30
	Altersgruppe	ab GS
	Spielzeit in Min.	15-25 min
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	✗
	Spielfeld	✓



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Augenbinden - Musikinstrumente - Schilder mit verschiedenen Kennzeichnungen für die jeweilige Variante (Mund, Hand, und Trommel) - Hindernisse/Parcours 	<ul style="list-style-type: none"> - Die gesamte Gruppe wird in Zweier-Pärchen eingeteilt - Die gebildeten Gruppen starten an unterschiedlichen Hindernissen und durchlaufen einmal im Uhrzeigersinn den Parcours - Beim ersten Durchlauf ist eine*r blind und der Partner führt - Die blinden Personen setzen sich Augenbinden auf - Die Personen ohne Augenbinden führen den blinden Partner durch den Parcours - Jede Station ist mit einem Schild gekennzeichnet, wie die PartnerInnen sich gegenseitig durch den Parcours führen - Es wird unter 	<p><u>Ziel:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mithilfe des Partners den Parcours zu durchlaufen <p><u>Spielende:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sobald beide PartnerInnen den Parcours als „Blinde Person“ durchlaufen haben

		<p>folgenden Kennzeichnungen unterschieden: verbal ohne Berührungen („Mund“), Instrumental ohne sprechen („Trommel“) und per Tastsinn ohne sprechen („Hand“)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der Blindenparcours schult die Sinneswahrnehmung, sowie die Kooperationsfähigkeit der SchülerInnen 	
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - 1. Variation der Kennzeichnungen - 2. Anstatt Augenbinden, Blindenbrillen verwenden - 3. Zeitfaktor hinzufügen 	<ul style="list-style-type: none"> - 1. Die Spielschwierigkeit kann anhand der Auswahl von Kennzeichnungen variieren. Weitere Möglichkeiten könnten zum Beispiel sein, nur verbale Geräusche oder anhand von Piep-Tönen aus der jeweiligen Richtung, den blinden Partner zu führen, usw. - 2. Die Blindenbrillen können die Spielschwierigkeit ggf. erleichtern - 3. Den Parcours auf Zeit zu durchlaufen, fügt einen weiteren Schwierigkeitsfaktor hinzu. Zusätzlich fordert und fördert es die intensive Zusammenarbeit. Daraus könnte allerdings auch ein Konkurrenzspiel entstehen 	<ul style="list-style-type: none"> - siehe oben

Quelle: <http://www.gruppenspiele-hits.de/vertrauensspiele/Blinde-ueber-einen-Parcours-fuehren.html>

„Federn sammeln“

Kategorie: Motivationsspiel

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	ab 3 Jahren
	Spielzeit in Min.	-
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	x



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Gummibänder - Federn in verschiedenen Farben 	<ul style="list-style-type: none"> - Die SpielerInnen absolvieren verschiedene Aufgaben, z.B. Sprung auf die Matten, Bewältigung des Parcours, „Affenalarm“ (Brennball mit Hindernissen), „Flussüberquerung“ usw. (beliebig variierbar) - Nach jeder absolvierten Aufgabe erhalten die SpielerInnen eine Feder → diese Federn können an dem zu Beginn erhaltenen Gummiband befestigt werden - Das Sammeln der Federn soll die Motivation der SpielerInnen fördern (Bezug Dschungelgeschichte: 	<p><u>Ziel:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Die SpielerInnen sammeln Federn, um ein Indianerhäuptling zu werden <p><u>Spielende:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Wenn die SpielerInnen alle Aufgaben absolviert und alle Federn gesammelt haben

		soll zudem das Erlebnis der Abenteuerreise intensivieren)	
Variation	- Variation der Materialauswahl	- Anstelle von Federn könnten auch Ringe, Tücher oder Punkte gesammelt werden	- siehe oben

„Affenalarm“ (Brennball mit Hindernissen)

Kategorie: Wurf-, Fang- und Laufspiel

	Spieleranzahl	Mind. 10
	Altersgruppe	Ab GS
	Spielzeit in Min.	20-30 Min.
	Indoor	✓
	Outdoor	✗
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	✓



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Hindernisse (=verschiedene Geräte in einem Parcours) <ul style="list-style-type: none"> • Trapez • Langbänke • Barren • Kästen • ... → können beliebig gewählt werden - Parteibänder (für zwei Mannschaften) - 1 Flummi - 1 umgedrehter Kasten - Hula Hoop Reifen (ca. 6 Stück, als „sichere Stellen“) 	<p><u>Vor Spielbeginn:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Die SpielerInnen werden in zwei gleich große Mannschaften geteilt, welche durch Parteibänder gekennzeichnet werden • Eine Mannschaft ist die „Feldmannschaft“ • Die andere Mannschaft ist die „Wurfmannschaft“ • Die WerferInnen stellen sich hinter der Startmarkierung auf (Beginn des Parcours), die FängerInnen verteilen sich im Spielfeld • Zusätzlich zu den Regeln, müssen vor Spielbeginn die „sicheren Stellen“, das Ziel und die Zeitvorgabe vermittelt werden, sodass es 	<p><u>Spielziel:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - jede Mannschaft versucht möglichst viele Durchläufe im Parcours, um möglichst viele Punkte zu erzielen <p><u>Spielende:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - wenn beide Mannschaften einmal die Wurf- und einmal die Feldmannschaft waren

		<p>während dem Spiel zu keinen Unklarheiten kommt</p> <p><u>Während dem Spiel:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel beginnt mit dem Wurf des Balles von einer Person der Wurfmansschaft • Sobald der Ball geworfen ist, dürfen beliebig viele Personen der Wurfmansschaft losrennen und versuchen, den Parcours schnellst möglichst zu durchlaufen • Wichtig: die SpielerInnen müssen darauf hingewiesen werden, dass sich immer mind. ein WerferIn an der Startmarkierung befinden muss. Das heißt, es dürfen sich nie alle WerferInnen im Parcours befinden, ansonsten kann nicht mehr geworfen werden! • Gleichzeitig versucht die Feldmanschaft den geworfenen Ball so schnell wie möglich zu fangen, um das Weiterlaufen der anderen Manschaft zu verhindern • Der Ball muss schnellst möglichst in den umgedrehten Kasten, der sich im freien Spielfeld befindet, geworfen werden • An diesem Kasten befindet sich ein FeldspielerIn, der den Ball in den Kasten wirft und laut „Stopp“ ruft • Sobald dieses Signal ertönt, müssen <u>alle</u> SpielerInnen stehen 	
--	--	--	--

		<p>bleiben</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verhalten nach dem „Stopp“-Signal: • die WerferInnen, die sich zu diesem Zeitpunkt im Parcours befinden, können rechtzeitig an den sogenannten „sicheren Stellen“ halten, da es meist unmöglich ist, innerhalb einer Runde den ganzen Parcours zu durchlaufen → diese „sicheren Stellen“ sind durch Hulla Hoop Reifen gekennzeichnet und müssen vor Spielbeginn gezeigt werden • Die Mitglieder der Wurfmansschaft, die sich <u>nicht</u> am Start, Ziel oder an einer „sicheren Stelle“ befinden, müssen zurück an die Startmarkierung • Alle, die sicher stehen, dürfen stehen bleiben und mit dem nächsten Wurf weiterrennen <p>- Nach dem 1. Wurf und dem 1. Fang („Stopp“) ist die erste Runde vorbei und die zweite Runde beginnt</p> <p><u>Wichtig ist:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • die FeldspielerInnen dürfen nicht alleine mit dem Ball einmal quer durch die Halle zum Kasten rennen! Es geht vor allem um die Zusammenarbeit untereinander, weshalb sich die SpielerInnen gegenseitig zupassen sollen (dafür kann bei Bedarf folgende Regel aufgestellt werden: die SpielerInnen dürfen sich 	
--	--	---	--

		<p>lediglich in einem Umkreis von ca. 2m bewegen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeder SpielerIn, der das Ziel erreicht (also das Ende des Parcours, ggf. auch durch einen Reifen kennzeichnen) holt seiner Mannschaft einen Punkt • Es werden so viele Runden gespielt, bis die vorgegebene Zeit vorbei ist (im Voraus sollte man sich überlegen, wie viele Minuten jede Mannschaft hat, hier: 10 Minuten pro Mannschaft) • Nachdem die Zeit abgelaufen ist, wechseln die Mannschaften und die Feldmannschaft versucht nun als Wurfmannschaft möglichst viele Punkte für ihre Gruppe zu erzielen <p><u>Anmerkung:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bezeichnung „Affenalarm“ wegen Bezug zur Dschungelgeschichte (die Indianer(Feldmannschaft) jagen die Affen(Wurfmannschaft)) 	
--	--	---	--

Variation	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1 Ball <ul style="list-style-type: none"> • Flummi • Softball • Tennisball • ... 2. 1 Tennisball und Rollbretter (Anzahl: die Hälfte aller SpielerInnen) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <ul style="list-style-type: none"> - je nach Alter und sportlichem Niveau der SpielerInnen kann das Schwierigkeitsniveau durch die Art der Bälle verändert werden - ein Tennisball z.B. ist einfacher zu fangen und zu passen, wie z.B. ein Flummi 2. <ul style="list-style-type: none"> - anstatt, dass die SpielerInnen im Feld stehen, bekommt jeder SpielerIn ein Rollbrett - nun dürfen die FeldspielerInnen nicht mehr zum Ball rennen, sondern müssen fahren - da die Fortbewegung mit dem Rollbrett schwieriger ist, wird ein Tennisball als Wurfgegenstand genutzt 	- siehe oben
------------------	---	--	--------------

Quelle: <http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/brennball.html>

„Flussüberquerung“

Kategorie: Kooperations- und Strategiespiel

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	ab GS
	Spielzeit in Min.	7-15 min
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	✗
	Spielfeld	✓



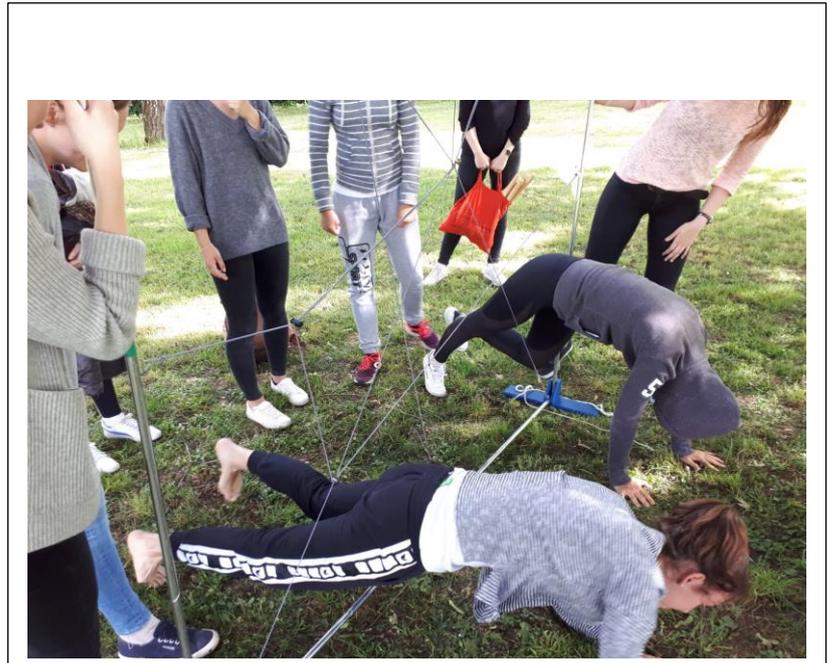
Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - 2 Seile (als Begrenzung des Spielfelds, stellt die zwei Flussufer dar) - 10 Teppichmatten (variiert nach Spieleranzahl: halb so viele Matten wie Anzahl der SpielerInnen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Die zwei Seile werden im Abstand von ca. 10m ausgelegt und kennzeichnen die zwei Flussufer - Die SpielerInnen werden dazu aufgefordert, als gemeinsame Gruppe, den Fluss nur mithilfe von Teppichmatten zu überqueren - Alle SpielerInnen starten an einem Flussufer <p>Anleitung der Lehrperson vor dem Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auf jeder Teppichmatte müssen mindestens zwei Füße stehen - Falls sich weniger als zwei Füße auf einer Matte befinden, „versinkt“ diese Matte im Fluss und die 	<p><u>Ziel:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Als Gruppe gemeinsam eine gelingende Flussüberquerung zu planen und durchzuführen <p><u>Spielende:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Wenn die gesamte Gruppe auf der anderen Flussseite (angekommen ist)

		<p>SpielerInnen haben eine Matte weniger zur Verfügung</p> <ul style="list-style-type: none"> - (Bezug Dschungelgeschichte: Grund für die Überquerung ist der Weg aus dem Dschungel zurück zur Pädagogischen Hochschule) 	
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - 1. Veränderung der Mattenanzahl - 2. Veränderung der Fußanzahl auf einer Matte - 3. Veränderung der Gruppendynamik 	<ul style="list-style-type: none"> - 1. Der Schwierigkeitsgrad kann bei Verringerung der Anzahl der Matten ansteigen und bei Erhöhung der Matten absteigen - 2. Das Schwierigkeitsniveau kann durch Verringerung, sowie durch Erhöhung der Fußanzahl variieren - 3. Durch die Bildung von zwei Mannschaften entwickelt sich das Spiel zu einem Konkurrenzspiel. Faktoren wie Schnelligkeit und strategisches Arbeiten rücken hierbei in den Vordergrund 	<ul style="list-style-type: none"> - siehe oben

Quelle: <https://teamentwickler.eu/flussuberquerung/>

Das Spinnennetz

Kategorie: Erlebnispädagogik		
	Spieleranzahl	∞
	Altersgruppe	alle
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	
	Spielfeld	✓



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> • Seile • Bäume 	<p>Man bindet die Seile an den Bäumen fest, sodass ein „Spinnenetz“ entsteht. Es sollte viele große und kleine Löcher haben.</p> <p>Alle Gruppenmitglieder müssen durch dieses Netz hindurch kommen. Man darf jedes Loch nur zwei Mal durchqueren. Da nicht alle Löcher des Netzes einfach zu erreichen sind, müssen die Spieler sich gegenseitig helfen.</p> <p>Das Netz der Spinne darf nicht berührt werden. Wenn jemand das Netz berührt müssen entweder alle Spieler oder nur dieser Spieler von vorne beginnen.</p>	<p>Wenn alle Spieler auf der anderen Seite des Netzes angekommen sind, ist das Spiel vorbei.</p> <p>Ziel ist es, dass alle Gruppenmitglieder zusammenarbeiten. Nur durch Zusammenarbeit und gemeinsam Lösungen können auch Löcher durchquert werden, die weiter oben liegen.</p>
Variation	<ul style="list-style-type: none"> • Spinnennetz an Torpfosten binden • Glöckchen an die Seile binden 	<p>Alle Spieler befinden sich dann im Tor, das Ziel ist aus diesem Tor heraus zu kommen.</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Vorgefertigtes Spinnennetz mit Metallrahmen (besitzt schon integrierte Glöckchen) • Augenbinden • Stoppuhr 	<p>Bindet man Glöckchen an das Netz gibt es eine akustische Rückmeldung, sobald ein Spieler das Netz berührt.</p> <p>Man benötigt keine Bäume um daran ein Spinnennetz zu binden. Jedoch sollte man den Rahmen des Spinnennetzes dann festhalten, da es etwas instabil ist.</p> <p>Sobald ein Spieler das Netz berührt, wird er blind.</p> <p>Die Gruppe bekommt eine bestimmte Zeit vorgegeben, in der sie das Netz durchqueren müssen.</p>	<p>Die anderen Spieler müssen mehr auf diesen Spieler achten und ihm Anweisungen geben.</p> <p>Die Spieler haben Zeitdruck und müssen dadurch noch besser zusammenarbeiten.</p>
--	---	--	---

