

Eigentlich sollten alle Spiele am Stundenende einen freudvollen Abschluss sicherstellen, damit die Stunde zu einem guten Ende kommt. Es gibt aber Spiele, in denen dies etwas mehr im Vordergrund steht als in anderen Spielformen. Die nachfolgenden Spiele erzeugen vor allem Freude, Spaß, Gelächter und sor-

gen so für einen zufriedenstellenden Abschluss der Stunde. Sie sind folglich besonders geeignet, die TN für eine gute Mitarbeit zu belohnen oder sie mit der Stunde zu versöhnen, beispielsweise wenn Konflikte auftraten oder Sieg und Niederlage noch verdaut werden müssen.

Krokodile im Sumpf

Spielort: Halle, großer Raum

Material: Fallschirm

Spielidee und Grundregeln:

Alle TN sitzen im Innenstirnkreis und halten einen Fallschirm, den sie leicht bewegen. Der Fallschirm ist ein Sumpf. Die Beine befinden sich im Sumpf (Langsitz mit den Füßen unter dem Fallschirm). Im Sumpf (unter dem Fallschirm) kriechen ein oder auch zwei Krokodile. Diese „fressen“ die Sitzenden auf, indem sie die TN an beiden Füßen fassen und unter den Fallschirm ziehen. Mehr Spaß macht das Spiel, wenn die TN in dem Moment in dem sie vom Krokodil „gefressen“ werden laut aufschreien.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

- „Gefressene“ TN werden auch zu Krokodilen bis jeder gefressen wurde. Das Spiel endet auf diese Weise nach ca. 2 bis 3 Minuten, da alle Beteiligten Krokodile sind und sich unter dem Fallschirm befinden.
- Wenn ein Krokodil einen TN gefressen hat, tauschen beide die Rollen. Damit jeder TN an die Reihe kommt, empfiehlt es sich, dass sich diejenigen, die bereits ein Krokodil waren, im Schneidersitz statt im Langsitz hinsetzen. So können sie nicht mehr gefressen werden.



Rübenziehen (Zahnarzt, Sternenbrecher)

Spielort: Halle, ggf. Klassenraum

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

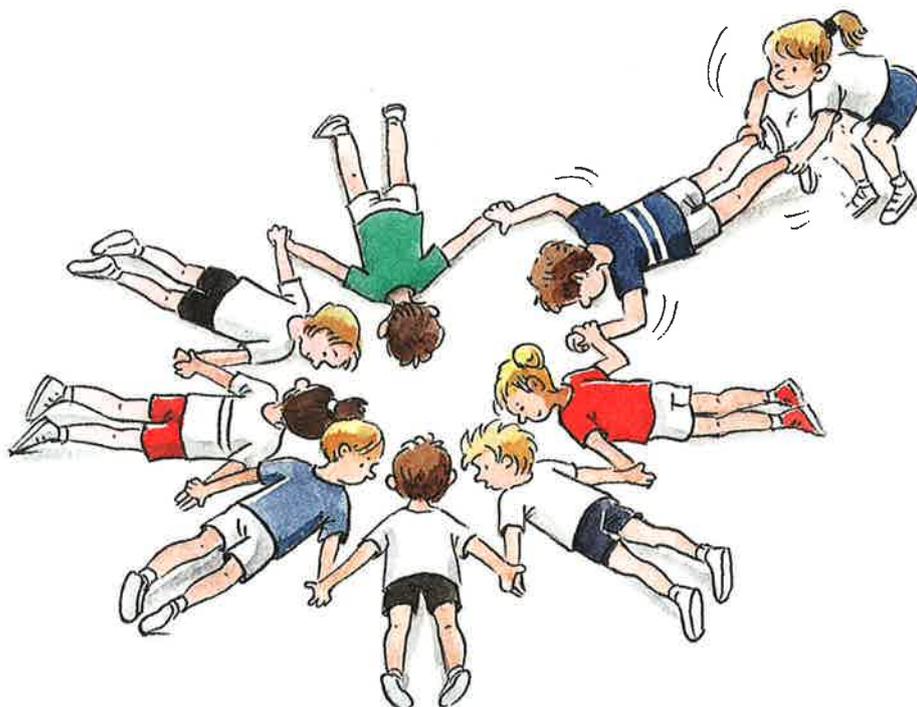
Die TN legen sich auf den Bauch in einen Kreis und halten sich an den Händen fest (sich mit den Ellenbogen einhaken sollte nicht erlaubt sein). Die Füße/Beine der „Rüben“ zeigen nach außen. Ein oder zwei TN oder auch die Lehrperson gehen herum und versuchen einzelne Kinder aus diesem Kreis, wie ein Bauer die Möhren, heraus zu ziehen. Wer herausgezogen wurde, kann nun mithelfen andere TN heraus zu ziehen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Achtung: Sowohl das Ziehen als auch das Gezogen werden birgt Gefahren. Die Ziehenden sollten mit geradem Rücken ziehen, um hohe Belastungen der Wirbelsäule zu vermeiden. Zugleich dürfen die Füße der anderen nicht über Kniehöhe angehoben werden, damit die Gefahr der unphysiologischen Belastung durch starke Hohlrückenstellung bei den Liegenden ausgeschlossen wird. Auch sollte immer an beiden Beinen gezogen werden, um einseitige Belastungen zu vermeiden.

