

Spiele zur „Hallenerkundung“

Am Anfang des Unterrichts ist manchen Kindern die Halle vielleicht fremd, weil sie noch nie in dieser Sporthalle waren. Versteckte Gefahren werden nicht erkannt, Größenzuordnungen und die Raumorientierung fallen gerade jüngeren Kindern schwer. Wenn Kinder die Halle noch nicht kennen, oder nach den Sommerferien das erste Mal wieder in die Halle kommen, bietet es sich an, Spiele zu spielen, die der Hallenerkundung dienen und zugleich den TN einen freudvollen Start in den Unterricht ermöglichen. Spiele zur Hallenerkundung können aber auch im-

mer wieder dazu beitragen, dass sich gerade jüngere TN vergewissern können, wo sie sind und wie es in der Halle ist. Auf Besonderheiten und mögliche Gefahren kann so ebenso spielerisch aufmerksam gemacht werden wie zum Beispiel auf Markierungen oder besondere Einrichtungen, die im Hauptteil der Stunde genutzt werden. Typische Spiele zur Hallenerkundung sind das sehr bekannte „Feuer-Wasser-Blitz“, Linienspiele oder auch „Fotograf und Kamera“ im zweiten Teil des Buches.

Feuer-Wasser-Blitz

Spielort: Halle, ggf. Sportplatz oder Pausenhof

Material: ggf. Musik, Bänke

Spielidee und Grundregeln:

Dieses bekannte Spiel eignet sich insbesondere bei jüngeren TN für den Stundenbeginn. Hier wird spielerisch die Halle erkundet und „erobert“. Zur Musik laufen die TN durch die Halle. Stoppt die Musik nennt der Spielleiter oder ein TN ein Signal, woraufhin alle TN sich schnellstmöglich in Sicherheit bringen. Typische Signale sind:

Feuer: Alle TN rennen in die Ecken der Halle.

Wasser: Alle TN retten sich vor dem (Hoch-)Wasser, in dem sie auf etwas steigen oder klettern (Bänke, Sprossenwand usw.)

Blitz: Alle TN legen sich schnell auf den Boden.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Oft wird das Spiel als Ausscheidungsspiel gespielt: Wer als letzter das Ziel erreicht, scheidet aus oder muss eine Runde aussetzen. Aus meiner Sicht spielen Kinder dieses Spiel auch ohne solche Regeln sehr gerne.

Variationen:

Weitere Signale können das Spiel ergänzen. Diese sollten gegebenenfalls von den TN erfunden werden, z.B. Sonne: Alle TN laufen zum Weichboden und legen sich darauf um ein Sonnenbad zu nehmen.

Berühre etwas ...!

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Alle TN versammeln sich im Mittelkreis und müssen die Kreislinie oder eine zentrale Fläche bzw. ein zentrales Gerät berühren. Von dieser Grundstellung aus werden insbesondere jüngere TN ausgeschiedt, um schnellst möglich etwas Besonderes zu berühren und dann schnell wieder zurück zu kommen. So kann spielerisch, vor allem in den ersten Stunden, eine Halle oder ein anderer Raum erkundet werden. Mögliche Aufgaben sind:

