1 Kleine Spiele mit Variationen in der Übersicht

Name des „Kleinen Spiels“	Spielgruppe spielerische Tätigkeit fachlicher Schwerpunkt	Geeignet ab Klasse…	Anzahl Variationen	Seite
Lauf- und Fangspiele				
Bruder/Schwester hilf	Laufen mit Abschlagen und „Freimale“	2./3.	7	32
Fangen mit Prellen	Fangen und Prellen eines Balles	3./4.	10	25
Gruppenwettläufe	Gemeinsam um die Wette laufen	2./3.	11	33
Henne und Habicht	Geschicktes gemeinsames Verhalten in der Gruppe	4./5.	9	37
Kurze Kette	Abschlagen und sich der Kette anschließen	2./3.	7	39
Nummernwettlauf	Mit anderen einzeln um die Wette laufen	3./4.	13	12
Steh Bock – Lauf Bock	Laufen mit Abschlagen und erlösen	3./4.	8	40
Schwarz und Weiß	Weglaufen, verfolgen und abschlagen	2./3	8	41
Seitenwechsel mit Fangen	Laufen mit ausweichen und abschlagen	2./3.	10	42
Starter als Wendemal	Schnell reagieren und gemeinsam laufen	4./5.	10	43
Wer fängt am schnellsten	Laufen und abschlagen	3./4.	7	45
Zeitung fangen	Laufen, schnell reagieren und zufassen	2./3.	8	47
Zwei fangen einen	Laufen und abschlagen mit Rollentausch	3./4.	9	9
Staffeln				
Austauschstaffel	Laufen und Handgeräte übergeben	3./4.	7	48
Biathlonstaffel	Unter Zeitdruck laufen und zielgenau werfen	5./6.	7	49
Kastenteilstaffel	Laufen und Geräte transportieren	4./5.	7	21
Koordinationsstaffel mit Ball	Gehen/Laufen über die Bank und Prellen eines Balles	4./5.	11	51

VORSCHAU

Kleine Spiele „inklusiv“ spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

1 Kleine Spiele mit Variationen in der Übersicht

Name des „Kleinen Spiels“	Spielgruppe spielerische Tätigkeit fachlicher Schwerpunkt	Geeignet ab Klasse…	Anzahl Variationen	Seite
Luftballontransport	Gehen/Laufen und gemeinsam ein Handgerät transportieren	3./4.	8	53
Olympisches Feuer	Gehen/Laufen und Balancieren	3./4.	9	54
Pendelstaffel	Laufen und Stab von vorn übergeben	3./4.	11	55
Umkehrstaffel	Laufen um ein Wendemal mit Stab übergeben	3./4.	11	57
Wagenrennen	Laufen/Schieben und Steuern um ein Wendemal	3./4.	8	59
Zubringerstaffel	Um die Wette laufen mit wechselndem Partner	4./5.	7	27
Ballspiele				
Abwurf durch die Gasse	Abwerfen von Schülern und geschicktes Ausweichen	3./4.	7	19
Ball in den Kasten	Zielgenaues Werfen in den großen Kasten	3./4.	7	26
Ballschleuder	Gemeinsames Werfen und Fangen	3./4.	7	61
Balltreiben	Zielgenaues Werfen und Treffen eines Balles	3./4.	7	62
Dreifelderball	Abwerfen von Schülern und geschicktes Ausweichen	4./5.	8	64
Haltet das Feld frei	Schnell reagieren und werfen	1./2.	10	15
Jägerball in einem Feld	Abwerfen, fangen und ausweichen	3./4.	10	65
Kapitänball	Genaues Zuspielen in der Gruppe	5./6.	9	66
Kastenhandball	Zuspielen – Tore erzielen bzw. verhindern	4/5.	9	24
Kegel treffen	Zielgenaues Werfen und Pylone/Keulen treffen	3./4.	8	68
Königsball	Zielgenau werfen und fangen	4./5.	9	69
Rollbrettball mit dem Pezziball	Rollbrett fahren – Pezziball zurollen und annehmen	4./5.	10	70