Variationen:

- a) Haben nach 2 Minuten der Bauer und seine Helfer alle Möhren gezogen, haben diese gewonnen. Ist dies nicht gelungen, sind die Möhren die Gewinner.
- b) Wer aus dem Kreis gezogen wurde, darf sich schon umziehen gehen. Für diese Variante empfehlen sich mehrere Bauern.



Fuchs-Gans-Brennnessel

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Dieses Spiel ist eine lustige, weil unbekanntere Variante des im ersten Teil beschriebenen Schnick-Schnack-Schnuck-Fangens. Auch hier sind wieder 3 Zeichen möglich, allerdings sind diese größer, besser zu erkennen, lustiger und leichter zu verstehen.

- Als Fuchs werden die Hände hinter den Kopf, wie die großen Ohren eines Fuchses, gehalten.
- Als Gans werden die Hände, wie der Schnabel einer Gans, vor den Mund gehalten.
- Und als Brennnessel hält man die Hände neben das Becken und bewegt diese zitternd hin und her.

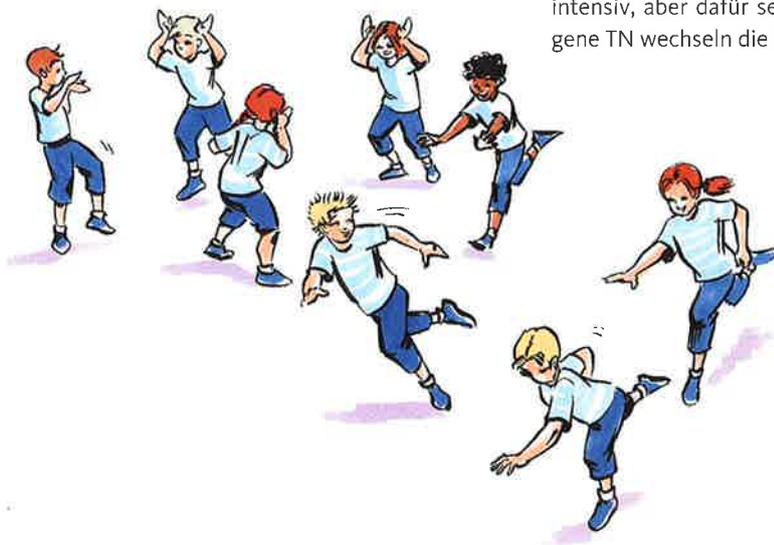
Der Fuchs fängt die Gans, die Gans fängt die Brennnessel und die Brennnessel fängt den Fuchs.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Grundsätzlich ist es sicherer, wenn der Spielleiter für alle das Kommando gibt. Im Sinne einer Erziehung zur Selbstständigkeit und um die Intensität zu steigern, können und sollten sich die Spielpartner jedoch selbst ein Startsignal wie „Eins-Zwei-Drei!“ geben, bei dem dann das Zeichen gezeigt wird. Die Laufwege der Spielpartner müssen jedoch genau festgelegt werden, damit sich die Spielenden nicht gegenseitig umrennen. Es empfiehlt sich, dass sich die TN der Gruppe in einer Gassenform aufstellen. Die Läufer dürfen nur gerade weglaufen und müssen in ihrer Bahn auch wieder zurückgehen. Eine hohe Unfallgefahr besteht, wenn sich die TN hieran nicht halten. Dann kann es passieren, dass gerade startende Schüler die Zurückkommenden umrennen.

