



J+S-Kindersport Spielen



Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| Hinweise zur Anwendung dieses Lehrmittels | 2 |
| Kinder spielen sich ins Leben | 3 |
| Spiele lernen | 4 |
| Kinder wollen spielen | 4 |
| Kinder wollen spielen, weil es ihren Bedürfnissen entspricht | 4 |
| Kinder lernen spielend | 5 |
| Kinder und die Entwicklung ihrer Spielfähigkeit | 6 |
| Spiele lehren | 8 |
| Kindergerecht spielen | 8 |
| Spiele ermöglichen und Kreativität fördern | 9 |
| Spiele umfasst Lachen, Lernen und Leisten | 10 |
| Vor dem Spiel: Optimale Voraussetzungen schaffen | 11 |
| Während des Spiels: Das Spiel leiten, beobachten und variieren | 16 |
| Nach dem Spiel: Für einen optimalen Abschluss des Trainings sorgen | 20 |
| Spiele spielen | 24 |
| Einleitungsspiele | 25 |
| Freies Spiel | 26 |
| Wahrnehmungsspiele | 28 |
| Platzsuchspiele im Kreis | 30 |
| Platzsuchspiele im freien Raum | 32 |
| Laufspiele und Stafetten | 34 |
| Reaktionsspiele | 36 |
| Fangspiele | 38 |
| Fangspiele mit Kooperationsaspekt | 40 |
| Versteckspiele | 42 |
| Kampf- und Raufspiele | 44 |
| Alaska- und Brennballspiele | 46 |
| Treff- statt Völkerballspiele | 48 |
| Schnappballspiele | 50 |
| Torschusspiele | 52 |
| Rückschlagspiele | 54 |
| Ausklangspiele | 56 |
| Verwendete und weiterführende Literatur | 57 |

Hinweise zur Anwendung dieses Lehrmittels



Spielen in Unterricht und Training ist für Kinder so zentral, dass es anhand einer eigenen Broschüre thematisiert wird. Das Lehrmittel richtet sich an Leiterpersonen und Experten J+S-Kindersport und ergänzt die Broschüren «J+S-Kindersport – Theoretische Grundlagen» und «J+S-Kindersport – Praktische Beispiele». Diese drei Lehrmittel ermöglichen den Kindern vielseitige Bewegungserfahrungen und -grundlagen und tragen dazu bei, deren Bewegungsrepertoire zu erweitern.

Aufbau des Lehrmittels

Das Kapitel «Spielen lernen» beleuchtet das Spiel aus der Perspektive des Kindes. Seine Hauptbotschaften lauten «Kinder wollen spielen» und «Spielen entspricht einem Bedürfnis der Kinder». Dieses Kapitel steht bewusst am Anfang der Broschüre, denn bei J+S-Kindersport steht das Kind mit seinen Bedürfnissen im Zentrum.

Das Kapitel «Spielen lehren» bietet J+S-Leiterpersonen viele grundlegende Informationen sowie praktische Tipps zu ihrer Rolle als Leiterperson in Spiellektionen und -trainings.

Das Kapitel «Spiele spielen» liefert den Leiterpersonen viele praktische «Bei-Spiele» für kindergerechte Lektionen und Trainings.

Auswahl der Spiele

Die ausgewählten Spiele sind von den Autorinnen und Autoren erprobt, erfordern von den Kindern vielfältige Bewegungsgrundformen und sollen sportartenübergreifend in verschiedenen Umgebungen (u. a. Eis, Wasser, Schnee, Halle, Wald) durchführbar sein.

Jüngere Kinder – ältere Kinder

Kinder im Alter von 5 bis 10 Jahren entwickeln sich stark. Deshalb werden in allen J+S-Kindersport-Broschüren zwei Altersgruppen abgebildet: Die 5- bis 8-Jährigen werden als jüngere, die 7- bis 10-Jährigen als ältere Kinder bezeichnet, wobei der Übergang fließend ist.

Verweise zwischen den Lehrmitteln

Die nachfolgenden Icons zeigen, in welchem der J+S-Kindersport-Lehrmittel weitere Informationen zum Thema zu finden sind:



Für «J+S-Kindersport – Spielen»



Für «J+S-Kindersport – Theoretische Grundlagen»



Für «J+S-Kindersport – Praktische Beispiele»

Kinder spielen sich ins Leben

Kinder wollen spielen

Was Kinder sehen und hören, fühlen, in Händen halten und begreifen, verwenden sie zum Spielen. Die Spiel-, Bewegungs-, Gemeinschafts- und Erfolgserlebnisse, die sie dabei haben, eröffnen ihnen Wege, das Leben und ihre Umwelt zu entdecken. Kinder spielen sich also ins Leben.



Kinder haben das Recht auf Spiel

Spielen bedeutet für Kinder auch, Freiheiten zu besitzen. Darauf verweist die UNO in der UN-Kinderrechtskonvention. Diese umfasst 54 Artikel zum Schutz der Rechte von Kindern und Jugendlichen. Das «Recht auf Freizeit, Spiel und Erholung» wird als eines der zehn wichtigsten und grundlegendsten erachtet: «Jedes Kind hat das Recht zu spielen und in einer gesunden Umgebung aufzuwachsen und zu leben».



Kindergerechtes Spielen macht Spass

Kinder sind keine kleinen Erwachsenen. Deswegen braucht es eine kindergerechte Vermittlung sowie kindergerechte Rahmenbedingungen (Regeln, Material usw.). Alle Kinder dürfen mitspielen! Die Tipps und Tricks dieser Broschüre sollen dazu beitragen, dass alle Kinder beim Spielen Spass haben.



Liebe J+S-Leiterinnen und -Leiter Kindersport

Wir wünschen euch viele spannende Spiellektionen und Trainings und hoffen, euch mit dem vorliegenden Lehrmittel dabei zu unterstützen. Vermittelt den Kindern Freude und Spass an Spiel und Bewegung und ermöglicht ihnen zahlreiche Spiel-, Bewegungs-, Gemeinschafts- und Erfolgserlebnisse.

Euer Autorenteam

Spiele lernen

Kinder wollen spielen

Spiele ist die wichtigste Tätigkeit der Kinder. Dabei setzen sie sich mit ihrer inneren und äusseren Welt auseinander.

Kinder zeigen schon sehr früh eine grosse Neugierde. Sie interessieren sich für alles, was sich bewegt, anfassen lässt, klingt, riecht oder schmeckt. Forscher schätzen, dass Kinder bis zum 6. Lebensjahr rund 15 000 Stunden spielen sollten, was durchschnittlich 8 Stunden pro Tag entspricht. Spielen kann also als «Beruf» der Kinder bezeichnet werden.

Spiele ist eine freiwillige Beschäftigung mit ungewissem Ausgang. Es ist herausfordernd, spannend und freudvoll. Der Spielende erfährt das Spiel als «anders» als das «normale Leben».

Spiele ist eine Tätigkeit, die zum Vergnügen, zur Entspannung oder aus Freude am Spiel selbst ausgeführt wird. Dabei entsteht oft ein Wechselbad der Gefühle. Positive Emotionen wie Spannung und Freude treiben die Kinder an, weiter und noch mehr zu spielen.

Kinder wollen spielen, weil es ihren Bedürfnissen entspricht

Menschen wollen grundsätzlich positive Gefühle erleben. Sie versuchen, negative Gefühle wie z.B. Scham zu vermeiden. Dieser Antrieb drückt sich auch in den folgenden psychologischen Grundbedürfnissen des Menschen aus. Diese müssen befriedigt werden, damit Kinder (aber auch Erwachsene) motiviert sind.

Kinder wollen selbst- und mitbestimmen

Bedürfnis nach Autonomie: Im Spiel können Kinder ihre individuellen Eigenschaften entdecken und sich über Spielerfahrungen zu einer eigenständigen Persönlichkeit entwickeln. Sie handeln gerne selbstbestimmt und wollen im Rahmen ihrer Möglichkeiten selber entscheiden. Das Spiel ist für die kindliche Selbstbestimmung ein ideales Lernfeld, das «freie Spiel» eine geeignete Form.




 «Spiele spielen» > «Freies Spiel»

Kinder wollen dabei sein und dazugehören

Bedürfnis nach sozialer Zugehörigkeit: Kinder brauchen andere Kinder, um eine soziale Gemeinschaft erleben zu können. Eingebunden zu sein und zusammen zu spielen, gibt Kindern das Gefühl, akzeptiert zu sein und sich austauschen zu können. Die Leiterperson muss dieses Bedürfnis im Unterricht und Training, speziell auch im Spiel, berücksichtigen: Alle Kinder sollen mitspielen können.

Ein gutes Lernklima ist zentral, damit sich Kinder integriert und aufgehoben fühlen. Kinder wollen von den anderen Kindern und der Leiterperson geschätzt, respektiert und toleriert werden.



 «Spielen lehren» > «Kindergerechtes Spiel»

Kinder wollen erfolgreich sein


Bedürfnis nach Kompetenz: Menschen haben das Verlangen, sich kompetent zu fühlen. Zu wissen, «das kann ich», motiviert Kinder und Erwachsene. Kinder setzen sich spielend mit ihrer Umwelt auseinander. Getreu dem Motto «Das Unbekannte muss bekannt werden, das Neue wartet auf eine persönliche Entdeckung, das Reizvolle will erlebt werden!» (Armin Krenz) wollen Kinder ihre Umwelt entdecken, verstehen und sich mit unbekanntem vertraut machen. Auf dieser Auseinandersetzung baut der Erwerb von Fertigkeiten und Kompetenzen auf.



Kinder lernen spielend

Lernen heisst «selbst tun». Haben Kinder genügend Zeit und optimale Rahmenbedingungen, werden sie zum Spielen angeregt und lernen im Spiel beiläufig und unbewusst (implizit). Denn Spielen und Lernen sind bei Kindern untrennbar verbunden (Krenz, 2001).

Im Spiel machen Kinder intensive Erfahrungen, bei denen sie emotional betroffen und sehr aufmerksam sind. Spielend können sich Kinder länger und einfacher konzentrieren, ohne dass sie sich bewusst dafür anstrengen müssen.

 «Psyche» > «Aufmerksamkeit»

Kinder und die Entwicklung ihrer Spielfähigkeit

Im Alter von 5 bis 10 Jahren entwickeln sich Kinder stark. J+S Kindersport begleitet sie in diesem Zeitraum beim Wechsel vom kindlichen Einzelspiel mit Gegenständen zum Bewegungs- und Sportspiel. Diese Entwicklung braucht eine kindergerechte Vermittlung und Begleitung durch die Leiterperson.

Im «Lehrmittel Sporterziehung» der Eidgenössischen Sportkommission werden drei Arten von Begegnungen im Spiel beschrieben:



ICH = Die Begegnung mit der Sache


Materiale Umwelt: Jüngere Kinder spielen eher alleine, allenfalls mit einem Spielobjekt (z. B. Bälle, Keulen, Schachteln, Reifen, Seile). Damit sie vielseitige Materialerfahrungen machen können, benötigen sie genügend Zeit und Raum. «Freies Spiel» ist eine geeignete Form, um den Kindern die Begegnung mit der Sache zu ermöglichen.

 «Spiele spielen» > «Freies Spiel»



DU = Die Begegnung mit dem Du


Materiale und soziale Umwelt: Bei jüngeren Kindern wird die Begegnung mit dem «Du» immer wichtiger. Gemeinsames Erfahren und Entdecken, das Miteinander-Spielen, aber auch das Teilen von Gegenständen soll gelernt und geübt werden. Bei der Begegnung mit dem «Du» entdecken die Kinder ihre soziale Umwelt. Wertvolle Erfahrungen können jüngere und ältere Kinder zum Beispiel in Kampf- und Raufspielen sammeln.

 «Spiele spielen» > «Kampf- und Raufspiele»

WIR = Die Begegnung mit dem Wir

Materiale und soziale Umwelt: Leiterpersonen müssen beim Spielen in einer Gruppe die jüngeren Kinder meist anleiten und unterstützen, damit sich diese integrieren können und lernen zu kooperieren. Das «Wir» bzw. das Miteinander ist eine wichtige Grundlage, um auch das Spielen gegeneinander zu ermöglichen. «Farbiges Alaskaball» bietet den Kindern die Möglichkeit, das «Wir-Gefühl» zu erleben.



 «Spiele spielen» > «Alaska- und Brennballspiele»

Die Organisationsformen in Unterricht und Training müssen dem Entwicklungsstand der Kinder angepasst sein. Die Spielentwicklung vom jüngeren zum älteren Kind führt vom Nebeneinander über das Miteinander zum Gegeneinander. Vor allem das Miteinander – die Kooperation – soll gefördert werden.

In sorgfältig ausgewählten Spielformen über das «ich – du – wir» können jüngere Kinder schrittweise an das Spiel in der Gruppe herangeführt werden, bis hin zu Spielformen, in welchen gegeneinander gespielt wird.

Spiele lehren



Kindergerecht spielen

Kinder wollen von sich aus spielen. Leiterpersonen müssen wissen, wie sie den 5- bis 10-Jährigen das Spielen vermitteln, damit sich die erhofften Spiel-, Bewegungs-, Gemeinschafts- und Erfolgserlebnisse einstellen.

Die wichtigsten Punkte im Überblick:

Alle Kinder spielen mit

- Kleine Teams – angepasste Spielfelder.
- Dabeibleiben statt ausscheiden.
- Keine Ersatzbank – vermeiden von Wartezeiten.

Kindergerechte Vermittlung

- Spass und Freude am Spiel vermitteln.
- Den Kindern Raum und Zeit geben, damit sie selber entdecken und erfahren können.
- Kinder sind keine kleinen Erwachsenen: Dem Entwicklungsstand angepasste Spiele auswählen.

Kindergerechtes Material

- Kleinere/grössere, weichere, langsamere Bälle.
- Kleinere/kürzere, leichtere Schläger und Stöcke.
- Kleinere/grössere, unterschiedliche Ziele (Tore usw.).



Spiele ermöglichen und Kreativität fördern

Spiele hat für das Lernen eine wichtige Funktion. Die Basis für kreatives Handeln wird im Alter von 5 bis 12 Jahren gelegt.

Freies Spiel

Das freie Spiel hat einen grossen Stellenwert in der Spielphilosophie von J+S-Kindersport. Innerhalb des klar strukturierten Ablaufs des Unterrichts oder Trainings bietet es einerseits einen Freiraum, damit die Kinder ihre Kreativität ausleben können, indem sie Spiele oder Kunststücke erfinden und üben. Andererseits schafft es auch eine aktive Verschnaufpause für die Kinder, die sich nicht über einen längeren Zeitraum konzentrieren können. Das freie Spiel kann bestens zu Lektionsbeginn, als Spielform während eines Trainings oder auch am Ende der Lektion eingesetzt werden.

 «Spiele spielen» > «Freies Spiel»

Spiele vor Üben

Kinder wollen spielen. Dies können sich Leiterpersonen zu Nutze machen, um zum Beispiel technische Fertigkeiten zu trainieren. Bei repetitiven Übungen verlieren die Kinder relativ schnell die Aufmerksamkeit. Vermitteln die Leiterpersonen die Grundtechniken in spielerischer Form, können sich die Kinder länger und besser konzentrieren.

Spielen umfasst Lachen, Lernen und Leisten

T «Psyche» > «Lachen»,
«Lernen», «Leisten»

Spielen ist den Kindern wichtig. Die Leiterperson kann den Kindern mit geeigneter Auswahl und Variation des Spiels Lernfelder eröffnen. In Anlehnung an die theoretischen Grundlagen werden mögliche Lernziele vereinfachend in die drei L unterteilt. Sie stehen für Lachen, Lernen und Leisten:



Lachen

Kinder wollen lachen, weil es ganz einfach schön ist und ein gutes Gefühl erzeugt. Lachen steht an erster Stelle der drei L, weil es das Lernen erleichtert und zum Leisten motiviert.



Lernen

Lernen heisst, psychisch (Mut, Selbstvertrauen, Spielverständnis), motorisch (Bewegungsgrundformen) wie auch sozial (Regeln gemeinsam erarbeiten und einhalten, Rücksicht nehmen) Fortschritte zu machen.



Leisten

Kinder möchten an sie gestellte Aufgaben und Anforderungen erfolgreich bewältigen und setzen sich voll dafür ein. Bei Kindern steht Leisten in Zusammenhang mit Neugier, Interesse und Freude. Deshalb findet kindergerechtes Training der Physis immer spielerisch statt (Koordination verbessern, Herz-Kreislauf anregen, Muskeln kräftigen und Schnelligkeit verbessern, Knochen stärken, Beweglichkeit erhalten und verbessern).



Vor dem Spiel: Optimale Voraussetzungen schaffen

Die Leiterperson kann optimale Voraussetzungen schaffen, indem sie bei der Vorbereitung eines Spiels einigen Punkten besondere Beachtung schenkt. Dadurch kann den Kindern der Einstieg ins Spiel erleichtert und die effektive Spielzeit erhöht werden.

Wenige und einfache Spielregeln

Je weniger Regeln es gibt und je einfacher sie sind, desto besser funktioniert ein Spiel. Es ist wichtig, nicht zu viele Regeln auf einmal einzuführen. Jüngere Kinder können lediglich 2 bis 4 neue Spielregeln aufnehmen und umsetzen, ältere Kinder 4 bis 6.

T «Lernen» > «Kurzfristiges Lernen»

Ist ein Spiel bekannt und funktioniert es in seiner Grundform, kann die Leiterperson weitere Spielregeln hinzufügen. Für Kinder ist es sehr wichtig, dass abgemachte Spielregeln klar sind und eingehalten werden.

S «Spielen lehren» > «Spiel begleiten und Punkte zählen»

Geeignete Spielfelder

Insbesondere bei grösseren Gruppen von Kindern wird empfohlen, auf mehreren kleinen Spielfeldern nebeneinander zu spielen. So können die Kinder in Kleingruppen gleichzeitig spielen, was den Unterricht und das Training intensiviert.

Häufige Teamwechsel halten ein Spiel attraktiv und bieten neue Herausforderungen. Kinder benötigen genügend Platz und eine gut sichtbare Spielfeldmarkierung. So können sie sicher auf mehreren Spielfeldern gleichzeitig spielen. In Turnhallen brauchen sie deutliche Markierungen, da sie die Linien auf dem Turnhallenboden im Eifer des Spiels nicht wahrnehmen. Die Markierungen (Markierungsteller, Malstäbe usw.) dürfen die Sicherheit der Kinder nicht gefährden.

