

Inhaltsverzeichnis

Liebe Leserinnen, liebe Leser 9

Spiele, die wir Kinder gerne spielen 11

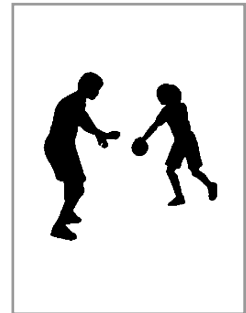
I. Lauf- und Fangspiele

1. Das Luftballonspiel	13
2. Bändersammeln	16
3. Eismann	19
4. Kettenfangen	22
5. Steinerrollen	25
6. „1, 2, 3, 4 Ochs am Berg“	28



II. Ballspiele

1. Das große Treibballspiel	33
2. Das kleine Treibballspiel	36
3. Ball über die Schnur	39
4. Hula-Hoop-Ball (Flitzball)	42
5. Raufball	45
6. Das Spiel mit den großen Gymnastikbällen	48
7. Rollball	51
8. Brennball	54
9. Völkerball	58



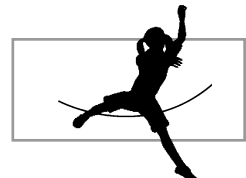
III. Ringspiele

1. Ringtennis	63
2. Ringhockey	66
3. Ringwurfspiel	69



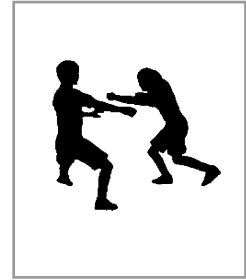
IV. Seilspiele

1. Teddybär, Teddybär	75
2. Verliebt, verlobt, verheiratet – geschieden	78
3. Das Pferdchenspiel	81



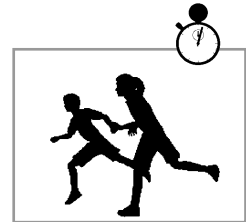
V. Kampfspiele – Kraftspiele

1. Das Ritterduell 87
 2. Der Stockdrückkampf 90
 3. Füßbetreten nach Punkten 93
 4. Tauziehen 96
 5. Schiebekampf (Rücken an Rücken) 99
 6. Hahnenkampf 102
 7. Mattenkampf 105
 8. Karottenziehen 108



VI. Zeit- und Wettkampfspiele

1. Das Wettlaufspiel 113
 2. Das Rolllaufspiel 116
 3. Der Mattentransport 119
 4. Das Huckepacklaufspiel 122
 5. Auf allen vieren 125



VII. Musikspiele

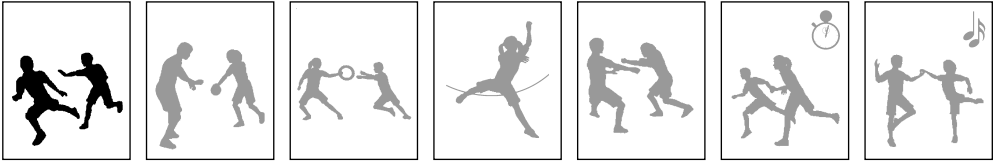
1. Die Reise nach Jerusalem 131
 2. Feuer, Wasser, Blitz 134
 3. Stopptanz 137



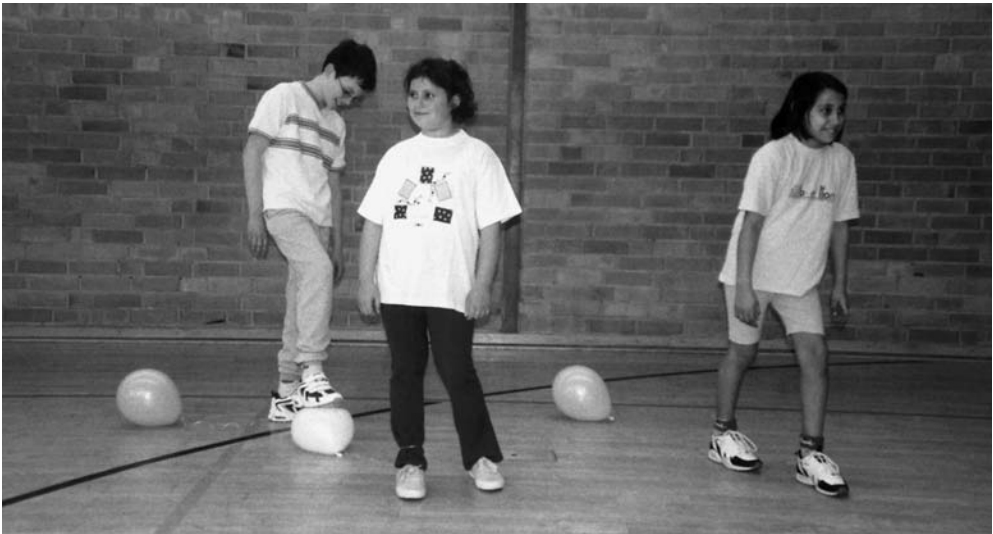
Auswertung der beantworteten Fragebögen 141