Variationen:

Statt einzelnen Paaren spielen Kleingruppen oder sogar die gesamte Gruppe gemeinsam. Hierbei einigen sich die beiden Teilgruppen im Geheimen auf ein Zeichen. Jede Gruppe muss jetzt auf Kommando des Spielleiters ihr Zeichen (Fuchs, Gans oder Brennnessel) zeigen. Dieses Spiel eignet sich für das Ende einer Sportstunde, weil es wenig bewegungsintensiv, aber dafür sehr kommunikativ ist. Gefangene TN wechseln die Mannschaft.



Pantomimenlauf

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: Altersgemäße leichte Begriffe für ein Pantomimenspiel

Spielidee und Grundregeln:

Die Lerngruppe wird in zwei bis vier Mannschaften aufgeteilt. Alle TN einer Mannschaft bis auf 2 Pantomimen laufen einmal durch die Halle (Runden) oder um einen Pylonen. Kommen die Läufer wieder beim Ausgangspunkt an, beginnen die Pantomimen mit der Darstellung des Begriffes. Sie konnten die Zeit zuvor nutzen, um zu überlegen, wie der Begriff dargestellt werden könnte. Wird der Begriff richtig erraten, laufen wieder alle los und zwei andere Spieler sind die neuen Pantomimen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Es laufen jeweils alle TN um die Intensität zu erhöhen. Zudem ist es von Vorteil bei Kindern und Jugendlichen stets zwei Pantomimen zu bestimmen. Hierdurch ist der Druck auf die Darsteller nicht zu groß.

Die Gruppen können die gleichen Begriffe raten. Diese sollten aber in unterschiedlicher Reihenfolge gespielt werden.

Variationen:

Die Staffel kann beendet sein, wenn jeder der TN ein oder zwei Mal einen Begriff dargestellt hat. Oder jede Gruppe bekommt eine gleiche Anzahl von Begriffen, die frei von TN der Gruppe dargestellt werden kann. Hierbei sollte aber die Regel gelten, dass kein TN zwei Mal hinter einander Begriffe vorspielen darf.

Vampire in der Nacht

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Mit einer kurzen Geschichte leitet der Spielleiter das Spiel ein, dann schlägt die Turmuhr 12 Uhr und die Stunde der Vampire beginnt. Alle TN gehen langsam mit geschlossenen Augen durch den Raum. Der Spielleiter bestimmt leise einen TN zum Vampir und jetzt beginnt die Nacht der Vampire. Treffen die TN aufeinander, schreien sie immer sehr laut: Die Menschen kreischen ängstlich aber laut vor Schreck – die Vampire brüllen gruselig und blutrünstig. Auf diese Weise können sich alle TN immer mit geschlossenen Augen erkennen, gleichgültig ob sie Mensch oder Vampir sind. Wichtig ist:

- Trifft ein Mensch auf einen Menschen, passiert nichts, beide bleiben Menschen.

- Trifft ein Mensch auf einen Vampir, wird auch der Mensch zum Vampir.
- Treffen zwei Vampire aufeinander, werden beide wieder zu Menschen.

Wenn die Turmuhr wieder schlägt endet die Nacht und alle Vampire werden durch die Sonne wieder in Menschen zurückverwandelt.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

In der Regel gehen die TN stets dorthin, wo es am lautesten ist, sodass kaum Gefahren für die TN bestehen. Manchmal wandern aber einige TN orientierungslos durch die Halle. Hier muss der Spielleiter aufpassen, diese vor Gefahren schützen und sie vorsichtig wieder in das Spielgeschehen leiten.

