

**IZTOK BREGAR**

# **SPIELEND IN BEWEGUNG**

**Eine Auswahl an Grundspielen für den Einsatz im Schulsportunterricht und in Sportvereinen**

Möchten Sie die Spiele in diesem Buch praktisch kennen lernen und auch lernen, wie Sie diese den Kindern am besten übermitteln? Dann lade ich Sie herzlich zu meinem Seminar „MORE THAN A GAME“ ein, das ich an Wochenenden, während des ganzen Jahres, für einzelne oder mehrere Schulen, in **englischer** Sprache durchführe.

Kontakt per E-Mail:  
[iztok.bregar@gmail.com](mailto:iztok.bregar@gmail.com)

# SPIELENDE IN BEWEGUNG

Eine Auswahl an Grundspielen für den Einsatz im  
Schulsportunterricht und in Sportvereinen

**Autor:** Iztok Bregar

**Übersetzung:** Diana Vali

**Fotografien und Skizzen:** Iztok Bregar

**Sprachliche und fachliche Beratung:** Barbara Sattler Kovačević

**Lektorin:** Britta Bilac

**Verlag:** Športni klub Vidra

**Druck und Vertrieb:** Amazon.com: [https://www.amazon.de/-/en/Iztok-Bregar/dp/9619299647/ref=sr\\_1\\_1?dchild=1&keywords=spielend+in+bewegung&qid=1612004235&sr=8-1](https://www.amazon.de/-/en/Iztok-Bregar/dp/9619299647/ref=sr_1_1?dchild=1&keywords=spielend+in+bewegung&qid=1612004235&sr=8-1)



## VORWORT DES AUTORS

Die deutsche Übersetzung des Buches *Igrajmo se* richtet sich an Lehrer, die Sport unterrichten, und ihre Schüler in deutschsprachigen Ländern.

Ich möchte mich bei all denjenigen bedanken, die auf irgendeine Weise dazu beigetragen haben, dass dieses Buch entstanden ist und herausgegeben werden konnte. Dieser Dank richtet sich an meine Mitarbeiter, meine Sportpädagogikkollegen, Trainer, die Schülerinnen und Schüler der Grundschule Dragomelj sowie an ihre Eltern, die die Verwendung der Fotografien genehmigt haben.

Einen besonderen Dank möchte ich der Pädagogin und Übersetzerin des Buches, Diana Vali, für ihre Übersetzerarbeit, Kreativität und Mitarbeit widmen. Ohne Sie wäre das Buch nicht das, was es ist.

Gleichzeitig möchte ich mich bei all denjenigen entschuldigen, deren Namen ich versehentlich bei der Urheberschaft der einzelnen Spiele ausgelassen habe.



Iztok Bregar

## VORWORT DER ÜBERSETZERIN



Der Schulsportunterricht erfüllt meiner Meinung nach eine wichtige Aufgabe in der Kindesentwicklung. Wenn sich ein Kind in seinem Körper wohlfühlt, wird es auch stärker an sich glauben und den schulischen Anforderungen mit größerem Selbstbewusstsein begegnen. Regelmäßige Bewegung ist in der heutigen »sitzenden« Gesellschaft von sehr großer Bedeutung, daher ist es eine der wichtigsten Aufgaben des Schulsportunterrichts, den Schülern den Spaß am Sport zu vermitteln, damit dieser zu einem festen Bestandteil ihres späteren Lebens wird. Diesen wichtigen Aspekt unterstreicht auch der Autor dieses Buches ausdrücklich. Er möchte in erster Linie genau das mit seinen Grundspielen erreichen – Freude am Sport. Ein Kind, das Freude am Sportunterricht hat, wird dafür auch motiviert sein. Grundspiele fördern nicht nur die Bewegung, sondern auch kognitive Prozesse, da die Spielregeln verstanden werden müssen, und soziale Kompetenzen, weil eine gute Zusammenarbeit oft sehr wichtig ist. Viele Spiele können auch fachübergreifend eingesetzt werden. Die Verbindung verschiedener Lerninhalte ist auch bei Kindern mit besonderen Bedürfnissen wichtig, was ich bei meiner Arbeit als Sonderpädagogin selbst erfahren kann.

Diana Vali, Dipl.- Sonderpädagogin, diplomierte Legasthietrainerin des EÖDL

## EIN-TAGES-LEHRERAUSBILDUNG

# MORE THAN A GAME MEHR ALS EIN SPIEL

Inhalt des Seminars	Dauer/Duration	Content of the seminar
Spiele in der Schule in der Vergangenheit und heute	15 Minuten	Games at school in the past and today
Warum, wann und welche Spiele wählen	30 Minuten	Why, when and what games to choose
Vorteile und Grenzen der Einschränkungen von Spielen in der Schule	15 Minuten	Advantages and limitations of using games at school
Praktische Workshops	<b>4 Stunden</b>	Practical workshops
Analyse, Diskussion, Bewertung	20 Minuten	Analysis, discussion, evaluation

Von 9 bis 16 Uhr mit zwei Pausen

ORGANISATION BILDUNG FÜR SCHULEN UND SPORTVEREINEN  
INFORMATION UND ANWENDUNGEN: [iztok.bregar@gmail.com](mailto:iztok.bregar@gmail.com)

## ANSTATT EINER ZUSAMMENFASSUNG

Stellen Sie sich dieses Buch als ein Kochbuch vor und sich selbst als



Die Spiele in diesem Buch sind wie gute Speisen, die erst auf dem Teller lebendig werden. Das eine Mal auf die gewöhnliche Art und Weise, ein anderes Mal in einer anderen Variante, manchmal aber auch in einer ganz neuen Form, aber auf jeden Fall immer interessant und genussvoll. Das Talent eines guten Küchenmeisters besteht darin, aus einfachen Zutaten gesunde, leckere und abwechslungsreiche Speisen zuzubereiten.



Ein guter Pädagoge setzt bei seiner Arbeit sein Wissen ein und realisiert die gestellten Ziele mithilfe verschiedener Ansätze, Methoden und einer guten Organisation. Spiele sind dabei aber nicht wegzudenken.

Dieses Buch möchte Ihnen mit einer reichen Auswahl an Spielen dabei behilflich sein, dass Sie Ihre Schüler in jeder Situation motivieren und somit Ihre Rolle als souveräner Lehrer oder Trainer bekräftigen.

Auf diese Weise werden Sie immer wieder neue Spiele herzaubern, bereits bekannte Spiele ergänzen und durch die Spiele Ihren Zielen folgen, und das ohne Zauberstab.

Die Spiele in diesem Buch stammen aus verschiedensten Orten, denn das Spiel hat als wichtigster Bestandteil der Kindheit, der Kinder beschäftigt und bereichert, Allgemeingültigkeit in der ganzen



zeigt die Altersstufe an, die für das jeweilige Spiel am geeignetsten ist.

Das beste Kapitel befindet sich am Ende – Meine Spiele. Dort können Sie Ihre eigenen Spiele aufschreiben und dadurch verwandelt sich dieses Buch in Ihr ganz persönliches ☺.

Das Buch ist für Grundschullehrer, Sportlehrer und Trainer von Kinder- und Jugendmannschaften, die Ihre Arbeit als Pädagoge und Trainer bereichern möchten, gedacht.

Ich wünsche Ihnen viel Freude und Kreativität.

## **EINLEITUNG oder WER DAS LIEST UND ÜBERLEBT, WIRD SICHER 100 JAHRE ALT**

Wie definiert man, beziehungsweise beschreibt man das Spiel der Kinder, da es so spontan, natürlich und selbstverständlich ist wie die Tatsache, dass morgens die Sonne aufgeht und am Abend die Dämmerung anbricht?

