

Harald Lange/Esther Klenk

Attraktive Bewegungsspiele für GrundschulKinder

2. Auflage



Harald Lange / Esther Klenk

Attraktive Bewegungsspiele für Grundschul Kinder

2., durchgesehene Auflage

Limpert Verlag Wiebelsheim

Inhaltsverzeichnis

Zur Einführung:

Bewegungsspiele – Kleine Spiele

Bewegung als Spiel – Bewegungsspiele	7
Die Leichtigkeit des <i>Kinderspiels</i>	7
Zur Geringschätzung der <i>Kleinen Spiele</i> .	8
Um ein Spielmotiv herum systematisieren	8
Spielideen nach Buytendijk	9
Fünf Spielfamilien nach Landau und Maraun	10
Literatur	12

A) Spiele mit motorischer Regelmäßigkeit

1 Bankrennen/Bankkanufahrt	13
2 Berliner Mauer	14
3 Fuchsschwanz	15
4 Marionettentanz	16
5 Reifenwettkampf	17
6 Springen durch Gymnastikreifen	18
7 Wettwanderballspiel	19
8 Schleuderball	21
9 Briefhopse	22
10 Buchstaben hüpfen	23
11 Gehen wie ein alter Mann	24
12 Himmel und Erde	25
13 Hohe und tiefe Töne	26
14 Räselstorte	27
15 Schwungtuch-Ball	28
16 Seilfangen	29
17 Teddybär-Hüpfspiel	30
19 Wechselspiel im Schwungtuch	31

B) Lauf-, Such- und Fangspiele

1 Amöbenrennen	32
2 Blindenführer	33
3 British Bulldog	34
4 Diamantenjagd	35
5 Dreieckfangerl	36
6 Ebbe und Flut	37
7 Eisbär und Pinguin	38
8 Engpass-Staffel	39
9 Fischer, Fischer, welche Fahne weht heute?	40
10 Fuchs jagt Mäuse	41
11 Haifangen	42

12 Hühner und Geier	43
13 Inselfspringen	44
14 Irrgarten	45
15 Jägerball	46
16 Katz und Maus	47
17 Kegel klauen	48
18 Kettenfangen	50
19 Trefflauf-Staffel	51
20 Qualle	52
21 Rettungsball-Fangen	53
22 Schlüsselkind	54
23 Schwänzchenfangen	55
24 Schweinetreiben	56
25 Sechstagerennen	57
26 Seerosenfangen	58
27 Die Löwen sind los	59
28 Tierfangen	60
29 Über den Ozean	61
30 Wächter der Kokosnuss	62
31 Wechsel-Spiel	63
32 Auf die Erdumlaufbahn schicken	64
33 Der Fuchs geht um	65
34 Geisha, Samurai, Tiger	66
35 Gleichseitiges Dreieck	67
36 Hasenlauf	68
37 Ochs am Berg	69
38 Peter Pan	70
39 Puzzlelauf	71
41 Schmetterlingsfangen	72
42 Seeungeheuer	73

C) Kampfspiele

1 Burgwächter	74
2 Kampf mit den Handflächen	75
3 Kampf ums Hosenband	76
4 Möhren ziehen	77
5 Raufball	78
6 Rücken drücken	79
7 Störrischer Esel	80
8 Sumoringen	81
9 Tauziehen	82
10 Über die Linie ziehen	83
11 Eisbären gegen Robben	84
12 Flucht aus dem Gefängnis	85

13 Mattenkönig	86
14 Seeschlacht	87
15 Sohlenkampf.	88

D) Parteiliche Tor- und Punktespiele

1 Ballvertreiben	89
2 Frishok-Spiel.	90
3 Gefängnisball.	91
4 Hühnerball	92
5 Krankenhausspiel.	93
6 Mattenball de Luxe	94
7 Zombie.	95
8 Alaska (Brennballvariation).	96
9 Inselfpiel	97
10 Korbwerfen	98
11 Mattenbasketball.	99
12 Merkball	100
13 Quidditch	101
15 Stoppball.	102
16 Wand-Kick.	103
17 Laufball	104

E) Darstellungs- und Rollenspiele

1 Captain Video	105
2 Menschenmemory	106
3 Schaufensterpuppen formen.	107
4 Zwei Füße und drei Hände	108
5 Besuch im Zoo.	109
6 Das Gewitter.	110
7 Harmonie mit Reifen	111
8 Lustige Tiere	112
9 Puzzle.	114
10 Robotertanz	115
11 Sandsturm	116
12 Siamesische Zwillinge	117
13 Sortieren	118
14 Spiegel der Gefühle.	119
15 Toaster	120
16 „Eine spannende Wanderung“	121

Spieleregister.	123
--------------------------------	------------

Zur Einführung: Bewegungsspiele – Kleine Spiele

Bewegungsspiele und *Kleine Spiele* machen den Kindern Spaß und bieten gleichzeitig wichtige Lernmöglichkeiten innerhalb des erziehenden Sportunterrichts. Deshalb legen wir mit der vorliegenden Spielesammlung für den Grundschulsport einen differenzierten und pädagogisch strukturierten Spieleschatz vor, den Lehrerinnen und Lehrer unmittelbar im Schulsport umsetzen können. Neben den vielen spannenden Spielvorschlägen präsentieren wir auch eine anschauliche Systematik der Bewegungsspiele, die sich jeweils am zentralen Spielmotiv ausrichtet und gleichzeitig mit hilfreichen Vorschlägen für die Unterrichtsplanung und -gestaltung versehen ist. Sämtliche Spielvorschläge werden deshalb in die fünf spielerischen Kategorien eingeordnet und anschaulich dargestellt.