Im Freien braucht es je nach Gelände oder Spielform zusätzliche Abmachungen, wie weit sich die Kinder entfernen dürfen (z. B. bei Versteckspielen) und eine entsprechende Signalisation.

Sichere Spielumgebung

Vor Spielbeginn sollte die Leiterperson überprüfen, ob die Umgebung sicher ist, und Gefahrenquellen beseitigen:

- Keine Gegenstände auf dem Spielfeld herumliegen lassen (z. B. Bälle, Reifen und anderes Kleinmaterial sowie Trinkflaschen, Taschen).
- Türen und Tore in der Turnhalle immer schliessen.
- Genügend Sicherheitsabstand zu störenden Objekten wie Wänden, Pfosten, Bäumen usw. einplanen.
- Auf genügend Sturz- oder Bremsraum achten.
- Wände weder als Ziel noch als Wendepunkt verwenden.
- Stolperfallen bei Laufspielen vermeiden.
- Geräte (z. B. Tore) fest verankern. Sie dürfen nicht umfallen.
- Dafür sorgen, dass die Kinder Uhren und Schmuck vor Unterricht und Training ablegen, Kaugummis entsorgen und lange Haare zusammenbinden.
- In der Turnhalle: Um Verletzungen vorzubeugen, nach Möglichkeit das Tragen von Turnschuhen, Turnschlappchen oder Noppensocken einheitlich festlegen. Socken eignen sich nur bedingt (Rutschgefahr).
- Draussen: Kinder bzw. Eltern im Vorfeld über optimale Kleidung, Sonnenschutz und Schuhwerk informieren. Bei Aktivitäten im Wald schützen lange Hosen und Kopfbedeckungen vor Zecken.

Kindergerechtes Spielmaterial

Die Leiterperson stellt vor dem Spiel nach Möglichkeit kindergerechtes Material bereit. Es fällt Kindern leichter zu spielen, wenn die Bälle ihren kleineren Händen und Füssen sowie Stöcke und Schläger ihrer geringeren Körpergrösse angepasst sind. Für gewisse Sportarten existieren weichere und langsamere Bälle. Diese ermöglichen grössere Lernfortschritte, mehr Erfolgserlebnisse und senken die Unfallgefahr.

Als Wurf- und Treffziele können nebst Toren auch Zonen, Wände, Tchoukballnetze, Langbänke, Matten, Reifen, Kegel usw. eingesetzt werden. Grösse und Distanz von Zielen sollen variiert und so gewählt werden, dass es zahlreiche, aber trotzdem nicht zu viele Treffer gibt.

Alltagsgegenstände können Kinder zum Spielen inspirieren und ihre Kreativität und Experimentierfreude herausfordern. Ballone, Zeitungen, Korken, Tücher, Wäscheklammern, Pet-Flaschen, Joghurtbecher, Kartonschachteln stellen eine Fundgrube für Spielideen dar und animieren Kinder zum (freien) Spielen.

Passende Gruppen bilden und kennzeichnen

Die Spielintensität und die Teilhabe am Spiel werden für alle Kinder grösser, wenn in kleinen Gruppen auf mehreren kleinen Spielfeldern gespielt wird. Kleine Teams (zwei bis fünf Kinder) vereinfachen den Kindern zudem die Orientierung innerhalb ihrer Gruppe. Zur Gruppenbildung bieten sich verschiedene Möglichkeiten an: Das Zufallsprinzip, die von den Kindern und die von der Leiterperson gelenkte Gruppeneinteilung.

Gruppenbildung durch Zufall:

- **Äusserliche Merkmale:** Die Gruppen werden gebildet aufgrund von Kriterien wie lange/kurze Hose, Farbe der Kleider, braune/blonde Haare, Augenfarbe, Ausrüstungsfarbe (Helm, Badekappe usw.), Farbe vom Spielmaterial (verschiedenfarbige Bälle, Reifen, Seile usw.).
- **Objekte und Symbole:** Die Leiterperson besitzt einen Beutel mit Spielfiguren, Spielkarten, verschiedenen Steinen, Murmeln usw. Die Kinder greifen in den Beutel und nehmen ein Objekt heraus. Die Gruppen werden aufgrund gleicher Farben, Spielkarten oder Symbole gebildet. Die Leiterperson muss vor der Lektion die Anzahl Gegenstände und die Anzahl Gruppen abgleichen. Variation: Die Leiterperson versteckt in der Turnhalle Zettel oder Gegenstände.

- **Schnurbündel:** Die Leiterperson benötigt für jedes Kind eine Schnur. Wenn in Dreier-Teams gespielt werden soll, werden jeweils drei Schnüre an einem Ende zusammengeknotet. Die Leiterperson hält nun alle Knoten in einer Hand. Jedes Kind packt ein Schnurende. Wenn die Leiterperson die Schnüre loslässt, sind die Kinder mit ihren Teammitgliedern verbunden.



- **Frage und Antwort:** Kinder durch gleiche Antworten in Gruppen einteilen. Wer hat einen Hund, wer eine Katze? Lieblingsfarbe? Wer ist im Sommer, wer im Winter geboren?
- **Ticket-Automat:** Die Leiterperson steckt Zettel, Spielkarten oder Zug-Fahrkarten in die Schlitze eines Schwedenkastens. Alle Kinder holen sich eine Fahrkarte und suchen sich anschliessend den richtigen Zug, indem sie die entsprechende Gruppe bilden.
- **Atomspiel:** Die Kinder laufen kreuz und quer durch die Halle. Die Leiterperson gibt ein Signal und ruft oder zeigt eine Zahl. Die Kinder bilden so schnell wie möglich Teams mit der entsprechenden Anzahl Mitglieder. Das Spiel kann mehrmals wiederholt werden. Beim letzten Durchgang zeigt die Leiterperson die für das nachfolgende Spiel gewünschte Teamgröße an.



Durch die Leiterperson gelenkte Gruppeneinteilung:

- **Spielbänder:** Die Leiterperson verteilt gezielt Spielbänder und sorgt so für ausgeglichene Gruppen. Allenfalls bleiben die Gruppen über mehrere Trainings und Lektionen bestehen.
- **Wunschpaare:** Die Kinder bilden selbständig Zweiergruppen. Die Leiterperson kombiniert die Paare zur gewünschten Teamgrösse.

Durch die Kinder gelenkte Gruppeneinteilung:

- **Wunschteams:** Die Leiterperson lässt die Kinder Zweier- oder Dreiergruppen bilden. Sie hilft mit, damit alle Kinder in einer Gruppe Platz finden.

Beim «Wählen-Lassen» besteht die Gefahr, dass immer dieselben Kinder nicht berücksichtigt werden; zudem geht viel Spielzeit verloren. Solche Negativerlebnisse sollten den betroffenen Kindern erspart bleiben, deshalb empfiehlt sich diese Form weniger.

Falls die Gruppen unterschiedlich gross sind:

- **Joker:** Einer schwächeren Gruppe wird ein zusätzliches Kind zugeteilt. Das erhöht die Chancen des Teams. Oder: Ein Kind übernimmt die Rolle eines Jokers und spielt immer bei der ballbesitzenden Gruppe mit.
- **Zusatzaufgaben:** Ein grösseres Team muss eine zusätzliche Aufgabe lösen.
- **Alle Kinder spielen mit:** Gibt es dennoch einmal Auswechselspieler, teilt die Leiterperson die Spielzeit auf alle Kinder gleich auf. Es gibt keine Ersatzspielerinnen.
- **Über- und Unterzahlspiel.**

Gruppen sollen möglichst deutlich gekennzeichnet sein (Überzieher, Spielbänder). In Fangspielen können die Fänger zum Beispiel einen Hut auf dem Kopf oder ein Tuch in einer Hand tragen, die bei einem Wechsel weitergegeben werden. Spielbänder dürfen auf keinen Fall nur um den Hals gehängt werden. Kleinere Kinder können sie wie einen Rucksack über die Schultern streifen.




Spiel vermitteln

Da Kinder nur eine begrenzte Aufmerksamkeitsspanne haben, sollten Spiele knapp, klar und in einfacher Sprache vermittelt werden.

Beispiele kindergerechter Methoden:

- Kindergerechte, bildhafte Sprache und Metaphern verwenden.
- Spiele besser vorzeigen (lassen) statt erklären, insbesondere beim ersten Durchgang.
- Nur wenig Neues auf einmal vermitteln: «Wenige und einfache Spielregeln» Spielprinzipien einüben, die immer wieder verwendet werden können. Diese lassen sich variieren.
- Spiele in Zeitlupe durchführen lassen.
- Das Spiel mit einer Geschichte, einem Bild oder einem Rollenspiel erklären.

 «Spielen lehren» > «Wenige und einfache Spielregeln»



Während des Spiels: Das Spiel leiten, beobachten und variieren

Ein Spiel macht Spass, wenn es alle Kinder begreifen. Deshalb macht es Sinn, genügend Zeit und Wiederholungen einzusetzen, damit die Kinder das neue Spiel verstehen.

Spiel begleiten und Punkte zählen

Eine Leiterperson hat mehrere Möglichkeiten, ein Spiel zu begleiten:

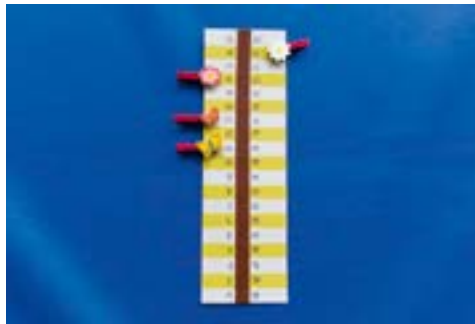
- Sie kann das Spiel beobachten und die Kinder selbständig spielen lassen. Diese sollen lernen, eigenverantwortlich zu spielen, sich an Spielregeln zu halten und Situationen zu klären. Das kann vor allem beim Spiel in Kleingruppen ohne Spielleitung und ohne Schiedsrichter ausprobiert und angewandt werden.
- Die Kinder können die Spielleitung übernehmen. Die Leiterperson setzt dabei Leitplanken, sollte den Kindern aber möglichst viel Autonomie gewähren. Die meisten Kinder freuen sich, wenn die Leiterperson hin und wieder mitspielt und nicht nur vom Spielfeldrand aus zuschaut.
- Die Leiterperson übernimmt die Spielleitung. Dabei müssen die Spielregeln klar kommuniziert und konsequent berücksichtigt werden, denn Kinder nehmen diese sehr ernst und wollen sie auch einhalten. Klare und auf Fairness ausgelegte Regeln fördern das Zusammenspiel und unterstützen ein sicheres Spiel.

S «Spielen lehren» > «Spielen umfasst Lachen, Lernen und Leisten»

Ein Spiel kann verschiedene Ziele verfolgen, wie Lachen, Lernen und Leisten. Sieg und Niederlage sollten nicht immer im Vordergrund stehen. Die Leiterperson kann helfen, dass die Kinder Spass am Spiel und an der Kooperation im Team haben. Wird um Sieg und Niederlage gespielt, muss korrekt gezählt werden.

So können Punkte einfach und gut sichtbar gezählt werden:

- **Resultattafel Sprossenwand:** Jedem Team ist ein Spielband in einer anderen Farbe zugeordnet. Dieses wird an der Sprossenwand aufgehängt. Pro Punkt wird das Spielband eine Sprosse nach oben verschoben.
- **Kreidestriche:** Die Wandtafel oder der Boden dient als Punktetafel.
- **Punkte sammeln:** Nach jedem erzielten Punkt kann das Kind einen Ball, Tannzapfen, Stein, eine Murmel oder einen Schneeball in einen Behälter legen.
- **Wäscheklammern:** Aus Karton kann eine einfache Resultattafel gebastelt werden. Jedes Team erhält eine farbige Wäscheklammer.



- **Leiterlenspiel ohne Leitern und Rutschen:** Die Teams können mit ihrer Spielfigur die erzielte Punktzahl auf dem Spielbrett vorrücken.
- **Zählrahmen.**

Durch Glück oder Pech beeinflusste Zählweisen:

- **Bild zeichnen:** Jedes Team erhält ein Blatt Papier. Nach jedem Punkt darf es einen Strich zeichnen. Das Team mit der originellsten Strichzeichnung gewinnt.
- **Leiterlenspiel mit Leitern und Rutschen:** Die Teams können mit ihrer Spielfigur die erzielte Punktzahl auf dem Spielbrett vorrücken.
- **Turmbau:** Pro Punkt erhalten die Kinder ein Holzklötzchen oder einen Schneeball. Das Team mit dem höchsten Turm gewinnt.
- **Längste Schnur:** Pro Punkt erhalten die Teams ein Stück Schnur, das sie an die bereits vorhandenen knüpfen. Das Team mit der längsten Schnur gewinnt.



Spiel beobachten

Während des Spiels hat die Leiterperson die wichtige Aufgabe, das Spiel aufmerksam zu beobachten, zu beurteilen und falls nötig beratend einzugreifen. Das Beobachten kann aus der Rolle der Spielleiterin oder Mitspielerin erfolgen.



«Spielen lehren» > «Vor dem Spiel: Optimale Voraussetzungen schaffen»

Nachfolgende Fragen helfen beim Beobachten und Beurteilen:

- Verstehen die Kinder das Spiel, und funktioniert es? Haben die Kinder Erfolgserlebnisse?
- Haben die Kinder Freude? Zeigen sie Engagement? Herrscht ein positives Klima?
- Werden die Spielregeln eingehalten? Müssen sie angepasst werden?
- Ist das Spielfeld angemessen? Muss die Grösse angepasst werden? Erkennen die Kinder das Spielfeld oder braucht es bessere Markierungen?
- Ist die Sicherheit gewährleistet? Gibt es Gefahrenquellen?
- Ist genügend Spielmaterial vorhanden? Fehlt etwas?
- Spielen alle Kinder aktiv mit? Sind die Teams für ein spannendes Spiel optimal zusammengesetzt?
- Machen die Kinder Lernfortschritte?

Es ist wichtig, die Kinder für ihren Einsatz zu loben und wertzuschätzen. Klappt einmal etwas nicht, sollen sie für einen weiteren Versuch motiviert werden. Fehler sind erlaubt. Dadurch wagen sich die Kinder, kreativ zu sein, was ihr Selbstvertrauen stärkt. Rückmeldungen sind wichtig und sollen möglichst positiv ausfallen.




Spiel variieren

Die Leiterperson kann das Spiel variieren. Dazu unterbricht sie bei Bedarf kurz das Spielgeschehen und bespricht die Situation mit den Kindern. Diese können eigene Ideen einbringen. Das Gespräch muss aufgrund der wahrscheinlich schwierig zu gewinnenden Aufmerksamkeit kurz ausfallen und die Sprache kindergerecht sein.

Variationen:

- Anpassen oder ergänzen der Spielregeln.
- Spielfelder verändern bzw. Markierung verbessern.
- Spielmaterial anpassen: z. B. mehrere Spielobjekte (Bälle) ins Spiel bringen und so die Intensität erhöhen. Ziele (Tore) verändern.
- Gegner wechseln, neue Gruppen bilden, Gruppengrösse variieren oder Zusatzaufgaben einbauen.
- Für überforderte Kinder Vorgaben erleichtern, für unterforderte Kinder Zusatzaufgaben stellen.

 «Spielen lehren» > «Vor dem Spiel:
Optimale Voraussetzungen schaffen»



Nach dem Spiel: Für einen optimalen Abschluss des Trainings sorgen

Spiele lösen intensive Gefühle wie Freude, Glück und Stolz, aber auch Ärger, Wut und Enttäuschung aus. Deshalb ist es wichtig, dass die Kinder den Umgang damit lernen und üben. Am Ende jeder Lektion oder jedes Trainings sollten die Kinder positiv gestimmt sein, um motiviert wiederkommen zu können. Deshalb nimmt der Abschluss des Trainings eine wichtige Rolle ein. Nachfolgend werden mögliche Ansätze aufgezeigt, um Leiterpersonen in emotionalen Situationen zu unterstützen:

Über das Spiel reden

Die Leiterperson kann mit den Kindern Spielsituationen oder Verhaltensweisen besprechen und reflektieren. Wichtig ist, dass dies im Dialog und unmittelbar nach dem Spiel stattfindet, damit sich alle erinnern können. Gegenseitige Wertschätzung und Respekt sind wichtige Voraussetzungen für eine gute Atmosphäre und somit für ein lehrreiches Gespräch. Kein Kind darf ausgelacht oder blossgestellt werden.

Die Leiterperson kann das Spielverhalten thematisieren. Einfache und offene Fragen eignen sich hierfür sehr gut: Wieso hat das Spiel funktioniert/nicht funktioniert? Warum wurden nur wenige Punkte erzielt? Welche Strategie war am erfolgreichsten? Kindgerecht heißt: Kurze und prägnante Bemerkungen. Es darf nicht zu viel Spielzeit verloren gehen.

Die Leiterperson kann beeinflussen, welche Themen besprochen werden. Stehen Lernen oder Kooperation im Zentrum des Spiels, erhalten ein Sieg bzw. eine Niederlage weniger Gewicht.



Umgang mit Sieg und Niederlage lernen

Gewinnen und verlieren macht vielen Kindern Mühe. Die Leiterperson kann dies thematisieren und den Umgang damit mit kindergerechten Wettkampfformen üben. Insbesondere bei jüngeren Kindern helfen dabei Bilder oder Geschichten:

- **Kindergeschichten:** Aus Kinderbüchern vorlesen, Situationen aus einer Geschichte thematisieren: «Leo Lausemaus kann nicht verlieren» (Casalis).
- **Bilder einsetzen:** Fotos von Menschen in verschiedenen Stimmungen oder ein Fragebogen mit lachenden/weinenden/wütenden Smileys kann den Kindern helfen, ihre Emotionen zu erkennen und zu beschreiben.
- **Von Erlebnissen erzählen:** Die Leiterperson berichtet von selbst erlebten Begebenheiten oder von (berühmten) Sportlerinnen und Sportlern und deren Umgang mit Enttäuschungen oder Niederlagen.
- **Merksätze:** «Aus Fehlern darf, soll und kann gelernt werden.»
«Niederlagen sind ein Ansporn, es nächstes Mal besser zu machen.»
«Wer dem Sieger zu seinem Erfolg gratuliert, ist auch ein Gewinner.»