Das Spiel beinhaltet etwas so Wichtiges, dass das Kind es sich wünscht, es sucht und es auch braucht, immer und immer wieder.

Experten beschreiben das biologische Bedürfnis nach Bewegung. Können wir uns vorstellen, dass Kinder in ihrer Spontaneität dieses Bedürfnis auf eine andere Weise verwirklichen als durch das Spiel? Schwer.

Durch das Spiel befriedigen Kinder auch viele andere Bedürfnisse und entwickeln sich dadurch. Sie befriedigen ihre sozialen, emotionalen und intellektuellen Bedürfnisse, gleichzeitig mit dem Bedürfnis nach Bewegung. Mit dem Spiel entwickeln sie sich ganzheitlich. Wenn Kinder durch ein Spiel ganzheitlich angezogen werden, wird dieses Spiel für sie außerordentlich attraktiv und motiviert sie immer aufs Neue (Barrett 2005). Auch Erwachsene.

Ein wichtiges Element aller guten Spiele ist das Miteinbeziehen aller, unabhängig davon, welches Leistungsvermögen sie mit ins Spiel einbringen. Dadurch entwickeln die Kinder Selbstbewusstsein und drücken sich auf eine angemessene Weise aus.

Es gibt viele Theorien des Spiels. In seinem Buch *Hurra, igrano se v prostem času* (2004), das übersetzt *Hurra, lasst uns in der Freizeit spielen* hieße (Anm. d. Ü.), hat Rajko Šugman mehrere Autoren verschiedener wissenschaftlicher Bereiche vorgestellt, was zweifellos auf der Tatsache beruht, dass das Spiel, ein bedeutendes Element menschlicher Tätigkeit durch die gesamte Entwicklung der Menschheit, auf jeder Entwicklungstufe, in der ganzen Welt, darstellt.

Spielen ist wirklich ein universelles Phänomen, das weder Grenzen, Alter, Rasse, Reichtum noch Elend kennt. Im Sinne der Worte von Borut Pistožnik (2004) »*Spiel ist Arbeit und Arbeit ist Spiel*« nehmen Kinder das Spiel ernst und drücken sich darin mit ihrer gesamten Persönlichkeit aus. Das Spiel ist auch ein außerordentlich effektives Erziehungsmittel. Regeln, Zusammenarbeit, Niederlage, Sieg, Kreativität und Fairplay sind nur einige Bestandteile des Spiels, die helfen, kleine Köpfe in verantwortliche, kooperative, unternehmungslustige, reflexive und anständige Persönlichkeiten, mit einem Gefühl für sich selbst und ihre Mitmenschen zu verwandeln.

Der Lehrer oder Übungsleiter spielt dabei eine Schlüsselrolle. Er kann mit seinem Vorbild, seinem Wissen, seiner Gerechtigkeit und dem sinnvollen Einsatz der Spiele im Sportunterricht oder Training den Kindern all diese Grundsätze und Standpunkte weit über die Sportaktivitäten hinaus, die uns Menschen als soziale und gesellige Wesen definieren, anerziehen. Lehrer und Übungsleiter helfen mit der entsprechenden Auswahl an Spielen, Fähigkeiten wie Ausdauer, Fairness, Selbstbewusstsein, Zusammenarbeit, Toleranz gegenüber dem Anderssein, die Einhaltung von Regeln, den Respekt vor anderen, strategisches Denken usw., zu stärken. Es geht also um die Schaffung von Bedingungen für das weiterführende Lernen, die Entwicklung der Persönlichkeit und die Verwirklichung der gesetzten Ziele.

Natürlich unterstützt der Lehrer oder Übungsleiter durch das Spiel auch die Entwicklung der Bewegungsfähigkeit bei seinen Schülern sowie die Aneignung von Wissen auch außerhalb des generellen Entwicklungskontextes. Durch die Spiele wird er auch sehr konkret auf eine amüsante, kreative und entspannte Art und Weise, spezielles Wissen über verschiedene Sportarten entwickeln können.

Warum geschieht es, dass so viele Kinder mit dem regelmäßigen Training in Sportvereinen und sogar in Sportarbeitsgemeinschaften aufhören? Am häufigsten deshalb, weil sie ihr Selbstbewusstsein, die Lust und Freude an der Sportart verlieren, wegen eines Trainings, das Erwachsenen, Wettkämpfern

usw. angepasst ist und monotone Wiederholungen und das Üben bestimmter Bewegungsmuster betont. Ein solches Training vernachlässigt die Tatsache, dass Kinder unbedingt auch in anderen Bereichen Ansporn und Motivation brauchen.

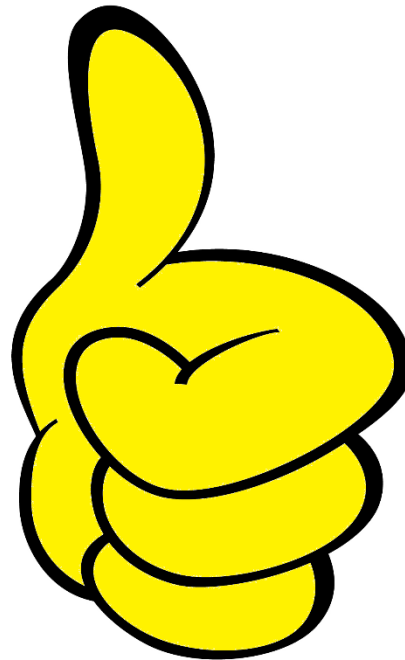
In diesem Buch habe ich versucht eine Auswahl an Grundspielen zusammenzustellen, die einen dynamischen Charakter haben, die die unterschiedlichen Fähigkeiten der Schüler beachten und, was meines Erachtens nach am wichtigsten ist, die gleichberechtigt, sowohl Mädchen als auch Jungen mit einbeziehen.

Richtig vorbereitete und dosierte Spiele, die der Entwicklungsstufe und dem Wissen der Kinder angepasst sind, sind eines der besten Erziehungs- und Bildungsmittel, die dem Lehrer oder Übungsleiter zur Verfügung stehen.

Dieses Buch bietet auch spezialisierten Fachleuten verschiedener Sport- und Erziehungsbereiche Inspirationen für ihre Arbeit und eine Fülle an Ideen, die ein jeder seiner Sportart, seinem Arbeitsbereich und seinen Schülern anpassen kann.

Ich richte mich mit diesem Buch vor allem an Sportpädagogen an Grund- und weiterführenden Schulen und an andere Fachleute, die das Privileg und die Verantwortung haben, mit Kindern und Jugendlichen arbeiten zu dürfen.