Bewegung als Spiel – Bewegungsspiele

Zu Beginn des Semesters brachte eine Studentin einen Artikel aus dem Sportteil der *Ludwigsburger Kreiszeitung* mit in das Spieleseminar. Dort war auf der ersten Seite in großen Lettern die Schlagzeile zu lesen: „*Titelverteidigung. Der Kampf gegen den Amerikaner – ein Kinderspiel!*“ Obwohl nach dieser Schlagzeile ein Bericht aus dem Profiboxen folgte, benutzte der Sportjournalist die Metapher des *Kinderspiels*. Genauer gesagt, er bezog sich auf die Leichtigkeit, Unbekümmertheit und Naivität des *Kinderspiels*, was wir auch aus anderen Zusammenhängen her kennen, in denen wir Probleme sozusagen nebenbei lösen und den Umgang mit gestellten Aufgaben im metaphorischen Sinne als ein *Kinderspiel* erleben. Hinter dieser in unserer Sprache

fest verankerten Metapher verbergen sich einige Auffälligkeiten des alltäglichen Spielens und Kennzeichens des Sich-Bewegens von Kindern.

Die Leichtigkeit des Kinderspiels

Dass Kinder für ihren Schulweg nicht ausschließlich den geteerten Fußweg benutzen, sondern sich an manchen Tagen viel lieber links und rechts neben diesem Weg auf unebene Rasenstreifen, unübersichtliche Gräben oder unwegsame Böschungen wagen, sollte auch Sportpädagogen interessieren. Das im Alltag beobachtbare Bewegungsverhalten der Kinder lässt nämlich den Schluss zu, dass sie die Kompetenz besitzen, ihren Bewegungsraum selbstbestimmt zu erweitern und mit ihren Bewegungen neugierig zu experimentieren und mit den sich dabei ergebenden Freiheiten variations- und einfallsreich zu spielen. Wenn also eingefahrene Wege langweilig werden, ist es sinnvoll, sie zu verlassen, um auf neuen Streckenführungen die Sicherheit des zügigen und ökonomischen *Nach-Hause-Kommens* gegen Sprünge über Gräben, Balanceakte über umgefallene Baumstämme oder Streifzüge durch knie- oder hüfthohes Gras einzutauschen. Wer genauer hinsieht, wird dieses verspielte Moment auch bei den Kindern entdecken, die *nur* den Fußweg benutzen und dort beispielsweise versuchen, genau auf dem Bordstein zu balancieren oder von Steinplatte zu Steinplatte zu springen bzw. immer auf den Linien, die die Fugen zwischen den Platten markieren, zu gehen. Dabei variieren sie nicht nur die Streckenführung, Geschwindigkeit und Richtung ihres verspielten Nach-Hause-Wegs, sondern verstehen es auch, Partneraufgaben zu integrieren und bereits Erfahrenes auch in anderen Situationen bzw. in Auseinandersetzung mit anderen Materialien zu vertiefen (z. B. in Form von Spielen wie Hinkelkästchen oder Gummitwist). Das immer wieder neue Aufteilen und spielerische Gestalten solcher

Bewegungen soll auch im Sportunterricht zum Thema gemacht werden. Dabei steht der Lehrende allerdings zunächst vor dem Problem, dass viele der im Sportunterricht thematisierten Bewegungsaufgaben und zur Verfügung gestellten Spielgeräte zumeist künstlich sind und sich deshalb von denen, die die Kinder z. B. auf ihrem Schulweg oder beim Spiel mit Freunden entdecken und ausprobieren, unterscheiden.

Zur Geringschätzung der Kleinen Spiele

Hinter dem typischen Satz des Sportlehrers – *Zum Abschluss machen wir noch ein Spiel* – verbirgt sich ein weit verbreitetes Denken, das die sportunterrichtliche Randstellung der Spiele kennzeichnet. Die *Kleinen Spiele* werden nämlich mancherorts lediglich als eine spaßbringende, aber nicht für ernsthafte Zwecke zu gebrauchende Tätigkeit gesehen. Möglicherweise handelt es sich oftmals auch nur um eine Art Belohnung, die sich die Kinder verdient haben, wenn sie zuvor gut mitgemacht und an diesem Tag im Sportunterricht viel geleistet haben. Für andere Kinder bedeutet diese geläufige Inszenierung des Spiels möglicherweise aber auch das sehnsüchtig erwartete Ende des Sportunterrichts, weil sie wissen, dass der Unterricht nur allzu oft mit diesem Ritual beendet wird. Der Eigenwert des Spiels taucht hierbei leider überhaupt nicht auf. Unterricht und Spiel werden hier als zwei verschiedene Dinge erkannt, die nebeneinander stehen und nicht aufeinander bezogen werden. Spielen wird dem Unterricht nachgestellt, es ist sozusagen *Nicht-Unterricht* und es scheint, als würde Spielen erst möglich werden, wenn der eigentliche Unterricht beendet ist (vgl. Dietrich 1980, 13). Manchmal werden die *Kleinen Spiele* aber trotzdem zielorientiert im Unterrichtsverlauf untergebracht und dort für andere Zwecke funktionalisiert, was ihnen ebenfalls ihren Eigenwert und -sinn nimmt und deshalb auch konsequent durch

die Verwendung des Zusatzes *klein* zum Ausdruck gebracht wird.