Faires Verhalten

J+S will Kindern und Jugendlichen faires Verhalten (Fairplay) im Sport, Spiel und Alltag nahe bringen. Die Leiterperson nimmt hier eine wichtige Vorbildrolle ein.

Für gerechte und faire Verhaltensweisen in Spiel und Training gelten folgende Grundsätze:

- Die Regeln eines Spiels sind klar und werden eingehalten.
- Alle Kinder werden betreffend Lob und Anerkennung, Spielzeit usw. gleich behandelt («Alle Kinder spielen mit»). Die Leiterperson stellt Eigeninteressen zurück (z. B. wenn eigene Kinder in der Gruppe mitmachen).

Faires Verhalten betrifft nicht nur die Mit- und Gegenspieler sowie Leiterpersonen, sondern auch Eltern, Betreuer, Schieds- und Kampfrichter sowie das Publikum.

Die Leiterperson kann den Begriff «Fairplay» mit den Kindern thematisieren. Mögliche Merksätze für faires Verhalten können sein:

- Ich halte mich an die Regeln und bin ehrlich.
- Ich beleidige niemanden.
- Ich löse Streitigkeiten gewaltlos.
- Ich grenze niemanden aus.
- Ich treibe mit Freude Sport und unterstütze andere dabei.

Die Leiterperson kann einen Fairplay-Preis vergeben, um dem Thema mehr Gewicht zu verleihen.


Rituale und beruhigende Spielformen


Um die Atmosphäre am Ende eines Spiels gezielt zu beeinflussen und eine Lektion oder ein Training optimal zu beenden, kann die Leiterperson Rituale und beruhigende Spielformen einsetzen. Dadurch kann sie im Spiel entstandene Emotionen abschwächen und die Aufmerksamkeit der Kinder weg vom Spiel hin zu anderen Themen lenken. Am Ende einer Lektion können Rituale und entspannende Spielformen zudem helfen, dass die Kinder in der Garderobe weniger aufgewühlt sind und sich dadurch schneller und konzentrierter umziehen.

- Abklatschen der Mit- und Gegenspieler sowie Hände schütteln.



- Den Sieg des Gegners anerkennen, ihm zum Sieg gratulieren oder für das Spiel danken. Wer nur gewinnen will, kann den Spass aller Beteiligten dämpfen. Wer anderen hingegen ehrlich zum Erfolg gratuliert, ist auch ein Gewinner. Er hat seine negativen Gefühle überwinden können.
- Eine Geschichte erzählen, ein Lied singen oder ein Singspiel durchführen.
- Beruhigende Spielformen.
- Abschiedsrituale oder beruhigende Formen wählen und die Kinder gestaffelt in die Garderobe entlassen.
- «Ausklangspiele».

 «Voraussetzungen schaffen» >
«Beruhigen und Entspannen»

 «Spiele spielen» > «Ausklangspiele»

Spiele spielen



Dieses Kapitel liefert den Leiterpersonen viele praktische «Bei-Spiele» für kindergerechte Lektionen und Trainings. Es enthält 17 Spielkategorien mit mehreren Spielen und abwechslungsreichen Variationen.

Struktur der Spiele

Die Einleitungstexte vermitteln wichtige Grundlageninformationen zu einem Spiel. Innerhalb einer Spielkategorie wird pro Niveau ein Spiel vorgestellt: Blau = einfach, Rot = mittel, Schwarz = anspruchsvoll.

Diese Aufteilung ermöglicht der Leiterperson, ein Spiel über drei Schwierigkeitsstufen schrittweise einzuführen und aufzubauen. Zusätzlich werden die Spiele mit Variationen ergänzt.

Welches Spiel für welche Gruppe?

Es werden bewusst keine genauen Altersempfehlungen angegeben, da die Kinder ihre Entwicklung unterschiedlich durchlaufen und jede J+S-Kindersport-Gruppe andere Voraussetzungen mitbringt und unterschiedliche Ziele verfolgt. Je nach Alter, Niveau und Vorkenntnissen der Kinder kann die Leiterperson das geeignete Spiel auswählen und sich für das einfache, mittlere oder anspruchsvolle Niveau entscheiden.

Sportartfärbung: Ein Spiel – verschiedene Sportarten

Viele Spiele lassen sich bestens in eine Sportart (Fussball, Unihockey usw.) übertragen. Dies wird unter dem Titel «Variationen» mit dem Begriff «Sportartfärbung» vermerkt.

Weitere Spielideen

www.mobilesport.ch bietet eine grosse Auswahl an Spielen für Unterricht und Training. Einfach den Link eingeben und schon findet jede Leiterperson zusätzliche Spiele.

Einleitungsspiele

Einleitungsspiele stimmen Kinder optimal auf eine bevorstehende Lektion ein und bereiten sie thematisch darauf vor. Die Spiele können Rituale beinhalten oder ergänzen.

P «Voraussetzungen schaffen» > «Rituale»

Umgebung und Material: Einleitungsspiele lassen sich überall spielen. Sie sind einfach zu organisieren und benötigen nur wenig bis kein Material.

Schwerpunkte: Die Kinder können als Gruppe in das Thema der Lektion eintauchen oder sich auf das anstehende Training vorbereiten.

Klatschrunde «Räuber und Polizist»

Die Kinder bilden kniend einen Kreis. Die Leiterperson klatscht mit einer Hand auf den Boden. Das Signal wandert im Kreis herum, indem die Kinder der Reihe nach zuerst mit der einen, danach mit der anderen Hand auf den Boden klatschen. Ein «Doppelklatsch» bedeutet einen Richtungswechsel.



Variationen

- Erschwerend: Die eigenen Arme kreuzen.
- Erschwerend: Die rechte Hand wird unter die linke Hand des rechten Nachbarn geschoben.
- «Räuber und Polizist» – Die Leiterperson schickt den Räuber los, indem sie ein erstes Mal auf den Boden klatscht. Mit einem zweiten «Klatsch» schickt sie kurz danach den Polizisten auf die Verfolgung des Räubers. Kann der Polizist den Räuber einholen und fangen oder gelingt dem Räuber die Flucht?
Variation: Räuber und Polizist werden durch zwei unterschiedliche Klatschvarianten dargestellt (Polizist wird durch die Faust angezeigt).
- Im Stehen: Die Kinder geben zwei Bälle im Kreis herum oder werfen sich diese zu. Holt ein Ball den anderen ein?



Weitere Spielideen, insbesondere Sprech- und Singspiele, stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Einleitungsspiele

Freies Spiel

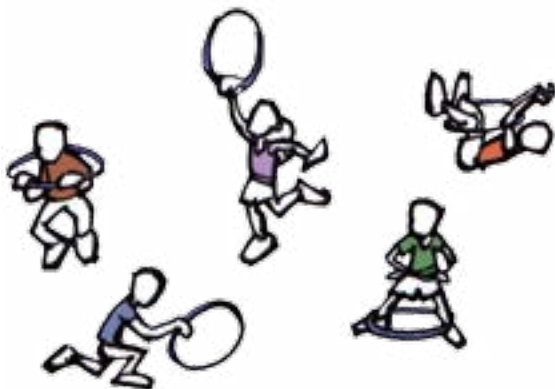
Das freie Spiel ist für Kinder sehr wichtig und ermöglicht allen Kindern lange Bewegungszeiten. Es hat einen hohen Stellenwert in der Spielphilosophie von J+S-Kindersport. Innerhalb des klar strukturierten Ablaufs von Unterricht oder Training bietet es den Kindern einerseits einen Freiraum, um ihre Kreativität ausleben zu können. Andererseits schafft es eine aktive Verschnaufpause für die Kinder, welche sich nicht über einen längeren Zeitraum konzentrieren können. Das freie Spiel kann bestens zu Lektionsbeginn, als Spielform während eines Trainings oder auch am Ende der Lektion eingesetzt werden.

Umgebung: Freies Spiel kann überall stattfinden.

Schwerpunkte: Das Spiel fördert die Kreativität der Kinder. Sie können den Unterricht und das Training aktiv mitgestalten. Durch die Freiheit dieser Spielformen werden Kinder vielseitig und individuell gefördert. Experimentieren und Ausprobieren sind zentrale Aspekte des freien Spiels.

Spielregeln: Die Leiterperson definiert die Rahmenbedingungen: Raum, Zeit, Material und allenfalls eine offene Aufgabe. Sie betreut die Kinder individuell und gibt wenn nötig, Denkanstöße. Die Leiterperson zeigt selbst keine Kunststücke vor, damit die Kinder diese nicht nachahmen. Sie sollen selber entdecken und kreativ werden. Alle Kinder sollen sich wohl fühlen, niemand wird ausgelacht. Eine offene, tolerante Atmosphäre ist eine wichtige Voraussetzung für freies Spielen.

Reif «fest»



Beschreibung: Jedes Kind nimmt einen Reifen. Es soll ausprobieren, was es damit alles machen kann. Während einer vorgegebenen Zeit dürfen die Kinder Kunststücke erfinden, diese ausprobieren und üben. Will die Leiterperson diese Sequenz unterbrechen, ruft sie laut «Reif fest». Die Kinder halten darauf ihren Reifen fest oder legen ihn auf den Boden.

Ziele: Die Kinder können auf ihrem individuellen Niveau experimentieren und ausprobieren, kreativ sein und ihre Fertigkeiten mit einem Spielobjekt trainieren.

Material: Reifen für alle Kinder.

Variationen

- Spielobjekt variieren: Ballon, Ball, Seil, Schläger, Footbag/Hackysack, Schwimmbrett usw.
- Spielart variieren: Das Spielobjekt darf nur mit Fuss, Hand oder Kopf gespielt werden.
- Umgebung einbeziehen: Zum Beispiel einen Ball an die Wand spielen.
- Die Kinder entscheiden sich für zwei Objekte aus einer grossen Auswahl.
- Auf das Kommando «Reif fest» bilden die Kinder Paare. Sie zeigen sich gegenseitig ihr Kunststück und versuchen, das des anderen Kindes nachzuahmen.
- Alternativ kann auch mit Musik experimentiert werden: Die Kinder sollen den Rhythmus spüren und in Bewegung umsetzen, sich passend und kreativ zur Musik bewegen, Bewegungsformen mit oder ohne Materialien ausführen, Gefühle darstellen usw. Passende Musik finden Leiterpersonen auf den CDs von J+S Kindersport (Bewegungsimitationen für Kids und Bewegungsspiele für Kids).

Manege frei



Beschreibung: Die Kinder bilden einen Kreis. Ein erstes Kind zeigt allen anderen seinen selber erfundenen und vorher eingeübten Trick mit dem Ball. Die anderen versuchen, diesen nachzuahmen. Ruft das Kind rechts vom ersten Kind «Ball fest», hören alle mit dem Üben auf und halten ihren Ball fest. Das Kind, das «Ball fest» gerufen hat, präsentiert nun seine Übung. Der Reihe nach zeigt jedes Kind seinen Trick. Wer beherrscht am Ende die meisten? Welcher war besonders schwierig? Die Leiterperson unterstützt die Kinder und gibt Tipps, wie sie ein Kunststück lernen können. Will ein Kind kein Kunststück vorzeigen, soll dies akzeptiert und respektiert werden.

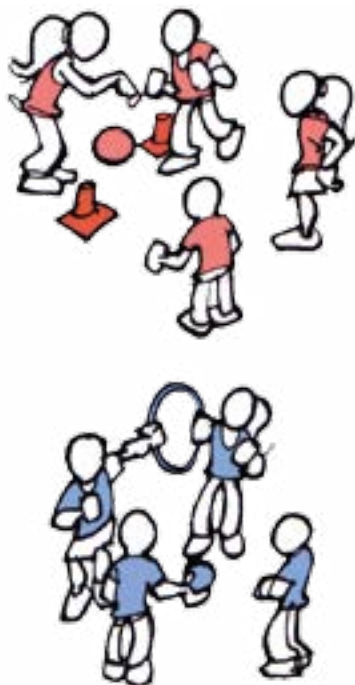
Ziele: Die Kinder können kreativ sein, ihre Fertigkeiten mit einem Spielobjekt trainieren.

Material: Pro Kind ein Ball.

Variationen

- Spielobjekt variieren: Ballon, Ball, Reifen, Seil, Schläger, Schwimmbrett usw.
- Die Kinder erarbeiten zu zweit ein Kunststück und zeigen dieses im Kreis. Sie können einen oder zwei Bälle verwenden.

Die Erfinder



Beschreibung: Die Kinder bilden kleine Gruppen und erfinden mit einem Spielobjekt eigene Spiele. Die Leiterperson gibt die Rahmenbedingungen vor: Objekt, Zeit, Raum, Anzahl Spieler. Die Kinder erarbeiten das Ziel ihres Spiels selbständig und definieren die Spielregeln.

Die Leiterperson unterstützt die Gruppen. Sie kann ihnen mit Fragen helfen, die Spielidee weiterzuentwickeln. Mögliche Fragen sind: Was machst du, wenn du gefangen bist? Was könnte man als Tore brauchen?

Entfernt sich eine Gruppe mit ihrem Spiel von den Vorgaben, muss die Leiterperson sie darauf aufmerksam machen und ihnen notfalls helfen.

Am Ende stellt jede Gruppe ihr Spiel vor, und alle Kinder spielen dieses. Braucht es eine Spielleitung, übernehmen die jeweiligen Erfinder diese Aufgabe.

Es kann vorkommen, dass eine Gruppe kein Spiel präsentieren kann, weil ihre Spielidee nicht funktioniert. Hier benötigt die Leiterperson Toleranz und Fingerspitzengefühl, damit die Gruppe dies nicht als Niederlage empfindet.

Ziele: Die Kinder können experimentieren und ausprobieren, kreativ sein, in einer Gruppe zusammenspielen.

Material: Je nach Aufgabe.

Variation

- Vereinfachung: Die Leiterperson gibt ein Spiel vor, bei welchem die Kinder nur einzelne Aspekte neu erfinden.

➤ Weitere Spielideen stehen zur Verfügung unter: www.mobilesport.ch/Freies-Spiel

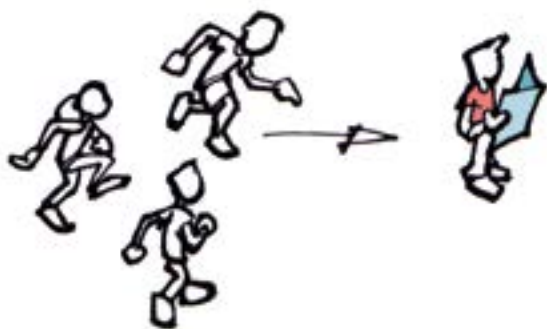
Wahrnehmungsspiele

Viele Kinder kennen und mögen «Zitig läse». Schnelles und leises Anschleichen sowie der plötzliche Wechsel in eine starre Haltung machen das Spiel spannend und abwechslungsreich. Es wird meistens ohne Material gespielt und lässt sich einfach in Sportarten transferieren und variieren.

Umgebung: «Zitig läse» kann überall und mit einer beliebigen Anzahl Kinder gespielt werden. Die Fortbewegungsart kann variiert und der Umgebung angepasst werden.

Schwerpunkte: Die Kinder müssen aufmerksam sein und schnell auf ein akustisches oder visuelles Signal reagieren. Sie lernen spielerisch, ihr Verhalten anzupassen und sich besser zu kontrollieren. Es ist für viele Kinder schwierig, zurückgeschickt zu werden, dies zu akzeptieren und dennoch engagiert weiterzuspielen. Dies kann mit dieser Spielform sehr gut geübt werden.

Zeitungslesen Stopp



Beschreibung: Ein Kind liest auf einer Seite der Halle mit dem Gesicht zur Wand in einer Zeitung. Die anderen Kinder starten auf der gegenüberliegenden Hallenseite und versuchen, zur Zeitungsleserin zu gelangen. Diese ruft: «Zitig läse Stopp» und dreht sich schnell um. Die heranlaufenden Kinder müssen sofort stehen bleiben und sich nicht mehr bewegen. Sieht die Zeitungsleserin eines, das sich noch bewegt, schickt sie dieses zum Ausgangspunkt. Das Kind, welches zuerst den Rücken der Zeitungsleserin berührt, übernimmt deren Rolle.

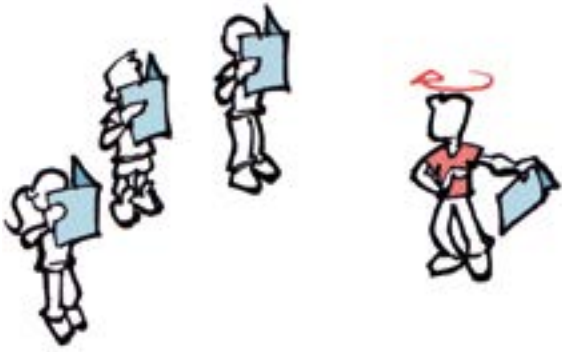
Ziele: Die Kinder sind aufmerksam, sie reagieren auf Signale und beherrschen ihren Körper.

Material: Zeitung.

Variationen

- Vereinfachung: Wer in Bewegung erwischt wird, geht nur bis zum hintersten Kind zurück.
- Distanz/Spielfeldgröße variieren.
- Die Kinder schleichen sich wie Tiere in den entsprechenden Fortbewegungsarten an (Spinne, Bär, Frosch, Pinguin usw. Das zeitunglesende Kind ruft: «1-2-3-4, wär isch dr König vo de Tier?»).
- Die sich anschleichenden Kinder bleiben wie Flamingos, auf einem Bein balancierend, stehen.
- Einen Gegenstand balancieren (Sandsack, Footbag, Tuch, Spielbändel, Zeitungshut usw.) auf Kopf, Rücken oder Bauch.
- Sportartfärbung.

Zeitungslesen



Beschreibung: Ein Kind liest auf einer Seite der Halle mit dem Gesicht zur Wand in einer Zeitung. Die anderen Kinder starten auf der gegenüberliegenden Seite und versuchen, zur Zeitungsleserin zu gelangen. Dabei trägt jedes Kind eine Zeitung mit sich. Die Zeitungsleserin dreht sich plötzlich ohne Vorwarnung um. Die Kinder müssen einzig auf dieses optische Signal reagieren, still stehen und ihren Kopf hinter der Zeitung (doppelseitiges Zeitungspapier) verstecken. Gelingt dies einem Kind nicht zu 100 Prozent, schickt die Zeitungsleserin dieses zurück zum Ausgangspunkt. Das Kind, welches zuerst den Rücken der Zeitungsleserin berührt, übernimmt deren Rolle.