Der hohe Pfad

Kategorie: Erlebnispädagogik

	Spieleranzahl	mind. 5
	Altersgruppe	Ab 10 Jahren*
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	
	Spielfeld	



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> • Seile • stabile Holzstöcke 	<p>Man legt mit den Seilen einen Fluss auf den Boden. Diesen gilt es durch eine Brücke zu überqueren.</p> <p>Die Spieler/innen stellen sich rechts und links am „Flussufer“ auf. Jeweils zwei gegenüberstehende Spieler erhalten eine Holzstange. So entsteht eine Brücke aus mehreren Stöcken. Ein/e Spieler/in überquert nun diese Brücke. Sobald der obere Spieler über einen Stab gegangen ist, stellen sich die zwei Spieler/innen des dazugehörigen Stabs wieder hinten an. Auf diese Weise bewegt sich die Brücke fort und der obere Spieler kann einen weiten Weg zurücklegen.</p>	<p>Alle Spielerinnen und Spieler sollten sich überwinden den hohen Pfad zu besteigen. Dies stärkt das Vertrauen in die Gruppe.</p> <p>Die Beteiligten lernen somit, dass die anderen sie sicher halten und man gemeinsam stark ist. Auch schwerere Beteiligte sollten die Erfahrung machen, dass die Gruppe sie tragen kann.</p>
Variation		<p>Der/ die obere Spieler/in legt sich auf die Holzstangen und wird von den anderen Spieler/innen über den Pfad gerollt. Achtung: Er/ Sie sollte in Rücklage transportiert werden.</p> <p>Ohne Holzstangen:</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Augenbinde 	<p>Die unteren Spieler/innen legen sich rücklagig in zwei Reihen Kopf an Kopf und strecken die Arme nach oben. Eine /r legt sich vorsichtig auf die Hände und lässt sich so zum Ende des Flusses transportieren. Achtung: mehr Körperkontakt</p> <p>Der Spieler oder die Spielerin, die über den hohen Pfad (mit Stäben) läuft, darf nichts sehen und muss sich vollkommen auf die anderen verlassen. Durch genaue Anweisung der „Brücke“ weiß der/ die obere blinde Spieler/in, wo die Füße abgestellt werden sollen. Zudem sollte die „Brücke“ sehr eng stehen.</p>	
--	--	---	--

*Anmerkung zum Alter:

Prinzipiell kann das Spiel auch mit jüngeren Kindern gespielt werden. Diese sind in der Regel zwar schwächer, allerdings auch leichter. Es muss daher individuell abgeschätzt werden, wie das Verhältnis von Körperstärke und -gewicht ist.

Bull Ring

Kategorie: Kooperationsspiel

	Spieleranzahl	5-15
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Bull Ring (Ring mit mehreren daran befestigten Seilen) - Ball - Zwei Ablege-Gestelle für den Ball 	<ul style="list-style-type: none"> - Der Ball liegt auf der Stange des Gestells und der Bull Ring ist darunter aufgefädelt. - Jede Person bekommt je nach Gruppengröße ein Seil oder mehrere Seile in die Hand. - Die Gruppe transportiert den Ball mithilfe des Bull Rings zu einem zweiten Ablege-Gestell. - Wenn der Ball runterfällt, wird wieder auf dem Gestell neugestartet. 	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel ist zu Ende, wenn der Ball auf dem Ziel-Gestell wieder abgelegt wurde.

Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Parcours mit Hindernissen (Bäume, Hürden, gespannte Seile, die über- oder unterquert werden sollen) - Unterschiedlich große und schwere Bälle - Festgelegte Gangart (z.B. hüpfen) - Kleinere Gruppengröße und dadurch weniger Personen, die Seile halten, was den Transport erschwert. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nur eine Person aus der Gruppe darf die Augen geöffnet lassen, der Rest schließt die Augen oder trägt Augenbinden. Die sehende Person lotst die Gruppe mit Anweisungen. - Zwei Gruppen können einen Parcours von jeweils einer Seite starten und gegeneinander antreten. Dabei müssen sie auch aneinander vorbeikommen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe, die zuerst wieder am anderen Ende des Parcours ist, hat gewonnen.
-----------	---	--	---

Potenziale:

- Gruppenbildung
- Aufmerksamkeitsfokus
- Körpergefühl
- Kommunikation

Inspired by: <http://www.evjugend-row.de/wp-content/uploads/2017/02/Kooperations-und-Teambuildungsspiele.pdf> (zuletzt abgerufen am 03.07.19)

Count

Kategorie: Konzentrations- und Kooperationsspiel

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Stoppuhr 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe befindet sich in einem Kreis. - Es soll abwechselnd so weit wie möglich gezählt werden. - Dabei gilt: Es darf nicht gleichzeitig gesprochen werden, es darf keine verbale Kommunikation stattfinden und auch Zeigegesten sind verboten. Ein Zählen nach der Reihenfolge der Sitzpositionen der Gruppenmitglieder wäre zu einfach und ist deshalb auch verboten. - Sprechen mehrere Personen gleichzeitig, wird wieder bei der 1 begonnen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Es wird geschaut, wie weit innerhalb einer vorgegebenen Zeit gezählt werden konnte.

Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Ggf. Augenbinden - Ball 	<ul style="list-style-type: none"> - Alle Gruppenmitglieder schließen die Augen oder tragen Augenbinden. - Ein Ball wird zunächst so hin und her geworfen, dass ihn jedes Gruppenmitglied einmal hatte. Dabei soll sich jeweils die vorherige und nachfolgende Person gemerkt werden. Der Ball wird anschließend während des Zählens immer wieder in dieser Abfolge geworfen. - Statt der entsprechenden Zahl wird z.B. in der 3er-Reihe immer ‚piep‘ gesagt (1 – 2 – piep – 4 ...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Es kann geschaut werden, wie lange es dauert eine bestimmte Zahl zu erreichen. - Jede Person darf nur eine Zahl sagen und es wird gezählt bis jede*r eine Zahl genannt hat.
-----------	--	---	--

Potenziale:

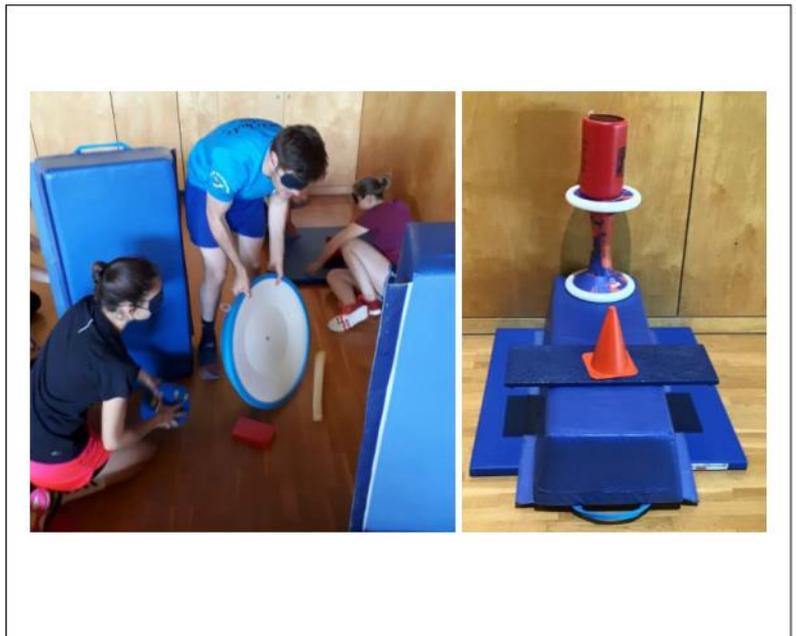
- Gruppenbildung
- Wahrnehmung
- Aufmerksamkeitsfokus

Inspired by: <https://erlebnispädagogik-entlebuch.jimdo.com/kleine-spiele/> (zuletzt abgerufen am 03.07.19)

Make'n'Break

Kategorie: Koordinations- und Kooperationsspiel

	Spieleranzahl	2-8
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	
	Indoor	✓
	Outdoor	(✓)
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	(✓)
	Spielfeld	Abgegrenzte Fläche



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Baumaterialien (z.B. Hütchen, Tuch, Ball, Würfel, Hocker, Brett, ...) - Fotos von gebauten Gebäuden (gedruckt oder z.B. auf Tablet) - Matte auf der die Gebäude aufgebaut werden sollen - Ggf. Augenbinden - Deutliche Begrenzung der Baufläche (z.B. mittels umgedrehter Bänke) - Stoppuhr 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Materialien liegen verstreut im Baubereich. - Die Gruppe schaut sich ein Bild von einem Gebäude an – ohne Sicht auf den Baubereich. - Anschließend setzt sich die Gruppe Augenbinden auf (oder schließt die Augen), betritt den Baubereich und baut das Gebäude nach. - Ist das Gebäude fertig gebaut, verlässt die Gruppe den Baubereich wieder und es wird gemeinsam (ohne Augenbinden) überprüft, ob korrekt nachgebaut wurde. - Wurde korrekt nachgebaut, bekommt die Gruppe einen Punkt. - Das Spiel eignet sich insbesondere in Zusammenhang mit mehreren Stationen. 	<ul style="list-style-type: none"> - In einer vorgegebenen Spielzeit sollen möglichst viele Gebäude korrekt nachgebaut werden. Ein Antreten gegen andere Gruppen ist möglich.

Variation	<p>- Statt aus Gegenständen gebaute Gebilde können auch aus Menschen dargestellte Figuren von entsprechenden Fotos nachgestellt werden (siehe Foto).</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Nur eine Person darf das Foto anschauen und dirigiert die restlichen Gruppenmitglieder über verbale Anweisungen. - Die Station kann mehrfach (unterschiedlich) angeboten werden (z.B. Figuren nachstellen/Gebilde bauen; alle Gruppenmitglieder tragen Augenbinde oder einer nicht). In vorgegebener Zeit können die verschiedene Kleingruppen dann für jedes korrekt gebaute Gebilde/ jede korrekt nachgestellte Figur Punkte sammeln und gegeneinander antreten. 	<ul style="list-style-type: none"> - Es wird gestoppt, wie lange die Gruppe für eine vorgegebene Anzahl an Figuren/Gebilden benötigt.
-----------	--	---	--

Potenziale:

- Wahrnehmung
- Koordination
- Gruppenbildung
- Problemlösen
- Kommunikation

Anlehnung an Gesellschaftsspiel: Make'n'Break von Ravensburger.

Paranoia

Kategorie:
Konzentrationsspiel

	Spieleranzahl	15-30
	Altersgruppe	ab 8
	Spielzeit in Min.	ab 3 Min
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	
	Konkurrenz	
	Spielfeld	



* Auf diesem Template ist aus Gründen der Leseflüssigkeit lediglich die männliche Form verwendet. Die weibliche Form ist jedoch ebenso möglich.

Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
- viel Platz	<p>Jeder sucht sich zu Beginn des Spiels irgendjemanden aus der Gruppe aus, der sein persönlicher Verfolger ist und irgendjemanden, der sein persönlicher Beschützer ist.</p> <p>Die Auswahl bleibt geheim. Niemand tauscht sich darüber aus.</p>	<p>Spielziel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nimm eine Position ein, in welcher dein Beschützer zwischen dir und deinem Verfolger steht. <p>Spielende:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder befindet sich auf einer Position, auf welcher der eigene Beschützer zwischen ihm selbst und dem eigenen Verfolger steht. <p>Ich - Beschützer - Verfolger</p>

Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Zettelchen → Zettelchen mit jedem Namen einmal für den Beschützertopf → Zettelchen mit jedem Namen einmal für den Verfolgertopf - Stoppuhr - Platzbegrenzung (z. B. Hütchen) 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeder zieht einen Beschützer - Jeder zieht einen Verfolger → darauf achten, dass man nicht den eigenen/ zweimal den gleichen Namen zieht, falls doch: zurück in den Topf/ mit jemandem tauschen → Ablauf: s. o. - Zeitbegrenzung: nur 2 Minuten Zeit geben = schnellere Bewegung - geringerer Raum = mehr und schnellere Bewegung - Stelle ein Dreieck: Die Gruppe steht im Kreis. Jeder wählt zwei Personen aus. Die Auswahl bleibt geheim. 	<p>Spielziel: Nimm eine Position ein, in welcher du mit diesen zwei Personen ein gleichschenkeliges Dreieck stellst.</p>
Potentiale	<ul style="list-style-type: none"> - Konzentration - einander wahrnehmen - eine individuelle Position in der Gruppe finden (räumlich...) - sich als Gruppe dynamisch wahrnehmen - Koordination - zur Ruhe kommen 		

Inspired by: <https://riecken.de/index.php/2008/03/paranoia/> (zuletzt abgerufen am 15.07.2019)

Mienenfeld/ Sumpfdurchquerung

Kategorie: Strategiespiel		
	Spieleranzahl	4-8
	Altersgruppe	ab 8
	Spielzeit in Min.	ab 10 Min
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	
	Spielfeld	✓



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende																												
<ul style="list-style-type: none"> - Stoppuhr - Springseile / Reifen, um ein Raster auf den Boden zu legen, welches ca. zweimal so lang, wie breit ist - dieses Raster wird auf einen Zettel übertragen und in jeder Reihe ein sicheres Feld markiert, welches an mind. einer Ecke mit dem vorherigen verbunden ist <p style="text-align: center;">Ziel</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr><td></td><td></td><td>X</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>X</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>X</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>X</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>X</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>X</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>X</td><td></td><td></td></tr> </table> <p style="text-align: center;">Start</p>			X					X			X					X			X			X				X			<ul style="list-style-type: none"> - die gesamte Gruppe steht vor dem Startpunkt in einer Schlange - die erste Person betritt das erste Feld - der Spielleiter/ die Spielleiterin gibt Aufschluss darüber, ob das Feld sicher ist → ist das Feld sicher: die Person macht einen nächsten Schritt → ist das Feld unsicher: die Person stellt sich wieder hinten an, die nächste Person probiert ein anderes Feld aus usw. - die gesamte Gruppe schaut aufmerksam zu und prägt sich den Weg ein - hat die erste Person das Ziel erreicht, folgt die gesamte Gruppe nach 	<ul style="list-style-type: none"> - die gesamte Gruppe ist auf der Zielseite angekommen
		X																												
			X																											
		X																												
			X																											
		X																												
	X																													
	X																													