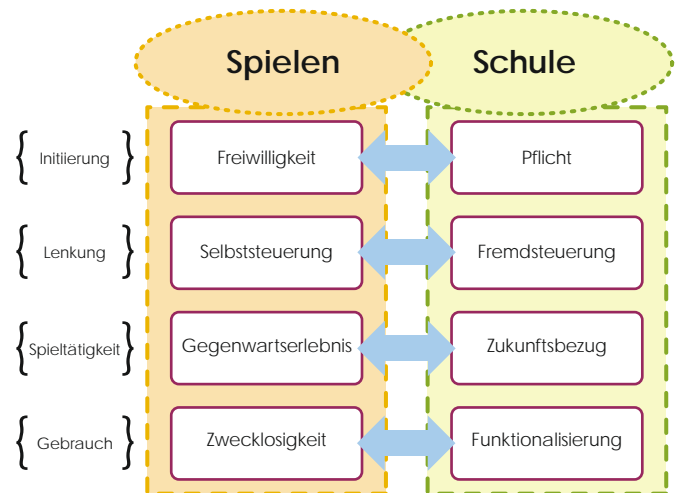


Abb. 1: Polaritäten zwischen dem freien Spiel und der Schule (vgl. bereits Dietrich 1980)

Um ein Spielmotiv herum systematisieren

Wenn der Eigensinn des Spiels Thema sein soll, müsste auch die Systematisierung darauf hinauslaufen, eine Spielvermittlung anzustreben, die es möglich macht, das Spiel hinsichtlich seines *Eigensinns* zu verstehen. Um das Spiel jedoch in dieser Weise verstehen zu können, muss der Spieler und der Lehrende das jeweils Typische eines Spiels erfahren und dadurch das Problem des spezifischen Spiels begreifen können. Dieses Typische eines Spiels lässt sich allerdings nicht haarscharf benennen, denn es kann nur in einem Spannungsfeld zwischen den speziellen Anforderungen an den Spieler und dem Reiz, den das Spiel auf ihn ausübt, erschlossen werden. Demnach stellt sich beispielsweise die Frage, was der Beweggrund der Spieler ist, ein bestimmtes Spiel zu spielen. Mit dieser Frage richtet sich die Aufmerksamkeit auf die Frage nach dem Ursprung des jeweiligen Spiels, also auf dessen Entstehungsbedingungen. Der *Ursprung* des Spiels offenbart uns wiederum das eigentliche Spielmotiv und das, was den

Spieler dazu antreibt, ein bestimmtes Spiel zu spielen. Auf diese Weise sollte es gelingen, herauszufinden, was denn das jeweils Typische, Besondere und Eigenartige eines Spiels ist. Genau das zieht letztlich die Spieler in seinen Bann und ruft deren schöpferische Kräfte hervor (vgl. Landau & Maraun 1993, 75). Wenn es gelingt, mehrere zentrale Motive zu identifizieren und voneinander abzugrenzen, dann ist es auch möglich, die Vielzahl vorhandener Spiele zu systematisieren und in Spielfamilien einzuteilen. Dabei wird das Ordnungs- und Vermittlungssystem aus dem jeweils Typischen und Ursprünglichen eines Spiels und seinen besonderen Anforderungen und Reizen abgeleitet (vgl. Landau & Maraun 1993, 73). In diesem Sinne ist beispielsweise der besondere Reiz eines Fußballspiels ein anderer als der eines Fangspiels oder eines Rollenspiels. In dem einen muss der Spieler den Ball in ein Tor befördern, in dem anderen vor jemandem wegrennen oder selbst einen Mitspieler verfolgen.

Spielideen nach Buytendijk

Von dem niederländischen Anthropologen Buytendijk (1970) stammt eine Kategorisierung der *Bewegungsspiele*, die sich systematisch an dem soeben skizzierten Ansatz orientiert. Er nimmt die jeweils zugrunde liegende Idee eines Spiels als Kriterium für seine Systematisierung auf (vgl. hierzu vor allem Dietrich 1980) und leitet daraus drei Typen von Spielen ab. Diesen kann man aus dem beachtlichen Fundus vorhandener Spielvorschläge die entsprechenden Spiele zuordnen. Die drei *Spielfamilien* ergeben sich aus:

Dem Spielen mit etwas:

Dabei handelt es sich um Spiele mit Gegenständen, Materialien, Objekten, mit denen etwas ausprobiert wird. Sie werden in Bewegung gebracht und dabei bewegen sich die Spielenden selbst mit. Es entsteht ein Bewegungsdialog mit den Gegenständen.

Dem Spielen als etwas:

Dabei handelt es sich um Spiele, bei denen die Spielenden selbst etwas darstellen, etwas imitieren, eine gespielte Wirklichkeit in Bewegung setzen und zur Aufführung bringen. Sie selbst übernehmen dabei bestimmte bewegende Rollen.

Dem Spielen um etwas:

Dabei handelt es sich um Spiele, bei denen nach frei vereinbarten und insofern *künstlichen* Regeln widerstreitende Spielerinnen, Spieler und/oder Parteien miteinander spielen. Sie versuchen dabei, ein (*das*) Spielziel zu verwirklichen, z. B. einen Ball in ein aufgestelltes Tor zu werfen.

Dietrich (1980) fügt den oben genannten Systematisierungen in seinem wegweisenden Aufsatz zum Thema *Spielen* noch das *Spielen mit anderen* hinzu. Seine Kategorie *Spielen mit anderen* steht mit den übrigen drei Kategorien in enger Beziehung. So meint Dietrich, dass in allen drei Kategorien das Problem erschwerend hinzukommt, mit anderen gemeinsam ein Spiel zu vollziehen und dass dies in unterschiedlichster Form die soziale Komponente des Spiels darstellt.