Variationen:

Mattenrutschen

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: ein ggf. zwei rutschige Weichböden

Spielidee und Grundregeln:

Ein Weichboden wird in der Mitte der Halle auf seine rutschige Seite gelegt. Die Lerngruppe wird in 2 Mannschaften geteilt. Durch gezielte Bauch- oder Sitzsprünge auf den Weichboden rutscht dieser, was den TN häufig viel Freude bereitet. Ein, zwei oder drei TN können dabei gleichzeitig anlaufen und springen. Die Gruppen wechseln sich ab, sodass der Weichboden zwischen den Mannschaften hin und her rutscht. Aus dieser Grundform kann leicht ein Wettkampf entstehen, bei dem die gegnerischen Parteien versuchen den Weichboden über eine Markierung im Feld der anderen Partei rutschen zu lassen.

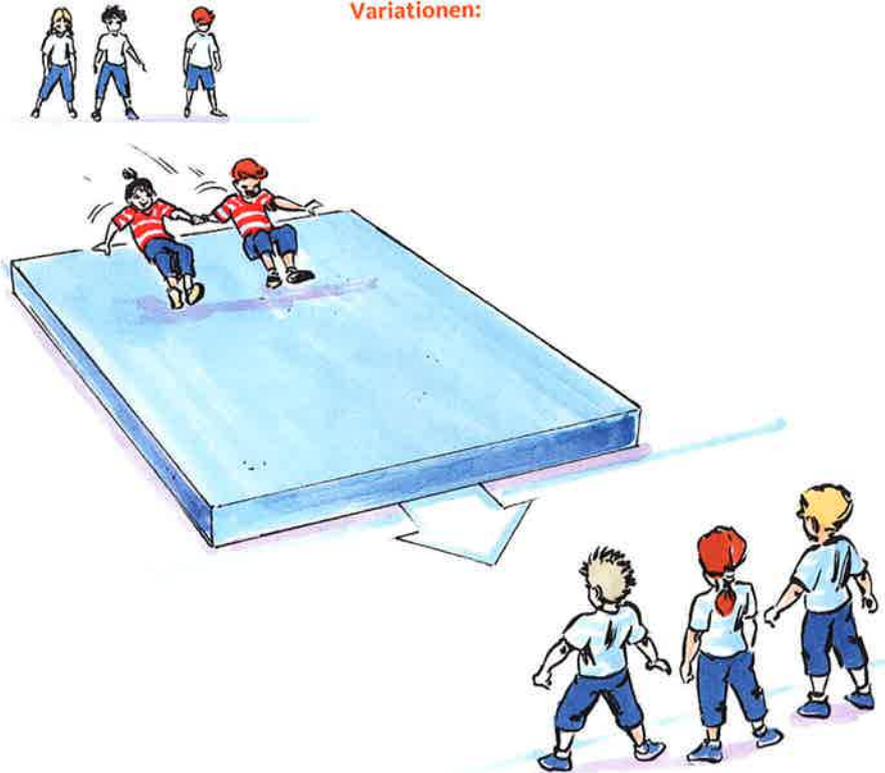
Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Sollte der Weichboden nicht richtig ins Rutschen kommen, können ein oder zwei Rollbretter die Rutschfähigkeit vergrößern. Achtung, der Weichboden sollte nicht rollen, sondern nach wie vor rutschen.

Wenn mehrere TN zugleich anlaufen, sollten diese in der Lage sein, gleichzeitig auf den Weichboden zu springen. Dies muss geübt werden, da ansonsten Verletzungen entstehen können, wenn ein TN später als die anderen springt und dadurch auf dem Hallenboden landet. Es kann hilfreich sein, wenn sich alle Springenden an den Händen halten und laufen, so hat die Gruppe ein Tempo. Meist kommen die Kinder aber selbst auf diese Idee und handeln aus dem Spiel heraus so kooperativ.

Der Spielleiter muss darauf bedacht sein, dass nicht von beiden Seiten gleichzeitig die TN aus Übermut anlaufen und springen.