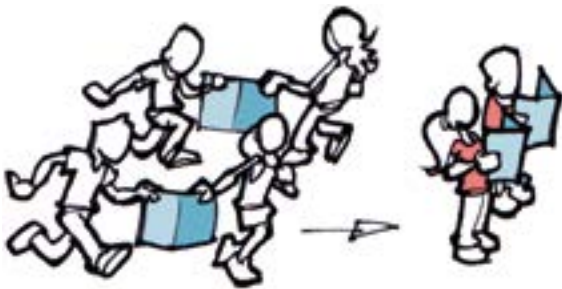
Ziele: Die Kinder können aufmerksam sein, auf Signale reagieren, ihren Körper beherrschen.

Material: Pro Kind eine Doppelseite einer Zeitung.

Variationen

- Vereinfachung: Wer in Bewegung erwischt wird, geht nur bis zum hintersten Kind zurück.
- Distanz/Spielfeldgrösse variieren.
- Die Kinder haben je zwei Zeitungsblätter. Sie dürfen sich nur auf den Zeitungen vorwärts bewegen.
- Die Kinder verstecken sich ganz hinter ihrer Zeitung. Wenn sich die Zeitungsleserin umdreht, darf sie ausser den Fingern nichts mehr sehen.
- Variieren des Materials: Kartonschachtel, Teppichquadrate, Tücher usw.
- Sportartfärbung: Balancieren (z. B. Shuttle auf Badmintonschläger) oder Führen eines Spielobjekts (Ball am Fuss, Prellen eines Balls). Wenn sich die Zeitungsleserin umdreht, muss das Spielobjekt gestoppt oder versteckt sein.

Zeitungslesen mit Partner



Beschreibung: Die Kinder bilden Zweiergruppen. Jede Gruppe erhält ein Zeitungsblatt. Zwei Kinder lesen auf einer Seite der Halle mit den Gesichtern zur Wand in der Zeitung. Die anderen Teams starten auf der gegenüberliegenden Seite und versuchen, zu den Zeitungslesern zu gelangen. Dabei hält jedes Kind der Zweiergruppen mit einer Hand die Zeitung fest. Diese darf nicht reissen. Sobald sich einer der Zeitungsleser umdreht (abwechselnd), müssen alle Gruppen stillstehen. Die Gruppen, welche sich noch bewegen, werden zurückgeschickt. Das Team, welches zuerst den Rücken eines Zeitungslesers berührt, darf nun Zeitung lesen.

Ziele: Die Kinder können aufmerksam sein, auf Signale reagieren, in einer Gruppe zusammenspielen.

Material: Zeitungen.

Variationen

- Vereinfachung: Die anschleichenden Kinder halten sich paarweise an den Händen. Die Paare dürfen einander nicht loslassen.
- Vereinfachung: «Zitig läse Stopp» als akustisches Signal verwenden (siehe einfaches Niveau).
- Jedes Paar erhält zwei Zeitungsblätter. Sie dürfen sich nur auf den Zeitungen vorwärts bewegen.
- Die Paare schleichen sich «dreibeinig» an: Je ein Bein der beiden Kinder wird mit einem Bündel zusammengebunden.
- Die Paare transportieren unterschiedliches Material: Ballon, Stab, Ball usw. Die Transportart kann variieren: Rücken an Rücken mit Ballon dazwischen usw.

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Wahrnehmungsspiele

Platzsuchspiele im Kreis

Bei Platzsuchspielen im Kreis ist die ganze Gruppe beteiligt. Der Spass steht im Zentrum.

Umgebung: Ob Rasen, Hartplatz, Schnee, Sand oder Wasser, Kreisspiele können sowohl draussen wie auch drinnen gespielt werden.

Schwerpunkte: Besonders bei jüngeren Kindern eignen sich diese Spiele gut, um die Orientierungsfähigkeit im Raum, beziehungsweise im Kreis zu fördern. Dank Markierungen (Reif, Teppichstück, Spielband usw.) finden die Kinder eigene oder andere Plätze einfacher. Weiter trainieren die Kinder durch das schnelle Reagieren auf ein Signal und dem Ausführen von entsprechenden Aufgaben ihre Reaktionsfähigkeit.

Fruchtsalat



Beschreibung: Die Leiterperson bildet mit Reifen einen Kreis. Jedes Kind hat seinen eigenen Reifen und erhält von der Leiterperson einen Fruchtnamen. Bei jüngeren Kindern kann die Frucht auch mit einem Stift auf den Handdrücken gemalt oder ein Bild abgegeben werden. Sobald alle Kinder einen Fruchtnamen erhalten haben, startet die Leiterperson das Spiel von der Mitte aus. Sie ruft den Namen einer Frucht, und alle Kinder, die diese Frucht verkörpern, suchen einen anderen Platz. Die Leiterperson besetzt einen Platz, weshalb ein Kind ohne Platz bleibt. Dieses steht nun in der Mitte und ruft seinerseits eine Frucht auf. Anstelle eines einzelnen Fruchtnamens darf es auch «Fruchtsalat» rufen, worauf alle Kinder einen neuen Platz suchen müssen.

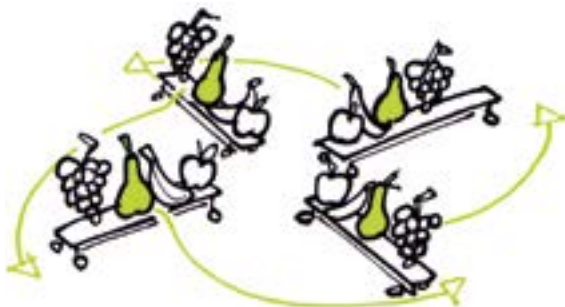
Ziele: Die Kinder können sich innerhalb eines Spielfelds bewegen, ohne mit anderen Kindern zusammenzustossen, auf Signale reagieren, schnell laufen.

Material: Markierung, z. B. Reifen (draussen eignen sich Steine, Seile, Kreidemarkierungen, Skistöcke usw.).

Variationen

- Begriffe variieren: Tiernamen (Zootiere, Waldtiere), Comicfiguren, Thema der Jahreszeit.
- Man darf nur gegen rechts gehend den Platz wechseln.
- Es werden Zusatzaufgaben eingebaut. Es muss z. B. zuerst eine Hallenwand berührt, eine Drehung gemacht oder einmal um den Kreis gerannt werden, ehe die Platzsuche beginnen kann.

Früchterennen



Beschreibung: Es werden Gruppen à maximal fünf Kinder gebildet. Jede Gruppe setzt sich auf eine gegen die Mitte hin ausgerichtete Langbank (es hat gleichviel Bänke wie Gruppen). Die Leiterperson gibt jedem Kind einen Fruchtname. Pro Gruppe hat es die gleiche Anzahl unterschiedlicher Früchte. Um das Spiel zu starten, ruft die Leiterperson einen oder mehrere Fruchtname. Die entsprechenden Kinder müssen nun so schnell wie möglich eine Runde um alle Langbänke und zurück an ihren Platz rennen. Die Gruppen erhalten pro Rundensieg einen Punkt. Wer sammelt am meisten Punkte?

Ziele: Die Kinder können in einfachen Spielformen die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen, einschätzen und den Kindern ausweichen, auf Signale reagieren, schnell laufen.

Material: Langbänke.

Variationen

- Ausgangslage: Auf der Langbank stehend.
- Zusatzaufgabe einbauen, zusätzlich eine Drehung, unter der Langbank hindurch kriechen, rückwärtslaufen usw.
- Die genannte Frucht beginnt und lässt nach einer Runde durch Abklatschen die nächste Frucht starten. So rennen alle eine Runde.
- Die erste Frucht beginnt. In der zweiten Runde nimmt sie die zweite Frucht an der Hand. Am Ende ist die ganze Gruppe gerannt.
- Die Leiterperson erzählt eine Geschichte, in der die Begriffe vorkommen. Sobald der entsprechende Begriff fällt, rennen die betroffenen Kinder los.

Komm mit, Lauf weg



Beschreibung: Es werden Gruppen à maximal fünf Kinder gebildet. Diese stellen sich jeweils hintereinander in einer Linie mit den Gesichtern gegen die Mitte hin auf. Die Leiterperson rennt um die Gruppen herum, berührt unvermittelt ein Kind am Rücken und ruft «Komm mit» oder «Lauf weg». Die Gruppe des Kindes reagiert so schnell wie möglich. Sie läuft je nach Kommando in Laufrichtung oder gegen die Laufrichtung der Leiterperson um alle Gruppen herum, um sich wieder an ihren Platz zu stellen. Die Leiterperson läuft auch eine Runde und versucht, den Platz eines Kindes zu übernehmen. Das Kind, das keinen Platz gefunden hat, startet die nächste Runde, indem es eine andere Gruppe zum Rennen auffordert. Um Zusammenstöße zu verhindern, rennt das signalauslösende Kind beim Kreuzen immer auf der Kreisinnenseite.

Ziele: Die Kinder können in schnellen Spielformen die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen, einschätzen und den Kindern ausweichen, auf Signale reagieren, schnell laufen.

Variationen

- Vereinfachung: Markierung (Teppichstück, Spielband usw.) einsetzen, damit die Kinder ihren Platz wieder finden.
- Jede Gruppe erhält einen Fruchtname: Das signalauslösende Kind ruft zwei Fruchtname, worauf die betroffenen Gruppen losrennen (alle in die gleiche Richtung).

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Platzsuchspiele

Platzsuchspiele im freien Raum

Kinder im Vorschulalter können sich teilweise schlecht in einer sich bewegenden Gruppe und im Raum orientieren. Sie haben noch Mühe, die Laufrichtung der anderen Kinder wahrzunehmen und einzuschätzen. (P «Voraussetzungen schaffen» > «Orientieren in der Gruppe und im Raum»). Platzsuchspiele eignen sich gut, um die Orientierungsfähigkeit im Raum und in einer Gruppe zu trainieren.

Umgebung: Das Spielfeld lässt sich bestens den unterschiedlichsten Umgebungen anpassen. Auch das Material lässt sich problemlos austauschen und verschiedenen Sportarten anpassen.

Schwerpunkte: Die Kinder bewegen sich nebeneinander mit individuellen Tempi, deshalb kann jedes Kind auf seinem Niveau mitspielen und die Intensität den eigenen Voraussetzungen anpassen. Es werden die Orientierungsfähigkeit und die Spielübersicht gefördert. Einerseits müssen sich die Kinder auf ihre Laufwege konzentrieren und Rücksicht auf die anderen nehmen, andererseits können sie sich am Material auf dem Spielfeld orientieren. Dies setzt eine hohe Aufmerksamkeit der Kinder voraus. Sofern ein Spielgerät einbezogen wird, kann auch ein variantenreicher Umgang damit trainiert werden.

Spielregeln: Bei kindergerecht durchgeführten Platzsuchspielen wird besonders darauf geachtet, dass alle Kinder im Spiel bleiben und nicht ausscheiden müssen. Durchs Ausscheiden bleibt oftmals genau jenen Kindern das Üben verwehrt, welche es besonders nötig haben.

Seenlandschaft



Beschreibung: Die Kinder sind Wanderer und laufen in selbstbestimmtem Tempo durcheinander. Auf dem Spielfeld hat es gleichviele Seen (Reifen) wie Wanderer. Auf ein Signal hin suchen sich alle Wanderer möglichst schnell einen freien See, um nach der anstrengenden Wanderung die Füße abzukühlen und zu waschen.

Ziele: Die Kinder können sich innerhalb eines Spielfelds bewegen, ohne mit anderen Kindern zusammenzustossen, auf Signale reagieren, schnell laufen.

Material: Reifen (oder Springseile).

Variationen

- Anzahl Kinder pro Reif variieren. Dies kann beispielsweise durch eine Zahl im Reif («Seerosenblätter», kleine Kegel, Zettel mit Zahlen, Zeichnungen mit Seerosenblättern, Jasskarten, Uno-Karten) vorgegeben werden.
- Unterschiedliche Signale (akustisch oder visuell) geben.
- Fortbewegungsart der Wanderer variieren (z. B. rückwärts oder seitwärts laufen, hüpfen, auf allen Vieren).
- Zusatzaufgabe: Bei einem zusätzlichen Signal laufen die Wanderer schnell um einen See (vorwärts, rückwärts, seitwärts, auf allen Vieren usw.).
- Auf Zeit: Wie schnell kann die gesamte Gruppe alle Seen besetzen?
- Sportartfärbung: Die Wanderer balancieren oder führen ein Spielobjekt (mit Unihockeystock einen Ball führen, zusätzlich zum Laufen einen Ball prellen, einen Shuttle auf dem Badmintonschläger balancieren usw.).

Berg und See



Beschreibung: Die Gruppe wird in «Wanderer» und «Schwimmer» unterteilt. Im Spielfeld wird pro Wanderer ein «Berg» (z. B. Kegel) und pro Schwimmer ein «See» (z. B. Reifen) verteilt. Alle Wanderer und Schwimmer laufen in selbstbestimmtem Tempo durcheinander. Auf ein Signal hin suchen sich die Wanderer möglichst schnell einen freien Berg, die Schwimmer einen See. Stehen alle Kinder am richtigen Ort? Welches Team ist schneller?

Ziele: Die Kinder können in einfachen Spielformen die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen, einschätzen und den Kindern ausweichen, auf Signale reagieren, schnell laufen.

Material: Reifen und Kegel.

Variationen

- Fortbewegungsart der Wanderer und Schwimmer variieren (z. B. rückwärts oder seitwärts, hüpfen, auf allen Vieren).
- Für jedes Kind hat es im Spielfeld einen See und einen Berg. Die Leiterperson gibt ein Signal und ruft «Berg» oder «See» (oder zeigt eine Zeichnung mit Berg/See). Die Kinder müssen möglichst schnell den richtigen Platz finden.
- Anzahl der Kinder pro «Berg» oder «See» durch Fingerzeichen variieren.
- Aufgabe beim See oder Berg ergänzen: «Im See» auf einem Bein stehenbleiben, «auf dem Berg» auf allen Vieren ausharren, bis alle Kinder wieder durcheinander laufen dürfen.
- Weitere «Orte» hinzufügen und entsprechend die Anzahl der Teams anpassen, z. B. Ruhebank zum Ausruhen und Absitzen (Langbank oder Kastenteil), Kletterwand als Aussichtspunkt (Sprossenwand), Badetuch zum Abiegen und Ausruhen (dünne Matte).
- Sportartfärbung.

Eroberung der Landschaft



Beschreibung: Die Kinder werden in zwei Gruppen unterteilt. Zwei Signale werden vereinbart: Ein Pfiff = Berg, zwei Pfiffe = See. Im Spielfeld hat es Berge (Kegel) und Seen (Reifen), aber nicht genügend für alle. Die Kinder laufen durcheinander. Sobald ein Signal ertönt, versuchen die Kinder, möglichst schnell das entsprechende Ziel zu erreichen. Welches Team erobert pro Durchgang mehr Seen beziehungsweise Berge?

Ziele: Die Kinder können in schnellen Spielformen die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen, einschätzen und den Kindern ausweichen, auf Signale reagieren, schnell laufen.

Material: Reifen und Kegel.

Variationen

- Die Leiterperson erzählt eine Geschichte, in welcher die Wörter «Berg» und «See» eingebaut werden. Die Kinder reagieren auf die Begriffe und suchen sich einen See oder Berg.
- Auf ein Signal hin wird möglichst schnell ein See oder Berg umlaufen.
- Sportartfärbung.

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Platzsuchspiele

Laufspiele und Stafetten

Laufspiele können dem Alter der Kinder und ihren Fähigkeiten angepasst sowie vielseitig variiert werden. Bei kindergerechten Laufspielen sind immer möglichst viele Kinder gleichzeitig in Bewegung.

Umgebung: Laufspiele können in unterschiedlichsten Umgebungen und mit verschiedensten Fortbewegungsarten, also nicht nur laufend, durchgeführt werden: rollend oder fahrend (Fahrrad, Inline, Rollbrett usw.), schwimmend, paddelnd auf dem Wasser, gleitend auf dem Schnee usw.

Schwerpunkte: Mit Laufspielen kann die Schnelligkeit und das Herz-Kreislaufsystem trainiert werden. Bei intensiven Laufspielen bestimmen die Kinder idealerweise die Intensität selber und machen dann Pause, wenn sie diese brauchen.

Sicherheit und Organisation: Kleine Gruppen und kurze Laufwege verhindern lange Wartezeiten. Um Zusammenstöße zu verhindern, dürfen sich Laufwege nicht kreuzen. (S «Spielen lehren» > «Sichere Spielumgebung»).

Stafetten: Die wohl bekannteste und beliebteste Umsetzungsform der Laufspiele ist die «Stafette». Stafetten sind Wettkämpfe auf Zeit, bei welchen nacheinander gestartet wird. Folgende Empfehlungen helfen, Stafetten kindergerecht durchzuführen:

- Bei jüngeren Kindern ist die Stafette auf Zeit nicht (immer) nötig. Anstelle einer Stafette können die Kinder selbständig einen vorgegebenen Parcours ausprobieren und kreative Lösungen suchen, um den Parcours zu absolvieren.
- Um allen Kindern viel Bewegungszeit zu ermöglichen und Wartezeiten zu vermeiden, wird in mehreren kleinen Gruppen gespielt. Wieso nicht mehrere Kinder eines Teams gleichzeitig oder kurz nacheinander starten lassen? Vielleicht gewinnt nicht das schnellste Team, sondern dasjenige mit dem höchsten Turm oder der kreativsten Zeichnung? (S «Spielen lehren» > «Spiel begleiten und Punkte zählen»).

Nusstransport



Beschreibung: Die Kinder sind Eichhörnchen und sammeln Nüsse, Tannzapfen und Beeren, um auf farbigen Tüchern ihre Vorratslager für den Winter zu füllen. Jedes Eichhörnchen darf pro Lauf nur einen Gegenstand transportieren (z. B. eine Nuss). Sie bestimmen das Tempo und die Anzahl Läufe selber.

Wenn alle Nüsse eingesammelt und die Vorratslager gefüllt sind, dürfen die Kinder mit dem von ihnen gesammelten Material experimentieren und eigene Spielideen ausprobieren (S «Spiele spielen» > «Freies Spiel»).

Achtung: Bei jüngeren Kindern wird das zu sammelnde Material weitläufig verteilt, um Zusammenstöße zu verhindern.