Fünf Spielfamilien nach Landau und Maraun

Landau & Maraun (1993) verfahren ebenso wie Buytendijk (1970), wenn sie die Bewegungsspiele nach ihrem bestimmten Spielsinn oder Spielmotiv kategorisieren. Sie differenzieren im Feld der Spielfamilien allerdings nicht nach drei, sondern nach fünf verschiedenen Akzenten. Aber auch in ihrem spielpädagogischen Vorschlag wird die Kategorisierung immer durch den einschlägigen und spezifischen Reiz des Spieles und dessen besonderer Ursprünglichkeit begründet. Darüber hinaus gehen Landau und Maraun aber noch in besonderer Weise auf den spezifischen *Beweggrund* und die charakteristischen Anforderungen ein. Sie verweisen also auch auf die motorischen und sozialen Bewältigungsprobleme, die das Spiel initiiert.

Wir möchten uns dieser differenzierten Unterteilung anschließen und skizzieren im Folgenden die kategorialen Beweggründe und Problemhorizonte dieser fünf Spielfamilien. Daraus ergibt sich zunächst das folgende spieldidaktische Muster:

A) Spiele mit motorischer Regelmäßigkeit (z. B. Gummitwist, Ballprobe, Hinkelkästchen)

Beweggrund:

Faszination des *Zuspielens* und der *Passung*; des *Hin und Zurück*.

Problemhorizont:

Das Spielobjekt in jeder Lage manipulieren können, sich mit dem eigenen Körper in Prozesse motorischer Regelmäßigkeit hineinfinden. Bewegungen immer treffender präzisieren können.

B) Lauf-, Such- und Fangspiele

(z. B. *Komm mit – Lauf weg*, Brennball, *Böser Wolf*)

Beweggrund:

Spannung zwischen Gefahr und Rettung des *Rollenwechsels*. Vom Jäger zum Gejagten, vom Abschläger zum Abschlagenden, vom Sucher zum Versteckten.

Problemhorizont:

Den richtigen Zeitpunkt für den Einsatz finden. Sich in das Kräftespiel einer Mannschaft hinein fühlen.

C) Kampfspiele

(z. B. Ringspiele, Raufspiele)

Beweggrund:

Erlebnis und Spannung der *Kind-gegen-Kind-Situation*. Die eigene Kraft und die des Gegners herausfinden.

Problemhorizont:

Den richtigen Zeitpunkt für den Krafteinsatz finden, Kraft einteilen, sich in das Kräftespiel einer Mannschaft hinein fühlen, Finten ins Spiel bringen, Finten des Gegners erkennen, Spiel-moral entwickeln.

D) Parteiliche Tor- und Punktespiele

(z. B. Fußball, Handball, Basketball, Volleyball)

Beweggrund:

Reiz des *Ausspielens*; Variantenreichtum im Aufbau motorischer Kommunikation. Dem Gegner zuvorkommen. (vgl. u. a. Lange & Sinning 2009)

Problemhorizont:

Spielobjekte manipulieren können. Spielzüge eröffnen und mit vollziehen können. Strategisches Handeln. Regeln absprechen, sich an Regeln halten, Regeln nutzen und verändern.

E) Darstellungs- und Rollenspiele

(z. B. Pantomime, Zirkus, Puppenspiel)

Beweggrund:

Lust am *Sich-Verwandeln* entdecken. In andere Rollen schlüpfen.

Problemhorizont:

Stimmungen, Vorstellungen und Lagen in Bewegung umsetzen und ausdrücken.
Bewegungen gestalten. Gestaltungseffekte ab- und besprechen.