		<ul style="list-style-type: none"> - betritt jemand ein unsicheres Feld, sobald die erste Person im Ziel ist, müssen alle, die bereits im Ziel sind, wieder zurück zum Start → alle unterstützen sich dabei, auf die richtigen Felder zu treten, um möglichst schnell, gesammelt auf der anderen Seite anzukommen 	
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Ringe / Steinchen / Hütchen 	<ul style="list-style-type: none"> - um gefundene sichere Felder zu markieren - um sichere Inseln auf längeren Wegen zu markieren - Felder überspringen - die Gruppe legt eine Reihenfolge fest - die erste Person beginnt und tritt auf ein Feld - ist das Feld sicher, tritt sie auf ein von ihr gewähltes nächstes Feld, so lange, bis sie auf ein unsicheres Feld tritt - ist das Feld unsicher, „versinkt“ die Person, scheidet aus und darf nur noch zuschauen - die nächste Person beginnt und tritt so lange in neue Felder, bis sie „versinkt“ usw. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ziel ist es, dass mind. 50% der Gruppe „lebend“ an die andere Seite kommen
Potentiale	<ul style="list-style-type: none"> - Kooperation - Gedächtnistraining - Konzentration - Frustrationstoleranz - Geduld - Problemlösen - Kommunikation 		

Inspired by:

<https://www.super-sozi.de/sumpf-durchquerung/> (zuletzt abgerufen am 15.07.2019)

Der schnelle Ball

Kategorie: Strategiespiel		
	Spieleranzahl	ab 8
	Altersgruppe	ab 10
	Spielzeit in Min.	ab 5 Min
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Tennisball - Stoppuhr 	<p>„Dieser Tennisball muss innerhalb von X Sekunden durch alle Hände gegangen sein“</p> <p>X = die Anzahl der Personen (z. B. bei 10 Personen: innerhalb von 10 Sekunden)</p> <p>Die Gruppe bekommt 1 Minute Beratungszeit, ohne den Ball in den Händen zu haben</p> <ul style="list-style-type: none"> - dann bekommen sie den Ball und probieren es aus <p>- ist dies gelungen, wird die Zeit halbiert (bei 10 Personen, nur noch 5 Sekunden)</p> <p>- dann weiter um jeweils 1-2 Sekunden reduzieren bis zu 1 Sekunde</p>	<ul style="list-style-type: none"> - bei 10 Personen innerhalb von 1 Sekunde möglich - bei 20 Personen innerhalb von 2 Sekunden möglich <p>Möglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - den Ball im Kreis herum geben - im Kreis enger stehen - mit den Händen eine abfallende Bahn formen, auf welcher der Ball abrollen kann - diese steiler machen ... - der Ball geht am schnellsten durch alle Hände, wenn die Personen mit Daumen und Zeigefingern eine Art „Keis“ formen, diese „Kreise“ untereinander halten → eine Person lässt den Ball von oben hindurch fallen

Variation	- Augenbinden für manche Personen	- die benötigte Zeit vorher schätzen lassen	
Potentiale	- Gruppenbildung - Kommunikation - Kreativität - Flexibilität - Problemlösen		

Inspired by:

<https://www.aventerra.de/kooperationsspiele#Tennisball> (zuletzt abgerufen am 15.07.2019)

https://www.schuldekan-bb-hbg.de/fileadmin/mediapool/einrichtungen/E_schuldekan_boeblingen/UEbungen_zur_Fortbildung.pdf (zuletzt abgerufen am 15.07.2019)

Kuriositäten

7. Stunde:

*von Frau Neumeyer und Frau
Karaca*

„Die Schlangenfänger“

Kategorie: Kuriositäten

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	3 -99
	Spielzeit in Min.	5
	Indoor	X
	Outdoor	X
	Kooperation	
	Konkurrenz	X
	Spielfeld	



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	Zwei Seidentücher	<ul style="list-style-type: none"> - SuS bilden zwei Teams - Diese bilden Schlangen, indem sie sich an die Hüfte der Person vor ihnen festhalten - die hinterste Person in der Schlange steckt sich ein Tuch in die Hose 	<ul style="list-style-type: none"> - Ziel ist es, dass Tuch der anderen Mannschaft zu klauen - Spiel endet, sobald eine Mannschaft das Tuch geklaut hat
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Parteibänder - Küchentücher 	<ul style="list-style-type: none"> - bei großen Gruppen können auch drei oder vier Teams gebildet werden 	

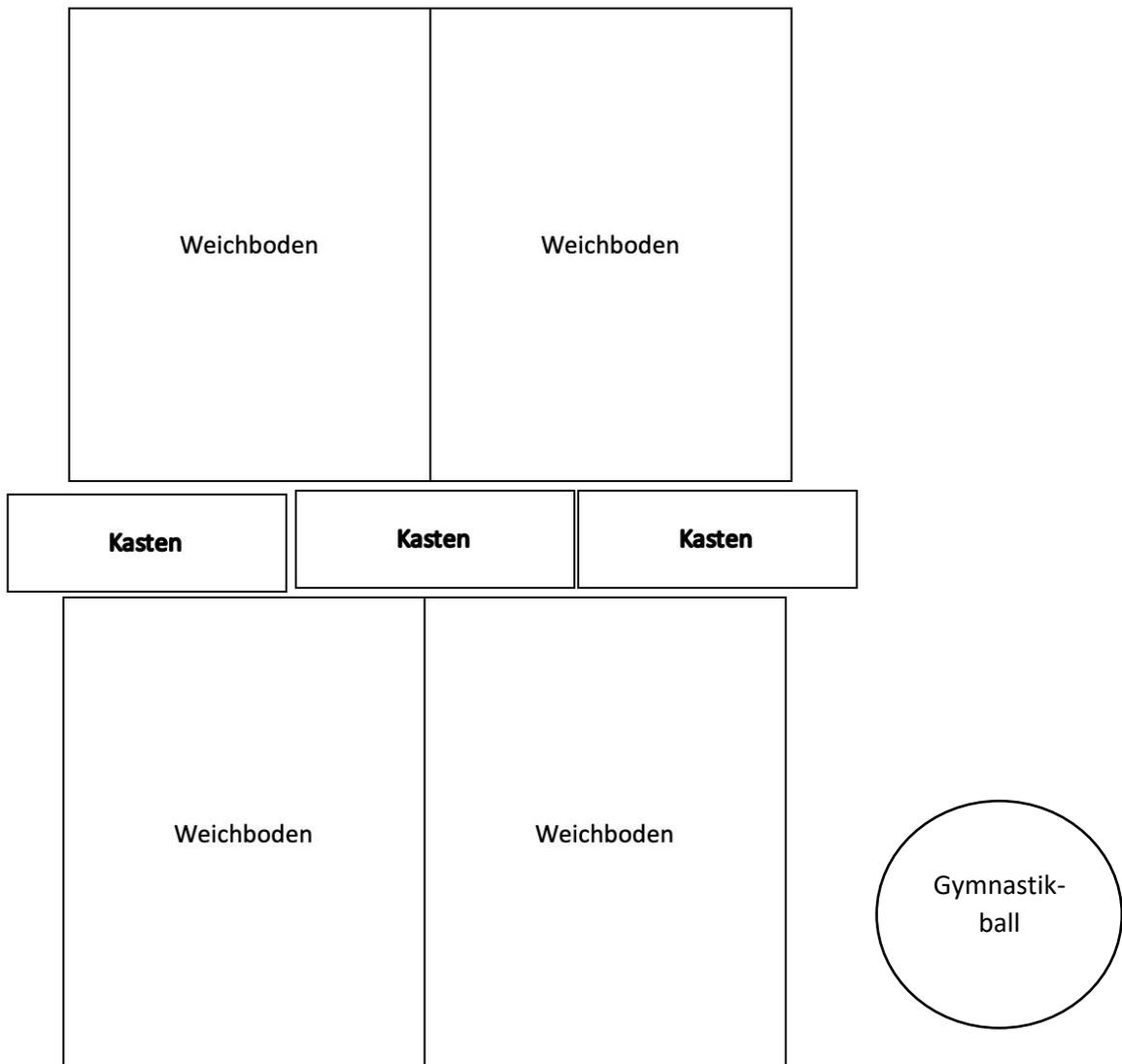
„Gigatischtennis“

Kategorie: Kuriositäten		
	Spieleranzahl	2-6
	Altersgruppe	Ab 6 Jahren
	Spielzeit in Min.	beliebig
	Indoor	✓
	Outdoor	
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - vier Weichbodenmatten - drei Kästen - ein großer Ball (z.B. Gymnastikball) 	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel erinnert in seinen Grundzügen an Tischtennis - Es gibt zwei Teams mit maximal 3 Spieler*innen - Der Ball kann mit den Händen oder mit dem Kopf gespielt werden - Um an kurze Bälle zu kommen, dürfen die Spieler*innen auf die Weichbodenmatte springen (vgl. Foto) - Der Ball darf nach dem Abspielen nicht mehr auf der eigenen Spielfeldseite aufkommen, sondern nur noch auf der gegenüberliegenden 	<ul style="list-style-type: none"> - Falls der Ball die Weichbodenmatten des anderen Teams nicht berührt, so zählt dies als „Aus“ und bedeutet einen Punkt für die andere Mannschaft - Falls die Spieler*innen den Ball nach dem einmaligen Aufkommen auf der eigenen Spielfeldseite nicht wieder zurückspielen können, so zählt dies ebenfalls als Punkt für die andere Mannschaft

Variation I Kooperation	<ul style="list-style-type: none"> - vier Weichbodenmatten - drei Kästen - ein großer Ball (z.B. Gymnastikball) 	<ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel folgt denselben Regeln, wie zuvor beschrieben 	<ul style="list-style-type: none"> - Alle Spieler*innen spielen zusammen und versuchen so viele Ballwechsel wie möglich zustande zu bringen - Gezählt wird die Anzahl der geschafften Ballwechsel
Variation II Rundlauf	<ul style="list-style-type: none"> - vier Weichbodenmatten - drei Kästen - ein großer Ball (z.B. Gymnastikball) 	<ul style="list-style-type: none"> - Der Spielaufbau erfolgt wie bereits beschrieben - Diese Variante kann mit bis zu sechs Personen gespielt werden - Nachdem der Ball abgespielt wurde, rennt der/die Spieler*in auf die andere Seite und spielt dort den Ball erneut, sobald er/sie wieder an der Reihe ist 	<ul style="list-style-type: none"> - So entsteht ein Rundlauf aller Spieler - Diese Variante kann mit Ausscheiden oder in Kooperation gespielt werden



„Riesen - Tischkicker“

Kategorie: Kurioses		
	Spieleranzahl	16 - 28
	Altersgruppe	8-99
	Spielzeit in Min.	5 - 20
	Indoor	X
	Outdoor	(X)
	Kooperation	
	Konkurrenz	X
	Spielfeld	



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> - Bänke (als Spielfeldbegrenzung) - Kästen (als Tore) - Krepplband, um die Linien zu markieren (je nach Halle können auch schon existente Linien genutzt werden) - Seile - Ball - Parteibänder 	<ul style="list-style-type: none"> - Nachdem das Feld aufgebaut ist, werden die Gruppe in zwei Teams aufgeteilt. - Innerhalb der Teams werden die Positionen verteilt. - Jeweils zwei Spieler*innen nehmen ein Seil zwischen sich. - Die Spieler*innen dürfen sich im Seitgalopp nur nach links und rechts bewegen, nicht nach vorne. Dabei müssen die Seile immer gespannt bleiben, damit der Abstand zwischen den Spieler*innen identisch bleibt. - Die Hütchen geben vor, auf welcher Höhe die Spieler*innen sich bewegen dürfen (mindestens ein Bein muss immer auf dieser Höhe sein). - ein Ball wird eingerollt und muss nun in Richtung des gegnerischen Kastens gespielt werden. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ziel ist es Tore zu schießen (Ein Tor = ein Punkt). - Das Spiel endet, sobald eine Mannschaft 12 Punkte hat.
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - zwei kleinere Felder, dann finden zwei Spiele parallel statt - Tore/ Hütchen statt Kästen - Stäbe anstatt der Seile (dann ist der Abstand leichter einzuhalten, aber 	<ul style="list-style-type: none"> - andere Aufstellung (z.B. Spiel ohne Torwart, dann ist es leichter zu treffen) 	<ul style="list-style-type: none"> - weniger/ mehr Tore zum Sieg - Spiel auf Zeit (z.B. mit zwei Halbzeiten à 10 Minuten) - Turnier mit mehreren Mannschaften

	<p>auch mehr Verletzungsgefahr</p> <ul style="list-style-type: none">- Parteibändern statt der Seile (diese sind kürzer und der Abstand zwischen den Spieler*innen somit geringer)- Outdoor möglich (dann Spielfeldbegrenzung durch Hütchen an den Seiten)		
--	---	--	--

„Kissenschlacht“

Kategorie: Kuriositäten		
	Spieleranzahl	Ab 10 Pers.
	Altersgruppe	Ab 6
	Spielzeit in Min.	3 x 2 min
	Indoor	✓
	Outdoor	
	Kooperation	
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	