Iztok Bregar



# INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT DES AUTORS .....	1
EINLEITUNG oder WER DAS LIEST UND ÜBERLEBT, WIRD SICHER 100 JAHRE ALT .....	4
INHALTSVERZEICHNIS .....	6
GRUNDSPIELE – BEDEUTUNG UND ALLGEMEINE ANLEITUNGEN .....	10
ALLGEMEINE RATSCHLÄGE ZUR PÄDAGOGISCHEN ARBEIT .....	11
ANDERE DIDAKTISCHE HINWEISE FÜR DIE ORGANISATION DER GRUNDSPIELE.....	12
ANORDNUNG UND BEZEICHNUNG DER GRUNDSPIELE.....	14
AFFEN, HASEN, KÄNGURUS UND STÖRCHE.....	21
AFFEN UND KÄNGURUS.....	22
AMPELN .....	23
ÄPFEL, ZWERGE UND HEXEN .....	24
ATOME UND MOLEKÜLE.....	26
AUTOFAHRER.....	28
AUTOMAT .....	29
BALL WEITERGEBEN UND WEITERLAUFEN.....	30
BALL WEITERGEBEN UND ZURÜCKLAUFEN .....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
BALLSCHLACHT .....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
BEIDSEITIGES TOR.....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
BOWLING .....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
BRIEFTRÄGER .....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
CHAOS.....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
CHINESISCHE MAUER .....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
DIE SCHNELLSTE ZAHL WÄHLT.....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
DIEBE UND POLIZISTEN.....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
DODGEBALL .....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
DORNRÖSCHEN .....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
DREI SIND EINER ZU VIEL .....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
ELSTER ODER KUCKUCK.....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
FANGEN MIT RINGEN .....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
FAUCHENDE KATZEN .....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
FLIEGEN.....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
FLUGZEUGE, ÜBERSCHWEMMUNG, ERDBEBEN .....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>
FRECHDACHSE .....	<b>Napaka! Zaznamek ni definiran.</b>

FRISBEE-TOR .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
FUCHSJAGD.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
FÜNF PÄSSE .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
FUßBALL - 2 MANNSCHAFTEN AUF 4 TORE.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
FUßBALL AUF 4 TORE.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
FUßBALL KUNTERBUNT .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
GEIER, HENNE UND KÜKEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
GLADIATOREN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
GRABEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
GRASHÜPFER AUF DEM RÜCKEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
GROßMEISTER .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
GRÜß DICH! .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
HALBE, HALBE .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
HÄNSEL UND GRETEL.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
HÜHNERKÖPFE .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
HUNDE UND HUNDEHÜTTEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
HUNDESCHWANZ .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
HÜTCHEN WENDEN.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
JÄGER, AMEISEN UND FÜCHSE.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
JÄGER, SPATZ UND MÜCKE .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
JEDER GEGEN JEDEN.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
KABADDI JUNIOR.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
KATZ UND MAUS .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
KHO KHO.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
KLOSPÜLUNG.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
KNOCK OUT.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
KRAKEN.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
KREBSE UND SPINNEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
KREUZ UND QUER VOLLEYBALL.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
LINKS ODER RECHTS .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
MARATHON .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
MÄUSEBURG.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
MÄUSEJAGD .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
MEERESJAGD .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.

NECKBALL UND NECKBALL UMGEKEHRT .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
NUMMERN FANGEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
OMAS IM URLAUB .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
PERPETUUM MOBILE .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
PLASTIKFLASCHEN-HOCKEY .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
PÜNKTTCHEN, BLEIB STEHEN! .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
RAKETEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
RITTER .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
ROT ODER GELB .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
SANDWICHES .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
SAUBERMACHEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
SCHAKALE UND SCHIMPANSEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
SCHLACHT DER GALAXIEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
SCHLANGENKÖNIGE .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
SCHNEEMANN, WIE TIEF IST DER SCHNEE? .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
SCHNELLE ZAHLEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
SCHWÄNZCHENJAGD .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
STEIN, SCHERE, PAPIER UND WEG .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
STEIN, SCHERE, PAPIER UND WEITER .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
STERNSCHNUPPEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
STRABEN UND GASSEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
SUMPF .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
TAUZIEHEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
TIK TAK TOE .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
TOMBOLA .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
TOTE AMEISEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
TOUCH FOOTBALL .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
ÜBER DIE BANK .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
ÜBER ZÄUNE SPRINGEN .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
VIER LAGER .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
VÖLKERBALL .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
VOLLEYBALL MIT SCHNELLEM PLATZWECHSEL .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
VON INSEL ZU INSEL .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
WÄCHTER UND RÄUBER .....	Napaka! Zaznamek ni definiran.

WACKELTURM .....Napaka! Zaznamek ni definiran.  
WC, HALT!.....Napaka! Zaznamek ni definiran.  
WER ABGEKLATSCHT WIRD, FÄNGT .....Napaka! Zaznamek ni definiran.  
WER HAT ANGST VORM SCHWARZEN MANN?.....Napaka! Zaznamek ni definiran.  
ZWEI GEGEN VIER.....Napaka! Zaznamek ni definiran.  
LITERATUR .....Napaka! Zaznamek ni definiran.

SPIELENDE IN BEWEGUNG

## GRUNDSPIELE – BEDEUTUNG UND ALLGEMEINE ANLEITUNGEN

Grundspiele sind ihrer Definition nach (Videmšek, Šiler in Fišer, 2002) einfache Bewegungsspiele, die natürliche Bewegungsformen beinhalten und darüber hinaus noch weitere Eigenschaften haben:

- Die Regeln sind nur der Rahmen, der dem Raum, der Gruppe, dem Alter und den momentanen Bedürfnissen angepasst werden kann.
- Die Spielfeldgröße und -form ist immer nur eine Empfehlung und nicht vorgeschrieben, sondern kann den jeweils vorhandenen Gegebenheiten angepasst werden.
- Die Requisiten und Hilfsmittel werden lediglich empfohlen und es sollen Hilfsmittel verwendet werden, die der Entwicklungsstufe der Schüler entsprechen und genügend Sicherheit gewährleisten.
- Die Teilnehmerzahl ist nur eine ungefähre Empfehlung.
- Die Rollen im Spiel sind nicht festgelegt. Es ist sogar erwünscht, dass während des Spiels die Rollen getauscht werden.
- Die Spielzeit ist nicht vorgeschrieben. Sie soll dem Grad der Ermüdung, dem Spielverlauf, dem Befinden und anderen Faktoren angepasst werden.

In der Schule spielen Grundspiele eine wichtige Rolle und das nicht nur im Sportunterricht, sondern auch in anderen Erziehungs- und Bildungsbereichen und Schulfächern. Beim Sportunterricht steht die Bewegungskomponente jedoch nur scheinbar im Vordergrund... Im Hintergrund spielt sich auch die Entwicklung im emotionalen, sozialen und kognitiven Bereich ab. Vielleicht ist der ganzheitliche Impuls, den die Grundspiele bieten, der Magnet, der Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene anzieht, sodass sie immer wieder aufs Neue spielen.

Spiele (Barrett, 2005), die Kindern eine Zusammenarbeit auf einem ihnen angepassten Niveau ermöglichen, bewirken die Entwicklung sozialer Kompetenzen und geben ihnen das Gefühl der Zugehörigkeit. Spiele, die eine Planung, Strategieentwicklung und Problemlösung ermöglichen, regen die Entwicklung kognitiver Fähigkeiten an.



## ALLGEMEINE RATSCHLÄGE ZUR PÄDAGOGISCHEN ARBEIT

Voraussetzung für eine effektive Erziehungs-, Bildungs- und Übungsarbeit ist ein sicheres Umfeld für die Schüler und Übenden, das auf beidseitigem Vertrauen (Slezak, 2015) und anderen Elementen (Landy und Burrige, 2000), die im Folgenden als Schlüsselfaktoren erfolgreichen Unterrichtens beschrieben werden, aufgebaut ist.

- **Zeigen Sie Interesse an den Kindern.** Das ist eine Eigenschaft, die in keinem offiziellen Lehrplan steht, die aus der Persönlichkeit des Lehrers oder Übungsleiters hervorgeht. Ohne offenes Vertrauen und Interesse an den Schülern wird der Endeffekt auf jeden Fall schlechter ausfallen.
- **Verwenden Sie, soweit es möglich ist, immer visuelle Veranschaulichungen und Erklärungen.**
- **Lob, Anregungen und Rückmeldungen** sollten grundlegende Bestandteile eines jeden Lernprozesses sein. Diese dürfen natürlich nicht wahllos erfolgen, sondern müssen auf ausführlicher Beobachtung, die auch Ratschläge für die weitere Arbeit beinhaltet, basieren.
- **Ein positives, kreatives und, wenn möglich, amüsantes Lernumfeld.** Mit der entsprechenden Auswahl der Lerninhalte und positiver Anmerkungen, werden die Schüler leichter durchhalten und an ihren Erfolg glauben.
- **Informationen müssen unkompliziert sein.** Durch das Lernen in kleineren Schritten wird ein besserer Fortschritt möglich.