Variationen:



hö-
Ju-
en.
zu

en.
lge

TN
der
3e-
er-
ass
ie-

im
e-
e-
er
r-

Toaster

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Alle TN stehen im Kreis. Ein TN steht in der Mitte und zeigt auf einen TN im Kreis. Nun muss dieser und seine beiden Nachbarn stets zu dritt jeweils das Bild darstellen, welches ihnen vom TN in der Mitte zugerufen wird. Macht dabei jemand einen Fehler, muss dieser in die Mitte.

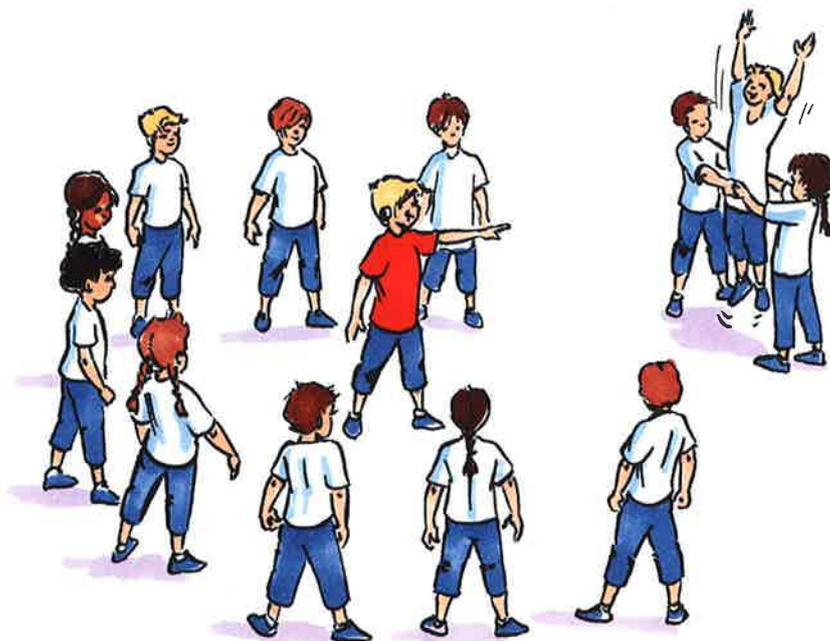
- Toaster:
Mitte springt, Nachbarn halten die Arme um Mittleren
- Hase:
Mitte zeigt Ohren und Zähne, Nachbarn scharren mit den Füßen
- Waschmaschine:
Mitte dreht den Kopf, Nachbarn bilden Waschmaschine
- Elefant:
Mitte zeigt Rüssel, Nachbarn machen mit den Armen die Ohren
- Stewardess:
Mitte grüßt und winkt, Nachbarn zeigen auf die Gangway

- Schlange:
Mitte züngelt, Nachbarn schlängeln sich an der Mitte hoch
- Affe:
Mitte trommelt auf der Brust, Nachbarn kratzen sich unter den Armen
- Schlittenhund:
Mitte hechelt, Nachbarn heben Bein zum Pinkeln

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

In der Regel sollten zu Beginn zunächst drei oder vier Bilder eingeführt werden. Später sollten nach einer gewissen Spielzeit weitere Ideen der TN aufgegriffen und in das Spiel integriert werden.

Variationen:



Blau berühren

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Alle TN laufen zur Musik durch die Halle. Stoppt die Musik, ruft der Spielleiter eine Zahl zwischen 4 und 8. Die TN finden sich schnell in ihren Gruppen. Zeitgleich der Spielleiter Anweisungen, die jeder bei einem anderen seiner Gruppe umzusetzen versucht:

- Berühre etwas Blaues!
- Berühre etwas Rotes mit dem rechten Fuß!
- Berühre etwas Weißes mit der Nase!
- Berühre etwas ...