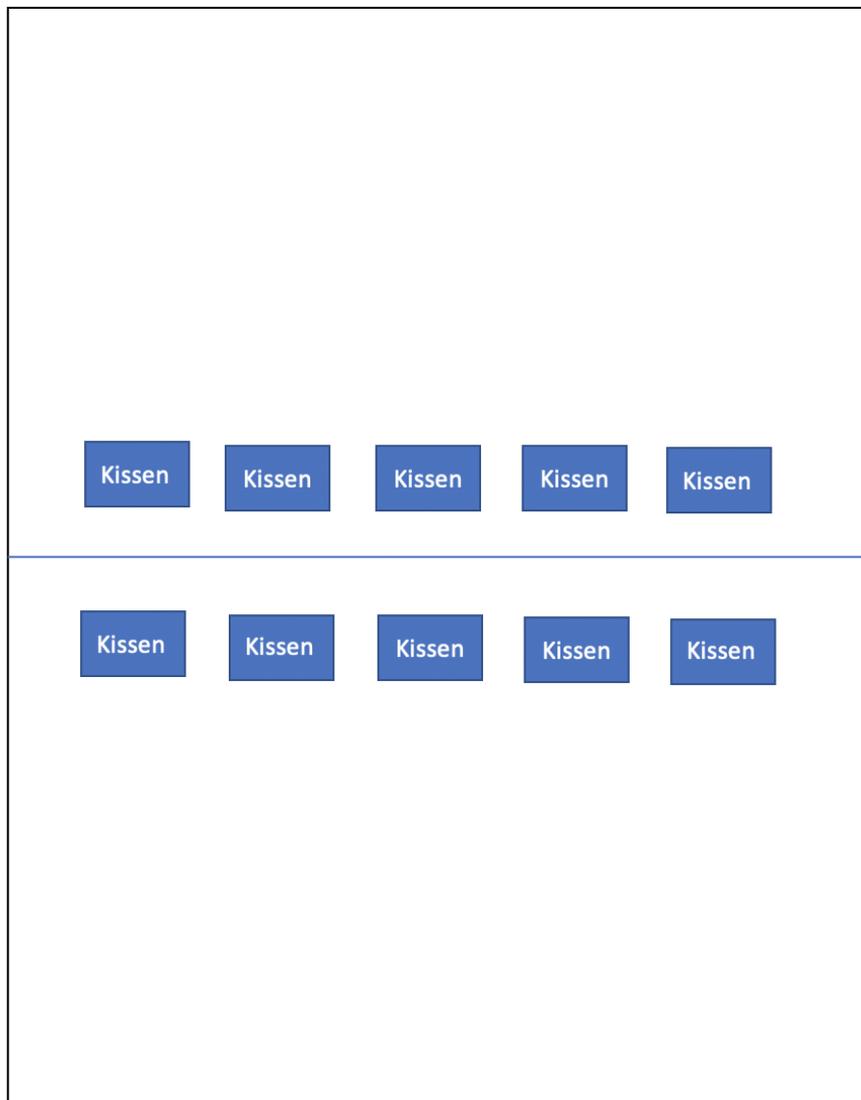


Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - zwei große Decken - 10 Kissen (oder Kuschtiere) 	<ul style="list-style-type: none"> - Es gibt zwei Mannschaften, die jeweils am Ende ihres Spielfeldes auf dem Boden liegen und so tun, als würden sie schlafen - Sobald ein Signal ertönt, stehen sie auf und rennen ins Spielfeld - Eine Person darf eine Decke hochhalten, die den Mitspieler*innen aus der eigenen Mannschaft Schutz bieten kann - Wer abgeworfen wurde, scheidet für die Runde aus dem Spiel aus 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Mannschaft, die nach 3 x 2 min insgesamt die meisten Spieler*innen im Feld hatte, gewinnt - Bei einem Unentschieden wird mit Kissenweitwurf ein/eine Sieger*in bestimmt (ähnlich wie beim Elfmeterschießen)

**Anmerkungen
der
Studierenden**

- Spielfeld verkleinern
- Alle müssen sich durchgehend bewegen
- Aufgaben nach dem Ausscheiden z.B.:
 - Seilspringen
 - Joggen
- > Danach darf man wieder ins Spiel zurück
- Regeln an Merkball angleichen
- Wenn ein/eine Spieler*in den Ball fängt, ist der/die Werfer*in ab
- Die Decke darf weitergegeben werden
- Nutzung einer Eieruhr für die Zeit
- Der Ball darf nur drei Sekunden in der Hand gehalten werden

Decke



Decke

„Mölky“

Kategorie: Kuriositäten		
	Spieleranzahl	2-12
	Altersgruppe	6-99
	Spielzeit in Min.	15-20
	Indoor	
	Outdoor	X
	Kooperation	
	Konkurrenz	X
	Spielfeld	



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> - 12 Holzklötze mit den Nummern 1-12 - ein Holz zum werfen 	<ul style="list-style-type: none"> - die 12 Klötze stehen eng beieinander (drei Reihen mit jeweils 4 Klötzen), die SuS stehen ca. 4m entfernt - Eine Person darf mit dem Wurfholz auf die Klötze zielen - Trifft es einen Klotz zählt die Zahl, die oben drauf steht - Trifft es mehrere Klötze zählt die Anzahl der getroffenen Klötze - Die Punktezahl wird dann notiert - Es zählen nur Klötze die vollständig den Boden berühren - Die Klötze werden genau da aufgestellt, wo sie umfallen (das Spielfeld wird dadurch größer, je länger das Spiel dauert) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ziel ist es genau 50 Punkte zu erreichen, kommt man drüber fällt man wieder auf 25 zurück
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Ball an Stelle von Wurfholz benutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Spiel in zwei Teams oder jede Einzelperson spielt für sich - Entfernung von Spielern und Holzklötzen verändern 	<ul style="list-style-type: none"> - Punktzahl, die zum Sieg nötig ist, verändern

„Ninja Abschluss“

Kategorie: Kuriositäten

	Spieleranzahl	bis ca. 30
	Altersgruppe	ab 5 Jahren
	Spielzeit in Min.	Ca. 5 min
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	
	Konkurrenz	
	Spielfeld	Kreis

Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> - Die Schülerinnen und Schüler (SuS) stehen in einem Kreis und schauen auf den Boden - Einer der SuS zählt bis drei - Bei drei schauen alle SuS nach oben und blicken einer anderen Person im Kreis in die Augen 	<ul style="list-style-type: none"> - Sobald sich zwei SuS gegenseitig in die Augen schauen sind sie ausgeschieden und können beispielsweise beim Auf- oder Abbau helfen

„Reaktio“

Kategorie: Kuriositäten

	Spieleranzahl	ab 4 Spielern
	Altersgruppe	ab 6 Jahren
	Spielzeit in Min.	Ca. 10 min
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	
	Spielfeld	Kreis



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
- Stäbe	<ul style="list-style-type: none"> - Alle Schülerinnen und Schüler (SuS) stehen Schulter an Schulter im Kreis - Jeder der SuS hat einen Stab vor sich und hält ihn mit einer Hand fest, sodass er senkrecht auf dem Boden steht - Sobald die LP oder eine ausgewählte Schülerin oder ein Schüler das Zeichen gibt, rücken alle SuS einen Platz weiter nach rechts 	<ul style="list-style-type: none"> - Der eigene Stab soll losgelassen werden und der Stab des rechten Nebenspielers oder der Spielerin mit derselben Hand wieder aufgefangen werden - Ziel ist es trotz der Platzwechsel keinen der Stäbe fallen zu lassen

Variation I	- Stäbe	- Um das Spiel etwas zu erschweren könnten die Kommandos „links“ und „rechts“ lauten	- je nach Kommando können die Platzwechsel entweder nach links oder nach rechts durchgeführt werden
Variation II	- Tennisbälle	- Statt Stäben haben die SuS nun jeweils einen Tennisball in einer Hand - Diese müssen für den Platzwechsel leicht nach oben geworfen werden, damit die nächste Person den Tennisball fangen kann (beides mit der selben Hand)	- je nach Kommando werden die Platzwechsel ebenfalls nur nach rechts, oder nach rechts oder links durchgeführt - Die Tennisbälle bleiben auf ihrem Platz und nur die SuS bewegen sich zur Seite
Variation III	- Stäbe - Tennisbälle	- Alle SuS haben in der einen Hand jeweils einen Stab und in der anderen einen Tennisball	- Nun müssen die SuS je nach Kommando beide loslassen und einen Platz weiter rutschen -> schwerste Version des Spiels

„Schüsselpong“

Kategorie: Kuriositäten		
	Spieleranzahl	2-6
	Altersgruppe	Ab 5 Jahren
	Spielzeit in Min.	beliebig
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> - unterschiedlich große Schüsseln oder Eimer - Flummi - Softball - Volleyball 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Spielerinnen und Spieler versuchen nacheinander mit unterschiedlichen Bällen in die Schüsseln zu treffen, die pyramidenartig zwei Meter von dem/der Werfer*in aufgestellt sind - Dabei spielen zwei Mannschaften gegeneinander Wurf um Wurf 	<ul style="list-style-type: none"> - Sobald in eine der Schüsseln getroffen wurde wird diese entfernt - Die Mannschaft, die zuerst in alle Schüsseln getroffen hat, gewinnt
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Unterschiedlich große Schüsseln und Eimer - Flummi - Softball - Volleyball 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Spielerinnen und Spieler Versuchen erneut nacheinander mit unterschiedlichen Bällen in die Schüsseln zu treffen, die pyramidenartig zwei Meter vom Werfer aufgestellt sind - Die Schüsseln haben 	<ul style="list-style-type: none"> - Wenn die Schüler*innen in eine der Schüsseln treffen, dann notieren sie sich ihre Punkte, lassen die Schüssen aber im Vergleich zur anderen Variante stehen - Die Mannschaft, die nach Ablauf der Zeit die meisten

		unterschiedliche Punktzahlen	Punkte hat, gewinnt
--	--	------------------------------	---------------------

„Teams bilden durch Memory“

Kategorie: Kuriositäten

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	3-99
	Spielzeit in Min.	2
	Indoor	X
	Outdoor	X
	Kooperation	X
	Konkurrenz	
	Spielfeld	

	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	- Bilder/ Bildkarten, die in verschiedene Teile zerschnitten werden (Anzahl der Teile = Anzahl der Mitglieder je Team)	- ein Bild wird in mehrere Teile zerschnitten	- die Teams finden sich, indem sie das Bild wieder zusammen setzen
Variation			

„Teams bilden“

Kategorie: Kuriositäten

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	Ab 3 Jahren
	Spielzeit in Min.	2 min
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	
	Konkurrenz	
	Spielfeld	

Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
- beliebige Spielkarten in zwei, drei oder vier verschiedenen Farben	- Eine Spielkarte pro Spieler*in wird umgedreht auf dem Hallenboden verteilt - Je nach Gruppenanzahl muss eine gewisse Anzahl an farbigen Karten ausgelegt werden - Alle Spieler*innen können sich gleichzeitig eine Karte aussuchen und diese aufheben	- Nachdem jeder seine Karte angesehen hat, können sie sich selbstständig in die Gruppen einteilen - Im Anschluss daran werden die Karten wieder eingesammelt

Variation I	- Augenbinden - Parteibänder	- Zuerst finden sich alle in der Mitte der Halle oder des Feldes im Außenbereich ein - Alle legen die Augenbinden an (oder schließen die Augen) und bleiben stehen - Währenddessen werden die Parteibänder um die	- Sobald alle Bänder ausgelegt sind, dürfen die Spieler*innen ihre Augen öffnen, oder ihre Augenbinden abnehmen und sich so schnell wie möglich ein Parteiband schnappen - Durch den Überraschungseffekt können
--------------------	---------------------------------	---	--

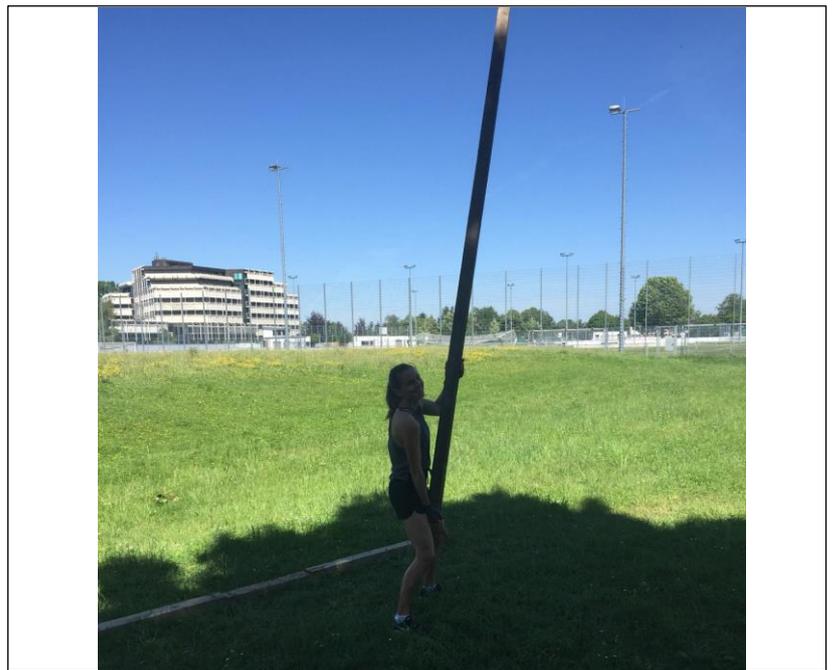
		Spieler*innen herum ausgelegt	keine vorherigen Absprachen bezüglich der Gruppenkonstellationen getroffen werden und die Gruppen sind durchgemischt
--	--	-------------------------------	--

8. Stunde:

*von Herrn Graefl und Herrn
Rohnacher*

„Baumstammwerfen“

Kategorie: Kuriosität		
	Spieleranzahl	2
	Altersgruppe	12+
	Spielzeit in Min.	10
	Indoor	
	Outdoor	X
	Kooperation	
	Konkurrenz	X
	Spielfeld	X



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	Zwei Baumstämme in verschiedenen Größen.	Zunächst wird einer der beiden Baumstämme gemäß den physischen Gegebenheiten der Teilnehmer ausgewählt. Dieser wird senkrecht aufgerichtet und auf den Händen balanciert. Nun geht man einen Schritt voran und lässt den Baumstamm nach vorne überkippen. Bei einer Neigung von etwa 45° reißt man die untere Seite des Stamms nach oben.	Ziel ist es, zunächst den Stamm um mindestens 180° zu drehen. Des Weiteren ist die Lage des Stamms entscheidend. Idealerweise sollte dieser in einer Linie zum Ausgangspunkt des Wurfs liegen.
Variation	Alternativ lassen sich auch andere Materialien verwenden, wie zum Beispiel PVC-Rohre oder Eisenrohre.	Neben der traditionellen Wurfmethode kann der Stamm auch auf andere Weise geworfen werden. Ein für den/die Werfer*Inn sehr leichter Stamm lässt sich möglicherweise mit einer Hand werfen.	Bei ungeübten Werfer*Innen reicht es vielleicht schon, den Stamm um 180° zu drehen. Neben der Lage kann auch die Höhe oder Weite des Wurfs eine Rolle spielen.

„Baumstumpfweitwurf“

Kategorie: Kuriosität

	Spieleranzahl	1-10
	Altersgruppe	8+
	Spielzeit in Min.	10
	Indoor	
	Outdoor	X
	Kooperation	
	Konkurrenz	X
	Spielfeld	

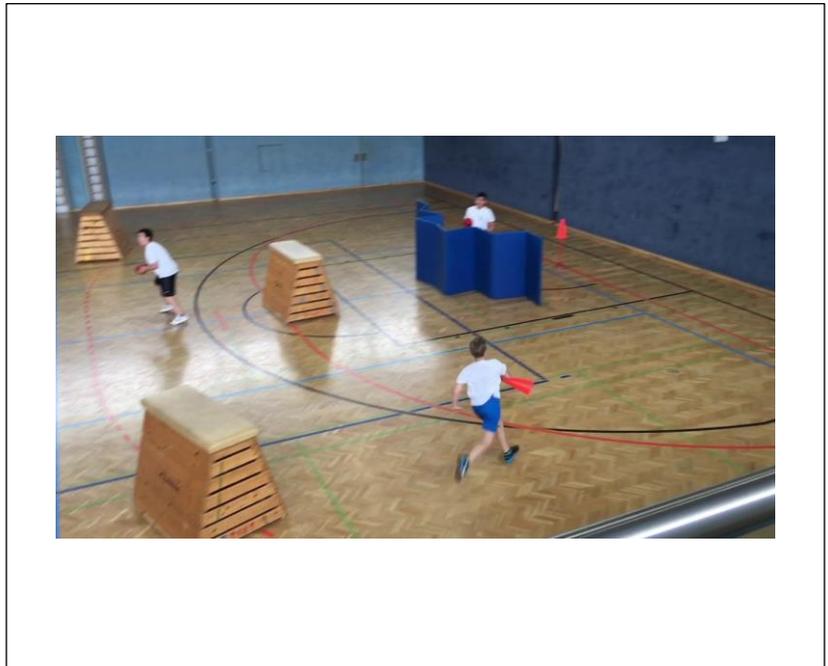


Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
Verwendet wird ein Baumstumpf in verschiedenen Maßen oder mit unterschiedlichem Gewicht. Des Weiteren wird ein Hütchen und ein Maßband gebraucht.	Die Idee des Spiel liegt darin, einen Baumstumpf über den Kopf hinter sich zu werfen.	Ziel ist es, den Baumstumpf möglichst weit zu werfen. Es kann ebenfalls ein Ziel sein, den Baumstumpf möglichst genau zu werfen.