Ziele: Die Kinder können sich innerhalb eines Spielfelds bewegen, ohne mit anderen Kindern zusammenzustossen, ausdauernd laufen.

Material: Farbige Tücher, Nüsse, Kastanien, Tannzapfen.

Variationen

- Sammelmateriale (und die Geschichte) variieren: Holzklötzchen, Bälle, Spielbänder, Spielkarten (Jasskarten, Memory, Uno, Quartett), Deckel von Petflaschen usw.
- Tierbilder sammeln und beim Weg zum Vorratslager das Tier imitieren.
- Puzzleteile sammeln und Puzzle zum Schluss zusammensetzen.

Wintervorratsstafette



Beschreibung: Die Eichhörnchen bilden kleine Teams und sammeln gemeinsam Nahrung für den Winter. Pro Team laufen und sammeln mehrere Eichhörnchen gleichzeitig. Jedes Eichhörnchen darf pro Lauf nur einen Gegenstand transportieren (z. B. eine Nuss). Die gesammelte Nahrung wird im Teamdepot – einem Reif – gelagert. Welches Team sammelt am meisten Nahrung?

Ziele: Die Kinder können in einfachen Spielformen die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen, einschätzen und den Kindern ausweichen, ausdauernd laufen, in einer Gruppe zusammenspielen.

Material: Reifen, Nüsse, Kastanien, Tannzapfen.

Variationen

- Sammelmateriale (und die Geschichte) variieren: Holzklötzchen (wer baut den höchsten Turm?), Bälle, Spielbänder, Spielkarten (Jasskarten, Memory, Uno, Quartett), Deckel von Petflaschen usw.
- «Achtung Mäusebussard!» Ein Kind wird zum Mäusebussard und «fliegt» beziehungsweise rennt durch die sammelnden Eichhörnchen. Berührt der Mäusebussard ein Kind, muss dieses zum Ausgangspunkt zurück und die ergatterte Nuss zurückbringen.
- Sobald alle Nüsse eingesammelt sind, erhalten die Eichhörnchen eine Zusatzaufgabe: Sie müssen ihre Nahrung im definitiven Vorratslager deponieren. Dazu werfen oder rollen sie die Nüsse von einem Punkt aus auf ein Ziel (z. B. ein Reif, eine Matte oder ein Teppichquadrat). Es gewinnt die Gruppe, welche am meisten Nüsse ins Vorratslager trifft. Nüsse ausserhalb des Depots gehören anderen Waldtieren und zählen nicht.
- Stafette. Welches Team sammelt am schnellsten?

Eichhörnchen Biathlon



Beschreibung: Die Eichhörnchen absolvieren einen Biathlon. Sie laufen eine Runde durch ein fremdes Revier und treffen dabei auf ein unbewachtes Vorratslager voller Nüsse und anderem Kleinmaterial. Sie stehlen drei Gegenstände und werfen diese ins eigene Vorratslager (Matte). Die Gegenstände, die im eigenen Vorratslager liegen bleiben, gehören dem diebischen Eichhörnchen.

Alle Kinder dürfen gleichzeitig laufen und werfen. Es gewinnt das Kind oder das Team mit den meisten Treffern.

Ziele: Die Kinder können in schnellen Spielformen die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen, einschätzen und den Kindern ausweichen, ausdauernd laufen, werfen und ein Ziel treffen.

Material: Markierungen für die Laufrunde, Matten, Nüsse und anderes Kleinmaterial.

Variationen

- Wurfmateriale variieren: Bälle, Frisbee usw.
- Wurfziele variieren: Reifen, Teppichquadrate usw.
- Wer die eigene Vorratskammer nicht trifft, absolviert pro Fehlwurf eine Zusatzaufgabe: Zehn Mal Seilspringen oder eine Zusatzrunde in Form einer kleinen Zusatzschleife laufen.
- Als Team-Stafette: Welches Team ist am schnellsten?

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Laufspiele

Reaktionsspiele

Das Spiel «Tag und Nacht» lebt von einer Geschichte, die den Kindern erzählt wird. Diese kann beliebig angepasst werden. Die Kinder müssen auf ihr Signalwort hin schnell und richtig reagieren.

Umgebung: Reaktionsspiele wie «Tag und Nacht» können überall gespielt werden. Im Freien werden Zonen oder Linien benötigt, die je nach Umgebung markiert werden müssen.

Schwerpunkte: Bei Reaktionsspielen wird die Aufmerksamkeit, die Reaktionsfähigkeit und Schnelligkeit der Kinder trainiert.

Sicherheit und Organisation: Damit das Spiel für alle Kinder spannend ist, werden die Paare immer wieder neu zusammengesetzt. Schnelle Kinder können vor dem Start eine Zusatzaufgabe ausführen (z. B. mit beiden Händen den Boden berühren). Langsamere Kinder dürfen beispielsweise aus einer besseren Ausgangsposition starten. So können den Kindern, die langsamer reagieren oder rennen, ebenfalls Erfolgserlebnisse ermöglicht werden.

Räuberhöhle



Beschreibung: Alle Kinder sind Räuber und erhalten ein rotes oder blaues Spielband. Auf jeder Hallenseite wird eine Zone als rote oder blaue Räuberhöhle markiert. Die Räuber bewegen sich frei im Raum und laufen durcheinander. Die Räuber laufen so schnell wie möglich in ihre Höhle, wenn die Leiterperson ihre Farbe nennt.

Ziele: Die Kinder können aufmerksam sein, auf Signale reagieren, schnell laufen.

Material: Spielbänder in zwei Farben, 6–12 Matten für die Räuberhöhlen.

Variationen

- Vereinfachung: Die Kinder stehen alle bei der Mittellinie und schauen zu ihrer Höhle. Sie rennen dorthin, wenn die Leiterperson ihre Farbe nennt.
- Fortbewegungsart variieren: Hüpfen, auf allen Vieren usw.
- Das Signalwort wird zusätzlich in Räuberin und Räuber unterteilt. Entsprechend reagieren nur die Mädchen oder nur die Knaben auf ihr Signalwort.

Tag und Nacht



Beschreibung: Die Kinder liegen sich an der Mittellinie gegenüber (ihre ausgestreckten Arme dürfen sich nicht berühren). Auf der einen Seite liegen die Kinder mit den roten Spielbändern, auf der anderen diejenigen mit den blauen. Wenn die Kinder den Namen ihrer Farbe hören, rennen sie in ihre Räuberhöhle. Wird die andere Farbe genannt, versuchen sie, ihr Gegenüber zu fangen, bevor dieses seine Höhle erreicht.

Ziele: Die Kinder können aufmerksam sein, auf Signale reagieren, schnell laufen.

Material: Spielbänder in zwei Farben, Markierungen für die Räuberhöhlen.

Variationen

- Variieren der Startposition: Schneidersitz, Rückenlage usw.
- Rechnungsaufgaben stellen: Je nach Resultat, rennt die eine oder andere Gruppe weg (z. B. rot=gerade, blau=ungerade).
- Erschwerung durch eine dritte Farbe: Hören die Kinder deren Namen, tauschen sie die Plätze. Auch die Bedeutung des Signals wechselt (rot wird zu blau).
- Geschichte erzählen: Sobald die Kinder ihr Signalwort hören, laufen sie in ihre Höhle. Die rote und die blaue Räuberfamilie: In einem Wald lebten zwei Räuberfamilien, die rote und die blaue. Jede der Familien wollte stärker, schneller und besser sein als die andere. Sie entschieden, einen Wettkampf zu machen. Die Blauen waren zuerst bereit. Der Startschuss ertönte, und viele rannten los. Einige Räuber verpassten aber den Start. Deshalb wollten die roten Räuber den Wettkampf wiederholen und im Sitzen starten. Sie warteten auf den Startschuss, als plötzlich ein braunes Reh vorbei rannte. Ein blauer Räuber erschrak und rannte los. «Das war ein Fehlstart», reklamierten die roten Räuber, wer hat wirklich gewonnen?

Tag und Nacht extrem



Beschreibung: Die Kinder bilden Zweiergruppen, stellen sich bei der Mittellinie gegenüber und spielen «Schere, Stein, Papier». Wer verliert, rennt so schnell wie möglich in seine Sicherheitszone. Wer gewinnt, versucht das andere Kind zu fangen. Wenn ein Kind zweimal nacheinander gewonnen hat, führt es vor dem Start eine Zusatzaufgabe aus.

Ziele: Die Kinder können aufmerksam sein, auf Signale reagieren, schnell laufen.

Material: Markierungen für Sicherheitszonen.

Variationen

Optisches Signal variieren:

- Gerade/ungerade: Ein Kind ist gerade, das andere ungerade. Die Kinder zählen auf drei und zeigen eine Anzahl Finger. Ist die Anzahl gerade, rennt das entsprechende Kind weg. Das andere Kind nimmt sofort die Verfolgung auf.
- «Fopp-Spiel»: Ein Kind berührt mit dem Fuss die Mittellinie und rennt dann schnell weg. Das andere Kind versucht, es einzufangen.

Akustisches Signal variieren:

- Ein Kind (A) beschreibt einen Gegenstand, ohne den Begriff zu nennen. Das andere Kind (B) versucht, diesen zu erraten. Ist die Antwort richtig, rennt Kind A weg.
- Zwei Kinder (A und B) vereinbaren ein Startwort. Kind A nennt verschiedene Wörter. Wenn Kind B das Startwort hört, startet es. A dreht sich einmal um sich selber und verfolgt dann B.

Taktiler Signal variieren:

- Ein Kind (A) nimmt eine Startstellung ein und hält einen Arm nach hinten. Sobald es vom zweiten Kind (B) an der Hand berührt wird, startet es. Kind B berührt mit beiden Händen den Boden und verfolgt Kind A.

Fangspiele

Fangspiele, in Umgangssprache auch «Fangis-Spiele» genannt, gehören zu den ältesten, bekanntesten und beliebtesten Kinderspielen. Sie bieten Spannung, sind unterhaltsam und lassen sich auch mit einer grossen Gruppe problemlos durchführen, so dass alle Kinder aktiv mitspielen können.

Umgebung: Fangspiele können überall und vielseitig gespielt werden.

Schwerpunkte: Fangspiele eignen sich im Kindesalter hervorragend, um die Schnelligkeit zu verbessern, das Herz-Kreislaufsystem anzuregen und zu trainieren (T «Physis» «Herz-Kreislauf anregen») sowie um die Orientierungsfähigkeit der Kinder zu verbessern.

Sicherheit und Organisation: Bei der Durchführung von Fangspielen mit jüngeren Kindern muss beachtet werden, dass sich diese teilweise schlecht in einer sich bewegenden Gruppe und im Raum orientieren können. Sie haben Mühe, die Laufrichtung der anderen Kinder zu antizipieren. Das führt oft zu Zusammenstössen, zu Tränen und manchmal auch zu Verletzungen. Deshalb ist es wichtig, jüngere Kinder behutsam an Fangspiele heranzuführen. Das kann einerseits mit vorgängigen Spielformen zur Orientierung in der Gruppe und im Raum (P «Voraussetzungen schaffen» > «Orientieren in der Gruppe und im Raum»), andererseits durch einfache und angepasste Fangspiele erreicht werden. Sicherheitszonen helfen den jüngeren und wenig geübten Kindern, sich während des Spiels kurz auszuruhen und sich wieder neu zu orientieren.

Zauberer und Fee



Beschreibung: Die Kinder laufen von einem sicheren Wald (Sicherheitszone) zum anderen. Dabei müssen sie die Zauberwiese überqueren, auf welcher sie von einem Zauberer durch Berührung mit dem Zauberstab verzaubert werden können. Berührt die Fee mit ihrem Zaubertuch die verzauberten Kinder, werden diese erlöst. Vor dem Spiel bestimmen die Zauberer, in was sie die Kinder verzaubern (Stein, Statue, Tier, Maschine usw.).

Ziele: Die Kinder können sich innerhalb eines Spielfelds bewegen, ohne mit anderen Kindern zusammenzustossen, auf Signale reagieren, schnell laufen, Rollen erkennen und übernehmen.

Material: Markierungen für die Kennzeichnung des Spielfelds, Zauberstab (zusammengerollte Zeitung), Zaubertuch (z. B. Jongliertuch).

Variationen

- Variieren der Anzahl Zauberer.
- Variieren der Fortbewegungsarten, z. B. auf allen Vieren, Krebsgang usw.
- Wettkampf: Welches Kind schafft die meisten Zauberwald-Durchquerungen?
- Sportartfärbung: Alle Kinder führen ihr Spielobjekt (Ball am Fuss, Unihockeystock und Ball usw.). Wer verzaubert wird, bleibt stehen und hält sein Spielobjekt bis zur Erlösung durch die Fee fest.

Zauberwiese



Beschreibung: Die Kinder bewegen sich frei auf der Zauberwiese. Sobald sie von einem Zauberer berührt werden, verlassen sie die Zauberwiese und führen eine Zusatzaufgabe aus. Sie balancieren über «die Brücke der Entzauberung» (Langbank) oder klettern die Leiter zum Feenturm (Sprossenwand) hoch, um dort das erlösende Zaubertuch zu berühren. Hat das Kind die Aufgabe gelöst, darf es wieder mitspielen.

Ziele: Die Kinder können in einfachen Spielformen die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen, einschätzen und den Kindern ausweichen, schnell laufen.

Material: Markierungen für die Kennzeichnung des Spielfelds, Zauberstab (zusammengerollte Zeitung), Zaubertuch (Jongliertuch), Langbank, Sprossenwand.

Variationen

- Variieren der Anzahl Zauberer.
- Vereinfachung: Sicherheitszonen innerhalb der Zauberwiese zur Verfügung stellen (z. B. Matten als «Moosinseln»). Mögliche Zusatzregel: Pro Moosinsel hat es nur Platz für drei Kinder. Wer sich am längsten auf der Moosinsel aufhält, muss diese verlassen, sobald ein anderes Kind die Moosinsel betritt.
- Auf den «Moosinseln» liegen Karten mit Erlösungsaufgaben. Wird ein Kind gefangen, geht es auf eine Insel, führt die Aufgabe aus und kann wieder mitspielen.
- Sportartfärbung: Alle Kinder haben z. B. einen Unihockeystock und einen Ball. Der Fänger hat nur einen Unihockeystock und versucht, den Kindern den Ball mit dem Unihockeystock wegzunehmen. Wer den Ball verliert, wird zum Fänger oder macht ausserhalb des Spielfelds eine Zusatzaufgabe mit Stock und Ball, bevor er wieder mitspielen darf.

Zauberwort



Beschreibung: Die Kinder bewegen sich frei auf der Zauberwiese. Ein Zauberer versucht, die Kinder mit dem Zauberstab zu berühren. Gelingt dies, flüstert er dem Kind ein Zauberwort ins Ohr (Elefant, Schlange, Affe usw.). Das gefangene Kind imitiert stumm das Tier. Ein anderes Kind kann es erlösen, wenn es das Tier erkennt und ihm das richtige Zauberwort zuflüstert (Elefant, Schlange, Affe usw.).

Ziele: Die Kinder können in schnellen Spielformen die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen, einschätzen und den Kindern ausweichen, schnell laufen.

Material: Markierungen für die Kennzeichnung des Spielfelds, Zauberstab (zusammengerollte Zeitung).

Variationen

- Variieren der Anzahl Zauberer.
- Die Kinder können durch festgelegte Rituale die verzauberten Kinder erlösen. Beispielsweise sagen zwei Kinder zusammen vor einem verzauberten Kind einen Zaubervers auf (z. B. «Schlangenei und Krötendreck, was hier war, das ist jetzt weg.»).
- Käferfangis: Wer vom Vogel (Fänger) gefangen wird, legt sich wie ein Käfer auf den Rücken und zappelt mit den Beinen. Die gestrandeten Käfer können durch zwei andere Käfer befreit werden, indem diese sie wieder auf die Füße ziehen.

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Fangspiele

Fangspiele mit Kooperationsaspekt

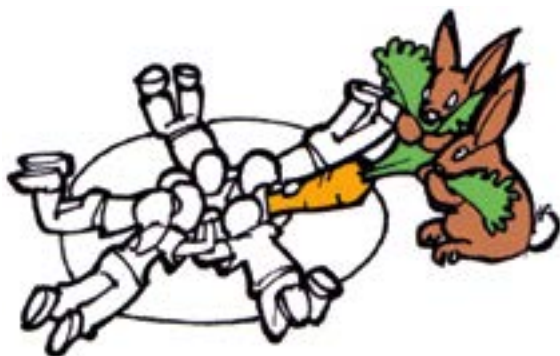
Beim diesem Fangspiel steht die Zusammenarbeit der Kinder im Zentrum. Jüngere Kinder sind meist mit sich selber beschäftigt und versuchen, Aufgaben selber zu lösen. Kooperatives Handeln ist für sie schwierig, denn es setzt Vertrauen zu den anderen Kindern voraus. Dies soll geübt werden.

Umgebung: Fangspiele können überall und vielseitig und oft ohne zusätzliches Material gespielt werden.

Schwerpunkte: Als kooperatives Spiel wird eine Spielform bezeichnet, bei der die Kinder nicht gegeneinander spielen, um einen einzigen Sieger zu ermitteln. Nur durch eine Zusammenarbeit kann die Aufgabe gelöst und das Ziel erreicht werden. Zusammenhalt der Gruppe und das soziale Lernen sind wichtige Lernziele. Gleichzeitig werden Schnelligkeit, Reaktionsfähigkeit und Koordination trainiert.

Die Spielregeln werden so festgelegt, dass die Kinder das Spiel nur mit erfolgreicher Zusammenarbeit gewinnen können.

Karotten zupfen



Beschreibung: Die Kinder sind Karotten und legen sich auf dem Bauch auf den Boden. Sie bilden einen Kreis und liegen mit dem Kopf zur Mitte hin. Anschliessend hängen sich die Kinder mit den Armen bei ihren beiden Nachbarn ein, damit eine möglichst stabile Verbindung entsteht.

Je nach Gruppengrösse werden 2–4 Hasen bestimmt. Zu zweit suchen sie sich eine besonders leckere Karotte aus und versuchen, diese aus der Erde zu ziehen. Dafür packen die Hasen die Karotte an den Beinen und zerren und rütteln daran, bis sie diese aus dem Boden herausgelöst haben. Die geerntete Karotte wird zum Hasenbau geschleppt. Dort wird aus der Karotte ebenfalls ein Hase, der bei der Ernte mithilft. Die übrigen Karotten schliessen den Kreis und versuchen weiter, den Hasen die Ernte zu erschweren.

