INHALT

	Seite
Vorwort und Literaturangaben	**4**
Gliederung	**5 - 9**
Theorie und Wissenswertes zum Nachlesen	**10 - 12**

I. Kleine Spiele als Höhepunkt (Highlight) einer Sportstunde
II. Was ist typisch für „Kleine Spiele“?
III. Welche kleinen Spiele gibt es?

Kap.	Thema	Seiten
1	**Massenwettläufe** ***Gemeinsam gleichzeitig um die Wette laufen***	**13 - 15**
2	**Gruppenwettläufe** ***In Gruppen um die Wette laufen***	**16 - 22**
3	**Nummernwettläufe** ***Gleiche Nummern laufen um die Wette***	**23 - 28**
4	**Platzsuchspiele** ***Freie Plätze suchen***	**29 - 36**
5	**Fangspiele** ***Hinterherlaufen und abschlagen***	**37 - 63**
6	**Pendelstaffeln** ***Nacheinander hin und her um die Wette laufen***	**64 - 71**
7	**Umkehrstaffeln** ***Nacheinander um ein Wendemal um die Wette laufen***	**72 - 75**
8	**Weitere Staffeln** ***Immer anders um die Wette laufen***	**76 - 81**
9	**Ballspiele** ***Werfen (abwerfen), treffen und fangen oder ausweichen***	**82 - 108**
10	**Kraft- und Gewandtheitsspiele** ***Ziehen, Schieben, Heben, Tragen und im Gleichgewicht bleiben***	**109 - 120**

VORSCHAU

Kleine Spiele im Sportunterricht - Bestell-Nr. P11 094
Spaß, Spannung & Erfolgserlebnisse
www.kohlverlag.de

netzwerk lernen
zur Vollversion

Vorwort

> Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist,
> **und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.**
>
> *(Friedrich von Schiller, 1795)*

Insbesondere die häufig angewandte Sentenz (Ausspruch) *„… und er (der Mensch) ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“* ist im Schul- und Vereinssport gut zu beobachten, weil viele Schülerinnen und Schüler sich im Sportunterricht beim Spiel mit- und gegeneinander oft ganz anders verhalten als im Deutsch- oder Mathematikunterricht im Klassenraum.

Die Schülerinnen und Schüler ...

- ... sind hellwach, kreativ und ordnen sich ohne Probleme in eine schon bestehende oder gerade gebildete Mannschaft/Gruppe ein, um das gemeinsame Ziel zu erreichen;
- ... treffen Entscheidungen in Bruchteilen von Sekunden, indem sie z.B. den Ball abspielen oder selbst versuchen, den Gegner abzuwerfen;
- ... sie nehmen lebhaften Anteil an der jeweiligen Spielsituation und versuchen, sich selbst einzubringen oder Spielpartner einzubeziehen;
- ... sie freuen sich über eigene gelungene Spielaktionen, bringen diese Freude spontan zum Ausdruck und lassen Mitspieler daran teilhaben;
- ... sie nehmen freudig Anteil an gelungenen Spielaktionen der Mitspieler, zeigen aber auch Verständnis für misslungene oder fehlgeschlagene Handlungen usw..

Aussprüche des Klassenlehrers wie *„Der Felix ist hier ja ganz anders, so kenne ich den ja überhaupt nicht.“* sind häufig zu hören und machen deutlich, dass der Schüler im Spiel seine ganz speziellen individuellen Fähigkeiten entwickeln und auch zeigen kann.

Mit der Fragestellung der Schüler *„Machen wir heute noch ein Spiel?“* drücken sich die Wünsche der Jungen und Mädchen nach Spaß, Spannung, Erfolg und nach freudvoller Bewegung in spielerischer Form aus. Kleine Spiele ermöglichen es den Schülern, sich im Rahmen der grob gesteckten Regeln frei zu bewegen und eigene Entscheidungen zu treffen. Geben wir ihnen diese Möglichkeiten und lassen wir sie in jeder Stunde einige Minuten spielen.

Dieses Buch bietet eine große Anzahl an Kleinen Spielen, erläutert die Spielidee, erklärt die Durchführung und nennt viele mögliche Variationen. Insbesondere die vielen Variationsmöglichkeiten sorgen dafür, dass die Schüler und Schülerinnen sich immer wieder auf neue Situationen einstellen müssen und keine Langeweile aufkommt.