Variation	Alternativ eignen sich hier auch andere Materialien, wie zum Beispiel PVC-Rohre oder auch ein Sack mit Kirschkernen.	Neben dem Werfen kann der/die Teilnehmer/- Inn auch versuchen, den Baumstumpf zu stoßen oder zu schleudern.	Eine Variation stellt beispielsweise das Spiel „Baumstumpfboule“ dar. Hier handelt es sich um eine Variante des Boulespiels, bei dem die dort verwendeten Kugeln durch Baumstümpfe ersetzt werden.
------------------	--	---	--

„Capture The Flag“

Kategorie: Kuriosität		
	Spieleranzahl	30 max.
	Altersgruppe	8+
	Spielzeit in Min.	15 Min.
	Indoor	X
	Outdoor	X
	Kooperation	-
	Konkurrenz	X
	Spielfeld	X



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> - Flagge/Tuch - Parteibänder - Hütchen - Bälle - Hindernisse als Schutz (Turngeräte, Matten, etc.) 	<p>„Capture The Flag“ wird üblicherweise mit 2-4 Mannschaften á 4-8 Personen gespielt. Das Spielfeld ist abgegrenzt durch Hütchen oder deutliche Markierungen. Bei Spielbeginn startet jedes Team von ihrer eigenen Basis. Dort befindet sich eine Flagge. Diese Flagge muss geschützt werden. Die Flaggen der gegnerischen Teams müssen entwendet werden und in die eigene Basis gebracht werden. Jede Mannschaft darf mit Bällen den Flaggendieb mit abwerfen. Ist dieser getroffen muss er die Flagge fallen lassen und ins „Gefängnis“ oder zur eigenen Basis zurück und darf erst dann wieder ins Feld.</p>	<p>Ziel/Ende ist es die Fahne eines gegnerischen Teams 3-mal erfolgreich zu klauen, ohne dabei erwischt (abgeworfen) zu werden.</p>
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Wasserbomben - Softbälle mit Wasser vollsaugen - Spielfeld im Freien, z.B. im Park 	<p>Einbinden einer Safe-Zone, in der der Fahndieb nicht abgeworfen werden darf. Bei Flaggeneroberung das Spiel unterbrechen und alle starten aus der Safe-Zone, oder wieder aus der zugehörigen Basis</p>	

„Hochzeitssägen“

Kategorie: Kuriosität		
	Spieleranzahl	2
	Altersgruppe	8+
	Spielzeit in Min.	10
	Indoor	
	Outdoor	X
	Kooperation	X
	Konkurrenz	
	Spielfeld	



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	Verwendet wird ein Baumstamm von etwa 40 cm Umfang, ein Sägebock sowie eine Schrotsäge (Hochzeitssäge).	Der Baumstamm wird im Sägebock eingespannt und mit einem Sicherheitsgurt fixiert. Nun muss der Stamm von den zwei Teilnehmern*Innen so angesägt werden, dass eine Kerbe etwa 2 cm vor dem Stammende entsteht. In dieser Kerbe sägen die Teilnehmer*Innen weiter, bis sie eine Scheibe des Baumstammes abgesägt haben. Beim Sägen müssen die Teilnehmer*Innen darauf achten, die Sägebewegung gemeinsam so zu koordinieren, dass ein Verkanten der Säge vermieden wird.	Das Ziel ist, zunächst so zu sägen, dass das Blatt der Säge nicht verkantet. Sind die „Holzfäller*Innen“ geübt, können sie dabei auf Zeit sägen.
Variation	Neben einer Schrotsäge eignen sich auch andere Sägetypen, wie zum Beispiel die Bügelsäge, die ebenfalls von zwei Teilnehmer*Innen gehandhabt wird. Weitere Sägetypen wie der Fuchsschwanz und die	Falls es sich anbietet, lässt sich mit dieser Säge auch direkt ein Baum fällen. Hierfür muss die Sägebewegung der vertikalen Ausrichtung des Stammes angepasst werden. Bei dieser Aktion empfiehlt es sich jedoch, eine sogenannte	Alternativ kann es ebenfalls Ziel sein, möglichst gleich dicke Scheiben zu sägen. Hierbei ist darauf zu achten, dass die gegenüberliegenden Schnittkanten parallel zueinander liegen. Diese Scheiben eignen sich

	Temagori Nokogiri (japanische Holzfällersäge) werden jeweils nur von einer Person geführt. So könnte etwa auch ein/eine einzelner/einzelne Teilnehmer*In am Gesamtwettbewerb teilnehmen.	Fallkerbe anzusägen und den Schnitt mit Keilen zu sichern.	beispielsweise als Glas- oder Topfuntersätze.
--	--	--	---

„Holzhacken“

Kategorie: Kuriosität		
	Spieleranzahl	-
	Altersgruppe	8+
	Spielzeit in Min.	10 min.
	Indoor	-
	Outdoor	X
	Kooperation	-
	Konkurrenz	-
	Spielfeld	-



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> - Axt - Holzscheit - Baumstumpf 	Hierbei handelt es sich weniger um ein Spiel, eher mehr um die Schulung koordinativer Fähig- und Fertigkeiten.	Ziel ist es die Holzscheite zu spalten. Profis schaffen dies mit einem Schlag.
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Mit großer und kleiner Axt 	<ul style="list-style-type: none"> - Kann auch als Kooperations (gemeinsam einen Holscheit spalten)- und Konkurrenzspiel (auf Zeit, wer schneller spaltet) ausgeführt werden 	

„Wassereimerrallye“

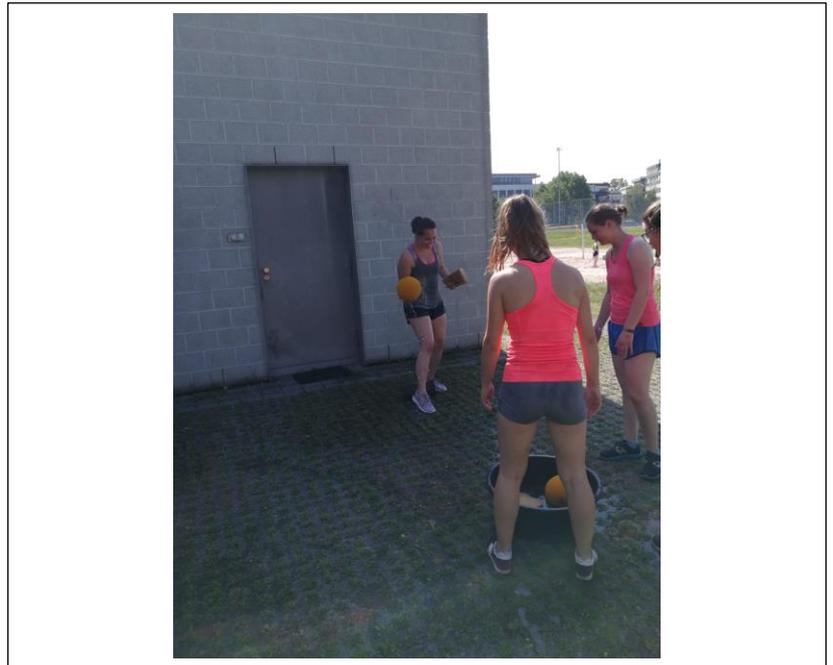
Kategorie:		
	Spieleranzahl	6+
	Altersgruppe	8+
	Spielzeit in Min.	10 min
	Indoor	-
	Outdoor	X
	Kooperation	X
	Konkurrenz	X
	Spielfeld	-



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> - Wassereimer - Wasser - Pylonen - Maßband 	<p>Zwei Mannschaften treten gegeneinander an. Es werden zwei Eimer mit Wasser befüllt. Es ist ein Staffelwettkampf. Es liegt jedoch nicht das Augenmerk auf der Schnelligkeit, sondern darauf, dass möglichst viel Wasser am Ende des Spiels im Eimer ist und die Bewegungsvorgaben sauber ausgeführt werden.</p>	<p>Gewonnen hat die Mannschaft, die nach dem Staffeldurchlauf mehr Liter Wasser im Eimer hat.</p>
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Holzstäbe - Verschiedene Fortbewegungsmöglichkeiten - Parcoursvariation - 	<ul style="list-style-type: none"> - Auf Zeit spielen. Durch einen Parcours laufen. - Als Kooperation der beiden Teams mit zwei Holzstäben den Eimer sicher ans Ende des Parcours zu bringen. 	<p>Als Kooperation innerhalb eines selbstgewählten Zeitfensters den Eimer ohne Wasserverlust vom Start ins Ziel zu transportieren.</p>

„Wikingergold“

Kategorie:		
	Spieleranzahl	Mind. 3
	Altersgruppe	6+
	Spielzeit in Min.	10 Min
	Indoor	X
	Outdoor	X
	Kooperation	X
	Konkurrenz	X
	Spielfeld	-



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> - Baumstumpf/Rolle - Schwämme/Softbälle - Wasserkübel - Wasser 	Hier geht es darum, dass das Team gut zusammenspielt. Die Personen am Wasserkübel müssen sich gut beim Werfen konzentrieren, sodass die die Person auf dem Baumstumpf/Rolle während des Balancierens das „Gold“ (Softbälle, Schwämme) fangen kann.	Das Spiel ist beendet, wenn die balancierende Person die Balance nicht mehr halten kann und den Boden berührt. Danach werden die Positionen getauscht, bis jeder als Werfer und Balancier aktiv war.
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - Ball-und Schwammgrößenvariation - Mit und ohne Wasser - Wackelbrett 	Das Spiel ist drinnen sowie draußen umsetzbar. An heißen Sommertagen auch mit Wasser vollgesaugten Schwämmen/Softbällen zu spielen.	Das Spiel kann auch mit mehreren Teams gegeneinander gespielt werden. Entweder auf Zeit, d.h. wer es schafft innerhalb einer Zeitangabe am Längsten auf dem Balken zu stehen, oder wer das meiste Gold gefangen hat ohne herunterzufallen.

9. Stunde:

Blindenfußball

von Frau Gensmer und Frau Holzer

„Atomspiel“

Kategorie: Kuriosität - Blindenfußball

	Spieleranzahl	beliebig
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	10-15 min
	Indoor	ja
	Outdoor	ja
	Kooperation	ja
	Konkurrenz	nein
	Spielfeld	ja

*begrenzter Raume



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
Augenbinden Musikanlage Musik	<ul style="list-style-type: none"> - Die Spieler*innen sollen die Augenklappen zu Beginn des Spiels anlegen - Alle Spieler*innen bewegen sich zur Musik durch die Sporthalle - Die Musik wird durch den/die Spielleiter*in abgestellt - Der/die Spielleiter*in nennt drei Zahlen. Die erste gibt an, wie viele Personen zusammenkommen sollen. Die zweite Zahl, wie viele Füße den Boden berühren müssen und die dritte Zahl, wie viele Hände den Boden berühren dürfen. - Wenn die Musik wieder einsetzt, lösen sich die Gruppen auf und die Spieler*innen bewegen sich wieder frei durch die Halle bis zur Nennung der nächsten Zahl (Musik stoppt) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ziel ist es, dass die Spieler*innen sich an das „Blind Sein“ gewöhnen - Die Spieler*innen sollen den Raum neu wahrnehmen und lernen sich zurechtzufinden - Die Spieler*innen sollen während des Spiels einen gezielte Weg verfolgen - Sensibilisierung für Menschen ohne oder mit Einschränkung der Sehkraft

<p>Variation</p>	<p>Rollstuhl Gehörschutz</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kann mit Ausschieden gespielt werden (wenn kein Partner*in gefunden wurde) - Variation in der Anzahl der vom*n Spielleiter*in genannter Zahlen (z.B. vereinfacht mit einer oder zwei Zahlen) - Bei geübten Spieler*innen noch mit einer vierten Zahl, die angibt wie viele Spieler*innen sich mindestens untereinander berühren sollen - Es können auch einige Spieler*innen andere körperliche Einschränkung haben, z.B. im Rollstuhl sitzen, nicht hörend 	<p>- Konkurrenzspiel</p>
------------------	----------------------------------	--	--------------------------

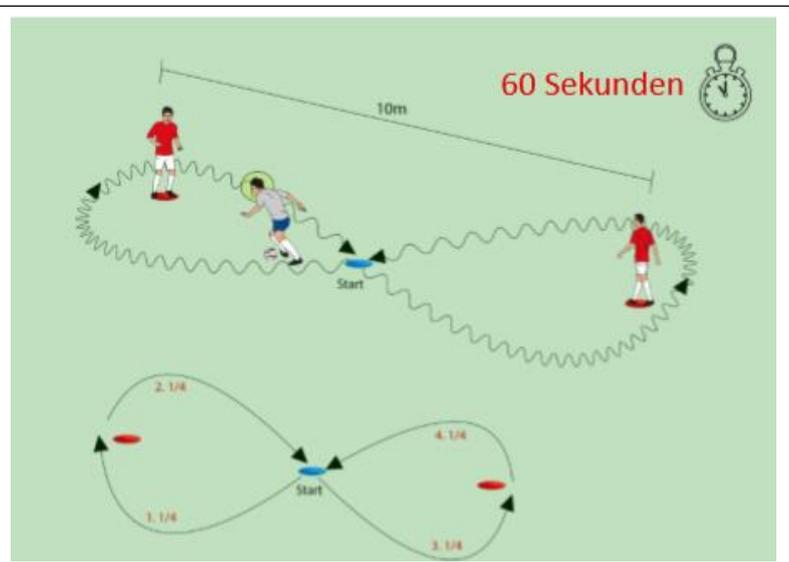
Quelle:

- www.dguv.de/lug, Sekundarstufe I, Inklusion im Sportunterricht: Blindenfußball, 12/2015, Arbeitsblatt 2: Spiele zur Sensibilisierung

„8-er Dribbling“

Kategorie: Kuriosität – Blindenfußball

	Spieleranzahl	3
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	60s -je Spieler/-in -je Durchgang
	Indoor	ja
	Outdoor	ja
	Kooperation	ja
	Konkurrenz	ja
	Spielfeld	begrenzter Bereich