## ANDERE DIDAKTISCHE HINWEISE FÜR DIE ORGANISATION DER GRUNDSPIELE

Bei der Organisation der Grundspiele werden neben den oben beschriebenen pädagogischen Grundansätzen, folgende, klar definierte Ziele und didaktischen Hinweise (Pistotnik, 1988) hilfreich sein:

- Die Schüler werden immer in etwa gleich große und gleich starke Gruppen aufgeteilt, beziehungsweise es wird durch eine entsprechende Organisation der Gruppen dafür gesorgt, dass die Ausführung so gleichberechtigt wie möglich ist.
- Vereinbarte Regeln werden beachtet und wer dagegen verstößt, wird eventuell bestraft, jedoch so selten wie möglich durch einen Spelausschluss, sondern eher durch Ermahnungen oder zusätzliche Übungen.
- Der Schwierigkeitsgrad des Spiels sollte stets dem Alter und dem Können der Schüler entsprechen. Zu anspruchsvolle Spiele führen zu Desinteresse, Ablehnung und Verletzungen. Steigerungen sollten immer schrittweise erfolgen
- Spiele werden immer mehrmals wiederholt. Für ein ganzheitliches Miteinbeziehen der Kinder ins Spiel ist eine häufige Stimulation notwendig. Spiele werden nicht unterbrochen, wenn dies nicht unbedingt notwendig ist.
- Falls wir bemerken, dass das Interesse am Spiel verloren geht, haben wir etwas falsch gemacht. In diesem Fall unterbrechen wir das Spiel, bieten je nach Bedarf zusätzliche Erklärungen, ändern die Regeln oder widmen uns einem anderen Inhalt.
- Nach dem Spiel führen wir eine kurze Besprechung mit den Kindern durch und lassen sie dabei ihre Meinung und Empfindungen ausdrücken.
- Kooperative Spiele sollen Vorrang vor Wettkampfspielen haben (Bregar, 2003). Das gilt vor allem beim Üben technischer Elemente von Sportspielen. Wenn wir die Möglichkeit dazu haben, wählen wir zumindest anfangs eine Ableitung des Spiels, in der die gemeinsame Leistung das Hauptziel ist. So werden die Schüler schneller Fortschritte machen. Alle werden Sieger sein, einmal die Kleineren, ein anderes Mal die Größeren.
- In den meisten Spielen ist klar, wer der Sieger und wer der Verlierer ist, jedoch ist dies nicht bei allen Spielen so. Manche Spiele haben weder Sieger noch Verlierer – die Schüler haben Freude am Spiel, wegen des Spiels an sich. Bei Spielen mit Wettkampfcharakter erläutern wir den Schülern auf eine entsprechende Art und Weise die Rolle von Sieg und Niederlage als Bestandteil des Spiels, falls nötig auch mehrmals.

Kein Spiel sollte ausschließen, sondern alle Schüler, ungeachtet ihrer Fähigkeiten miteinbeziehen. Das Prinzip der Gleichberechtigung, auch der der Geschlechter, soll beachtet werden. Sowohl Jungen als auch Mädchen unterscheiden sich in bestimmten Entwicklungsphasen in ihren Interessen und ihrem Bewegungsvermögen. Bei Grundspielen **ergänzen sich** Jungen und Mädchen **häufig**, wenn sie in gemischten Gruppen sind: Jungen beziehen dann mehr Empathie und Respekt vor dem Gegner mit ins Spiel ein und sind weniger aggressiv, Mädchen sind aktiver und überlegen taktischer.

Durch entsprechend angepasste Spielregeln schafft der Lehrer gute Beziehungen zwischen den Schülern, motiviert Mädchen und Jungen, Schüler mit unterschiedlichen Fähigkeiten, ältere und jüngere Schüler, Schüler aus verschiedenen Klassen usw. zur Zusammenarbeit.

Die Rolle der Eltern, Lehrer und Übungsleiter beim Spiel der Kinder besteht darin, den Kindern ein Beispiel und Unterstützung zu geben, sowie den Zeitrahmen und die Spielbedingungen festzulegen. Es muss uns bewusst sein, dass wir allein durch unsere Anwesenheit noch keine Weiterentwicklung bewirken (Videmšek, Šiler und Fišer, 2002).



Wir müssen dem Spiel einen Sinn geben, es führen und leiten, aber manchmal auch der Phantasie freien Lauf lassen und die Kreativität anregen, dafür sorgen, dass das Spiel für die Kinder sicher ist und Spaß macht.

**Bemerkung zu den Spielanleitungen:**

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für beiderlei Geschlecht.

## ANORDNUNG UND BEZEICHNUNG DER GRUNDSPIELE

Nr.	NAME DES SPIELS	AM GEEIGNETSTEN FÜR				ZIEL	SPORTART
		1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse		
1.	AFFEN, HASEN, KÄNGURUS UND STÖRCHEN	😊	😊			Kraft	allgemein
2.	AFFEN UND KÄNGURUS	😊				Kraft	allgemein
3.	AMPELN	😊				Kreieren durch Bewegung	allgemein
4.	ÄPFEL, ZWERGE UND HEXEN	😊	😊			Zusammen- arbeit, Ausdauer	allgemein
5.	ATOME UND MOLEKÜLE	😊	😊	😊		Zusammen- arbeit, Ausdauer	allgemein
6.	AUTOFAHRER	😊				Kreieren durch Bewegung	allgemein Tanz
7.	AUTOMAT		😊	😊	😊	Technik- training	Sportspiele
8.	BALL WEITER- GEBEN UND WEITERLAUFEN		😊	😊	😊	Technik- training	verschiedene Sportspiele
9.	BALL WEITER- GEBEN UND ZURÜCKLAUFEN			😊	😊	Technik- training	verschiedene Sportspiele
10.	BALLSCHLACHT		😊	😊	😊	Wurf- und Fangtraining	allgemein
11.	BEIDSEITIGES TOR		😊	😊		Technik- training	Fußball Handball
12.	BOWLING	😊	😊			Koordina- tion, Zusam- menarbeit	allgemein Handball Fußball
13.	BRIEFTRÄGER	😊	😊			Zusammen- arbeit, Schnelligkeit	allgemein
14.	CHAOS		😊	😊	😊	Technik- training	Basketball
15.	CHINESISCHE MAUER	😊	😊			Zusammen- arbeit, Gewandtheit	allgemein

Nr.	NAME DES SPIELS	AM GEEIGNETSTEN FÜR				ZIEL	SPORTART
		1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse		
16.	DIE SCHNELLSTE ZAHL WÄHLT	😊	😊			Reaktion, Schnelligkeit	allgemein Kräftigung
17.	DIEBE UND POLIZISTEN		😊	😊		Gewandtheit	allgemein
18.	DODGEBALL		😊	😊	😊	Wurf- und Fangtraining	allgemein Dodgeball Handball
19.	DORNRÖSCHEN	😊				Gewandtheit, Zusammen- arbeit	allgemein
20.	DREI SIND EINER ZU VIEL	😊	😊	😊		Koordination Schnelligkeit	allgemein
21.	ELSTER ODER KUCKUCK	😊	😊	😊		Ausdauer, Schnelligkeit	allgemeine Kräftigung
22.	FANGEN MIT RINGEN	😊	😊			Koordination	allgemein
23.	FAUCHENDE KATZEN	😊				Schulter- krafttraining	allgemein
24.	FLIEGEN	😊	😊			Wurf- und Fangtraining	allgemein
25.	FLUGZEUGE, ÜBER- SCHWEMMUNG, ERDBEBEN	😊	😊			Kraft, Kreativität	allgemein
26.	FRECHDACHSE	😊	😊			Schulter- krafttraining	allgemein
27.	FRISBEE-TOR		😊	😊	😊	Wurf- und Fangtraining	Ultimate Frisbee allgemein
28.	FUCHSJAGD	😊				Schulter- krafttraining	allgemein
29.	FÜNF PÄSSE		😊	😊	😊	Technik- training, Koordination	allgemein verschiedene Sportspiele
30.	FUßBALL- 2 MANNCHAFTEN AUF 4 TORE		😊	😊	😊	Technik- training	allgemein
31.	FUßBALL AUF 4 TORE		😊	😊	😊	Technik- training	Fußball Handball