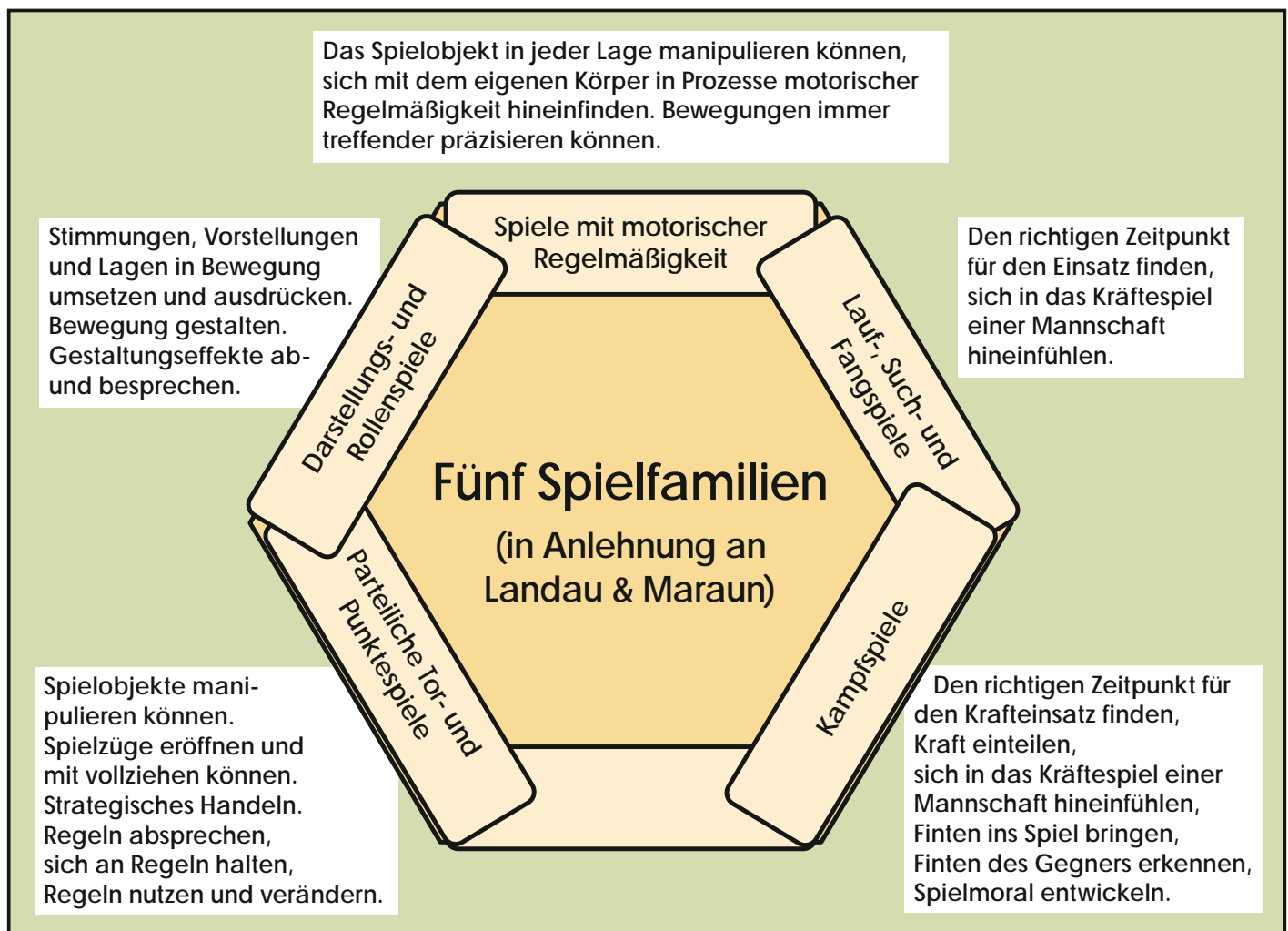


Abb. 2: Problemhorizonte der fünf Spielfamilien

Literatur

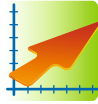
- Buytendijk, F. J. J. (1970). Das Spielerische und der Spieler. In ADL (Hrsg.), *Spiel und Wett-eifer* (S. 9–25). Schorndorf: Hofmann.
- Dietrich, K. (1980). Spielen. *Sportpädagogik*, 4 (1), S. 13–20.
- Landau, G. & Maraun H.-K. (1993). Spielen lernen – genetisch lehren. Gedanken zur Wiederbelebung der Kleinen Spiele. In R. Prohl (Hrsg.), *Facetten der Sportpädagogik* (S. 74–81). Schorndorf: Hofmann.
- Lange, H. & Sinning, S. (2009). Bewegungsspiele – Kleine Spiele. Spiele verstehen, systematisieren und erfinderisch spielen können. In H. Lange & S. Sinning (Hrsg.). *Handbuch Sportdidaktik*. (S. 340–358). Balingen: Spitta.
- Lange, H. & Sinning, S. (2012). Spielen lehren und lernen. Themenkonstitution im Bewegungs- und Sportspielunterricht. Band 4 der Schriftenreihe Forschungs- und Lehrzusammenhang Themenkonstitution. Baltmannsweiler: Schneider.
- Lange, H. & Wagner, A. (2003). Bewegung als Spiel – Bewegungsspiele. In G. Köppe & J. Schwier (Hrsg.): *Handbuch Grundschulsport*. (S. 315–333). Baltmannsweiler: Schneider.

A) Spiele mit motorischer Regelmäßigkeit

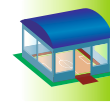
1 Bankrennen/Bankkanufahrt



1. Klasse	
2. Klasse	••
3. Klasse	•••
4. Klasse	•••



Kraft	••
Ausdauer	••
Gleichgewicht	••
Geschicklichkeit	•••
Kooperation	•••



Sporthalle	•
Sportplatz	
Gelände	
Sonstiges	



- » 2 Langbänke werden umgekehrt auf 2–3 Rollbretter gestellt.
- » Die Bänke werden parallel nebeneinander gestellt.
- » Jeder Spieler (3 Mitspieler pro Bank) erhält einen Stab (Hockeyschläger o. Ä.).
- » Die Strecke verläuft entlang einer gekennzeichneten Strecke durch die Sporthalle (Kennzeichnung durch Hütchen).



Jedes Team setzt sich auf eine Langbank und versucht so schnell wie möglich die Strecke zu bewältigen, indem es sich mit den Stäben kontrolliert vom Hallenboden abstößt und somit fortbewegt. Das Team, das zuerst das Ende der verabredeten Wegstrecke bewältigt hat, hat gewonnen.



Es ist nach mehrmaligem Üben auch möglich, in die Strecke Kurven einzubauen, um die Schwierigkeit zu erhöhen.



Es ist bei diesem Spiel wichtig, dass sich alle Teilnehmer gleichzeitig mit dem Stab abstoßen, um möglichst schnell voranzukommen. Es ist als sinnvoll zu erachten, einen Mitspieler pro Team auszuwählen, der den gemeinsamen Takt vorgibt. Eine gute Kommunikation und Kooperation ist somit unabdingbar bei der Bewältigung der Spieldurchführung



A) Spiele mit motorischer Regelmäßigkeit

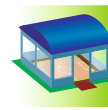
2 Berliner Mauer



1. Klasse	
2. Klasse	
3. Klasse	••
4. Klasse	•••



Kraft	•
Ausdauer	••
Gleichgewicht	•
Geschicklichkeit	••
Kooperation	••



Sporthalle	•
Sportplatz	•
Gelände	•
Sonstiges	•



- » Gymnastikball
- » Wand

- » Begrenzungsmarkierungen

Der Lehrer muss die Abgrenzungen für das Spielfeld an der Wand festlegen. Es werden Außenbegrenzungen und Begrenzungslinien nach vorne und hinten benötigt (Kennzeichnung z. B. durch Hütchen). Zwei ausgeglichene Mannschaften werden gebildet. Die Mannschaften legen dann selbstständig eine Reihenfolge fest, nach der geworfen bzw. gefangen wird. Diese Reihenfolge wird das gesamte Spiel über beibehalten.