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Klingelball - Augenbinde - Stoppuhr - 3 Pylonen 	<p>- Gegenüberliegend, im Abstand von 10m stehen zwei Rufer/-innen</p> <p>Blinde/-r Spieler/-in:</p> <ul style="list-style-type: none"> -startet mit Ball am Fuß auf 5m - dribbelt in Form einer 8 um die Rufer/-innen herum - versucht innerhalb 60s so viele 8en zu dribbeln, wie möglich 	<p>Blinde/-r Spieler/-in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie viele 8en schafft er/sie in der vorgegebenen Zeit? - Orientierungsfähigkeit im blinden Zustand - Dribbeln mit Ball <p>Rufer/-innen (sehend):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die blinde Person möglichst gut guiden (präzise Anweisungen) - Zeit stoppen

Variation	<p>→ Als Teil des Blindenfußball-Abzeichens</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konkurrenz - Zeitbegrenzung <p>→ Als Übungsform: Dribbling</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausprobieren (z.B. unterschiedliche Dribbeltechniken) - Keine Zeitbegrenzung - Kooperation <p>Blinde Person – Rufer/-innen</p> <p>→ Anderer Parcours</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wegvariationen - Unterschiedliche Anzahl der Ecken (mehr Personen) <p>→ Rufer/-in begleitet die blinde Person direkt (ein/-e Rufer/-in pro blinde Person)</p>	<p>→ möglichst viele 8en – möglichst viele Punkte</p> <p>→ Üben, trainieren, ausprobieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sich im blinden Zustand orientieren (Sicherheit) - Ballgefühl - Persönliche Dribbeltechnik <p>→ Kooperation</p>
------------------	---	---

BLINDENFUßBALL ABZEICHEN

ERGEBNISBOGEN

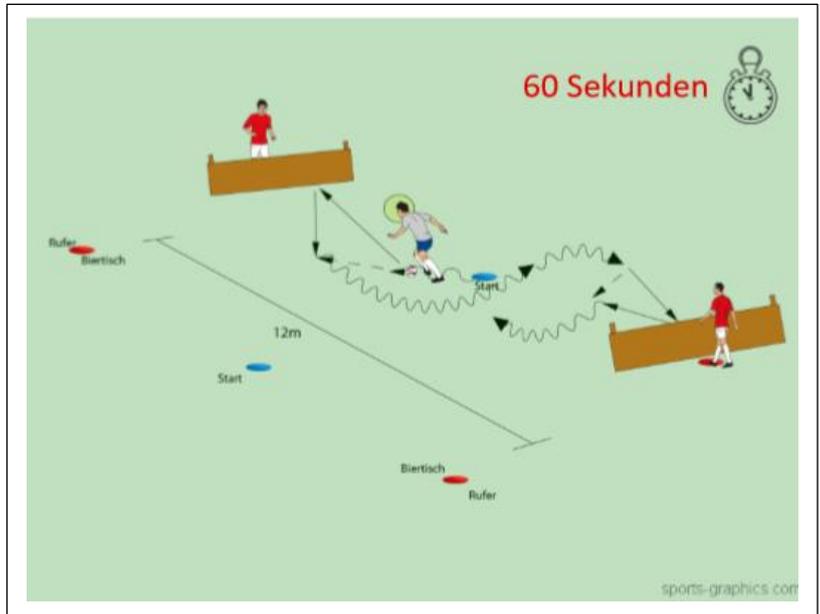
Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Team								
8er Dribbling	8er Dribbling	8er Dribbling	8er Dribbling								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">GANZE Bein</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Voll- Viertel</td> </tr> </table>	GANZE Bein	Voll- Viertel	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">GANZE Bein</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Voll- Viertel</td> </tr> </table>	GANZE Bein	Voll- Viertel	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">GANZE Bein</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Voll- Viertel</td> </tr> </table>	GANZE Bein	Voll- Viertel	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">GANZE Bein</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Voll- Viertel</td> </tr> </table>	GANZE Bein	Voll- Viertel
GANZE Bein	Voll- Viertel										
GANZE Bein	Voll- Viertel										
GANZE Bein	Voll- Viertel										
GANZE Bein	Voll- Viertel										
PASSWAND	PASSWAND	PASSWAND	PASSWAND								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">PASSE ANZAHL</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">PENALTY</td> </tr> </table>	PASSE ANZAHL	PENALTY	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">PASSE ANZAHL</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">PENALTY</td> </tr> </table>	PASSE ANZAHL	PENALTY	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">PASSE ANZAHL</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">PENALTY</td> </tr> </table>	PASSE ANZAHL	PENALTY	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">PASSE ANZAHL</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">PENALTY</td> </tr> </table>	PASSE ANZAHL	PENALTY
PASSE ANZAHL	PENALTY										
PASSE ANZAHL	PENALTY										
PASSE ANZAHL	PENALTY										
PASSE ANZAHL	PENALTY										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">TREFFER ANZAHL</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">PENALTY</td> </tr> </table>	TREFFER ANZAHL	PENALTY	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">TREFFER ANZAHL</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">PENALTY</td> </tr> </table>	TREFFER ANZAHL	PENALTY	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">TREFFER ANZAHL</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">PENALTY</td> </tr> </table>	TREFFER ANZAHL	PENALTY	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">TREFFER ANZAHL</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">PENALTY</td> </tr> </table>	TREFFER ANZAHL	PENALTY
TREFFER ANZAHL	PENALTY										
TREFFER ANZAHL	PENALTY										
TREFFER ANZAHL	PENALTY										
TREFFER ANZAHL	PENALTY										

Ergebnisbogen | Blindenfußball Abzeichen | Mai/September 6

„Pass-Wand“

Kategorie: Kuriosität – Blindenfußball

	Spieleranzahl	3
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	60s -je Spieler/-in -je Durchgang
	Indoor	ja
	Outdoor	ja
	Kooperation	ja
	Konkurrenz	ja
	Spielfeld	begrenzter Bereich

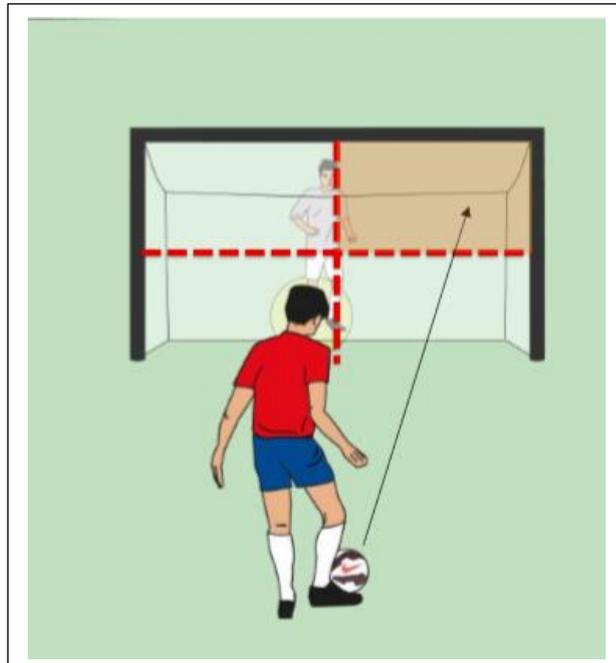


Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Klingelball - Augenbinde - Stoppuhr - 1 Pylone - 2 „Passwände“ z.B. Biertische, Kastenteile, Bänke 	<ul style="list-style-type: none"> - Gegenüberliegend, im Abstand von 12m stehen zwei „Passwände“ - Hinter jeder „Passwand“ steht jeweils ein/-e Rufer/-in <p>Blinde/-r Spieler/-in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - startet an der 6m Markierung mit Ball am Fuß - spielt einen Pass gegen die „Passwand“ - nimmt den „Reebound“ an - spielt einen Pass gegen die gegenüberliegende „Passwand“ <p>-bei Ballverlust helfen die Rufer/-innen durch Zurufe von deren Position aus (verbal)</p>	<p>Blinde/-r Spieler/-in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie viele Pässe schafft er/sie in der vorgegebenen Zeit? - Orientierungsfähigkeit im blinden Zustand - Ball passen + annehmen <p>Rufer/-innen (sehend):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die blinde Person möglichst gut guiden und helfen (präzise Anweisungen) - Zeit stoppen

<p>Variation</p>		<p>→ Als Teil des Blindenfußball-Abzeichens</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konkurrenz - Zeitbegrenzung <p>→ Als Übungsform: Passen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausprobieren (z.B. unterschiedliche Pass-/Annahmetechniken) - Keine Zeitbegrenzung - Kooperation <p>Blinde Person – Rufer/-innen</p>	<p>→ möglichst viele Pässe – möglichst viele Punkte</p> <p>→ Üben, trainieren, ausprobieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sich im blinden Zustand orientieren (Sicherheit) - Ballgefühl - Persönliche Pass-/Annahmetechnik entwickeln
------------------	--	---	---

„Penalty-Schuss-Felder“

Kategorie: Kuriosität – Blindenfußball		
	Spieleranzahl	2
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	ca. 4 min -je Spieler/-in -je Durchgang
	Indoor	ja
	Outdoor	ja
	Kooperation	ja
	Konkurrenz	ja
	Spielfeld	Tor + Bereich um Tor



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Klingelball - Augenbinde - 1 Pylone - Tor – unterteilt in vier Felder (z.B. Baustellenband) - Klopfgegenstand 	<ul style="list-style-type: none"> - Blinde/-r Spieler/-in steht im Abstand von 6m mit Ball am Fuß vor einem leeren Tor (unterteilt in vier Felder) - hinter dem Tor steht der/die Rufer/-in <p>Blinde/-r Spieler/-in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sagt vor dem Schuss an, in welches Feld er/sie zielt und treffen möchte - Trifft er/sie das angegebene Feld →Punkt 	<ul style="list-style-type: none"> -Jedes Feld soll einmal anvisiert werden - maximal 4 Schüsse/4 Punkte möglich <p>Blinde/-r Spieler/-in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie viele Treffer erzielt er/sie? - Orientierungsfähigkeit im blinden Zustand - Torschuss + Schussgenauigkeit <p>Rufer/-in (sehend):</p> <ul style="list-style-type: none"> - die blinde Person möglichst gut guiden + ausrichten (präzise Anweisungen) - Evtl. Torpfosten abklopfen, um Richtung vorzugeben

<p>Variation</p>		<p>→ Als Teil des Blindenfußball-Abzeichens</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konkurrenz - Treffer zählen <p>→ Als Übungsform: Einführung Torschuss</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausprobieren (z.B. verschiedene Schusstechniken) - Kein vorheriges Ansagen - Mit Torhüter/-in <p>→ Verknüpfung: Dribbling + Torschuss</p>	<p>→ möglichst viele Punkte sammeln</p> <p>→ Ballgefühl, persönliche Schusstechnik entwickeln, ...</p> <p>→ komplexe, spielnahe Situation simulieren</p>
------------------	--	--	--

„Torschuss“

Kategorie: Kuriosität - Blindenfußball

	Spieleranzahl	ab 2
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	beliebig
	Indoor	ja
	Outdoor	ja
	Kooperation	ja
	Konkurrenz	ja
	Spielfeld	begrenzter Bereich



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	Weichbodenmatten Klingelball Augenbinden Klebeband Trillerpfeife	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Spieler*in legt die Augenbinde an - Im Tor steht ein*e Torwart*in - Der Klingelball wird auf den markierten Abstoßpunkt gelegt durch eine*n sehende*n Spieler*in - Der/die Spieler*in darf nach dem Pfiff und wenn er oder sie sich bereit fühlt auf das Tor schießen 	<ul style="list-style-type: none"> - Ziel ist es, sich im Blindenzustand zu orientieren - Ziel ist es, das Tor zu treffen und ein Tor zu schießen
Variation	Klopfgegenstände	<ul style="list-style-type: none"> - Als Hilfestellung kann vor dem Schuss durch das Klopfen an der linken und rechten oberen Ecke das Tor markiert werden - Der/die Spieler*in richtet seine/ihre Arme nach den Klopfgeräuschen aus, um das 	<ul style="list-style-type: none"> - Das Ziel ist es sich an den akustischen Signalen zu orientieren und dadurch einen gezielten Torschuss durchzuführen

		<p>Tor in der Breite einschätzen zu können</p> <ul style="list-style-type: none"> - Der/die Spieler*in kann bis kurz vor dem Schuss den Ball mit einer Hand festhalten, damit der Ball nicht verschossen wird - Der/die Spieler*in kann vor dem Schuss im Kreis gedreht werden, damit die Orientierung zum Tor schwerer fällt und der /die Spieler*in sich neu orientieren muss - Der Torschuss kann auch in zwei Mannschaften als Konkurrenzspiel, wie bei einem Elfmeterschießen, gespielt werden - Ebenso möglich in Zweierteams, die gegeneinander auf einer Weichbodenmatte mit Torwart*in spielen 	<ul style="list-style-type: none"> - Das Ziel ist es möglichst viele Tore in seiner Mannschaft zu erzielen - Der/ die Spieler*in mit den meisten Toren gewinnt
--	--	---	--

Quelle:

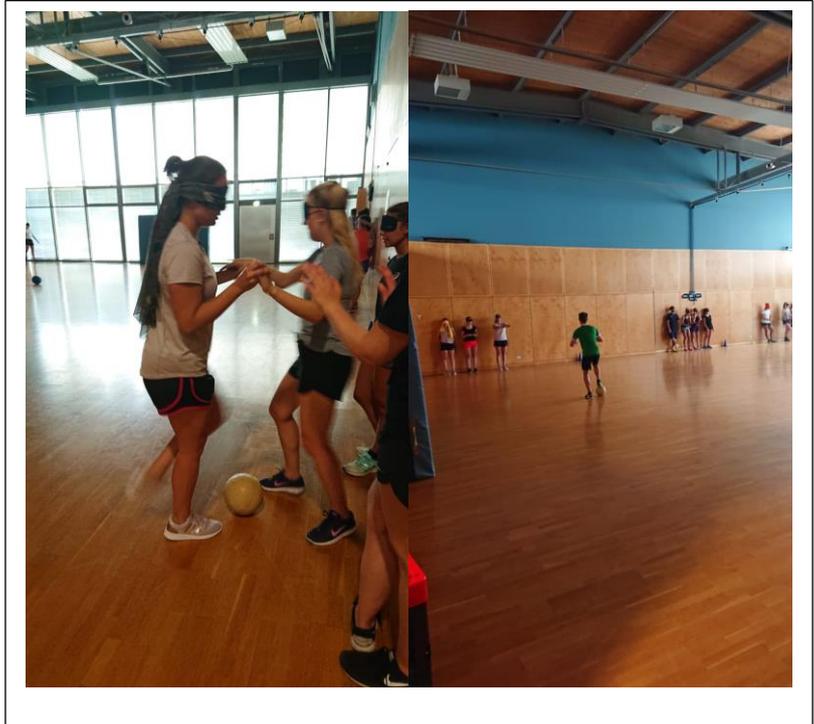
-www.dguv.de/lug, Sekundarstufe I, Inklusion im Sportunterricht: Blindenfußball, 12/2015, Arbeitsblatt 4: Übungen zum Torschuss