Nr.	NAME DES SPIELS	AM GEEIGNETSTEN FÜR				ZIEL	SPORTART
		1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse		
32.	FUßBALL KUNTERBUNT		☺	☺	☺	Technik- training, Taktik	Fußball Handball
33.	GEIER, HENNE UND KÜKEN	☺				Zusammen- arbeit, Gewandtheit	allgemein
34.	GLADIATOREN		☺	☺		Gewandtheit, Zusammen- arbeit	allgemein
35.	GRABEN	☺	☺			Koordination	allgemein Volleyball
36.	GRASHÜPFER AUF DEM RÜCKEN	☺				Koordination	allgemein
37.	GROßMEISTER		☺	☺	☺	Technik- training	Basketball Fußball Volleyball
38.	GRÜß DICH!	☺				Zusammen- arbeit, Kraft	allgemein
39.	HALBE, HALBE		☺	☺	☺	Technik- training	Basketball Fußball Handball
40.	HÄNSEL UND GRETEL		☺	☺		Zusammen- arbeit, Gewandtheit, Taktik	Basketball
41.	HÜHNERKÖPFE	☺				Kreativität, Zusammen- arbeit	allgemein Tanz
42.	HUNDE UND HUNDEHÜTTEN	☺				Kraft, Zusammen- arbeit	allgemein
43.	HUNDESCHWANZ	☺	☺			Zusammen- arbeit, Koordination	allgemein
44.	HÜTCHEN WENDEN		☺	☺	☺	Koordination	allgemein
45.	JÄGER, AMEISEN UND FÜCHSE		☺	☺	☺	Zusammen- arbeit, Taktik, Koordination	allgemein
46.	JÄGER, SPATZ UND MÜCKE		☺			Ausdauer, Koordination	allgemein

Nr.	NAME DES SPIELS	AM GEEIGNETSTEN FÜR				ZIEL	SPORTART
		1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse		
48.	KABADDI JUNIOR		😊	😊	😊	Zusammenarbeit, Taktik	allgemein
49.	KATZ UND MAUS	😊	😊			Zusammenarbeit, Koordination	allgemein
50.	KHO KHO		😊	😊	😊	schnelle Reaktion, Schnelligkeit	allgemein
51.	KLOSPÜLUNG	😊	😊			Ausdauer, Zusammenarbeit	allgemein
52.	KNOCK OUT			😊	😊	Techniktraining	Basketball
53.	KRAKEN	😊				Ausdauer	allgemein
54.	KREBSE UND SPINNEN	😊	😊			Kraft, Zusammenarbeit	allgemein
55.	KREUZ UND QUER VOLLEYBALL		😊	😊	😊	Techniktraining	Volleyball
56.	LINKS ODER RECHTS		😊	😊	😊	Techniktraining, Koordination	verschiedene Sportspiele
57.	MARATHON		😊	😊	😊	Ausdauer	Athletik
58.	MÄUSEBURG	😊	😊			Schnelligkeit, Koordination	allgemein
59.	MÄUSEJAGD	😊				Ausdauer, Schnelligkeit	allgemein
60.	MEERESJAGD		😊	😊		Zusammenarbeit, Taktik, Schnelligkeit	allgemein
61.	NECKBALL UND NECKBALL UMGEKEHRT	😊	😊	😊	😊	Techniktraining	allgemein verschiedene Sportspiele
62.	NUMMERN FANGEN	😊	😊			Ausdauer	allgemein
63.	OMAS IM URLAUB		😊	😊	😊	Entwicklung von Beinkraft	allgemein



Nr.	NAME DES SPIELS	AM GEEIGNETSTEN FÜR				ZIEL	SPORTART
		1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse		
64.	PERPETUUM MOBILE	😊	😊			Gewandtheit	allgemein
65.	PLASTIK-FLASCHENHOCKEY	😊	😊			Zusammenarbeit, Koordination	allgemein
66.	PÜNKTTCHEN, BLEIB STEHEN!	😊	😊	😊		Ausdauer, Zusammenarbeit	allgemein
67.	RAKETEN	😊	😊			Gewandtheit, Zusammenarbeit	allgemein
68.	RITTER		😊	😊		Zusammenarbeit, Taktik, Koordination	allgemein Sportspiele
69.	ROT ODER GELB		😊	😊	😊	schnelle Reaktion, Schnelligkeit	allgemein
70.	SANDWICHES		😊	😊	😊	Gewandtheit	allgemein
71.	SAUBERMACHEN	😊	😊	😊	😊	Koordination	allgemein
72.	SCHAKALE UND SCHIMPANSEN		😊	😊	😊	schnelle Reaktion, Schnelligkeit	allgemein Athletik
73.	SCHLACHT DER GALAXIEN	😊	😊			genaues Werfen üben	allgemein
74.	SCHLANGEN-KÖNIGE	😊				Zusammenarbeit, Gewandtheit	allgemein
75.	SCHNEEMANN, WIE TIEF IST DER SCHNEE?	😊				Kreativität, Ausdauer	allgemein
76.	SCHNELLE ZAHLEN	😊	😊	😊		Schnelle Reaktion	allgemein
77.	SCHWÄNZCHEN-JAGD	😊	😊			Ausdauer, Gewandtheit	allgemein
78.	STEIN, SCHERE, PAPIER UND WEG		😊	😊	😊	schnelle Reaktion, Schnelligkeit	allgemein
79.	STEIN, SCHERE, PAPIER UND WEITER		😊	😊	😊	schnelle Reaktion, Schnelligkeit	allgemein

Nr.	NAME DES SPIELS	AM GEEIGNETSTEN FÜR				ZIEL	SPORTART
		1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse		
80.	STERNSCHNUPPEN	😊	😊			Zusammenarbeit, Koordination	allgemein
81.	STRABEN UND GASSEN	😊	😊			Gewandtheit	allgemein
82.	SUMPF	😊	😊	😊	😊	Wurf- und Fangtraining	allgemein
83.	TAUZIEHEN	😊	😊			Kraft	allgemein
84.	TIK TAK TOE		😊	😊	😊	Schnelles Denken	allgemein
85.	TOMBOLA		😊	😊	😊	Reaktion, Zusammenarbeit	Sportspiele
86.	TOTE AMEISEN	😊	😊			Ausdauer, Zusammenarbeit	allgemein
87.	TOUCH FOOTBALL		😊	😊	😊	Zusammenarbeit, Wendigkeit	Touch Football
88.	ÜBER DIE BANK	😊	😊	😊	😊	Techniktraining, Zusammenarbeit	allgemein Sportspiele
89.	ÜBER ZÄUNE SPRINGEN		😊			Gewandtheit	allgemein
90.	VIER LAGER		😊	😊	😊	Taktik, Gewandtheit	allgemein
91.	VÖLKERBALL		😊	😊	😊	Wurf- und Fangtraining	allgemein
92.	VOLLEYBALL MIT SCHNELLEM PLATZWECHSEL			😊	😊	Techniktraining	Volleyball
93.	VON INSEL ZU INSEL	😊	😊			Zusammenarbeit, Schnelligkeit	allgemein
94.	WÄCHTER UND RÄUBER		😊	😊		Koordination	allgemein
95.	WACKELTURM		😊	😊	😊	Schnelles Denken	allgemein