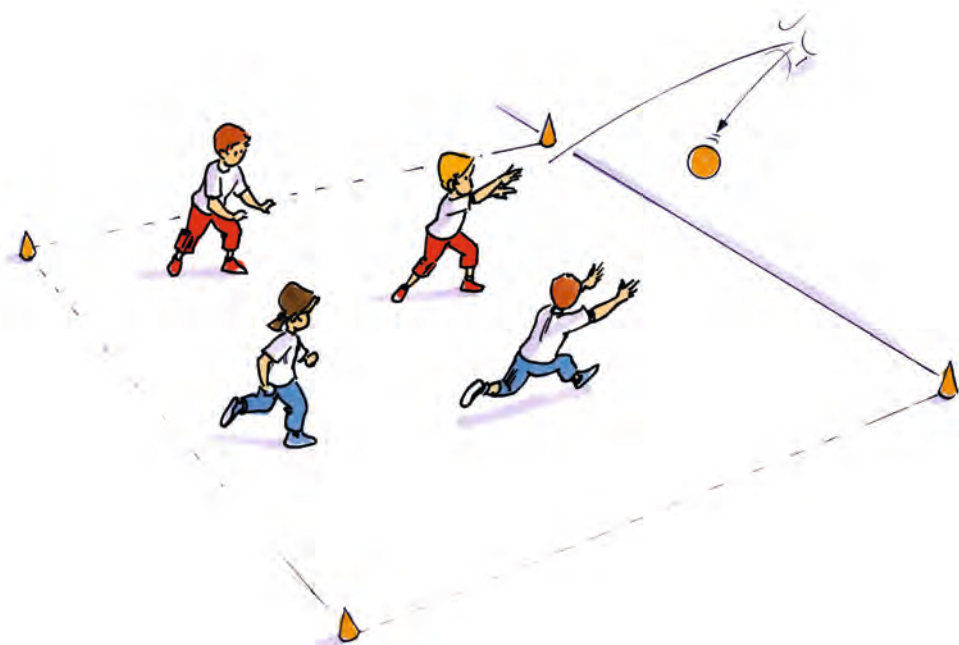
Die Mannschaften stellen sich in dem vom Lehrer abgesteckten Bereich auf. Der erste Spieler der Mannschaft 1 wirft den Ball gegen die Mauer/Wand. Spieler Nummer 1 von der gegnerischen Mannschaft probiert den Ball zu fangen, bevor dieser den Boden berührt. Fängt ein Spieler den Ball nicht rechtzeitig, scheidet dieser aus. Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist.



Als Variation kann man auch einen Bereich an der Mauer/Wand markieren, in den der Ball geworfen werden muss. Außerdem können die Mannschaftsgröße und das Spielfeld variiert werden. Erschwerte Bedingungen, wie zum Beispiel nur mit der linken bzw. rechten Hand werfen zu dürfen, sind auch denkbar.



Bei häufiger auftretenden Streitigkeiten kann über die Installation eines Schiedsrichters nachgedacht werden. Um Verletzungen zu vermeiden, sollte ein adäquater, nicht zu harter Ball für dieses Spiel benutzt werden.

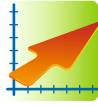


A) Spiele mit motorischer Regelmäßigkeit

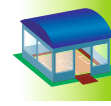
3 Fuchsschwanz



1. Klasse	•
2. Klasse	•••
3. Klasse	•••
4. Klasse	•••



Kraft	•
Schnelligkeit	••
Ausdauer	•••
Gleichgewicht	
Geschicklichkeit	••
Kooperation	•



Sporthalle	•
Sportplatz	•
Gelände	•
Sonstiges	



» Seil

» Sandsäckchen

Das Sandsäckchen wird an das eine Ende des Seils geknotet. Hat man kein Sandsäckchen zur Verfügung, genügt es auch, einen dicken Knoten in ein Ende des Seils zu kneten.



Ein Kind steht in der Mitte eines gedachten Kreises, in dem sich die anderen Spielteilnehmer anordnen. Dieses Kind hält das Seil am freien Ende fest. Es dreht sich um sich selbst, sodass das Seil im Kreis um es herum schwingt. Das Säckchen sollte dabei über den Boden schleifen.

Immer wenn das Seil nun an den Kinder vorbeischwingt, müssen diese versuchen darüber zu hüpfen. Bleibt ein Kind am Seil hängen, löst es den „Seilschwinger“ ab.



Mit der Zeit kann das Seil etwas höher geschwungen werden, sodass das Säckchen vom Boden abhebt, und die umstehenden Kinder höher springen müssen.



A) Spiele mit motorischer Regelmäßigkeit

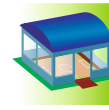
4 Marionettentanz



1. Klasse	
2. Klasse	
3. Klasse	••
4. Klasse	•••



Kraft	
Schnelligkeit	•
Ausdauer	•
Gleichgewicht	•
Geschicklichkeit	••
Kooperation	•••



Sporthalle	•
Sportplatz	•
Gelände	•
Sonstiges	



- » Alle Mitspieler bilden einen Sitzkreis. Hierbei sind alle Mitspieler die Marionetten.
- » Zwei Marionettenspieler werden bestimmt, die sich außerhalb des Kreises befinden.
- » Es wird Musik benötigt.