„Pendelstaffel mit Ball“

Kategorie: Kuriosität - Blindenfußball

	Spieleranzahl	ab 3
	Altersgruppe	
	Spielzeit in Min.	8-15 min
	Indoor	ja
	Outdoor	ja*
	Kooperation	ja
	Konkurrenz	ja
	Spielfeld	ja

*begrenzter Raum



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	Klingelbälle Augenbinden Trillerpfeife	<ul style="list-style-type: none"> - Alle Teilnehmer*innen tragen eine Augenbinde - Zwei gleichgroße Mannschaften stehen sich an den zwei Hallenseiten gegenüber - Eine Gruppe erhält den Blindenfußball - Aufgabe ist es mit dem Ball auf die andere Seite der Halle zu dribbeln und den Ball am Ende der Strecke an eine*n Teilnehmer*in der anderen Gruppe zu übergeben - Sobald derjenige den Ball hat, geht das Dribbeln auf die andere Hallenseite los 	<ul style="list-style-type: none"> - Ziel: den Ball durch die Hallenhälfte zu dribbeln und der nächsten Mannschaft zu übergeben - Ziel ist es sich im Raum zu orientieren, auch durch Rufe der Mitspieler*innen
Variation		<ul style="list-style-type: none"> - Zu Beginn ohne Ball mit abklatschen - Ein*e Spieler*in bleibt sehend, um Anweisungen zu geben z.B. wenn der Ball verloren geht - Die Spielleiter*in gibt 	<ul style="list-style-type: none"> - Ziel ist es, auf Anweisungen des sehenden Mitspieler*in zu achten und diese zu nutzen - Ziel ist es, dass die Teilnehmer*innen aus einem

		<p>verschiedene Variationen vor, wie der Ball bespielt werden soll</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Spiel kann auch als Konkurrenzspiel gespielt werden, dabei gibt es mehrere Gruppen, wobei die gegenüberliegenden Gruppen ein Team ergeben 	<p>Team alle die Strecke mit Ball gedrippelt haben und somit auf der anderen Seite der Halle stehen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ziel ist es möglichst schnell von einer Seite zu nächsten zu kommen - Das schnellste Team gewinnt
--	--	--	--

Quelle:

www.dgfv.de/lug, Sekundarstufe I, Inklusion im Sportunterricht: Blindenfußball, 12/2015, Arbeitsblatt 3: Übungen zum Dribbeln

Sommertage

10- 13 Stunde:

*von Frau Schellen, Frau Wagner,
Frau Landle, Frau Göhringen und
Herr Bauer*

„Bierdeckellauf“

Kategorie: Geschicklichkeit

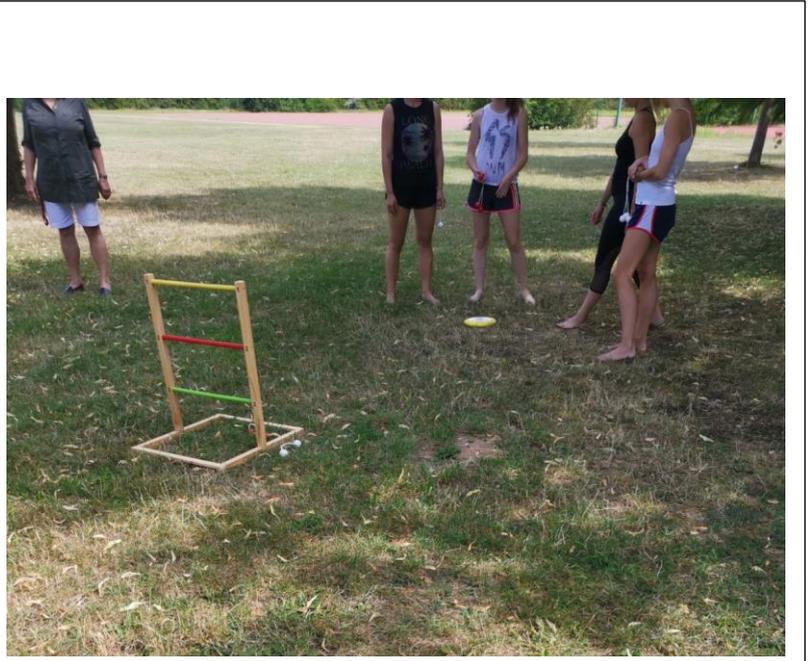
	Spieleranzahl	Mind. 2
	Altersgruppe	5+
	Spielzeit in Min.	ab 10
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Mind. 3 Bierdeckel - Evtl. Stoppuhr - Hindernisse (z.B. Bänke, Stühle, Slalom, Steine, Wassergraben, ...) 	<p>Es treten immer zwei Spieler*innen gegeneinander an. Es wird ein Start- und ein Zielpunkt festgelegt, sowie eine Strecke, die absolviert werden muss.</p> <p>Dann bekommt jeder Spieler 3 Bierdeckel.</p> <p>Bei dem Bewältigen der Strecke darf der Spieler nur mit den Füßen auf die Bierdeckel treten.</p> <p>Schwieriger wird es, wenn nur 2 Bierdeckel pro Person zur Verfügung stehen.</p> <p>Die Strecke kann mit Hindernissen schwieriger gestaltet werden.</p>	<p>Ziel ist es, die Strecke als erste*r mit den Bierdeckeln zu bewältigen. Die Person, die zuerst das Ziel erreicht, hat gewonnen. Tritt ein Teilnehmender nicht auf den Bierdeckel, muss erneut vom Startpunkt aus begonnen werden.</p> <p>Tritt jede*r gegen jede*r an, kann die Zeit gestoppt werden und die Person, die am schnellsten die Strecke absolviert hat, hat gewonnen.</p>

„Leitergolf“

Kategorie: Outdoor- Wurfspiel		
	Spieleranzahl	Mind. 2
	Altersgruppe	Ab 4 Jahre
	Spielzeit in Min.	5-15min
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	x
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	Boden, Wiese



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<p>Leitergolf-Gestell</p> <p>6 Golfball-Bolas (Eine Bola besteht aus zwei Golfbällen)</p> <p>→ Je nach SpielerInnenanzahl auch mehr: Jede(r) erhält drei Bolas</p>	<p>Die SpielerInnen stellen sich hinter der Wurflinie auf, die fünf Schritte von der Leiter entfernt ist. Die offizielle Distanz beträgt 4,50 Meter.</p> <p>Es wird in Runden gespielt. Jede(r) muss in jeder Runde alle drei Bolas werfen. Dies kann durch individuelle Wurftechniken getan werden, solange die Bolas einzeln geworfen werden.</p> <p>Der Gewinner der Runde beginnt in der nächsten Runde zu werfen.</p> <p>Wenn die genaue Punktzahl von 21 überschritten wird, zählen die Punkte in dieser Runde nicht und es muss in der nächsten Runde erneut versucht werden, die exakte Punktzahl von 21 zu erzielen.</p> <p>Besonderes:</p>	<p>Spielziel: Der Spieler soll so werfen, dass sich die Bolas um die Leiterstufe wickeln. Wer zuerst GENAU 21 Punkte erzielt hat, gewinnt.</p>

		<p>Bei Punktgleichstand muss solange weitergespielt werden, bis ein(e) GewinnerIn mit einer Minstdifferenz an zwei Punkten feststeht. Während der Spielrunde, darf kein(e) SpielerIn zur Leiter gehen, solange die Runde nicht beendet ist. Heruntergeworfene oder -gefallene Bolas werden in der Runde nicht gezählt. Ausschlaggebend sind die Bolas, die am Ende der Runde an der Leiter hängen.</p> <p>Punkte: Die obere Leiterstufe gibt 1, die mittlere 2 und die untere 3 Punkte.</p> <p>Bonus: Hat ein(e) SpielerIn entweder in einer Runde alle Bolas auf einer Leiterstufe oder alle Bolas auf verschiedenen Leiterstufen getroffen, erhält er/sie einen Bonuspunkt.</p>	
Variation	<p>Es gibt viele Selbstbau-Anleitungen für Leitergolf. Dies könnte man in der Schule mit dem Technikunterricht verbinden.</p>	<p>Die Bonusregel ist optional.</p> <p>Die Distanz von 4,50 Metern kann an die Körpergröße angepasst werden. Daher empfiehlt sich die 5-Schritte-Regel, da Kinderschritte in der Regel kleiner sind.</p>	<p>Die zu erreichende Punktezahl von 21 kann an den Spielerstand angepasst werden. Außerdem kann auch ein Mindestziel statt das Erreichen eines genauen Ziels eingeführt werden.</p>

Quelle: <https://www.bsv-suedharz.de/wp-content/uploads/Leitergolf11.pdf>

„Luftballon Jonglage“

Kategorie: Teambuilding		
	Spieleranzahl	Mind. 4
	Altersgruppe	5+
	Spielzeit in Min.	ab 5
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	(✓)
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
- Luftballon	Alle Mitspielenden bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ihre Aufgabe ist es, einen aufgeblasenen Luftballon möglichst lange in der Luft zu halten. Die Spieler dürfen sich währenddessen nicht loslassen. Jede Berührung eines Spielers mit dem Ballon gibt einen Punkt. Die Gruppe kann nun versuchen eigene Rekorde aufzustellen oder die Ergebnisse von anderen Gruppen zu überbieten.	Der Luftballon berührt nicht den Boden und wird so lange wie möglich in der Luft gehalten. Berührt der Luftballon den Boden oder bricht der Spielerkreis auseinander ist das Spiel beendet.

<p>Variation 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mehrere Luftballons 	<p>Nach und nach werden mehr Luftballons ins Spiel gebracht, sodass die Schwierigkeit erhöht wird.</p>	
<p>Variation 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Stoppuhr - Luftballons 	<p>Der*die Spielleiter*in gibt eine Zeit vor oder die Gruppe einigt sich gemeinsam auf eine Zeit, die der Luftballon mindestens in der Luft bleiben soll.</p>	<p>Das Spiel ist beendet, wenn der Luftballon den Boden berührt oder der Gruppenkreis unterbrochen wird. Das Ziel ist erreicht, wenn der Luftballon die gesamte Zeit in der Luft gehalten wird.</p>
<p>Variation 3 (Konkurrenz)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mind. 10 Teilnehmer*innen - Mind. 1 Luftballon pro Team 	<p>Die Großgruppe teilt sich in zwei oder mehr Gruppen auf, sodass in jedem Team mind. 5 Spieler*innen sind. Die Gruppen spielen nun gegeneinander.</p>	<p>Gewonnen hat die Gruppe, die mehr Berührungspunkte dem Luftballon erzielt hat. Berührt der Luftballon den Boden oder bricht ein Teamkreis auseinander, ist das Team ausgeschieden.</p>

„Luftballon weitergeben“

Kategorie: Kooperationsspiel		
	Spieleranzahl	Mind. 10
	Altersgruppe	5+
	Spielzeit in Min.	ab 5
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	(✓)
	Spielfeld	



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
- Luftballon	Das Grundprinzip ist die Weitergabe des Luftballons von einer Person zur nächsten im Sitz- oder Stehkreis. Für die Art und Weise der Weitergabe sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Die einfachste Variante ist die Weitergabe mit den Händen. Schwieriger wird es mit den Füßen, den Knien, der Stirn oder nur mit den Zeigefingern.	Das Ziel des Spiels ist es, dass der Ballon nicht den Boden berührt. Ist dies der Fall, ist das Spiel beendet.
- Zusätzlich 2 Gabeln	Auch der Einsatz anderer Gegenstände zum Weitergeben, zum Beispiel 2 Gabeln, ist denkbar. Dabei geben entweder 2 Teilnehmende mit je einer Gabel den Ballon und die Gabeln weiter oder eine Person gibt den Ballon mit 2 Gabeln weiter.	

Variation 1	<ul style="list-style-type: none"> - Luftballon - Stoppuhr 	Die Zeit wird gestoppt, wie lange der Ballon für eine Runde im Kreis benötigt.	Die Gruppe kann immer wieder neue Rekorde aufstellen und versuchen, diese zu knacken.
Variation 2	<ul style="list-style-type: none"> - Mehrere Luftballons 	Es werden mehrere Luftballons im Kreis weitergegeben.	Ziel ist es, dass die Luftballons sich verfolgen und einholen.
Variation 3 (Konkurrenz)	<ul style="list-style-type: none"> - Mindestens 20 Teilnehmende - mind. 1 Luftballon pro Team 	Die Großgruppe wird in mehrere, gleichgroße Teams unterteilt. Der Luftballon wird innerhalb des Teams auf eine festgelegte Art weitergegeben.	Ziel ist es, den Luftballon schneller als die anderen Teams im eigenen Kreis eine Runde weiterzugeben. Berührt der Ballon den Boden, muss das Team von vorne beginnen oder scheidet aus.

„Luftballon-Körperkontakt-Lauf“

Kategorie: Geschicklichkeit		
	Spieleranzahl	Mind. 2
	Altersgruppe	5+
	Spielzeit in Min.	ab 10
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✓
	Konkurrenz	(✓)
	Spielfeld	✓



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Luftballon - Hindernisse (z. B. Bänke, Stühle, Wassereimer, ...) 	<p>Zwei Personen laufen gemeinsam los. Der Luftballon wird zwischen sie geklemmt. Die Transportmöglichkeiten des Luftballons können auf die Spielenden abgestimmt oder von diesen frei ausgewählt werden.</p> <p>Kennen sie sich gut, kann der Luftballon beispielsweise zwischen den Köpfen oder den Bäuchen festgeklemmt werden. Soll wenig Körperkontakt entstehen, kann der Luftballon zwischen den Fersen, den Ellenbogen oder den Knien festgeklemmt werden.</p>	<p>Ziel ist es, den Parcours oder die festgelegte Strecke zu bewältigen. Dabei darf der Luftballon nicht mit den Händen berührt werden. Ist dies der Fall oder fällt er auf den Boden, startet das Paar wieder von vorne.</p>

Variation 1	<ul style="list-style-type: none"> - Mind. 3 Personen pro Team 	Zwei Personen bekommen die Augen verbunden und klemmen den Luftballon zwischen sich. Die 3. Person führt die beiden nur mit Worten durch den Parcours.	Der Parcours wird blind mithilfe der Anleitung der 3. sehenden Person bewältigt, ohne dass der Luftballon mit den Händen gehalten wird. Fällt der Luftballon auf den Boden, beginnt das Team von vorne.
Variation 2 (Konkurrenz)	<ul style="list-style-type: none"> - Mind. 4 Personen - 1 Luftballon pro Team 	Zwei Personen bilden ein Team. Sie treten gegeneinander an und durchlaufen den Parcours.	Ziel ist es, den Parcours oder die festgelegte Strecke zu bewältigen. Dabei darf der Luftballon nicht mit den Händen berührt werden. Ist dies der Fall oder fällt er auf den Boden, startet das Paar wieder von vorne. Gewonnen hat das Paar, das den Parcours schneller absolviert hat.