Wir gestalten vier Sportstunden 143

Abschlussbemerkungen 145



I. Das Luftballenspiel



Spielidee	Jeder darf den Luftballon des anderen platzen lassen, doch gleichzeitig muss jeder Spieler darauf achten, dass der eigene Luftballon nicht von den anderen Spielern zum Platzen gebracht wird.
Spielfläche	Die Spielfläche ist variabel bestimmbar (Beispiel: 20 x 20 m, durch Hütchen abgestecktes Spielfeld).
Spielmaterial	Für jeden Spieler einen Luftballon und ein maximal 50 cm langes Band (z. B. Paketschnur), welches um das Fußgelenk herumgebunden und am Luftballon befestigt wird.
Spielregeln	In diesem Spiel spielt jeder für sich selbst. Das vorher vereinbarte Spielfeld darf nicht verlassen werden. Wenn der eigene Luftballon zerplatzt, scheidet man nicht aus, sondern kann weiterhin versuchen, die Luftballons der anderen Kinder zum Platzen zu bringen.

Lauf- und Fangspiele



Sieger ist derjenige, der am längsten von allen Kindern seinen aufgeblasenen Luftballon behält.

Meinung der Kinder zu diesem Spiel

Was macht euch an diesem Spiel am meisten Spaß?

- Es macht Spaß, wenn der Luftballon kaputtgetreten wird und es einen lauten Knall gibt. Es war toll, wie viele Kinder in Bewegung waren.
- Ich war nicht traurig, als mein Luftballon zerplatzte, weil ich weiterhin mitspielen durfte.

Was gefällt euch an diesem Spiel nicht?

!!! Es gab keine negativen Äußerungen zu diesem Spiel !!!

Mit welcher von euch entwickelten Taktik hat es am besten geklappt?

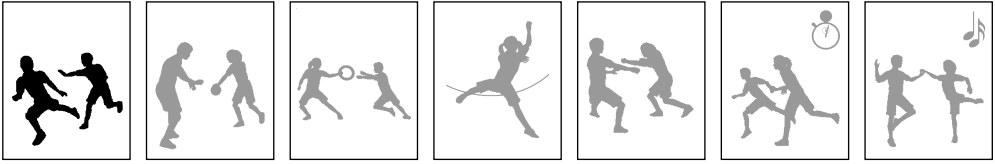
- Man muss gut täuschen und geschickt ausweichen können.
- Entweder muss man schnell weglaufen oder das Bein mit dem befestigten Luftballon hochheben, um sich aus einer kniffligen Situation zu befreien.
- Man kann sich in einer der vier Ecken kurz ausruhen, da die meiste Bewegung im Inneren des Spielfelds stattfindet, um sich dann dort auf den nächsten Angriff vorzubereiten.

Variationsmöglichkeiten

- Spielen mit zwei Luftballons. Einen Luftballon rechts und einen weiteren links am Bein.

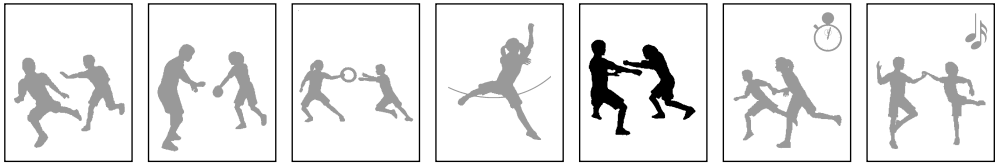
Anmerkungen zum Spielgeschehen nach der Beobachtung von außen

Das Luftballonspiel hat den Kindern sehr viel Spaß gemacht. Ständig waren sie unterwegs. Die Spannung liegt mit hundertprozentiger Gewissheit darin, ob nun der eigene oder der fremde Luftballon kaputtgeht oder nicht. Meine Befürchtung, dass die Kinder, deren Ballon kaputtgemacht wird, nun traurig sind, bestätigte sich im gemein-



samen Gespräch nicht. „Es war nicht schlimm, denn ich durfte ja weiterhin mitspielen“, war die häufigste Antwort.