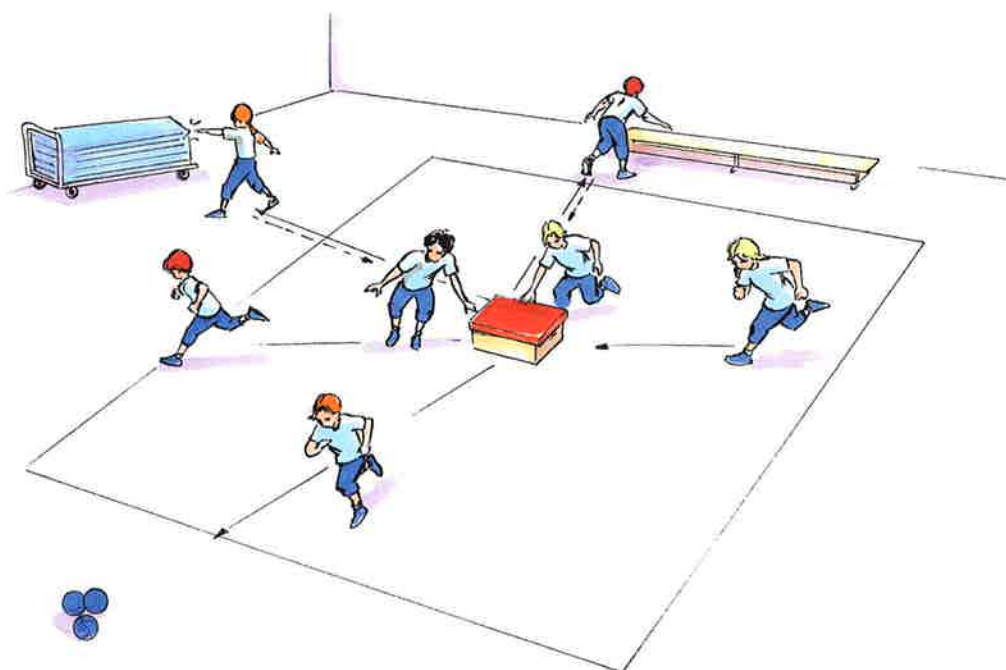
- Berühre etwas Hartes / Weiches!
- Berühre etwas Blaues / Gelbes / Rotes usw.!
- Berühre etwas Rundes / Eckiges usw.!
- Berühre etwas Großes / Kleines / Langes / Kurzes usw.!
- Berühre etwas Kaltes / Warmes usw.!
- Berühre etwas aus Holz / Eisen / Plastik usw.!
- Berühre erst etwas aus Holz und dann etwas aus Eisen!

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Es gilt die Ideen der TN aufzugreifen. Zudem können im Spiel sehr gut Hinweise zu möglichen Gefahren in der Halle erfolgen. Beispiel: „Alle haben gerade die Heizung berührt. Achtung, diese steht in der Halle. Bei Spielen müsst ihr besonders gut aufpassen, dass ihr euch nicht daran verletzt.“

Variationen:

aus einer Bewegung heraus (z.B. alle krabbeln, hüpfen, rennen und müssen auf ein Signal (Pfeiff, Klatsch) hin etwas berühren)
mit Musikstopp (alle TN tanzen, laufen und erfahren ihre Aufgabe beim Musikstopp)



Pacman / Linienläufe / Spiele auf Linien

Spielort: Halle, ggf. Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Linien dienen in vielen Spielen der Orientierung. Jüngere TN müssen diese aber erst kennen lernen. Hierzu eignen sich viele Spiele, die so variiert werden, dass sie ausschließlich auf den Linien stattfinden. Für andere TN stellen Spiele auf Linien eine besondere Herausforderung dar, weil sie präziser laufen oder dribbeln müssen und taktischer spielen können. Einige Beispiele werden im Folgenden kurz skizziert:

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Die TN müssen sowohl auf die Linien als auch auf die anderen TN achten. Das fällt insbesondere jüngeren TN noch schwer, weshalb zunächst langsame Variationen gespielt werden sollten.

Variationen:

Linienlauf mit Begrüßung

Alle TN laufen oder gehen auf den Linien. Begegnen sich 2 TN begrüßen diese sich (z.B. mit Handschlag, Nasenreiben, auf Englisch usw.) und laufen in die andere Richtung wieder davon.

Balltausch

Diese Variante wird wie Linienlauf mit Begrüßung gespielt. Nur werden jetzt unterschiedliche Bälle am Fuß oder mit der Hand auf den Linien gedribbelt. Bei einer Begegnung werden die Bälle getauscht oder kurz zugespielt.

Pacman / Fangspiele auf Linien

Fangspiele können gerade zu Beginn einer Stunde sehr gut auf Linien gespielt werden, weil die Linien die sehr dynamischen Bewegungen des Fangspiels reduzieren. Bei Pacman gibt es mehrere Fänger, die die anderen TN fangen wollen. Die Fänger vermehren sich oder geben das Fangrecht weiter.

Spinnennetz

Interessant ist auch die folgende Fangspielvariante. Die Linien stellen ein Spinnennetz dar, auf dem alle laufen können. Die große Spinne versucht alle zu fangen, Gefangene werden zu kleinen Spinnen, die die große Spinne unterstützen, indem sie tatsächlich wie eine Spinne laufen müssen. Die kleinen Spinnen grabeln zwar langsam im Spinnengang, können aber sehr geschickt Laufwege blockieren und so die freien Läufer einkreisen.