„Spikeball“

Kategorie: Ballsport		
	Spieleranzahl	4
	Altersgruppe	Ab 10 Jahre
	Spielzeit in Min.	10-30min
	Indoor	(möglich)
	Outdoor	ja
	Kooperation	x
	Konkurrenz	ja
	Spielfeld	Spikeball-Netz



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<p>Spikeball – Netz mit Ball</p> <p>Zum Nachlesen: https://www.roundnet-deutschland.de/spikeball/regeln/</p>	<p>Das Netz wird in der Mitte aufgestellt, die SpielerInnen befinden sich 1,80 m davon entfernt. Zwei Teams aus je zwei Personen treten gegeneinander an. Das Spiel beginnt mit einem Aufschlag. Wenn der Ball das Netz verlässt, muss das andere Team den Ball nach spätestens drei Ballkontakten wieder übers Netz zurückspielen. Es ist kein Doppelkontakt erlaubt. Ist dies nicht geglückt, hat das erste Team erneut Aufschlag. Wenn der Ball zwar das Netz berührt, aber mehr als einmal darauf aufkommt oder rollt, zählt dies als Punkt für die gegnerische Mannschaft.</p>	<p>Ziel ist es, den Ball so auf das Netz zu spielen, dass das andere Team den Ball nicht annehmen kann und somit ein Punkt erspielt wird. Das Team, das zuerst 21 Punkte (mit einer Differenz von 2 Punkten) erreicht hat, gewinnt.</p>

Variation		Regel: Es müssen jedes Mal drei Ballkontakte ausgeführt werden.	Der zu erreichende Punktestand kann angepasst werden.
-----------	--	---	---

Quelle: <https://www.mobilisport.ch/aktuell/coole-ballspiele-handis-roundnet/>

„Volley-Brennball“

Kategorie: Ballspiele

	Spieleranzahl	6-8
	Altersgruppe	Ab 10 Jahre
	Spielzeit in Min.	2 x 10-15 Minuten
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	x
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	Volleyballfeld



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<p>3-4 Volleybälle</p> <p>3 Matten (oder Picknickdecken, Reifen etc.)</p> <p>Volleyballnetz</p> <p>Ballkorb (oder Kiste, Reifen etc.)</p>	<p>Ausgangslage: Fänger- und Läufergruppe werden gleichermaßen eingeteilt und platzieren sich auf das jeweilige gegenüberliegende Feld. Auf der Fängerseite liegen um das Feld drei Matten als „Base“. Auf der Läuferseite steht zentral der Ballkorb. Außerdem sind mehrere Volleybälle vorhanden.</p> <p>Ablauf: Der Läufer spielt durch einen Aufschlag den Ball über das Netz und läuft zur ersten Matte, bzw. kann soweit laufen, wie die Zeit ausreicht. Die Zeit ist dann vorbei, wenn die Fänger den Ball in den Korb gebracht haben, indem der Ball demjenigen zugespült wird, der am Netz steht. Diese Person darf dann zum Ballkorb laufen. Befindet sich ein Läufer weder</p>	<p>Wenn die vereinbarte Spielzeit abgelaufen ist, ist das Spiel vorbei. Als Punkte zählen alle vollständig gelaufene Runden. Die Läufer werden zu den Fängern und umgedreht. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.</p> <p>Ziel des Spiels: Das Spiel zählt zu den Vorübungen des Volleyballs. Einzelne Schlagtechniken wie der Aufschlag oder das Zuspül zum Steller werden spielerisch geübt. Dabei soll die Fängergruppe sich den Ball möglichst kontrolliert zuspülen.</p>

		<p>auf einer „Base“ noch im Ziel, ist er „verbrannt“. Bei jedem Aufschlag darf das gesamte Team, welches sich in der Laufrunde befindet, mitlaufen.</p> <p>Sonderregeln: Wenn der angespielte Ball (der Aufschlag) nicht übers Netz geht oder ins Aus, zählt das als Versuch und alle Läufer müssen an den Anfang zurück.</p>	
Variation	<p>Riesen Gymnastikbälle oder Frisbees statt Volleybällen</p> <p>Im Sommer: Wasserwannen als Base</p>	<p>Die Läufer müssen hüpfen statt laufen.</p> <p>Die Fänger müssen mindestens drei Ballkontakte haben.</p>	

Tik Tak Toe

Kategorie: Staffelspiel		
	Spieleranzahl	4-6 pro Gruppe
	Altersgruppe	Ab der Grundschule
	Spielzeit in Min.	15 Minuten
	Indoor	Nein
	Outdoor	Ja
	Kooperation	Zum Teil
	Konkurrenz	Ja
	Spielfeld	Wiese



Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
<ul style="list-style-type: none"> - Tika Tak Toe Spiel - Wassereimer mit Wasser - Becher - Bank - Pylonen 	<p>Es gibt zwei Mannschaften, die am Ende eines kleinen Parcours stehen. Jede Mannschaft hat einen vollgefüllten Wasserbecher, mit welchem der Parcours (unter einer Bank durch und Slalom durch Pylonen) überwunden werden muss, bis das Spiel Tik Tak Toe erreicht ist. Beim setzen des Steins kann die ganze Mannschaft durch Zurufe behilflich sein. Nachdem der Stein gesetzt wurde, darf um den Parcours herum auf direktem Weg zurückgelaufen und der Becher an den nächsten Läufer übergeben werden. Das Spiel ist vorbei, wenn jeder Teilnehmer aus einer Mannschaft zweimal gelaufen ist. die Mannschaft die langsamer in ihren Durchgängen ist, kann nicht so viele Tik Tak Toe Steine legen, hat aber durch den Wasserbecher trotzdem die Möglichkeit zu gewinnen.</p>	<p>Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Das heißt pro gewonnenem Tik Tak Toe gibt es einen Punkt, wobei der vollste Wasserbecher einer Mannschaft am Ende 3 Zusatzpunkte gibt. Das bedeutet, dass die Teilnehmer den Parcours möglichst vorsichtig, zugleich aber doch schneller als die andere Mannschaft überwinden müssen, um einerseits so wenig Wasser wie möglich zu verlieren und doch als erster beim Tik Tak Toe anzukommen, damit einem der Spielzug nicht vermasselt wird. Durch Zurufe der Mannschaft an den Tik Tak Toe Spieler, welcher Stein als nächstes gelegt werden soll, wird die Kommunikation, sowie die Kooperation innerhalb der Mannschaft gefördert, wobei doch ein Kompetitiver Charakter durch die zwei Mannschaften bestehen bleibt.</p>

<p>Variation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tik Tak Toe Spiel - Teichfolie - Duschgel oder Creme - Wasser 	<p>Eine spannende Variation ist es, den Parcours mit einer Teichplane zu gestalten. Dazu wird eine solche Plane einen Hügel hinab gelegt und in gemeinschaftlicher Arbeit mit Creme oder Duschgel eingerieben, sowie mit etwas Wasser bespritzt. Das Tik Tak Toe Spiel steht ganz oben auf dem Hügel am Ende der Plane. Start ist unten am Hügel, was bedeutet, dass die Teilnehmer die rutschige Plane hinauf müssen, um einen Stein zu setzen. Das sich dies alleine oft schwierig gestaltet, bleibt der Teilnehmer, der gerade gelaufen ist, nach dem Stein setzen oben und wird zum Helfer des als nächstes Laufenden. Somit befinden sich immer Zwei Teilnehmer auf dem Parcours, was die Aktivitätszeit verlängert. Es wird so lange gespielt, bis alle Teilnehmer einer Mannschaft zweimal gelaufen sind. Dann wird das Spiel abgepfiffen und die gegnerische Mannschaft darf keine Steine mehr setzen.</p>	<p>Ziel ist hierbei das Tik Tak Toe Spiel so oft wie möglich zu gewinnen. Einen Wasserbecher gibt es nicht mehr, womit dies die einzige Möglichkeit ist, Punkte zu machen. Allerdings kann man die andere Mannschaft auch ausbremsen, indem man die Durchgänge (insgesamt zwei) schneller absolviert als die andere. Denn wenn alle Teilnehmer einer Mannschaft zweimal gelaufen sind, wird das Spiel abgepfiffen und die andere Mannschaft kann keine Steine mehr legen. Bei dieser Variation wird die Kooperation durch die helfende Person nochmal gestärkt.</p>
-------------------------	--	--	---

Wasserstaffel mit der Teichplane

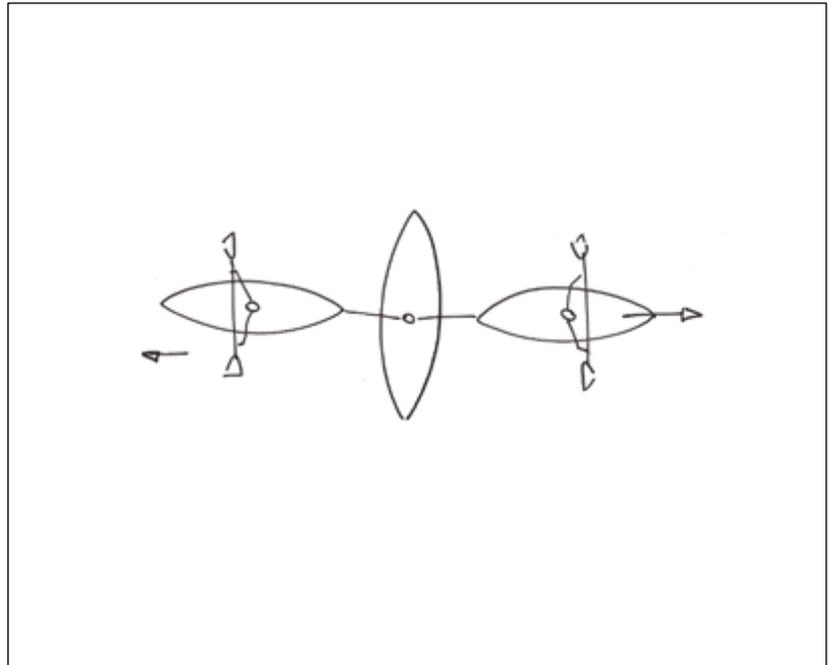
Kategorie: Spiele mit Wasser		
	Spieleranzahl	12-16
	Altersgruppe	12-15
	Spielzeit in Min.	20
	Indoor	
	Outdoor	X
	Kooperation	
	Konkurrenz	X
	Spielfeld	



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	<ul style="list-style-type: none"> - Teichplane (als Wasserrutsche) - Bodylotion / Duschgel - Tisch - Becher - Eimer - Äpfel - Wasser 	<p>Die Schüler*innen werden in zwei Teams eingeteilt. Zunächst rutscht man so schnell wie möglich die Plane runter. Diese ist mit Wasser und Bodylotion/Duschgel präpariert. Danach muss man an einem Tisch versuchen einen Becher so zu schnippen, dass er verkehrtherum (offene Seite unten) auf dem Tisch landet. Nach 10 Versuchen geht es weiter, damit der Spielfluss nicht gestört wird. Es folgt das Spiel „Äpfelschnappen“. Man versucht, nur mit dem Mund, ein Apfelstück aus einem gefüllten Wassereimer zu schnappen. Danach läuft man, so schnell es geht, zum Startpunkt zurück. Wurde die Becherstation geschafft, darf der nächste oben starten.</p>	<p>Ziel des Spiels ist es, als erste Gruppe mit allen Teilnehmern den Parkour durchlaufen zu haben. Hat es die erste Gruppe geschafft, endet das Spiel.</p>
Variation	<p>Als Variation, kann man auf der Rutsche bereits einen gefüllten Becher in der Hand halten. Die Kinder müssen versuchen so wenig Wasser wie möglich zu verlieren, auf dem Weg nach unten.</p>	<p>Als weitere Variation könnte man die Staffel umkehren, dann müssten die Schüler*innen die Plane rauf laufen und danach die anderen Aufgaben (s.o.) erfüllen.</p>	

„Paddelweltmeister“

Kategorie:		
	Spieleranzahl	3
	Altersgruppe	8-10 J.
	Spielzeit in Min.	10
	Indoor	✓
	Outdoor	✓
	Kooperation	✗
	Konkurrenz	✓
	Spielfeld	✗



	Material/Medien	Spielidee/Anleitung	Spielziel/Ende
	Drei Kajaks und drei Paddel	<ul style="list-style-type: none"> • Drei Kinder einer hält die enden der beiden anderen an den jeweils hinteren Halteschleifen fest. Die beiden äußeren Kajaks versuchen weg zu paddeln. • Wer ist das stärkere Boot? • Nach 20-30 Sek. wechseln die Positionen • Anschließend wechseln die Dreiergruppen. • Wer schafft es die meisten Wettkämpfe zu gewinnen? 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielziel: Durch Paddeln, beide hinter sich befindende Boote in seine Richtung ziehen. • Ende: Nach 20-30 Sek. ist eine Runde zu Ende. Mehrere Runden möglich.
Variation	Kajaks und Paddel	<ul style="list-style-type: none"> • In Teams mit sein Gruppen bilden und gegeneinander antreten. 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielziel: Durch Paddeln, die Boote des anderen Teams in seine Richtung ziehen. • Ende: Nach 20-30 Sek. ist eine Runde zu Ende. Mehrere Runden möglich.

	Kajaks und Paddel	<ul style="list-style-type: none">• Ein Kajakfahrer versucht so viele Kajaks wie möglich zu ziehen.• Die zu ziehenden Boote dürfen nicht paddeln.• Wer schafft die meisten Boote	<ul style="list-style-type: none">• Ein Paddler versucht möglichst viele Boote die miteinander verbunden sind zu ziehen.
--	-------------------	--	--

„Paddeln wie Superman“

Kategorie: SUP Grundlagen		
	Spieleranzahl	Jeder für sich
	Altersgruppe	Ab ca. 6 Jahren
	Outdoor	x



	Material	Ziel	Anleitung
	-Stand-Up-Board -ein auf die Größe des Teilnehmers eingestelltes Paddel	Diese Übung soll den Teilnehmern die Grundlagen des Grundschlags („Forward stroke“) vermitteln. Wichtig hierbei ist es, die richtige Körperhaltung auf dem Board zu erlernen und ein „Board-Gefühl“ zu entwickeln	Wir paddeln wie Superman, das heißt: wir behalten beim Paddeln die Arme gestreckt und achten zusätzlich darauf, dass der Paddelschaft senkrecht ins Wasser sticht Die Übung mit ganz durchgestreckten Armen beginnen (wie Superman fliegt), in der späteren Praxis hat man eine ganz leichte Beugung im Ellbogen – Gelenke sollen immer etwas Spiel haben. Die Handgelenke bilden allerdings nun erstmal mit dem Arm eine gerade Linie und sind weder nach unten noch nach oben geknickt.
Variation			Zusätzlich Hüft- und Schulterrotation dazu nehmen: Schulter und Hüfte auf der Seite der unteren Hand rotieren beim Catch nach vorne. Sie sind beim Release auf Höhe der Ferse wieder in der neutralen Mittelstellung.

BODDY & PROJECTS