Nr.	NAME DES SPIELS	AM GEEIGNETSTEN FÜR				ZIEL	SPORTART
		1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse		
96.	WC, HALT!		☺	☺		Gewandtheit, Zusammen- arbeit	allgemein
97.	WER ABGE- KLATSCHT WIRD, FÄNGT	☺	☺	☺	☺	Schnelligkeit	allgemein Kräftigung
98.	WER HAT ANGST VORM SCHWARZEN MANN?	☺	☺			Ausdauer	allgemein
99.	ZWEI GEGEN VIER			☺	☺	Technik- training	Sportspiele

### MEINE SPIELE

NR.	NAME DES SPIELS	AM GEEIGNETSTEN FÜR				ZIEL	SPORTART
		1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse		
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

Spiel Nr.	Name des Spiels	1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse	Schwierigkeitsgrad
1.	<b>AFFEN, HASEN, KÄNGURUS UND STÖRCHE</b>					niedrig

**Ziel:** Entwicklung der Bein-, Körper- und Schulterkraft

**Raum:** Turnhalle, im Freien

**Alter:** 6-9 Jahre

**Requisiten:** keine

**Hilfsmittel:** Matten, Kartons mit einer Abbildung von Tieren (Hasen, Kängurus, Störche, Affen). Die Tiere können auch auf die Matten gezeichnet werden.

**Anzahl der Spieler:** 10-30

### Beschreibung:

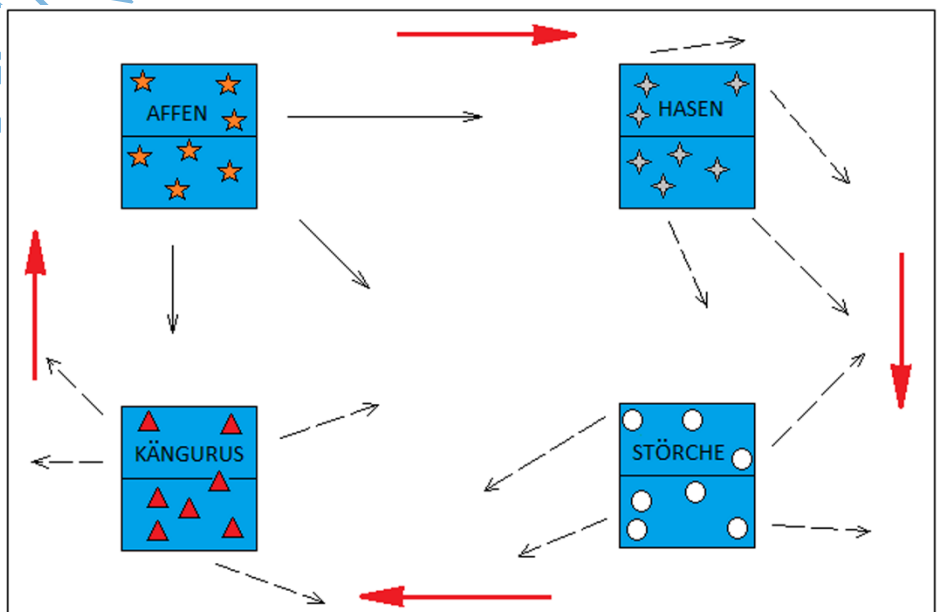
In jede Ecke des Spielfelds wird eine dünne Matte (oder Ring) gelegt. Auf die Matte wird ein Karton mit einem abgebildeten Tier gestellt. Die Tiere können auch mit Kreide auf die Matten gezeichnet werden. Die Schüler bewegen sich folgendermaßen fort:

1. **Hasen** – Hasensprünge,
2. **Kängurus** – beidbeinige Sprünge,
3. **Störche** – einbeinige Sprünge und
4. **Affen** – laufen auf allen vieren.


Es werden 4 ungefähr gleich große Gruppen gebildet. Jede Gruppe stellt sich auf ihre Matte.

**Es fangen immer nur die Affen!** Auf das Kommando des Lehrers verteilen sich die Tiere im ganzen Raum, jedes auf seine Fortbewegungsweise. Die Affen versuchen, die anderen Tiere so schnell wie möglich zu fangen. Wer vom Affen berührt wird, verwandelt sich selbst in einen Affen und hilft, die anderen Tiere zu fangen. Wenn alle gefangen sind, wechseln die Gruppen im Uhrzeigersinn die Matten – sie werden zu anderen Tieren.

**Bemerkung:** Die Störche hüpfen einige Zeit auf dem linken Bein und dann einige Zeit auf dem rechten Bein (mindestens 5 Sprünge auf einem Bein).



**Quelle:**  
Iztok Bregar

Spiel Nr.	Name des Spiels	1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse	Schwierigkeitsgrad
2.	<b>AFFEN UND KÄNGURUS</b>					niedrig

**Ziel:** Entwicklung der Armmuskulatur, Schulter- und Sprungkraft

**Alter:** 6-9 Jahre

**Requisiten:** Ringe

**Raum:** Turnhalle, im Freien

**Anzahl der Spieler:** 10–30

**Bemerkung:** Wenn die Schüler das Spiel zum ersten Mal spielen, üben sie zuerst die Fortbewegung der Affen (auf allen vieren) und der Kängurus (beidbeinig hüpfen).

**Beschreibung:**

2 oder 3 Schüler sind Affen, alle anderen Kängurus. Der Raum wird begrenzt. Die Affen bewegen sich auf allen vieren fort, die Kängurus hüpfen beidbeinig. Die Ringe werden beliebig im Raum verteilt. Die Affen fangen die fliehenden Kängurus. Diese können in einem Versteck (leerer Ring) Zuflucht suchen, aber höchstens für 5 Sekunden (die Kängurus im Ring zählen jeweils bis 5), dann müssen sie weiter.




Wenn ein Affe ein Känguru gefangen hat, verwandelt sich dieses in einen Affen und hilft, die anderen Kängurus zu fangen. Die letzten 2 Kängurus, die gefangen werden, sind im nächsten Spiel Affen.

**Variation:**

- Die Kängurus stecken sich ein Tuch hinten in die Hose – das ist ihr Schwänzchen. Ein Känguru ist gefangen, wenn ihm ein Affe das Tuch stiehlt und es sich somit in einen Affen verwandelt. Gleichzeitig steckt sich der Affe das Tuch in die Hose und wird zum Känguru. Im Versteck (Ring) darf nicht gefangen werden. **Sofort zurückfangen gilt nicht!**

**Quelle:** Iztok Bregar

Spiel Nr.	Name des Spiels	1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse	Schwierigkeitsgrad
3.	AMPELN					niedrig

**Ziel:** Kreieren durch Bewegung

**Raum:** Turnhalle, im Freien

**Alter:** 6–8 Jahre

**Requisiten:** keine

**Hilfsmittel:** keine

**Anzahl der Spieler:** 10-30

**Beschreibung:**

Wenn der Lehrer „**Grün!**“ ruft, laufen alle Schüler frei, schnell und in verschiedenen Richtungen im Spielfeld herum. Wenn er „**Gelb!**“ ruft, führen die Schüler beliebige Bewegungen auf der Stelle durch. Wenn der Lehrer „**Rot!**“ ruft, bleiben alle wie versteinert stehen.