Ziele: Die Kinder können in einer Gruppe zusammenspielen.

Variationen

- Für die Ernte grosser Karotten braucht es allenfalls drei oder vier Hasen.

Karotten und Hasen



Beschreibung: Die Hälfte der Kinder sind Karotten in einem Gartenbeet. Sie liegen in der Mitte der Halle auf dem Rücken. Die andere Hälfte bildet zwei Hasenfamilien à 2–4 Hasen. Auf beiden Seiten der Hallenseiten befindet sich je ein Hasenbau. Die Hasen rennen auf ein Signal hin zum Gartenbeet und schleppen zu zweit möglichst schnell Karotten in ihren Hasenbau. Welche Hasengruppe kann mehr Karotten ernten?

Ziele: Die Kinder können in einfachen Spielformen die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen, einschätzen und den Kindern ausweichen, schnell laufen, in einer Gruppe zusammenspielen.

Variationen

- Karotten, die in den Hasenbau geschleppt worden sind, werden zu Hasen und helfen bei der Ernte.

Karotten, Hasen und Gärtner



Beschreibung: Die Kinder erhalten drei unterschiedliche Rollen, wobei die Karotten immer die grösste Gruppe darstellen (Beispiel für eine Gruppe mit 22 Kindern: 14 Karotten, 6 Hasen und 2 Gärtner). Die Karotten legen sich auf dem Rücken ins Gartenbeet (Hallenrand). Ihre Beine zeigen in Richtung Hasen, welche gegenüber den Karotten, im Hasenbau wohnen.

Zwischen dem Gartenbeet und dem Hasenbau wohnen die Gärtner. Die Hasen versuchen, die Karotten gemeinsam in ihren Bau zu schleppen. Aber aufgepasst, die Gärtner haben keine Freude daran. Sie versuchen, die Hasen an der Ernte zu hindern, indem sie die Hasen beim Betreten ihres Gartens fangen. Gefangene Hasen werden zu Karotten und legen sich in das Gartenbeet. Karotten, welche erfolgreich in den Hasenbau geschleppt worden sind, werden zu Hasen und helfen bei der Karottenernte. Das Spiel ist beendet, wenn es keine Hasen oder keine Karotten mehr gibt.

Ziele: Die Kinder können in schnellen Spielformen die Laufwege der anderen Kinder wahrnehmen, einschätzen und den Kindern ausweichen, schnell laufen, in einer Gruppe zusammenspielen.

Variationen

- Variieren der Anzahl Hasen und Gärtner.

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Fangspiele

Versteckspiele

Das Versteckspiel ist überall auf der Welt ein bekanntes und beliebtes Spiel. Kinder suchen dabei andere Kinder.

Umgebung: Das Spiel lässt sich im Freien am besten durchführen. Es benötigt einen Ort, der viele Versteckmöglichkeiten bietet.

Schwerpunkte: Mit Versteckspielen wird insbesondere die Orientierungsfähigkeit der Kinder verbessert.

Sicherheit und Organisation: Das Gebiet, in dem das Spiel stattfindet, muss für alle Kinder genau festgelegt und beschrieben werden. Natürliche Markierungen wie Bäume, Wege usw. können das Spielgebiet begrenzen. Spiel- oder Sperrzonen können zusätzlich markiert werden (Ballone, Fähnchen oder Absperrband). Um Missverständnissen vorzubeugen, können die Grenzen vor Spielbeginn mit den Kindern abgelaufen werden. Bei Versteckspielen ist es insbesondere bei (jüngeren) Kindern wichtig, Gefahrenquellen zu umgehen (z. B. Strassen, Dickicht). Bei Spurensuchspielen wird empfohlen, dass jede Gruppe durch eine erwachsene Person begleitet wird. Diese unterstützt die Gruppe und sorgt für die Sicherheit der Kinder. Bei Versteckspielen im Wald auf die Zeckenprävention achten.

Versteckspiel



Beschreibung: Die Gruppe vereinbart einen Anschlagort (Baum) und eine Zahl. Danach wird ein Kind ausgewählt, das die anderen suchen soll. Dieses stellt sich mit dem Gesicht zum Baum und zählt von Null bis zu der vereinbarten Zahl. Währenddessen verstecken sich alle anderen Kinder in der zuvor bestimmten Spielzone. Wenn das Kind beim Zählen die vereinbarte Zahl erreicht hat, sucht es die anderen Kinder. Sobald es jemanden erblickt, rennt es so schnell wie möglich zum Anschlagort, berührt diesen und ruft: «Angeschlagen, eins, zwei, drei» sowie den Namen des Kindes. Das Spiel ist fertig, wenn alle Kinder gefunden sind oder die Leiterperson das Spiel durch ein vorher definiertes Signal beendet.

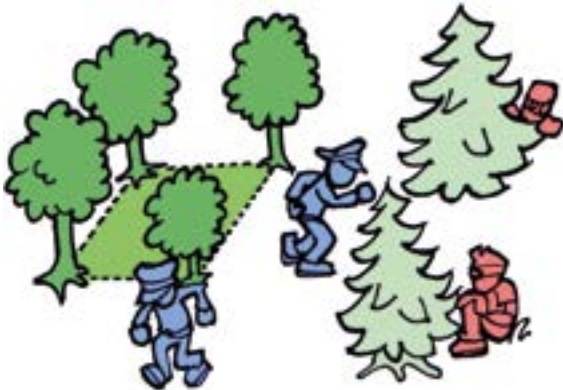
Ziele: Die Kinder können laufen und sich orientieren, sich verstecken.

Material: Material für die Kennzeichnung der Spielzone (Ballone, Fähnchen, Absperrband usw.).

Variationen

- Mehrere Kinder suchen zusammen.
- Gefundene Kinder helfen bei der Suche der anderen Kinder.
- Kinder können das Versteck verlassen und sich selber anschlagen. Diejenigen Kinder, die sich selber anschlagen können, dürfen nachher nicht als Sucher bestimmt werden.
- Wenn sich ein Kind selber anschlagen kann, sind alle bisher entdeckten Kinder wieder frei. Sie können sich erneut ein Versteck aussuchen. Das Spiel beginnt von vorne.

Räuber und Polizist



Beschreibung: «Räuber und Polizist» wird am besten draussen gespielt (Wald, Schularéal usw.). Spielzone und Gefängnis werden definiert und allenfalls gekennzeichnet (Gefängnis = Zone begrenzt durch Bäume). Es werden zwei Gruppen gebildet, die Räuber und die Polizisten. Die Polizisten schliessen die Augen und zählen bis zu einer vorher bestimmten Zahl. Währenddessen verstecken sich die Räuber. Nach dem Zählen beginnen die Polizisten mit der Fahndung der Räuber. Wird ein Räuber entdeckt, geht er selbständig ins Gefängnis.

Ziele: Die Kinder können schnell laufen und sich orientieren, sich verstecken.

Material: Spielbänder zur Markierung von Räuber und Polizisten. Allenfalls Material für die Kennzeichnung der Spielzone und des Gefängnis' (Ballone, Fähnchen, Absperrband usw.).

Variationen

- Freie Räuber können ihre Räuberkollegen im Gefängnis durch Berührung erlösen.
- Glücksspiel: Ein Räuber wird aus dem Gefängnis entlassen, wenn er gegen den Polizisten beim Glücksspiel «Schere-Stein-Papier» gewinnt.

Spurensuche



Beschreibung: Die Kinder werden in zwei Gruppen (A und B) eingeteilt. Gruppe A legt eine Spur aus Papierschnitzel, Absperrband oder Sägespänen durch das Gelände und versteckt sich am Ende der Spur. Gruppe B führt in dieser Zeit eine Bewegungsaufgabe durch. Nach der Bewegungsaufgabe begibt sich Gruppe B auf die Suche. Folgt sie der Spur, findet sie die Gruppe A.

Je nach Material, welches als Streckenbezeichnung eingesetzt wurde, muss dieses wieder eingesammelt werden.

Ziele: Die Kinder können ausdauernd laufen und sich orientieren, sich verstecken, in einer Gruppe zusammenspielen.


Material: Papierschnitzel, Sägemehl, Kreide oder Absperrband.

Variationen

- Es können Irrwege eingebaut werden, welche die Gruppe B kurzweilig in die falsche Richtung locken.
- Für Kinder, die bereits lesen, können Zettel mit Fragen oder Aufgaben auf dem Weg hinterlegt werden. Jede Aufgabe führt zum nächsten Zettel (Zettel nummerieren!). Die richtige Antwort gibt einen Hinweis auf das nächste Versteck.
- Sportartfärbung: Spurensuchspiel im Skigebiet, Langlauf-OL usw.
- Zwei Gruppen verstecken in einer vorgegebenen Zone je einen Schatz, welcher anschliessend gefunden werden muss.

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Versteckspiele

Kampf- und Raufspiele

Faires Kämpfen und Raufen macht Spass und erlaubt Kindern, ihren Bewegungsdrang in vielfältiger Art und Weise auszuleben und sich mit anderen zu messen. Als Vorbereitung auf Kampfspiele eignen sich einfachere Spiele, die das Zulassen von Körperkontakt üben ( «Vielseitigkeit fördern» > «Kämpfen und Raufen»).

Umgebung: Falls keine Turnhalle und kein Dojo vorhanden sind, können Kampf- und Raufspiele auch auf einer Wiese oder im Sand eines Beachvolleyballfelds durchgeführt werden.

Schwerpunkte: Kampf- und Raufspiele eignen sich hervorragend für ein kindergerechtes Krafttraining. Die verschiedenen Formen erlauben ein spielerisches Training der Rumpfmuskulatur und der Extremitäten.

Sicherheit und Organisation: Kampf- und Raufspiele sind körperlich sehr anstrengend. Kurze Zeitintervalle und viele Partnerwechsel helfen, die Spannung und die Intensität hochzuhalten.

Die direkte, körperliche Auseinandersetzung mit einem oder mehreren Partnern ist für Kinder spannend. Sie stellt aber auch Ansprüche an die disziplinarischen Rahmenbedingungen. Entsprechend soll im Vorfeld einer Spielform klar kommuniziert werden, was erlaubt und was verboten ist (z. B. Verbiegen der Gelenke, Würgegriffe, Schläge und Tritte, in das Gesicht fassen). Sinnvollerweise wird bei Kampf- und Raufspielen eine Stopp-Regel festgelegt (z. B. «Stopp» rufen oder zweimal auf den Rücken des Partners klopfen). Um die Verletzungsgefahr zu minimieren, sollte barfuss gespielt werden. Schmuck und Uhren müssen vor Spielbeginn unbedingt abgelegt und lange Haare zusammengebunden werden. Verlässt ein Kind während des Kampfs die Matte, wird der Kampf unterbrochen und in der Mitte der Matten fortgeführt. Kampfspiele machen Spass, bergen aber auch das Risiko, dass es sehr wild zu und her gehen kann. Die Leiterperson soll abschätzen, ob bzw. für welche Art von Kampfspielen ihre Kinder bereit sind. Sie muss für eine konsequente Einhaltung der Regeln sorgen.

Spielregeln: Als Zeichen des gegenseitigen Respekts wird bei Kampf- und Raufspielen vor und nach dem Kampf eine Begrüssung und Verabschiedung in Form eines Rituals abgemacht und angewendet (z. B. Verneigen, Hände schütteln).

Schatzmeister und Pirat




Beschreibung: Jeweils zwei Kinder befinden sich auf einer Matte. Der Schatzmeister nimmt eine Bankposition ein und begräbt einen Schatz (Medizinball) unter sich. Auf ein Signal hin hat der Pirat dreissig Sekunden Zeit, um dem Schatzmeister den Schatz zu entreissen. Nach Ablauf der Zeit tauschen die Kinder die Rollen.

Ziele: Die Kinder können einfache Regeln einhalten, Berührungen zulassen, Rücksicht auf andere Kinder nehmen, Rollen erkennen und übernehmen (Angreifer oder Verteidiger), Objekte erobern und verteidigen.

Material: Ein Medizinball und eine Matte pro Paar.

Variationen

- Vereinfachung: Spiele mit Körperkontakt: «Touch me» und «Achtung Pfützte» ( «Vielseitigkeit fördern» > «Kämpfen und Raufen»).
- Vereinfachung für den Schatzmeister: Kampf um einen kleineren Schatz (z. B. Handball).
- Erschwerung für den Schatzmeister: Der Schatzmeister kämpft blind oder mit erfrorenen Händen (Hände zu Fäusten geballt).
- Kampf um einen Luftballon, der nicht platzen darf.

Kampf um den Schatz



Beschreibung: In einem Königreich gibt es halb so viele Schätze (Medizinbälle) wie Kinder. Die Schätze befinden sich auf kleinen Schatzinseln (Matten). Die Kinder laufen kreuz und quer durch das Königreich. Auf ein Signal hin versuchen sie, einen Schatz zu erhaschen und diesen am Boden zu verteidigen. Die übrig gebliebenen Kinder haben dreissig Sekunden Zeit, jemandem einen Schatz zu entreissen. Dabei kämpfen immer nur zwei Kinder miteinander um einen Schatz. Wer nach Ablauf der Zeit einen Schatz besitzt, erhält einen Punkt.

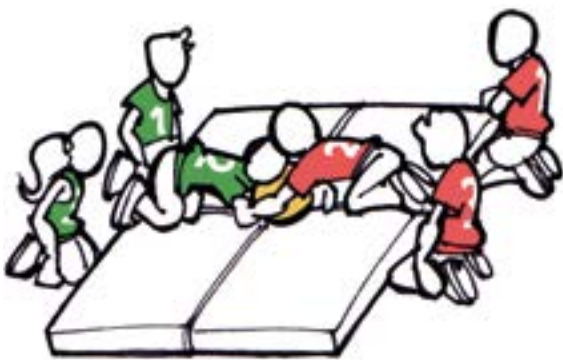
Ziele: Die Kinder können schnell auf Signale reagieren, sich an Regeln halten, in unterschiedlichen Rollen am Spiel teilnehmen und diese Rollen im Spiel wechseln, Objekte erobern und verteidigen, taktische Kompetenzen entwickeln.

Material: Ein Medizinball und eine Matte pro Paar.

Variationen

- Variieren der Ballgrösse und/oder Mattengrösse (z. B. 1–2 Matten).
- Variieren der Fortbewegungsarten: Hüpfen, Kriechen, auf allen Vieren usw.
- Musikstopp statt Startsignal.
- Die Kinder laufen im Kreis um ein gekennzeichnetes Königreich.

Kampf auf der Schatzinsel



Beschreibung: Es werden kleine Schatzsucherteams gebildet (3 Kinder). Zwei Teams knien vis-à-vis auf einer grossen Schatzinsel (Viereck aus Matten). In der Mitte der Schatzinsel bzw. zwischen den beiden Teams befindet sich ein Schatz (Medizinball). Die Teammitglieder werden durchnummeriert. Die Leiterperson ruft eine Zahl, worauf die entsprechenden Kinder auf allen Vieren versuchen, den Schatz zu ergattern und während 20 Sekunden zu verteidigen. Dabei darf die Schatzinsel nicht verlassen werden. Jene Mannschaft, die nach Ablauf der Zeit den Ball besitzt, erhält einen Punkt.

Ziele: Die Kinder können fair mit- und gegeneinander kämpfen und dabei die Regeln einhalten, schnell auf Signale reagieren, Objekte erobern und verteidigen, taktische Kompetenzen entwickeln, in einer Gruppe zusammenspielen.

Material: Medizinbälle und Matten.

Variationen

- Mehrere Kinder kämpfen gegeneinander.
- Auf dem Weg zur Schatzinsel muss eine Zusatzaufgabe bewältigt werden, z. B. alle Teammitglieder abklatschen oder sich auf den Bauch und auf den Rücken legen, bevor der Schatz ergattert werden darf.
- Es liegen zwei verschiedenfarbige Medizinbälle in der Mitte. Die Ballfarbe gibt die zu gewinnende Punktzahl vor: Z. B. roter Ball = 1 Punkt, blauer Ball = 2 Punkte.
- Bei kleinen Kindern können Tiernamen die Nummerierung ersetzen.

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Kampfspiele

Alaska- und Brennballspiele

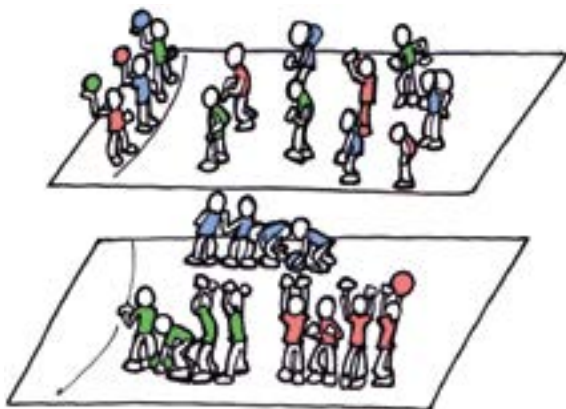
Brennball ist ein sehr bekanntes Spiel. Das Läuferteam rennt um das Spielfeld, währenddem das gegnerische Team den Ball «brennt». Die hier aufgeführten Spielformen haben zum Ziel, dass sich stets alle Kinder permanent und aktiv am Spiel beteiligen können.

Umgebung: Die Spielformen können drinnen wie draussen durchgeführt werden. Eine klare Markierung des Spielfelds ist Voraussetzung für einen erfolgreichen Ablauf (S «Spielen lehren» > «Geeignete Spielfelder»). Durch das Verändern der Feldgrösse kann das Spiel dem Niveau der Gruppe angepasst werden. Draussen gilt es zu beachten, dass die Bälle viel weiter geworfen oder geschlagen werden können, was Einfluss auf die Spielfeldgrösse haben kann.

Schwerpunkte: Alaskaball und Brennball fördern einerseits durch die Kombination von Werfen (bzw. Kicken/Schlagen), Fangen und Laufen technische und physische Fertigkeiten. Andererseits werden das Spielen im Team sowie der Einsatz einer Spielstrategie zunehmend wichtiger.

Sicherheit und Organisation: Das Zählen und Notieren der Punkte kann je nach Spielform sehr aufwändig sein. Eine einfache und kindergerechte Zählform wird empfohlen (S «Spielen lehren» > «Spiel leiten und Punkte zählen»).