Diese Anweisungen gehen solange bis eine Gruppe den Anweisungen nicht mehr folgen kann oder umfällt.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:



Der Häuptling und sein Schatz / Hundeknochen / Stachelschwein

Spielort: Halle, Klassenraum, im Stehen auch Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: Turnmatte, Schatz: kleine Spielgeräte, Muggelsteine, ggf. auch Obst, Bonbons, „kleine Schätze“

Spielidee und Grundregeln:

Die Lerngruppe sitzt um eine Turnmatte herum. Auf der Turnmatte befindet sich ein Mitspieler, der Häuptling. Der Häuptling hat die Augen verbunden bzw. geschlossen. Um ihn herum liegt der Schatz. Nun versucht ein Spieler aus der Gruppe etwas von dem Schatz zu stehlen. Hört der Häuptling den sich Anschleichenden, ruft er „STOP!“ und zeigt die Richtung an, aus welcher er das Geräusch gehört hat. Der Ertappte muss zurück auf seinen Platz. Gelingt

es einem Spieler sich lautlos anzuschleichen, darf er sich einen Teil vom Schatz nehmen und schleicht zurück. Das Spiel ist beendet, wenn der Schatz des Häuptlings geplündert ist.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Hundeknochen

Auf der Matte schläft der Hund und bewacht seinen Knochen. Er darf den Knochen nicht berühren. Wer schafft es, dem Hund seinen Knochen zu stehlen?

Stachelschwein

In der Mitte sitzt ein Stachelschwein. Wer schafft es, seinen stacheligen Rücken kurz zu berühren?

Blindenfußball / Tippkick

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: Augenbinden oder Tücher, 1 oder 2 Bälle

Spielidee und Grundregeln:

2 Mannschaften spielen gegeneinander. In jeder Mannschaft werden Paare gebildet. Einer spielt blind, der andere versucht diesen durch Zurufen von der Seite oder gegebenenfalls auch von der Spielfläche zu lenken. In jedem Fall dürfen sich die Paare nicht berühren und die Sehenden dürfen sich auch nicht ins Spiel einmischen. Ein richtiges Fußballspiel kommt dabei selten zu Stande – aber in der Regel macht diese Spielform allen Beteiligten viel Spaß.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Die Tore sollten niedrig aber breit sein, sodass „Bolzen“ nicht belohnt wird, aber viele Tore fallen (z.B. Bänke).

Nach relativ kurzer Zeit (ca. 3 bis 5 Minuten) sollten die Rollen gewechselt werden, weil die Rolle des Blinden für viele TN sehr ungewohnt ist.

Variationen:

Tippkick

Beim Tippkick ist auch wieder einer blind. Die Paare dürfen nun aber nicht miteinander sprechen. Der Sehende versucht über taktile Signale (Schulter → rechts und links, Rücken → gerade aus gehen, Kopf → Schuss) den Spielenden zu steuern. Auch hier dürfen die Sehenden sich nicht in das Spiel einmischen, was manchen TN jedoch bei dieser Spielform schwer fällt.

Blind Date / Blinde Schnellballschlacht

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: Augenbinden

Spielidee und Grundregeln:

Die TN gehen zu Paaren zusammen. Einer von beiden ist der Werfer, der andere der Führer. Der Werfer bekommt die Augen verbunden. Viele Schaumstoffbälle, die auch bei einem Kopftreffer nicht wehtun dürfen, werden zur Verfügung gestellt. Die Paare versuchen sich nun gegenseitig abzuwerfen. Dabei dürfen die Führer nur den Werfer leiten, indem sie ihm sagen, was zu tun ist. Nur der Werfer darf werfen. Nach ein paar Minuten werden die Rollen gewechselt.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