Viel Freude und Erfolg bei der Umsetzung der vorliegenden Spielesammlung wünschen Ihnen der Kohl-Verlag und

Rudi Lütgeharm

VORSCHAU

Literaturangaben

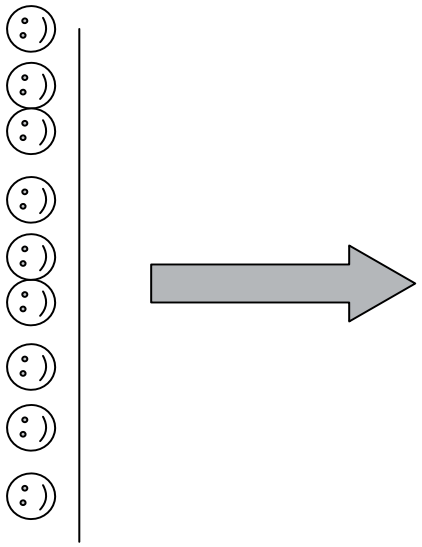
- Baumann, S.: Sportspiele, BLV Verlagsgesellschaft, München Bern Wien 1979
- Bechheim, Y.: Erfolgreiche Kooperationsspiele, Limpert Verlag, Wiebelsheim 2007
- Döbler. E. & H.: Kleine Spiele, Volkseigener Verlag, Berlin 1975
- Kerkmann, K.: Wir spielen in der Grundschule, Verlag Karl Hofmann, Schorndorf 1970
- Lütgeharm, R.: Stundenbilder Sport (SEK): Koordination, Kondition, Aktivierung zur Bewegung, Kohl Verlag, Kerpen 2002
- Lütgeharm, R.: Stundenbilder Sport (GS): Turnerische Grundformen schnell und sicher lernen, Kohl-Verlag, Kerpen 2001
- Lütgeharm, R.: Lernen an Stationen Grundschule, Kohl Verlag, Kerpen 2006
- Lütgeharm, R.: Kein Leerlauf im Sportunterricht: Sportunterricht intensiv und effektiv, Kohl-Verlag, Kerpen 2010
- Lütgeharm, R.: Spiel und Spaß an und mit Turngeräten, Kohl Verlag, Kerpen 2006
- Lütgeharm, R.: Turnen, Leichtathletik und Spiel in der Hauptschule, Pohl-Verlag, Celle 1982
- Lütgeharm, R.: Turnen, Leichtathletik und Spiel in der Grundschule, Pohl-Verlag, Celle 1995
- Lütgeharm, R.: Sportliche Grundausbildung in Schule und Verein, Pohl-Verlag, Celle 1982

Kleine Spiele im Sportunterricht - Bestell-Nr. P11 094
Spaß, Spannung & Erfolgserlebnisse
KOHL VERLAG
www.kohlverlag.de

netzwerk lernen
zur Vollversion

1 Massenwettläufe (Gemeinsam gleichzeitig um die Wette laufen)

Es hat sich bewährt, vorhandene Linien auf dem Sportplatz oder in der Turnhalle einzubeziehen.



Mögliche Variationen und Veränderungen

Ausgangs- bzw. Endstellung verändern

- Die Schüler beginnen den Lauf aus dem Schneidersitz, Strecksitz, Hockstand, Kniestand, der Bankstellung, der Bauch- oder Rückenlage usw..
- Der Wettlauf endet im Schneidersitz, Strecksitz, Hockstand, Kniestand, in der Bauch- oder Rückenlage usw..
- Wer steht zuerst auf der gegenüberliegenden Turnbank?

Fortbewegungsart verändern

- Auf allen Vieren, Hüpfen auf einem Bein, Froschhüpfen zur anderen Seite. Hier muss der Übungsweg entsprechend kürzer sein.

Mit besonderen Bewegungsaufgaben

- Sofort nach dem Start müssen die Läufer eine besondere Bewegungsaufgabe lösen, z.B. stehen sie mit dem Rücken zur Laufrichtung und müssen sofort eine halbe Drehung ausführen.

VORSCHAU

Kleine Spiele im Sportunterricht
Spaß, Spannung & Erfolgserlebnisse - Bestell-Nr. P11 094
KOHL VERLAG
www.kohlverlag.de

netzwerk lernen
zur Vollversion

2 Gruppenwettläufe (In Gruppen um die Wette laufen)

Spielerzahl	10 bis 30 Schüler
Spielfeld	- in der Turnhalle - draußen auf dem Sportplatz oder Schulhof
Benötigtes Material	• Markierungshütchen • klar erkennbare Linien *Weitere Angaben finden sich bei den einzelnen Spielen selbst.*
Wertung	Es ist möglich, den Einlauf der Gruppen mit Punkten zu bewerten, z.B. 5 – 3 – 1. Zunächst sollten diese Wettläufe aber ohne Wertung gespielt werden.