Anmerkungen vom Leser



I. Das Ritterduell



Spielidee	Im Duell jeder gegen jeden gewinnt derjenige, der auf einer 80–100 cm hohen Bank länger als sein Gegner stehen bleibt.
Spielfläche	Gespielt wird in einem Hallensegment.
Spielmaterial	Zwei große Kästen; eine große Bank; zwei große Weichböden; vier kleine Sicherheitsmatten.
Spielregeln	Zu Beginn wird eine Spieldauer mit den Spielern gemeinsam bestimmt (z. B. 30 Minuten). Beide Kontrahenten stehen sich gegenüber. Nach dem Startzeichen darf gestoßen und gezogen werden. Das Treten eines Gegenspielers ist nicht erlaubt. Ebenso darf nicht gepetzt und gebissen werden. Wer sich nicht an die Regeln hält, wird disqualifiziert. Wer länger auf der Bank stehen bleibt als sein Gegner, hat den Kampf gewonnen.

Kampfspiele



Wenn beide Spieler von der Bank fallen, hat derjenige gewonnen, der als Letzter beim Fallen die Matte berührt.

Wenn einige Zeit vergangen ist, werden die Regeln so erweitert, dass der Gewinner immer im Wettkampf verbleibt. Nach zehn erfolgreichen Kämpfen in Folge wird dieser Spieler zum ‚Großmeister‘ erklärt.

Meinung der Kinder zu diesem Spiel

Was macht euch an diesem Spiel am meisten Spaß?

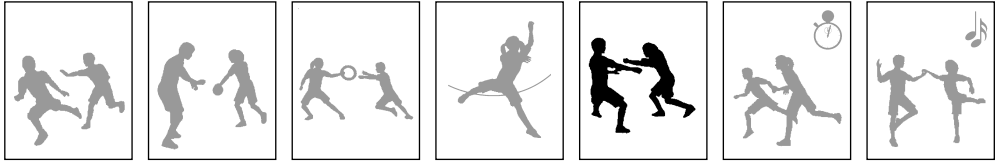
- Es war super, wenn man viele Kämpfe gewonnen hat und im zweiten Durchlauf zum ‚Großmeister‘ ernannt wurde.
- Dadurch, dass überall Matten auslagen, hatte man überhaupt keine Angst, sich beim Herunterfallen wehzutun.
- Im Duell eins gegen eins konnte man seine Kraft den anderen Kindern zeigen und in direkten Vergleichen sehen, wer stärker ist.

Was gefällt euch an diesem Spiel nicht?

- Ich habe im gesamten Spielverlauf nur ein einziges Mal gewonnen. Die Gegner waren fast alle stärker als ich.
- Es war unfair, wenn man am Hals oder am Kopf genommen wurde.
- Ich fand es blöd, dass sich bestimmte Kinder immer wieder in den beiden Reihen vorgedrängelt haben und ich dadurch seltener zum Kämpfen kam.

Mit welcher von euch entwickelten Taktik hat es am besten geklappt?

- Ich habe versucht, den Gegner am Rücken zu packen, damit er sich nicht mehr wehren konnte.
- Damit ich einen sicheren Halt hatte, habe ich mein Gewicht nach vorne verlagert.
- Ich habe versucht, den Gegner zu packen und ihm ein Bein zu stellen. Manchmal hat es geklappt, doch einige Male bin ich mit ihm heruntergefallen.



Variationsmöglichkeiten

- Wenn sich die beiden Spieler in der Bankmitte befinden, dürfen die Spieler von außen diese mit werfenden Bällen aus dem Gleichgewicht bringen, sodass sie auf die weiche Matte fallen. Sieger ist der Spieler, der als letztes auf der Bank steht.

Anmerkungen zum Spielgeschehen nach der Beobachtung von außen

Ein Spiel, das allein schon durch seinen Aufbau fasziniert. Die etwas unsicheren Spieler habe ich auf deren Wunsch an der Hand gehalten, um ihnen die Angst vor der für sie empfindlichen Höhe zu nehmen. Auch das Herunterfallen auf die Weichmatten ist diesen Kindern dadurch leichter gefallen. Im Laufe des Spiels haben sich auch diese Kinder getraut, alleine auf der schmalen Bank zu balancieren und gegen andere zu kämpfen. Alle Kinder haben festgestellt, dass das Fallen auf die Weichmatten, aus der von uns vorgegebenen Höhe, überhaupt nicht wehtut. Es war unheimlich schwer, dieses Spiel auf Grund der großen Euphorie zu beenden.

Anmerkungen vom Leser