**Variationen:**

- Die Schüler spielen in Paaren (halten sich an den Händen).
- Die Schüler bewegen sich auf verschiedene Arten fort (krabbeln, hüpfen, auf allen vieren, ...).
- Der Schüler, der bei „rot“ als letztes stehen bleibt, scheidet aus oder muss eine Strafaufgabe durchführen.

**Quelle:** Zagorc (1997)

Spiel Nr.	Name des Spiels	1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse	Schwierigkeitsgrad
4.	ÄPFEL, ZWERGE UND HEXEN	☺	☺			niedrig

**Ziel:** Entwicklung von Gewandtheit und Zusammenarbeit

**Raum:** Turnhalle

**Alter:** 7–9 Jahre

**Requisiten:** Tennisbälle

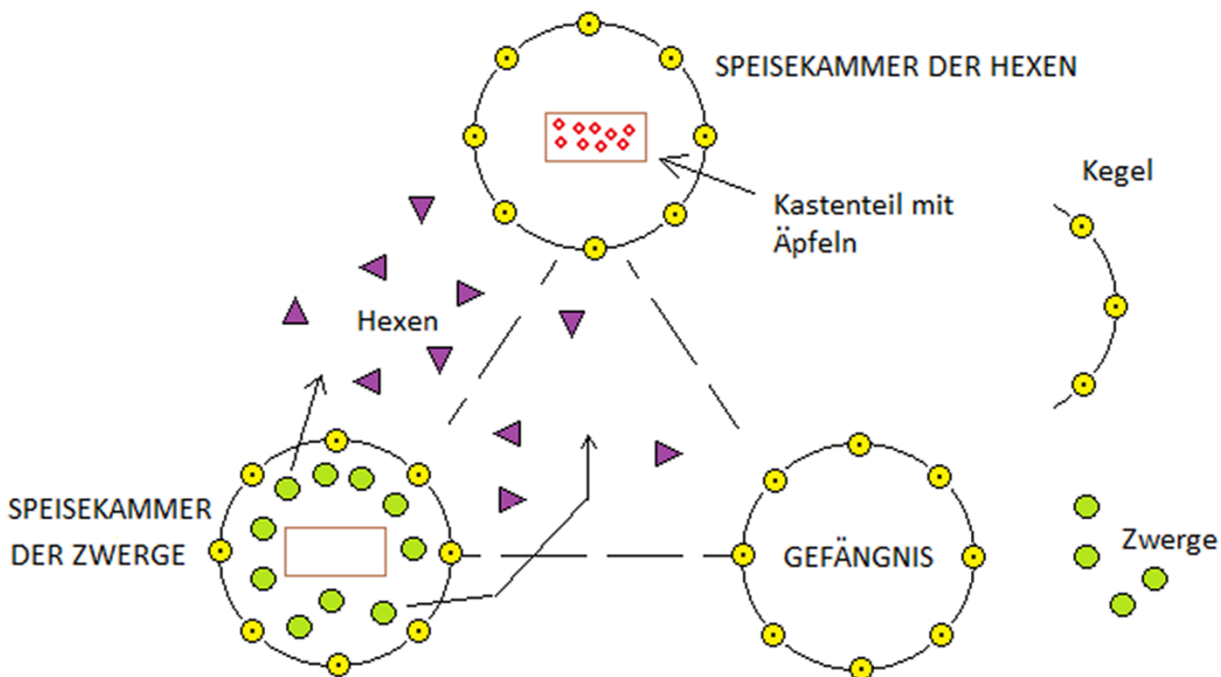
**Hilfsmittel:** 2 Kastenteile (Behälter), Markierhemden, 3 x 8-10 Hütchen (Kegel)

**Anzahl der Spieler:** 10-20

### Beschreibung:

Der Lehrer teilt die Schüler in zwei Gruppen auf. In der ersten Gruppe sind die Hexen (**1/3 der Schüler**) in der zweiten die Zwerge (**2/3 der Schüler**). Die Hexen ziehen sich Markierhemden über. Es wird auf dem großen Spielfeld gespielt. Mit den Hütchen werden 3 Kreise gebildet, die gleichmäßig und so weit wie möglich voneinander entfernt sind. Der Durchmesser der Kreise beträgt ca. 3 Meter. In den ersten (sicheren) Kreis wird ein Kastenteil mit vielen Tennisbällen – Äpfeln – gestellt. Das ist die **Speisekammer der Hexen**. In den zweiten (sicheren) Kreis wird ein leeres Kastenteil gestellt. Das ist die **Speisekammer der Zwerge**. Der dritte Kreis bleibt leer und stellt das **Gefängnis** dar.

Die Geschichte: Die Hexen haben den Zwergen über Nacht alle Äpfel gestohlen. Die Zwerge müssen jetzt versuchen, die Äpfel zurückzubekommen. Die Zwerge sind in den zwei sicheren Kreisen vor den Hexen sicher, da diese nicht hinein dürfen. Alle Zwerge stehen zu Spielbeginn in ihrem Kreis mit dem leeren Kastenteil. Ihre Aufgabe ist es, in den sicheren Kreis mit den Äpfeln zu laufen, einen Apfel zu nehmen und ihn in das leere Kastenteil – die Speisekammer der Zwerge - zu bringen.








Wenn eine Hexe unterwegs einen Zwerg fängt, muss der Zwerg ins Gefängnis. Falls der Zwerg dabei einen Apfel in der Hand hält, muss er ihn in die Speisekammer der Hexen zurückbringen, bevor er sich ins Gefängnis begibt. Ein freier Zwerg, der zum Gefängnis gelangt, kann einen gefangenen Zwerg retten. Beide Zwerge halten sich an den Händen und laufen zusammen zu ihrem Kreis. Unterwegs können sie nicht gefangen werden. Nach einer bestimmten Zeit werden die Rollen getauscht.



Quelle: Helm, Helm (2012)

Spiel Nr.	Name des Spiels	1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse	Schwierigkeitsgrad
5.	ATOME UND MOLEKÜLE					niedrig

**Ziel:** Entwicklung von Schnelligkeit, Ausdauer und Zusammenarbeit von Mädchen und Jungen.

**Raum:** Turnhalle

**Alter:** 7– 14 Jahre

**Requisiten:** keine

**Anzahl der Spieler:** 10 - 50

### Beschreibung:

Ein außerordentlich gutes Fangspiel, vor allem zur Förderung der Zusammenarbeit von Mädchen und Jungen. Zwei Schüler sind die **ersten zwei Atome**. Atome vereinigen sich gern, vor allem Atome unterschiedlicher Polarität. Die zwei ersten Atome beginnen zu fangen, dabei müssen Jungen Mädchen fangen und umgekehrt. Wenn ein Atom ein anderes Atom gefangen hat, **bilden sie ein Molekül**. Das dritte Atom kann dann ein Mädchen oder ein Junge sein. Ein Molekül, das aus drei Atomen besteht, bildet ein „Sandwich“ – zwei Mädchen nehmen einen Jungen in die Mitte, zwei Jungen nehmen ein Mädchen in die Mitte. Das Molekül aus drei Atomen fängt ein viertes Atom desselben Geschlechts wie das Atom in der Mitte. Moleküle aus drei Atomen sind langsam, deshalb ist eine gute Zusammenarbeit beim Fangen des vierten Atoms sehr wichtig. Wenn vier Atome ein Molekül bilden, werden sie sehr schwer, deshalb fallen sie auseinander. Sie teilen sich so, dass sich das **dritte und vierte Atom abspalten und ein neues Molekül bilden**.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Atome gefangen sind.