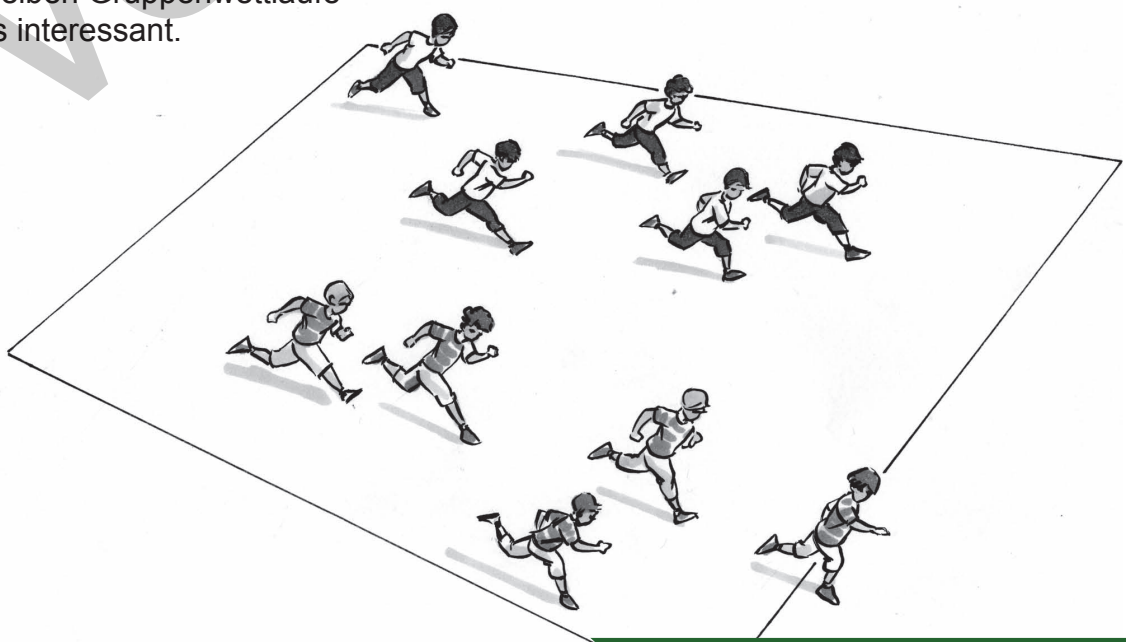
Spielidee und Durchführung

Die Klasse wird in zwei, drei oder vier Gruppen aufgeteilt (gleiche Anzahl). Zu jeder Gruppe gehören zwischen 6 und 10 Schüler. Auf ein Zeichen der Lehrkraft starten die Gruppen aus dem Stand von einer Linie/Markierung, um ein vorher bestimmtes Ziel zu erreichen. Im Vordergrund steht immer die vollbrachte gemeinschaftliche Leistung der jeweiligen Gruppe.

Um bei den Wettläufen mit mehreren Gruppen auch den Zweit- und Drittplatzierten einen Anreiz zu geben, wird mit gestaffelter Punktwertung geübt, z.B.: 1. Sieger - 5 Punkte, 2. Sieger - 3 Punkte, 3. Sieger - 1 Punkt. Durch entsprechende Aufgabenstellungen wie ...

- *„Welche Gruppe steht/sitzt zuerst hintereinander auf der gegenüberliegenden Linie?“ (Siehe Skizze auf Seite 17.)*
- *„Welche Gruppe steht zuerst auf den Bänken?“*

... bleiben Gruppenwettläufe stets interessant.



VORSCHAU

Kleine Spiele im Sportunterricht
Spaß, Spannung & Erfolgserlebnisse - Bestell-Nr. P11 094
KOHL VERLAG
www.kohlverlag.de
netzwerk lernen
zur Vollversion

Tauziehen im Viereck

Es werden vier Gruppen gebildet. Die ersten Schüler jeder Gruppe fassen das zusammengebundene Tau und ziehen es zu einem Viereck straff. Alle anderen Mitschüler umfassen ihren Vordermann an den Hüften. Auf ein Zeichen des Lehrers beginnt das Tauziehen im Viereck. Der letzte Übende einer jeden Gruppe versucht die in einem Abstand von ca. 3 bis 5 m von ihm stehende Keule zu ergreifen, ohne dass die Kette reißt.

➔ **Hinweis:** Das Loslassen des Vordermannes bedeutet das „AUS“. Es kommt also auf ein dosiertes und koordiniertes Ziehen innerhalb der Gruppen an.

Tauziehen mit Gymnastikstab

Es werden zwei zahlenmäßig gleichstarke Mannschaften gebildet. Das erste Kind jeder Gruppe (mit guter Haltekraft) fasst den quer gehaltenen Gymnastikstab, der die Verbindung zwischen den beiden Mannschaften bildet. Alle anderen Mitspieler umfassen jeweils ihren Vordermann an den Hüften. Auf ein Zeichen der Lehrkraft beginnt das „Ziehen“. Das Ziel jeder Mannschaft besteht darin, eine ca. 5 Meter hinter dem letzten Kind stehende Keule zu greifen.

➔ **Hinweis:** Das Reißen einer Kette bedeutet das „AUS“. Es kommt also auf ein dosiertes und koordiniertes Ziehen an.

VORSCHAU

Kleine Spiele im Sportunterricht
Spaß, Spannung & Erfolgserlebnisse - Bestell-Nr. P11 094
KOHL VERLAG
www.kohlverlag.de

netzwerk lernen
zur Vollversion