

## Spiele zum Unterrichtsbeginn „ohne Spielleiter“

Manche Spiele zum Unterrichtsbeginn können auch ohne Spielleiter gespielt werden. Selbstverständlich muss dieser noch die Aufsicht führen. Wenn aber Schülerinnen und Schüler oder andere Teilnehmer aufgrund der einfachen Spielstruktur das Spiel selbst regeln können, gewinnt der Übungsleiter oder der Lehrende in der Schule Freiräume für andere Aufgaben. Zum Beispiel können Geräte bereitgestellt, Absprachen mit anderen TN getroffen oder andere Vorbereitungen

durchgeführt werden. Als sinnvoll erweist es sich, wenn solche Unterrichtsanfänge routiniert, bzw. ritualisiert verlaufen. Das heißt, über einen längeren Zeitraum beginnt jede Stunde stets mit dem gleichen Spiel. Jeder TN weiß dies und weiß auch, ohne Hinweise durch den Lehrenden, was passiert, was erlaubt ist und was nicht. Die TN werden im Idealfall dann in die Halle kommen und mit ihrem Spiel beginnen, ohne dass es viel Zutun des Lehrenden bedarf.

### Du bist!

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** Eine Markierung für den Fänger, die schnell weiter gegeben werden kann, z.B. ein Stofftier

#### **Idee und Grundregeln:**

Dieses einfachste aller Fangspiele kann auch schon von Kindergartenkindern meist alleine gespielt werden. Bei einer normalen Gruppenstärke von 10 bis 30 TN sind zwei bis vier Fänger sinnvoll. Die Fänger versuchen jemanden anderen anzutippen und geben damit die Rolle weiter. Damit der neue Fänger von allen erkannt werden kann, rufen dabei laut „Du bist!“ und geben das Stofftier oder eine andere Markierung an den Gefangenen weiter.

#### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Das Spiel kommt fast ohne Regeln aus. Es sollte jedoch gelten, dass der neue Fänger nicht den alten sofort wieder abschlagen darf, da diese zwei sich ggf. nur jagen und die anderen eher zuschauen. Es sollten mindestens immer zwei Fänger bestimmt werden, da langsame Fänger alleine oft keine Chance haben und das Spiel dann langweilig wird bzw. Hänseleien entstehen können.

#### **Variationen:**

## Roter Blitz

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** kein

### **Spielidee und Grundregeln:**

Dieses Spiel ist dem alt bekannten „Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?“ sehr ähnlich. Entweder rufen die TN „Wer hat Angst vorm Roten Blitz?“ und das bekannte Frage-Antwort-Vorspiel beginnt oder der Fänger ruft einfach „Roter Blitz!“ und schon geht es los.

### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Dieses Spiel eignet sich sehr für einen selbstständigen Beginn durch die TN selbst. Sind die ersten 6 bis 10 Kinder in der Sporthalle, wird der Rote Blitz bestimmt und schon kann es losgehen. Andere Kinder, die später kommen, spielen einfach mit, indem sie in das laufende Spiel einsteigen.

### **Variationen:**

Der Rote Blitz kann einfach vom Sportlehrer/Übungsleiter bestimmt werden, aus einer Liste entnommen werden oder Roter Blitz wird, wer sich als Erstes fertig umgezogen hatte.

### **Besondere Einsatzbereiche/Ziele/Schwerpunkte:**

Dieses Spiel ist zum selbstständigen Aufwärmen durch die TN sehr gut geeignet. Die TN regeln ihr Spiel weitgehend eigenständig. Der Lehrende/Übungsleiter sollte die Aufsicht führen, kann aber zugleich Unterrichtsvorbereitungen treffen, wie Geräte aufbauen, Schülergespräche führen usw.

## Hundehütte (Zitronenmännchen)

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** kein

### **Spielidee und Grundregeln:**

Je nach Größe der Lerngruppe werden 2 bis 4 Fänger ausgewählt. Alle anderen Kinder können gefangen werden, indem sie vom Fänger an der Schulter berührt werden. Wer gefangen wurde, muss sich mit gespreizten Beinen hinstellen und die Arme nach oben halten. Ein Gefangener kann befreit werden, indem ein anderes Kind durch die Beine rutscht oder krabbelt. Jeder noch freie TN kann die Rolle des Befreiers einnehmen.

### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Wenn die Fänger von Zeit zu Zeit gewechselt werden, können Kinder schon im Kindergartenalter dieses Spiel alleine spielen. Bewährt hat sich zum Beispiel ein „Zeitwächter“, der ausgestattet mit einer großen Uhr nach dem Ablauf von 1 oder 2 Minuten „Spielstopp!“ ruft. Dann bestimmen die Zitronenmännchen schnell neue Fänger und es geht weiter.