Farbiges Alskaball



Beschreibung: Es werden mehrere Teams gebildet, die jeweils Spielbänder in einer anderen Farbe erhalten, und mit einem Ball in der Teamfarbe ausgerüstet. Aus jedem Team wirft ein Kind von einer Abwurfzone aus auf Kommando den Ball eines anderen Teams ins Spielfeld. Die Kinder laufen nun so schnell wie möglich zu ihrem Teamball, bilden mit gegrätschten Beinen eine Kolonne und rollen den Ball durch den so entstandenen Tunnel. Das letzte Kind hält den Ball in die Höhe und ruft «Alaska». Das schnellste Team erhält einen Punkt.

Ziele: Die Kinder können schnell laufen, werfen, in der Gruppe zusammenspielen.

Material: Je Team einen farbigen Ball, Spielbänder.

Variationen

- Vorübung: Die Kinder bilden eine Kolonne und grätschen die Beine, damit ein Tunnel entsteht. Der Ball wird durch den Tunnel gerollt. Das hinterste Kind packt den Ball, läuft damit an die Spitze der Kolonne und rollt den Ball wieder durch den Tunnel. Jedes Kind soll einmal den Ball abspielen.
- Variieren des Wurfobjekts: Frisbee, Tennisball, Ballone usw.
- Variieren der Tunnelart: Vierfüssler- oder Krebsstand.
- Den Ball über den Köpfen oder seitwärts weitergeben.
- Sportartfärbung.

Alaskaball



Beschreibung: Es werden zwei Gruppen gebildet. Ein Kind aus dem Läuferteam wirft den Ball ins Spielfeld. Alle Kinder aus dem Läuferteam laufen rund ums Spielfeld und sammeln Punkte. Das Feldteam holt den Ball, stellt sich mit gegrätschten Beinen als Kolonne hinter dem Kind mit dem Ball auf und rollt nun den Ball vom vordersten bis zum hintersten Kind durch den Tunnel. Sobald das hinterste Kind den Ball in die Höhe hält, ruft es «Alaska». Das Läuferteam stoppt. Wie viele Runden hat das Läuferteam geschafft?

Ziele: Die Kinder können schnell laufen, werfen, in der Gruppe zusammenspielen.

Material: Ball, Malstäbe.

Variationen

- Variieren der Anzahl und Art der Bälle.
- Variieren der Abwurfart (kicken, schlagen usw.).
- Variieren der Aufgaben zum Brennen: Das Feldteam bildet einen Kreis, alle Kinder berühren den Ball.
- Das Läuferteam hat unterschiedlich lange Laufstrecken zur Auswahl. Die Länge entscheidet über die Anzahl Punkte.
- Sportartfärbung.

Brennball



Beschreibung: Zwei Teams spielen gegeneinander. Drei Kinder aus dem Läuferteam werfen je einen Ball ins Spielfeld. Sie laufen mit weiteren Teammitgliedern los. Das Läuferteam entscheidet selbständig, wie viele Kinder losrennen, um zu punkten. Sie versuchen, möglichst schnell die Bases (dünne Matten) zu überlaufen und ins Ziel zu gelangen. Dabei haben sie die Möglichkeit, auf einer Base zu pausieren. Das Feldteam holt die geworfenen Bälle und «brennt» sie in einem Reifen. Kinder aus dem Läuferteam, die sich zu diesem Zeitpunkt nicht auf einer Base befinden, müssen ohne Punkt zurück zum Start. Pro gelaufene Runde erhält das Läuferteam einen Punkt. Die Aufgaben der Teams wechseln, wenn entweder jedes Kind einmal geworfen hat oder alle Kinder des Läuferteams auf einer Base blockiert sind.

Ziele: Die Kinder können schnell laufen, werfen, in der Gruppe zusammenspielen. Brennball eignet sich gut, um Baseball einzuführen (vgl. mobilesport.ch).

Material: Ball, dünne Matten, Reif.

Variationen

- Variieren von Feldgröße oder -form, z. B. mehrere Bases, dreieckiges Feld.
- Variieren der Anzahl und Art der Bälle.
- Variieren der Abwurfart (kicken, schlagen usw.).
- «Homerun»: Gelingt dem Kind, das den Ball geworfen hat, eine ganze Runde, erhält es die doppelte Punktezahl.
- Erschwerung: Die Anzahl Kinder pro Base beschränken.
- Alle Kinder des Feldteams müssen den Ball berührt haben, bevor dieser «gebrannt» werden kann. Bei dieser Spielform muss die Aufgabe des Läuferteams möglicherweise erschwert werden, damit das Spiel spannend bleibt (z. B. Runde verlängern).
- Sportartfärbung.

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Brennballspiele

Treff- statt Völkerballspiele

Bei vielen Kindern und Leiterpersonen zählt Völkerball zu den beliebtesten Spielen. Jedoch nicht bei allen. Das Autorenteam möchte Leiterpersonen anregen, das Spiel «Völkerball» kritisch zu betrachten und mögliche Alternativen auszuprobieren. Schlussendlich entscheidet aber die Leiterperson, ob Treff- oder Völkerballspiele mit den Kindern gespielt werden. J+S-Kindersport möchte drei Punkte erwähnen, die zum Nachdenken anregen sollen:

- Völkerballformen, sowie auch Sitzballspiele, eignen sich eher für ausgeglichene Gruppen. In heterogenen Gruppen führen die teilweise schmerzhaften Treffer aber oftmals dazu, dass schwächere Kinder vor allem Lösungen suchen, wie sie möglichst schnell und schmerzlos aus dem Spiel ausscheiden können. Aber eigentlich wären es ja genau diese Kinder, die eine längere Übungszeit benötigen würden. Das Autorenteam bevorzugt darum Spiele, bei welchen die Kinder nach einem Treffer nicht länger oder sogar für die restliche Spielzeit zuschauen müssen.
- Die Grundidee des Abschiessens von Mitspielenden und des Ausweichens vor dem Ball findet sich in keinem der grossen Sportspiele wieder. Lücken finden und Tore schiessen (nicht den Torhüter treffen) sind Fähigkeiten, die Kinder lernen und trainieren sollten.
- Ethische Betrachtung des Begriffs «Völkerball»: Der Begriff «Völkerball» kombiniert mit der Spielidee, dass sich zwei Teams gegenseitig abschiessen und ausrotten, erinnert leider an Krieg.

J+S-Kindersport zeigt Alternativen, bei welchen Objekte als Ziele dienen und nicht Menschen.

Umgebung: Für eine erfolgreiche Durchführung sind klare Markierungen der Spielfeldzonen nötig. Dann können die beschriebenen Treffballspiele sowohl drinnen wie draussen durchgeführt werden.

Schwerpunkte: Die hier genannten Variationen eignen sich gut zur Schulung von werfen und zielen. Im Gegenzug wird oft auch das Fangen des Balls geübt. Es wird hohen Wert darauf gelegt, dass sich die Kinder intensiv bewegen und spielen.

Schiessbude



Beschreibung: In der Halle werden in unterschiedlicher Höhe (auf Langbänken, Schwedenkasten, Materialwagen) Zielobjekte (Kegel, Keulen, Büchsen) platziert. Mit einem Seil oder Kegel wird die minimale Abwurfdistanz markiert. Jedes Kind erhält einen Ball und versucht, die Ziele zu treffen.

Wie lange dauert es, bis alle Objekte getroffen sind? Wer trifft wie viele Ziele? Wer trifft die Ziele auch mit der schwächeren Hand?

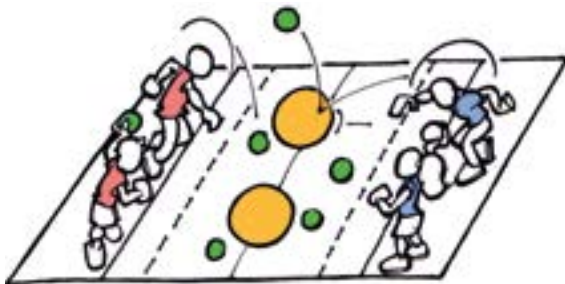
Ziele Die Kinder können werfen, aus dem Stand ein Ziel treffen.

Material: Kegel, Keulen, Büchsen, Langbänke, Kästen und Bälle.

Variationen

- Vereinfachung: Zielobjekte auf den Boden stellen, Bälle rollen statt werfen.
- Laufwege einbauen: Vor jedem Wurf wird vorgängig eine kleine Laufrunde absolviert.
- Reifen als Ziele an den Schaukelringen aufhängen.
- Variieren der Bälle und Zielobjekte.

Rollmops



Beschreibung: Zwei Gruppen stellen sich gegenüber, hinter ihrer Abwurflinie auf. Es wird unterschieden zwischen der hinteren Abwurflinie und der Ziellinie. In der Mitte sind die Rollmöpfe (Physiobälle) positioniert. Jede Gruppe versucht, mit den Bällen von der Abwurflinie aus die Rollmöpfe zu treffen, so dass sie über die gegnerische Ziellinie rollen. Sobald ein Rollmops die gegnerische Ziellinie überquert, ist dieser Ball nicht mehr im Spiel. Die Gruppe gewinnt, welche weniger Bälle in der eigenen Zielzone hat.

Ziele: Die Kinder können werfen, aus dem Stand ein Ziel treffen.

Material: Tennisbälle oder kleine Handbälle zum Werfen, Physiobälle als Rollmops.

Variationen

- Vereinfachung: Bälle rollen statt werfen.
- Unterschiedlich grosse und schwere Bälle (Rollmöpfe) in der Mitte positionieren.
- Spiel im Dreieck mit drei Gruppen oder im Viereck mit vier Gruppen durchführen.
- Sportartfärbung.
- Zielobjekte in der Spielfeldmitte auf einer Langbank verteilen (Petflaschen, Kegel, Keulen). Das Team, das weniger Zielobjekte im eigenen Feld hat, gewinnt.

Keulenball



Beschreibung: Es werden zwei Gruppen gebildet, welche sich in je einer Spielfeldhälfte verteilen und ihre Keulen aufstellen. Von jeder Gruppe steht ein Kind hinter der Grundlinie der gegnerischen Gruppe. Zu Beginn erhält jede Gruppe einen Ball und versucht, aus der eigenen Zone die gegnerischen Keulen zu treffen beziehungsweise die eigenen Keulen zu verteidigen. Fällt eine Keule um, nimmt das betroffene Kind seine Keule und wechselt in den Feldteil hinter der gegnerischen Grundlinie. Das Kind, welches zu Spielbeginn dort war, nimmt seine Keule und darf ins Spielfeld wechseln. Welches Team schafft es, dass das gegnerische Team keine Keule mehr im Feld hat?

Ziele: Die Kinder können werfen und fangen, aus der Bewegung ein Ziel treffen, Mitspielende sinnvoll einsetzen, in der Gruppe zusammenspielen.

Material: Keulen, Bälle.

Variationen

- Vereinfachung: Mittelzone markieren, die von beiden Teams fürs Werfen genutzt werden darf.
- Variieren der Anzahl Bälle.
- Variation für draussen: Petflaschen mit Wasser füllen.
- Keulen dürfen nur in eine bestimmte Zone (mit Seilen oder Kreide markieren) oder in einen Reifen gestellt werden.
- Erschwerung: Erweiterung des Feldteils hinter der Grundlinie auf die Spielfeldseiten.

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Treffballspiele

Schnappballspiele

Schnappball ist ein intensives und für das Zusammenspiel in der Gruppe hervorragend geeignetes Spiel.

Umgebung: Schnappballspiele können sowohl drinnen wie auch draussen, im Wasser, auf dem Eis oder im Schnee gespielt werden.

Schwerpunkte: Schnappball eignet sich bestens, um das Miteinander – Gegeneinander sowie das taktische Freilaufen bzw. Decken zu trainieren. Weil es keine Tore gibt, sind die Laufwege frei. Dadurch wird die Orientierungsfähigkeit trainiert. Durch das häufige Annehmen und Abspielen der Bälle haben die Kinder viele Ballkontakte.

Sicherheit und Organisation: Schnappballspiele können einfach und mit wenig Material organisiert werden. Das Zählen von Punkten kann mehr oder weniger stark gewichtet werden (S «Spielen lehren» > «Spiel leiten und Punkte zählen»).

Tigerball



Beschreibung: Drei Kinder stehen in einem Dreieck und spielen sich gegenseitig den Ball zu. Das vierte Kind, «der Tiger», steht in der Mitte und versucht, den Ball zu erobern. Das Kind, welches den Ballverlust verursacht, übernimmt die Rolle des Tigers.

Ziele: Die Kinder können einen Ball annehmen und abspielen, Zuspiele verhindern (Tiger), Positionen und Bewegungen der Mit- und Gegenspieler erkennen, in der Gruppe zusammenspielen.

Material: Ball.

Variationen

- Vereinfachung: Nummernball – Jedes Kind erhält eine Nummer. Der Ball wird von Nummer zu Nummer gespielt.
- Erschwerung: Die Kinder sind in Bewegung und spielen den Ball den Nummern nach weiter.
- Anzahl Spielende variieren.
- Sportartfärbung: Ball durch anderes Spielmaterial ersetzen.

Schnappball



Beschreibung: Dreier- oder Vierergruppen spielen gegeneinander. Das Ziel ist, sich innerhalb der Gruppe den Ball so oft wie möglich zuzupassen. Die gegnerische Gruppe versucht, dies zu verhindern, indem sie den Ball abfängt. Gelingt dies, wird der Ball der Gruppe zurückgegeben, damit diese weiterspielen kann. Nach einer definierten Spielzeit tauschen die Gruppen ihre Rollen. Welches Team hat mehr Zuspiele geschafft? Mit dem Ball darf weder gelaufen werden noch darf er geprellt werden.

Ziele: Die Kinder können in Bewegung einen Ball annehmen und abspielen, kollektive Vorteile herausspielen, Zuspiele verhindern, Positionen und Bewegungen der Mit- und Gegenspieler erkennen und darauf reagieren, in der Gruppe zusammenspielen.

Material: Ball, Bändeli.

Variationen

- Keine Rückpässe zum zuspielenden Mitspieler.
- Wenn ein Team den Ball erobert, versucht es, sich den Ball so oft wie möglich zuzuspielen. Welches Team schafft mehr Zuspiele?
- Welches Team schafft zuerst fünf Zuspiele ohne Unterbruch? Nach einem Punkt wechselt der Ball das Team.
- Alle Mitspielenden müssen den Ball einmal zugespielt erhalten, damit das Team einen Punkt erhält.
- Die Pässe werden via Boden gespielt.
- Anzahl Mitspieler, Bälle oder Spielfeldgrösse variieren.
- Sportartfärbung: Schnappball als Basket-, Fuss-, Hockey- oder Frisbeevariante usw.
- Ein neutraler Spieler hilft als «Joker» stets den Angreifern.

Reifenschnappball



Beschreibung: Es werden zwei Gruppen gebildet. Im Spielfeld werden zwei Reifen mehr als Mitspieler pro Team auf den Boden gelegt. Jedes Zuspiel auf einen in einem Reif stehenden Mitspieler gibt einen Punkt. Nach einem Ballverlust erhält das andere Team den Ball. Welches Team erzielt am meisten Punkte?

Ziele: Die Kinder können im Spiel einen Ball annehmen und abspielen, kollektive Vorteile herausspielen und nutzen, Zuspiele verhindern, sich anbieten und Mitspielende sinnvoll einsetzen, in der Gruppe zusammenspielen.

Variationen

- Keine Rückpässe zum zuspielenden Mitspieler.
- Anzahl Mitspieler, Reifen, Bälle oder Spielfeldgrösse variieren.
- Grösse der Reifen verändern: Zur Vereinfachung eine Matte statt eines Reifens verwenden, zur Erschwerung einen Jonglierring einsetzen.
- Ein Team erhält einen Punkt, wenn der Ball mit einem Pass via einen am Boden liegenden Reif zugespielt wird. Stellt ein Gegenspieler seinen Fuss in den Reif, ist dieser blockiert.
- Lebendiges Tor: Durch die gegrätschten Beine eines anderen Kindes spielen.

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Schnappballspiele

Torschusspiele

Die bekannten Sportspiele wie Fussball, Unihockey, Handball, Basketball und Eishockey sind bereits bei kleinen Kindern sehr beliebt. Diese kennen sie von grösseren Kindern, Erwachsenen sowie aus den Medien und wollen es ihren Vorbildern gleich tun. Aber Kinder sind keine kleinen Erwachsenen. Deshalb braucht es eine kindergerechte Anpassung der Sportspiele.

Die hier aufgeführten Spielideen haben zum Ziel, dass die Kinder Torchancen kreieren und Erfolgserlebnisse sammeln. Variiert werden zuerst die Anzahl Tore. In einem weiteren Schritt kann die Teamgrösse von 1:1 bis 5:5 und Überzahlsituationen variiert werden. So ergeben sich viele verschiedene Spielmöglichkeiten, die dem Niveau der Gruppe angepasst werden können.

Umgebung: Torschusspiele können drinnen und draussen, im Wasser, auf dem Eis oder im Schnee gespielt werden.

Schwerpunkte: Bei Torschussspielen lernen Kinder, Tore zu schiessen und zu verhindern sowie mit- und gegeneinander zu spielen. Zudem werden die Spielfertigkeiten in der jeweiligen Sportart trainiert. Jedes Kind hat einen hohen Spielanteil, und es ergeben sich unterschiedliche Spielsituationen, in welchen die Kinder Spielerfahrung sammeln und kreativ handeln können.

Sicherheit und Organisation: Bei Torschussspielen werden zuerst einfache Spielformen, auf kleinen Spielfeldern und mit einfachen Regeln gespielt. Zudem sollte kindergerechtes Material eingesetzt werden (S «Spielen lehren» > «Kindergerechtes Spielmaterial»). Spielen die Kinder auf mehreren kleinen Spielfeldern gleichzeitig, müssen diese gut markiert und voneinander abgetrennt sein, um Zusammenstösse zu verhindern (S «Spielen lehren» > «Geeignete Spielfelder»).

3:3 auf ein Tor



Beschreibung: Es werden Dreiergruppen gebildet. Jeweils zwei Gruppen spielen mit einem Ball gegeneinander auf ein Tor. Durch geschicktes Dribbeln und Zusammenspielen versucht die ballführende Gruppe, ein Tor zu erzielen. Die andere Gruppe will dies verhindern. Sobald die verteidigende Gruppe den Ball erobert, wechselt sie in den Angriff. Welchem Team gelingen mehr Tore?