Die zwei Atome, die zuletzt gefangen werden, können im nächsten Spiel die beiden ersten Atome sein. Falls keine Atome des gesuchten Geschlechts mehr frei sind, fangen die Moleküle diejenigen Atome, die noch im Spiel sind, unabhängig von deren Geschlecht.



#### Variationen:

- Es beginnt nur ein Atom zu fangen.
- Falls wir zwei ganze Klassen aus höheren Klassenstufen (5.-9.) haben, können wir auch folgende Reihenfolge des Fangens bestimmen: ein Junge aus der Klasse A fängt ein Mädchen aus der Klasse B. Dann fangen sie gemeinsam einen Jungen oder ein Mädchen aus der Klasse A. Das vierte Atom muss dann anderen Geschlechts und aus der anderen Klasse sein als das dritte Atom. Ganz einfach!



Spiel Nr.	Name des Spiels	1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse	Schwierigkeitsgrad
6.	AUTOFAHRER					niedrig

**Ziel:** Kreieren durch Bewegung

**Raum:** Turnhalle

**Alter:** 6-8 Jahre

**Requisiten:** Kleine Ringe oder Hütchen

**Hilfsmittel:** Matten, Bänke, Kastenteile

**Anzahl der Spieler:** 10-30

**Beschreibung:**

Alle Schüler sind **Autofahrer**. Sie halten ein Lenkrad in der Hand (Ring oder Hütchen) und lenken damit. Sie „lassen den Motor an“ und laufen im Raum herum. Dabei müssen sie aufpassen, dass sie nicht zusammenstoßen. Es wird auf der Straße gefahren (Linien). Wenn der Lehrer „**Garage!**“ ruft, müssen alle Schüler in die Garage (ein vorher festgelegter Platz). Wenn der Lehrer „**Rückwärts!**“ ruft, laufen die Schüler rückwärts und schauen dabei nach hinten, damit sie mit niemandem zusammenstoßen. Wenn der Lehrer „**Autorennen!**“ ruft, rennen alle so schnell wie möglich. Wenn der Lehrer „**Rot!**“ ruft, müssen alle stehenbleiben und warten, bis der Lehrer „**Gelb, Grün!**“ ruft. Dann laufen sie weiter. Ähnliche mögliche Kommandos des Lehrers sind noch: „Zebrastrifen! Achtung! Glatteis! Tiere auf der Straße! Überholverbot!“ usw.



**Variationen:**

- Die Schüler „fahren“ auf Straßen (Linien), über Berge (Bänke, Sprossenwand), um Seen herum (Matten), ums Meer herum (Volleyballfeld), durch Tunnel (Kastenteile) ...
- An Kreuzungen (wo sich die Linien kreuzen) hat der rechte Fahrer Vorfahrt. Es wird nur links überholt.

**Quelle:** Iztok Bregar

Spiel Nr.	Name des Spiels	1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse	Schwierigkeitsgrad
7.	AUTOMAT		☺	☺	☺	niedrig

**Ziel:** Fangtraining und Training der Wurfgenauigkeit

**Raum:** Turnhalle

**Alter:** 8–18 Jahre

**Requisiten:** verschiedene Bälle

**Anzahl der Spieler:** 5–20

**Beschreibung:**

Die Schüler werden in Gruppen von 2-5 Schülern aufgeteilt. Die Schüler spielen sich den Ball so zu, dass er möglichst nicht zu Boden fällt. Falls dies doch geschieht, spielen sie sich den Ball in einer anderen Position zu: kniend, hockend, sitzend, auf dem Bauch liegend, auf dem Rücken liegend und dann wieder stehend.

**Variationen:**

Die Schüler spielen sich auf folgende Weise zu:

- mit dem Basketball (Druckpass, Einhandpass),
- mit dem Handball (Einhandpass),
- mit dem Volleyball (oberes, unteres Zuspiel),
- mit dem Frisbee (mit der dominanten und nicht dominanten Hand),
- mit Tischtennisschlägern und -bällen (Vorhand, Rückhand, abwechselnd, ...) u.a.
- Die Schüler spielen sich mit der nicht dominanten Hand zu.
- Die Schüler spielen sich den Ball selbst zu.
- Die Schüler werfen sich einen Federball zu.



**Quelle:** Iztok Bregar

Spiel Nr.	Name des Spiels	1.-3. Klasse	4.-6. Klasse	7.-9. Klasse	10.-13. Klasse	Schwierigkeitsgrad
8.	<b>BALL WEITERGEBEN UND WEITERLAUFEN</b>		☺	☺	☺	niedrig

**Ziel:** Fang- und Wurftraining

**Raum:** Turnhalle, im Freien (asphaltiertes Spielfeld)

**Alter:** 8-18 Jahre

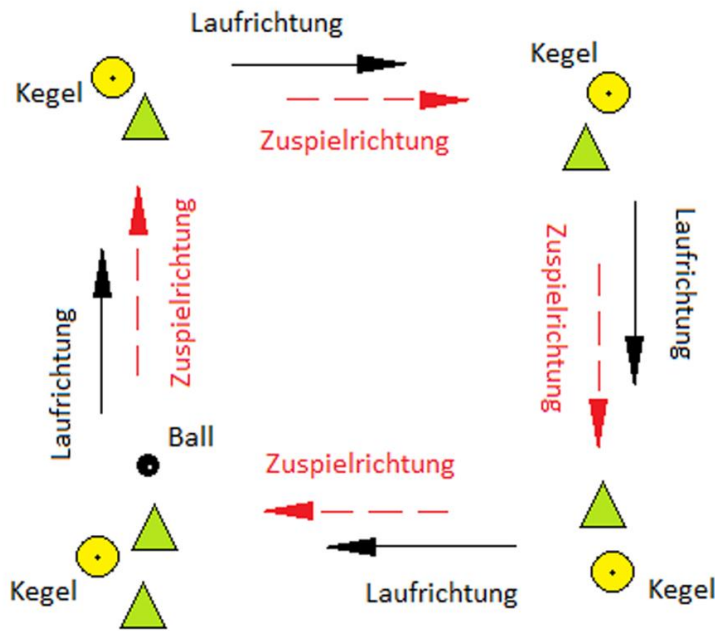
**Requisiten:** Softball, ein Ball der entsprechenden Sportart (Hand-, Basket-, Fuß-, Volleyball)

**Hilfsmittel:** Kegel, (Hütchen, Kreide)

**Anzahl der Spieler:** 15-30

**Beschreibung:**

Die Kegel werden in die Ecken eines Quadrats mit einer Seitenlänge von ca. 5-6 Metern gestellt. Bei jüngeren Schülern kann das Feld auch kleiner sein. Die Schüler werden in Gruppen mit jeweils 5 Spielern aufgeteilt. In drei Ecken stellt sich jeweils ein Spieler, in eine Ecke zwei.



Der erste Spieler spielt dem zweiten Spieler den Ball zu, läuft in die Zuspielrichtung und stellt sich auf die Position des zweiten Spielers, der mittlerweile den Ball bereits gefangen hat, ihn dem dritten Spieler zugespült hat und weitergelaufen ist zur Position des dritten Spielers ...

Auf diese Weise spielen sich die Spieler den Ball zu, laufen weiter und wechseln die Positionen, bis ihnen ein Fehler unterläuft. Bei einem Fehler wird die Zuspielrichtung geändert.

BÜCH EINKAUF: [https://www.amazon.de/-/en/Iztok-Bregar/dp/9619299647/ref=sr\\_1\\_1?dchild=1&keywords=spielend+in+bewegung&qid=1612004235&sr=8-1](https://www.amazon.de/-/en/Iztok-Bregar/dp/9619299647/ref=sr_1_1?dchild=1&keywords=spielend+in+bewegung&qid=1612004235&sr=8-1)