Der Start des Spiels wird gekennzeichnet durch das Starten der Musik. Nun laufen die Marionettenspieler von einem Spieler zum nächsten und bringen ein Körperteil im Takt der Musik in Bewegung. Die Marionetten müssen diese Bewegung weiter ausführen. Wenn alle Marionetten eine Bewegung ausführen, geht es in die nächste Runde: Die Marionettenspieler gehen ein zweites Mal herum und suchen sich ein anderes Körperteil aus, das weiter bewegt werden muss.

So geht es immer weiter. Mit jeder Runde wird ein weiteres Körperteil der Marionetten im Takt der Musik in Bewegung versetzt.

Das Spielende ist dann erreicht, wenn keine weiteren Körperteile mehr bewegt werden können.



Eine mögliche Variation ist hier das Verändern der Ausgangsposition: Anstatt sich in einen Kreis zu setzen, könnten sich die Marionetten auch in einen Kreis stellen.

Eine weitere Möglichkeit ist das Verändern der Hintergrundmusik, sodass der Takt entsprechend schneller oder langsamer wird, womit die Bewegungen in einem anderen Tempo ausgeführt werden müssen.



Zu beachten ist bei diesem Spiel, dass man am besten mit einer etwas langsameren Musik beginnt, damit sich die Kinder an den Ablauf gewöhnen und leichter in den Takt hineinfinden können. Im Laufe des Spiels kann man dann die Schnelligkeit der Musik variieren. So wird auch gewährleistet, dass die Kinder am Anfang alle die Möglichkeit haben, den Takt zu halten.

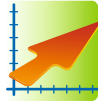


A) Spiele mit motorischer Regelmäßigkeit

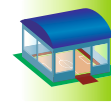
5 Reifenwettkampf



1. Klasse	
2. Klasse	
3. Klasse	•••
4. Klasse	•••



Kraft	•
Schnelligkeit	••
Ausdauer	••
Gleichgewicht	••
Geschicklichkeit	•••
Kooperation	•



Sporthalle	•
Sportplatz	•
Gelände	
Sonstiges	



- » 2 Teams werden gebildet.
- » Jeder Mitspieler hat einen Hula-Hoop-Reifen.



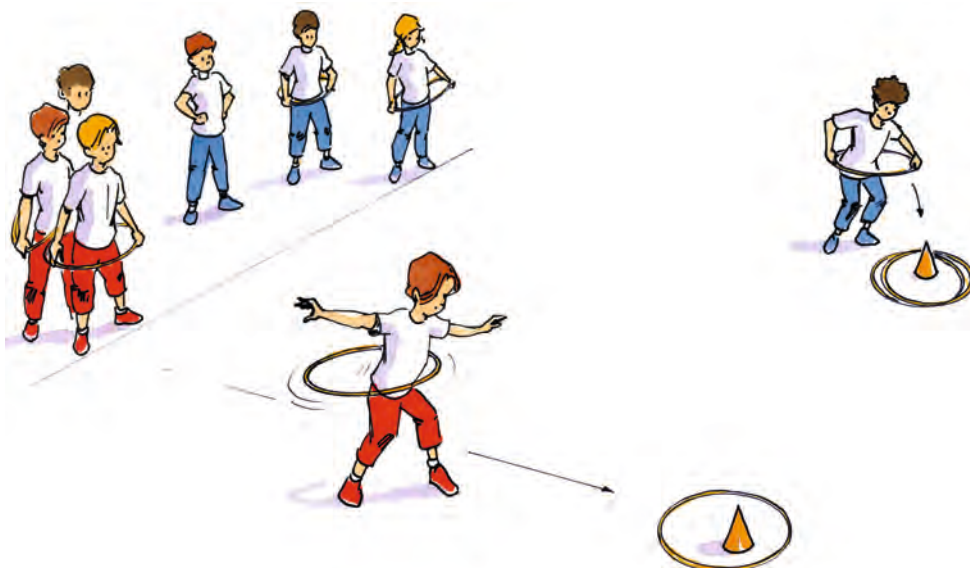
Beide Teams stehen hinter einer Linie jeweils in einer Reihe hintereinander. Ca. 5 m von der Startlinie entfernt wird ein Hütchen aufgestellt (gleiche Entfernung für beide Teams). Der Erste im Team beginnt und muss den Hula-Hoop-Reifen um seinen Körper schwingen lassen, bis er das Hütchen erreicht hat. Sobald er am Hütchen angekommen ist, darf er den Reifen um das Hütchen legen und der nächste Spieler startet. Gewinner ist das Team, das zuerst alle Reifen erfolgreich zum Zielhütchen transportiert hat.