Ziele: Die Kinder können einen Ball annehmen und abspielen, Tore erzielen, Zuspiele und Tore verhindern, Positionen und Bewegungen der Mit- und Gegenspieler erkennen, in der Gruppe zusammenspielen.

Material: Bälle, Tore.

Variationen

- Tore variieren: Kastenelemente, Malstäbe, Kegel, Matten, Unihockeytore usw.
- Sportartfärbung.
- Vom 1:1 bis zum 5:5.
- Überzahlspiel.

3:3 auf je zwei Tore



Beschreibung: Es werden Dreiergruppen gebildet. Jeweils zwei Gruppen spielen gegeneinander. Beide Gruppen haben je zwei Tore aber keinen Torwart. Durch geschicktes Dribbeln und Zusammenspiel versucht die ballführende Gruppe, ein Tor zu erzielen. Die andere Gruppe will dies verhindern. Nach einem Tor erhält das gegnerische Team den Ball zum Anspiel. Welchem Team gelingen mehr Tore?

Ziele: Die Kinder können in Bewegung einen Ball annehmen und abspielen, kollektive Vorteile herausspielen, Tore erzielen, Zuspiele und Tore verhindern, Positionen und Bewegungen der Mit- und Gegenspieler erkennen und darauf reagieren, in der Gruppe zusammenspielen.

Material: Bälle, Tore.

Variationen

- Tore variieren: Kastenelemente, Malstäbe, Kegel, Matten, Unihockeytore usw.
- Sportartfärbung.
- Vom 1:1 bis zum 5:5.
- Überzahlspiel.

3:3 auf je ein Tor



Beschreibung: Es werden Dreiergruppen gebildet. Jeweils zwei Gruppen spielen gegeneinander. Beide Gruppen haben je ein Tor. Durch geschicktes Dribbeln und Zusammenspielen versucht die ballführende Gruppe, ein Tor zu erzielen. Die andere Gruppe will dies verhindern. Nach einem Tor erhält das gegnerische Team den Ball zum Anspiel. Welchem Team gelingen mehr Tore?

Ziele: Kinder können im Spiel einen Ball annehmen und abspielen, kollektive Vorteile herausspielen, Tore erzielen, Zuspiele und Tore verhindern, sich anbieten und Mitspielende sinnvoll einsetzen, in der Gruppe zusammenspielen.

Material: Bälle, Tore.

Variationen

- Tore variieren: Kastenelemente, Malstäbe, Kegel, Matten, Unihockeytore usw.
- Sportartfärbung.
- Vom 1:1 bis zum 5:5.
- Überzahlspiel.

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Torschussspiele

Rückschlagspiele

Das schnelle Hin und Her sowie der ständige Wechsel zwischen Angriff und Verteidigung fasziniert und fordert Spielende bei Rückschlagspielen immer neu heraus. Diese weisen alle die gleiche Grundidee auf. Zwei Parteien spielen sich ein Spielobjekt (Ball, Shuttle) so lange hin und her, bis eine Partei das Objekt so ins gegnerische Feld spielen kann, dass kein regelkonformer Rückschlag mehr möglich ist.

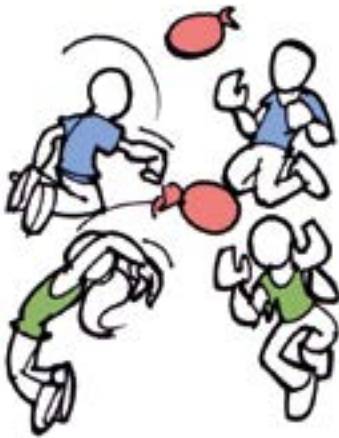
Das Spiel in kleinen Teams auf mehreren voneinander getrennten Spielfeldern macht es für die Kinder überschaubar und lässt sie intensiv daran teilhaben.

Umgebung: In der Halle, gegen eine Wand, im Sand, auf Rasen, Schnee und Hartplatz jeweils mit oder ohne Netz. Die Vielfalt der Rückschlagspiele ermöglicht das Spiel in verschiedenartigen Umgebungen.

Schwerpunkte: Die Kinder müssen sich ständig orientieren und Lücken im gegnerischen Feld finden, wodurch insbesondere das Spielverständnis gefördert wird. Flugbahnen müssen eingeschätzt und die optimale Schlagdossierung gefunden werden. Um die Beidseitigkeit zu fördern, sollte stets auch mit der schwächeren Seite geübt werden.

Sicherheit und Organisation: Klar markierte Spielfelder und das konsequente Einhalten der Begrenzungen sind wichtig, um auf engem Raum sicher zu spielen.

Rekord



Beschreibung: Zwei Kinder spielen sich möglichst oft mit der Hand einen Ballon zu, ohne dass dieser auf den Boden fällt. Schaffen die Kinder die Zuspiele auch, wenn sie knien, sitzen, laufen oder einbeinig hüpfen? Wie viele Zuspiele schaffen die Gruppen mit mehreren Ballons? Wem gelingt die meisten Zuspiele ohne Fehler? Wer schafft es zuerst, dreissig Zuspiele ohne Fehler zu machen? Wie viele Zuspiele schaffen wir in einer bestimmten Zeit oder mit der schwächeren Hand?

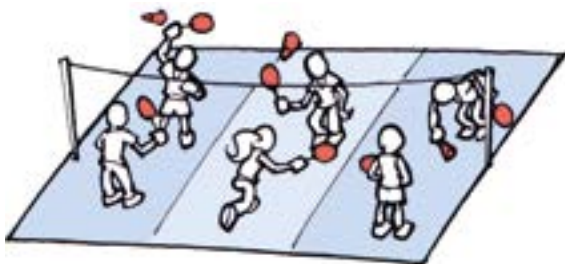
Ziele: Die Kinder können ein Spielobjekt kontrolliert schlagen, Position und Bewegung des Mitspielers erkennen, in der Gruppe zusammenspielen.

Material: Ballone.

Variationen

- Vereinfachung: Den Luftballon alleine jonglieren.
- Mit Schläger zuspielen: Goba-Schläger, Rüstbrettchen, Tischtennisschläger usw.
- Spielobjekt variieren: Papierball, kleiner Wasserball, Softtennisball, Tischtennisball, Shuttle, Indica usw.
- Zuspiel variieren: Das Spielobjekt erst nach einer Bodenberührung des Balls, über ein Netz oder durch einen Reifen spielen.
- Erschwerung: Zuspiel mit verschiedenen Körperteilen (Hand, Fuss, Knie, Kopf, Ellbogen usw.).
- Erschwerung: Einander gleichzeitig zwei Bälle zuspielen.
- Erschwerung: Nach jeder Ballonberührung führt das Kind eine Zusatzaufgabe aus (klatschen, um die eigene Achse drehen, mit den Händen den Boden berühren, Streck sprung usw.).

Lücke



Beschreibung: Zweierteams stehen sich gegenüber. Die Spielfelder werden durch eine Schnur auf Reichhöhe der Kinder getrennt. Die Kinder versuchen, den Shuttle über die Schnur zu spielen, dass dieser im gegnerischen Feld zu Boden fällt. Gelingt dies einem Kind, erhält es einen Punkt. Geht der Shuttle ausserhalb des gegnerischen Felds zu Boden, erhält das andere Kind einen Punkt.

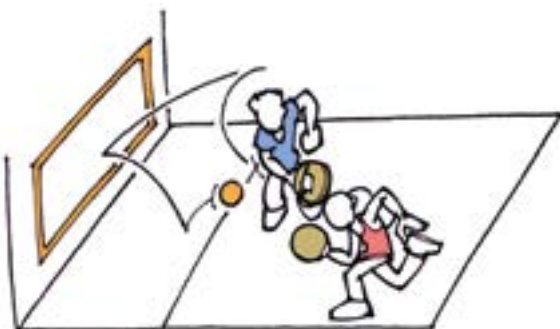
Ziele: Die Kinder können ein Spielobjekt in Bewegung annehmen und abspielen, Positionen und Bewegungen der Mit- und Gegenspieler erkennen und darauf reagieren, in der Gruppe zusammenspielen.

Material: Badmintonschläger, Shuttles, Netz oder Schnur, Spielfeldmarkierungen (Klebeband, Teller, Kegel).

Variationen

- Höhe der Schnur variieren (höher = schwieriger zum Werfen und einfacher zum Fangen).
- Spielmaterial variieren: Hand, Tischtennis-, Squash-, kleine Tennis- oder Smolballschläger, Tischtennisball, Indiacas usw.
- Nach jeder Ballberührung führt das Kind eine Zusatzaufgabe aus: Mit dem Fuss die Grundlinie berühren, eine Wand berühren, abliegen und wieder aufstehen, um einen Malstab rennen usw.
- Anzahl Mitspieler variieren.
- Bei ungerader Anzahl Kinder Feldgrössen anpassen.
- Sportartfärbung.

Wand ab



Beschreibung: Zwei Kinder spielen mit einem Gobaschläger abwechselnd einen Softtennisball gegen eine markierte Zone an der Wand. Der Ball darf nach der Wandberührung den Boden einmal berühren, bevor er zurück gespielt wird. Beide Kinder versuchen den Ball so zu platzieren, dass dieser nicht mehr in die Zone an der Wand zurückgespielt werden kann. Wer das schafft, erhält einen Punkt und den Aufschlag für den nächsten Ballwechsel. Der Aufschlag muss von unten erfolgen. Gewonnen hat, wer zuerst 11 Punkte erreicht. Nach 10:10 gewinnt, wer zuerst mit 2 Punkten führt.

Ziele: Die Kinder können ein Spielobjekt kontrolliert schlagen, individuelle Vorteile herausspielen, Positionen und Bewegungen des Gegenspielers erkennen und darauf reagieren.

Material: Gobaschläger, Softtennisbälle, evtl. Klebeband für Markierung der Zone an der Wand.

Variationen

- Vereinfachung: Ball am Boden rollend gegen die Wand spielen.
- Schläger variieren: Kleine Tennis-, Smolball-, Tischtennis- oder Squashschläger.
- Zone variieren: Zone verkleinern oder vergrössern, Zone in einer Ecke über zwei Wände, Wandzone mit Feldsektor am Boden ergänzen.
- Als Ligaturnier organisieren: Nach einer festgelegten Spieldauer steigen die Sieger ein Feld auf, die Verlierer ein Feld ab. Bei Unentschieden wird der letzte Punkt ausgespielt.

➤ Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Rueckschlagspiele

Ausklangspiele

Ausklangspiele charakterisieren sich dadurch, dass die Kinder die Hektik und die Emotionen der Lektion abbauen können. Die Kinder beruhigen und entspannen sich auf spielerische Weise (**P** «Voraussetzungen schaffen» > «Beruhigen und Entspannen»).

Umgebung: Ausklangspiele sollen in einer Umgebung stattfinden, die nicht zu hektisch und unruhig ist. Dadurch können sich die Kinder besser konzentrieren und zur Ruhe kommen.

Schwerpunkte: Das Miteinander kann bei Ausklangspielen den Schwerpunkt bilden. Möglich ist auch, dass bei diesen Spielen die verschiedenen Sinne der Kinder angesprochen werden. Damit die Ruhe auch taktil wahrgenommen werden kann, eignen sich leichte Materialien sehr gut (Ballone, Tücher, leichte Bälle usw.).

Spielregeln: Damit die Stille wirklich genutzt werden kann, müssen alle Kinder mithelfen. Wer nicht still sein kann oder das Spiel nicht mitmachen will, sollte in dieser Zeit eine andere ruhige Aufgabe lösen, damit die anderen Kinder nicht abgelenkt und gestört werden (nicht mit Strafe gleichzusetzen).

Reif im Kreis weitergeben

Die Kinder bilden einen Kreis und geben sich die Hand. Nun wird ein Reif im Kreis herum gegeben, ohne dass die Hände losgelassen werden. Damit dies gelingt, müssen sich die Kinder ducken und durch den Reif steigen. Bei einer grossen Gruppe können mehrere Reifen eingesetzt werden.



Roboterspiel

Die Kinder bilden Zweiergruppen. Das vordere Kind ist ein Roboter und schliesst die Augen. Das hintere Kind steuert diesen durch klare Anweisungen: Hand auf den Kopf = Stopp; Hand auf die rechte Schulter = rechts gehen, Hand auf die linke Schulter = links gehen. Das hintere Kind ist verantwortlich, dass der Roboter ohne Zusammenstoss wieder zum Ausgangspunkt zurückfindet.

Variante: Jedes Steuerkind steuert zwei Roboter, welche die Augen offen haben. Ziel ist, dass das Steuerkind die Roboter ausschalten kann. Dafür müssen sich diese so nahe kommen, dass sich ihre Nasenspitzen berühren.

Auf den Rücken schreiben

Die Kinder stehen zu zweit hintereinander. Das hintere Kind schreibt dem vorderen mit dem Finger ein Symbol, einen Buchstaben, eine Zahl oder ein Wort auf den Rücken. Findet das vordere Kind heraus, was das hintere geschrieben hat, tauschen sie die Positionen.

Zublinzeln im Kreis

Alle Kinder sitzen in einem Kreis. Der Leiter blinzelt einem Kind unauffällig zu. Bemerkt das Kind das Blinzeln, darf es aufstehen, sich verabschieden und nach Hause gehen.

Variante: Die Kinder liegen auf dem Bauch (schlafend). Die Leiterperson schleicht sich von Kind zu Kind und schnipst mit den Fingern die Kinder wach. Diese Kinder dürfen sich dann verabschieden.

Weitere Spielideen stehen unter folgendem Link zur Verfügung: www.mobilesport.ch/Ausklangspiele

Verwendete und weiterführende Literatur

- Balz, E. & Neumann, P. (1999): Erziehender Sportunterricht. In W. Günzel & R. Laging (Hrsg.), *Taschenbuch des Sportunterrichts. Bd. 1.* (162–192). Baltmannsweiler: Schneider Verlag.
- Baumberger, J., Huber, L., Lienert, S., Müller, U. (2008). *Top Bewegungsspiele Band 1: für Kinder ab 5 Jahren.* Horgen: bm-sportverlag.ch.
- Baumberger, J., Müller, U. (2008). *Top Spiele für den Sportunterricht Band 2: für Kinder ab 7 Jahren.* Horgen: bm-sportverlag.ch.
- Baumberger, J., Müller, U. (2011). *Sportspiele spielen + verstehen.* Horgen: bm-sportverlag.ch.
- Bundesamt für Sport BASPO (Hrsg.) (2010). *J+S-Kindersport – Praktische Beispiele.* Magglingen: BASPO.
- Bundesamt für Sport BASPO (Hrsg.) (2010). *J+S-Kindersport – Theoretische Grundlagen.* Magglingen: BASPO.
- Bundesamt für Sport BASPO (Hrsg.) (2009). *Kernlehrmittel Jugend+Sport.* Magglingen: BASPO.
- Bundesamt für Sport BASPO (Hrsg.) (2010). *Psyche – Theoretische Grundlagen und praktische Beispiele.* Magglingen: BASPO.
- Bundesamt für Sport BASPO (Hrsg.) (2014) *Trainingshandbuch J+S-Kindersport Allround.* Magglingen: BASPO.
- Bundesamt für Sport BASPO (Hrsg.) (2008). *Turnen Spiele.* Magglingen: BASPO.
- Bundesamt für Sport BASPO (Hrsg.) (2012). *Leitbild Jugend+Sport.* Magglingen: BASPO.
- Casalis, A. (2013). *Leo Lausemaus kann nicht verlieren.* Köln: Lingen Verlag.
- Conzelmann, A., Schmidt, M., Valkanover, S. (2011). *Persönlichkeitsentwicklung durch Schulsport.* Bern: Verlag Hans Huber.
- Eidgenössische Sportkommission ESK (Hrsg.) (1997). *Lehrmittel Sporterziehung – Band 2, Broschüre 5: Vorschule Spielen; Band 3, Broschüre 5: 1.–4. Schuljahr Spielen; Grundlagen.* Bern: Eidgenössische Sportkommission ESK.
- Schweizerischer Fussballverband SFV (Hrsg.) (2013). *Kinderfussball-Konzept SFV – Fussball im J+S-Kindersport.* Bern: SFV.
- Krenz, A. (2001). *Kinder spielen sich ins Leben – Der Zusammenhang von Spiel- und Schulfähigkeit.*
- Krenz, A. (2014, März 24). *Das Spiel ist der Beruf des Kindes: das kindliche Spiel als Grundlage der Persönlichkeits- und Lernentwicklung von Kindern im Kindergartenalter.* Heruntergeladen von www.win-future.de/downloads/das-spiel-ist-der-beruf-des-kindes.pdf
- Krenz, A. (2014) Kinder spielen sich ins Leben. Über die faszinierende Wirkung des freien Spiels. *horizonte. Blätter für Politik und Kultur in Mecklenburg-Vorpommern*, 46, 10 – 11.
- Lang, H. (1996). *Spiele, Spiele, Spiel: Handreichung für den Spielunterricht.* Schorndorf: Hofmann-Verlag.
- Roth, K. & Hahn, C. (2007). Integrative Sportspielvermittlung. *Info Fachbereich Sport der Universität Heidelberg*, 29 (1), 4–7.
- Memmert, D. (2012). Development of Creativity in the Scope of the TGfU Approach. In J. Butler & L. L. Griffin (Hrsg.), *More Teaching Games for Understanding. Moving Globally* (S. 231–244). Champaign: Human Kinetics.
- Roth, K. & Memmert, D. (2007). Ballschule Heidelberg: spielerische, vielseitige und implizite Förderung der taktischen Kreativität. *motorik*, 30, 202–209.

Autoren: Daniela Brönnimann, Sandra Lauber, Mirjam Schluep, Tim Hartmann,
Raphael Kern, Corina Wilhelm, Thomas Richard, Patricia Steinmann
Projektleitung: Patricia Steinmann
Redaktion: Ueli Känzig, Christa Grötzinger Strupler

Fotos: Thomas Oehrli, Daniel Käsermann
Illustrationen: Luzi Etter
Layout: Lernmedien EHSM

Ausgabe: 2014

Herausgeber: Bundesamt für Sport BASPO
Internet: www.baspo.ch, www.jugendundsport.ch
Bezugsquelle: dok.js@baspo.admin.ch
Bestell-Nr.: 30.040.520 d
BBL: –

Alle Rechte vorbehalten. Vervielfältigung oder Verbreitung jeder Art –
auch auszugsweise – nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers
und unter Quellenangabe gestattet.