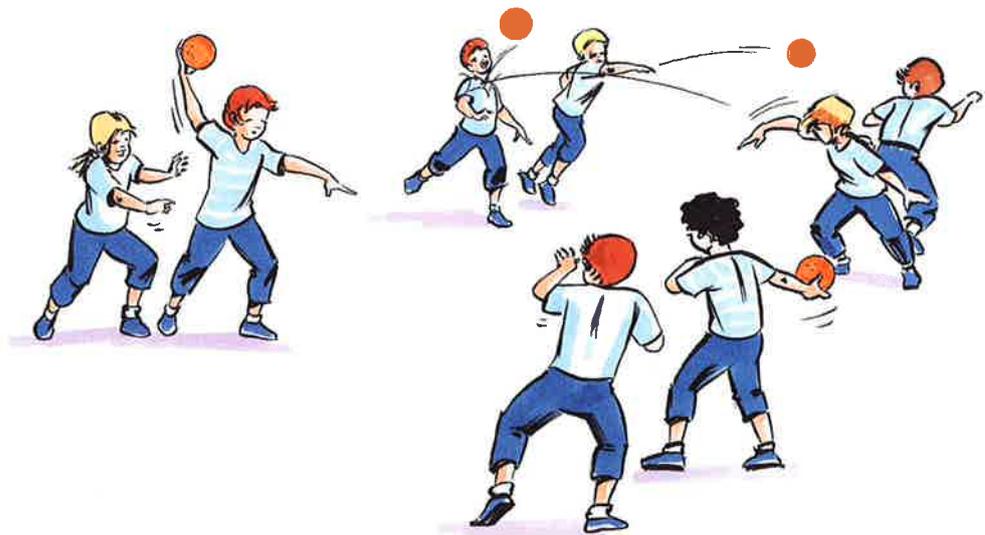
Dieses Spiel ist meist sehr freudvoll. Es sollte jedoch darauf geachtet werden, dass Treffer nicht schmerzhaft sein dürfen. Brillen sollten selbstverständlich abgezogen werden.

Variationen:

Bei jüngeren TN sind nur verbale Anweisungen sehr spielhemmend. Hier sollten die Führer den Werfer auch mit den Händen führen dürfen.

Blinde Schneeballschlacht

Viel Freude macht das Spiel auch im Winter im Schnee. Hierzu sollten die TN aber wintergerecht gekleidet sein, die Schneedecke muss dick genug und weich sein, sodass sicher gestellt ist, dass keine Steine geworfen werden können. Auch ist das Formen von sehr harten Schneebällen selbstverständlich nicht erlaubt.



Mäuseball

Spielort: Halle, Trockenrasen- oder Ascheplatz, Pausenhof

Material: ein oder mehrere Mäusebälle, also kleine Bälle wie Tennisbälle, Flummis oder ähnliche Bälle

Spielidee und Grundregeln:

Auch wenn Sportspiele am Ende der Stunde nicht unbedingt in jeder Lerngruppe sinnvoll erscheinen, soll mit Mäuseball ein fußballähnliches Spiel vorgestellt werden, das aber aufgrund des Balles meist nicht so ernst genommen wird, wie ein richtiges Fußballspiel. Dieses Fußballspiel sollte so gestaltet werden, dass die TN viele Ballkontakte erhalten, indem z.B.

- mehrere Bälle eingesetzt werden oder
- 4 Mannschaften auf einem Feld diagonal spielen, wobei jeweils 2 Mannschaften gegeneinander spielen

Auch sollten viele Tore durch große oder mehrere Tore möglich sein.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Schuhhockey / Ringhockey

Spielort: Schuhhockey: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof; Ringhockey: nur Halle

Material:

Schuhhockey: einen oder mehrere „platte“ Tennisbälle oder andere kleine Bälle, die gut rollen aber wenig hüpfen;

Ringhockey: ein Stab je TN, ein oder mehrere Tennisringe

Spielidee und Grundregeln:

Die TN spielen ein hockeyähnliches Spiel, jeweils ein Schuh wird jedoch ausgezogen und als Schläger genutzt. Auch hier sollten besondere Gestaltungen dafür sorgen, dass die TN viele Ballkontakte und Tore durch haben (siehe Mäuseball).

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Beim Schlagen muss der Schuh stets unter Kniehöhe bleiben.

Auch bei diesen Hockeyvarianten gilt, dass Sportspiele nicht unbedingt in jeder Lerngruppe für das Stundenende geeignet sind.

Variationen:
Ringhockey

Beim Ringhockey spielen die TN ähnlich. Sie können mit Stab und Ring jedoch meist sehr gut passen, den Ball schützen und sicher spielen.