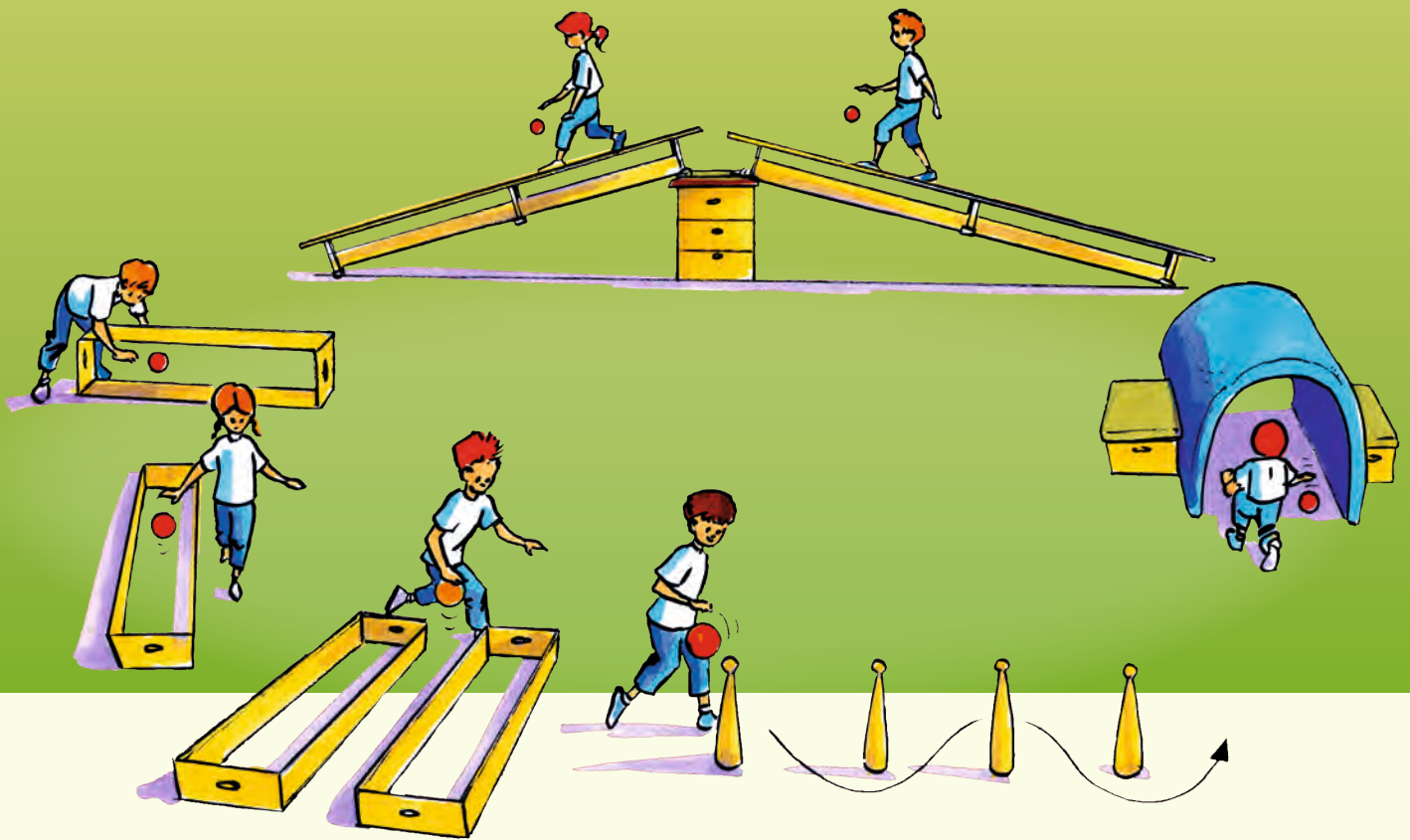


Die Anzahl der bereitgestellten Reifen pro Gruppe kann erhöht werden. Somit kann zum einen die Rundenanzahl erhöht werden. Zum anderen kann damit (für die Mitspieler, die dies bewältigen können) die Möglichkeit eröffnet werden, mehrere Hula-Hoop-Reifen gleichzeitig zu transportieren.



Wichtig ist, dass wirklich nur dann gelaufen werden darf, während der Hula-Hoop-Reifen auch richtig geschwungen wird. Die Voraussetzung zur Durchführung des Spiels ist somit die Sicherheit beim Hula-Hoop-Schwingen bei allen Teilnehmern. Lässt ein Mitspieler einen Reifen fallen, muss er wieder am Start beginnen.





Kleine Spiele machen Kindern nicht nur Spaß, sondern sind auch eine wichtige Bereicherung des erziehenden Sportunterrichts. Diese Sammlung attraktiver Bewegungsspiele ist von den Autoren speziell für den Einsatz an Grundschulen entwickelt worden und stellt eine hervorragende Ergänzung zu den lehrplanorientierten Lehr- und Arbeitsbüchern dar. Der differenzierte und pädagogisch strukturierte Spielefundus ist nach folgenden spieldidaktischen Kategorien gegliedert:

- Spiele mit motorischer Regelmäßigkeit
- Lauf-, Such- und Fangspiele
- Kampfspiele
- Parteiliche Tor- und Punktespiele
- Darstellungs- und Rollenspiele

Neben den vielen spannenden Spielvorschlägen selbst wird auch die Systematik der Bewegungsspiele, die sich jeweils am zentralen Spielmotiv ausrichtet, anschaulich dargestellt und gleichzeitig mit hilfreichen Vorschlägen für die Unterrichtsplanung und -gestaltung unterlegt. Alle Spiele sind in der Praxis erprobt und können deshalb von Lehrerinnen und Lehrern unmittelbar im Schulsport eingesetzt werden.

Dr. Harald Lange ist Professor für Sportwissenschaft an der Universität Würzburg. Er ist zudem Dozent für Sportpädagogik an der Trainerakademie des DOSB in Köln und Autor zahlreicher fachdidaktischer Aufsätze.

Esther Klenk ist Lehrerin an einer Grundschule. Die Diplom-Pädagogin arbeitete zudem einige Zeit als Lehrbeauftragte im Fach Sport mit dem Schwerpunkt „Kleine Spiele-Bewegungsspiele“ an der Universität Würzburg.

ISBN: 978-3-7853-2009-9

Best.-Nr.: 343-02009

www.limpert.de