### **Variationen:**

Variation: Die Schüler müssen eine Bank oder eine „Brücke“ (zum Beispiel um Körperspannung aufzubauen) etc. machen. Zum Befreien muss ein anderer Schüler unter der Brücke durchrutschen.

## Mustang / Tippfinger

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** Isolierschlauch aus Schaumstoff, aufblasbare große Plastikfinger (meist Fanartikel)

### **Spielidee und Grundregeln:**

Eine Gruppe von Rangern (3 bis 5 Fänger) versucht mittels ihrer Lassos (Isolierschläuche) die wilden Mustangs (TN) einzufangen. Durch geschickte Sprünge können sich die Mustangs aber auch gegenseitig wieder befreien.

### **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Die Ranger versuchen mit ihren Lassos die Mustangs zu berühren. Gefangene Mustangs sind sofort betäubt und legen sich auf den Boden. Sie können wieder befreit werden, indem ein anderer Mustang über diese springt.

Wichtig: Die Ranger dürfen nicht den Kopf treffen. Das Überspringen sollte von allen TN gekannt werden.

### **Variationen:**

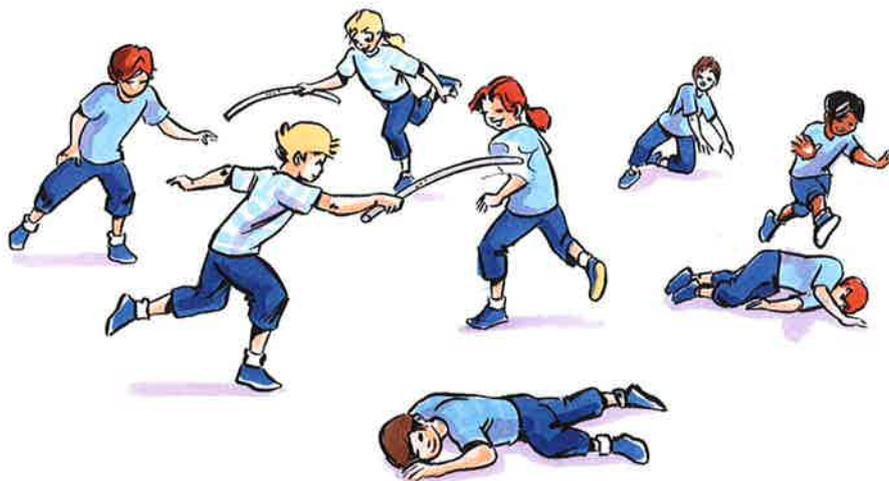
- Ein Mustang muss 3-mal übersprungen werden, damit er befreit ist – gegebenenfalls muss dies von unterschiedlichen Artgenossen geschehen.
- Die Mustangs müssen zu Zweit mit Handfassung befreien.

### **Tippfinger**

Die Fänger erhalten einen großen Tippfinger mit dem sie die TN fangen. Dies ist eine gute Kennzeichnung und die TN sind hierdurch oft sehr motiviert. Die Befreiung erfolgt, indem sich Abgeschlagene im Liegestütz positionieren und ein anderer TN hindurch kriecht.

### **Besondere Einsatzbereiche/Ziele/ Schwerpunkte:**

Zu Beginn der Stunde liegen die Isolierschläuche oder die Tippfinger aus. Wer als erstes umgezogen ist, darf sich einen nehmen und ist zunächst Fänger. Nachfolgende TN spielen einfach mit.



# Paarfangen / Kettenfangen

**Spielort:** Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

**Material:** kein

## **Spielidee und Grundregeln:**

1 TN oder 1 Pärchen (2 TN Hand in Hand) beginnen die übrigen TN zu fangen. Haben sie einen weiteren TN gefangen, fangen sie zu dritt Hand in Hand ein weiteres Kind. Sobald der 4. TN gefangen ist, teilt sich die Gruppe in 2 Paare, die dann beide solange Kinder fangen, bis sie wieder zu 4. sind. Das Spiel dauert so lange bis alle TN gefangen sind.

## **Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:**

Der erste Fänger sollte relativ leistungsstark sein, damit er die anderen fangen kann.

## **Variationen:**

Die Gruppe teilt sich bei 4 TN nicht mehr, sondern bleibt zusammen, sodass eine immer längere Kette entsteht.