VORSCHAU

Kleine Spiele „inklusiv“ spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

1 Kleine Spiele mit Variationen in der Übersicht

Name des „Kleinen Spiels“	Spielgruppe spielerische Tätigkeit fachlicher Schwerpunkt	Geeignet ab Klasse…	Anzahl Variationen	Seite
Sitzfußball	Bewegen im Liegestütz rücklings und Ball mit dem Fuß spielen	3./4.	10	72
Treffer sammeln – jeder gegen jeden	Abwerfen und ausweichen	2./3.	10	73
Tunnelball	Bälle rollen – annehmen und laufen	2./3.	10	74
Völkerball	Abwerfen von Schülern und geschicktes Ausweichen	4./5.	12	75
Wettwanderball	Zielgenau werfen und sicher fangen	1./2.	11	78
Kraft- und Gewandtheitsspiele				
Bank über Kopf	Gemeinsames Anheben und Absetzen einer Turnbank	5./6.	6	80
Bocksprungstaffel	Stützen/Springen und „Bock“ bilden	4./5.	7	81
Bob anschieben	Schieben, gehen, laufen und gemeinsam fortbewegen	4./5.	10	83
Das geteilte Paar	Gehen/Laufen, stoppen und ausweichen	4./5.	6	84
Fünfbeinlauf	Heben/Hüpfen auf einem Bein und fortbewegen	4 /5.	8	86
Inselspringen	Tragen und Transportieren eines kleinen Kastens	5./6.	9	87
Mattenschleuder	Heben/Tragen und gemeinsam einen Ball hochschleudern	4./5.	7	88
Möhren ziehen	Körperspannung, festhalten und ziehen	2./3.	6	89
Schieben an der Kette	Schieben in der Gruppe	4./5.	6	90
Schülertransport	Vier Schüler tragen einen Schüler	4./5.	5	91
Sechsfüßler	Sich stützelnd gemeinsam fortbewegen	4./5.	7	92
Tauziehen	Ziehen in der Gruppe	3./4.	8	93
Wackelschlange	Sich in der Gruppe mit Handkontakt fortbewegen	3./4.	7	94
Ziehkampf	Ziehen und aus dem Gleichgewicht bringen	3./4.	10	95

VORSCHAU

Kleine Spiele „inklusiv“ spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141

netzwerk lernen
zur Vollversion

1 Kleine Spiele mit Variationen in der Übersicht

In der folgenden Übersicht werden die in diesem Buch genannten „Kleinen Spiele“ alphabetisch aufgeführt. Alle „Kleinen Spiele“ werden nach der spielerischen Tätigkeit der jeweiligen Spielgruppe zugeordnet. Der Sportlehrer erkennt dadurch den inhaltlichen Schwerpunkt und kann das Spiel auswählen, um seine angedachten Planungen/Ziele praktisch umzusetzen

Die nächste Spalte „geeignet ab“ dient nur als grobe Orientierung, denn letztlich entscheidet immer der Sportlehrer vor Ort,

- ob das „Kleine Spiel“ für seine Klasse grundsätzlich spielbar ist,
- ob es in der Grundform durchgeführt werden kann oder
- ob eine der aufgeführten Variationen in Frage kommt.

Die Spalte „Anzahl“ der Variationen macht deutlich, dass es viele Möglichkeiten gibt, kleine Spiele so zu verändern, dass möglichst alle Schüler aktiv teilhaben können. Veränderungen und Variationen sind aber auch geeignet, dass ein grundsätzlich bekanntes „Kleines Spiel“ bei Wiederholungen interessant bleibt.

Jedes genannte „Kleine Spiel“ wird zunächst kurz und knapp zum besseren Verständnis in der Grundform beschrieben. Es folgt dann eine Vielzahl von Veränderungen/Variationen, um durch eine andere Spielkultur insgesamt der Heterogenität in der jeweiligen Klasse und Kindern mit unterschiedlichen Voraussetzungen und Handicaps die Teilhabe am gemeinsamen Spiel zu ermöglichen.

Damit der Sportlehrer schnell auf das ausgewählte „Kleine Spiel“ zugreifen kann, wird in der letzten Spalte die Seitenzahl genannt, auf der die Grundform und die Variationen zu finden sind.

Die hier ausgewählten „Kleinen Spiele“ und die genannten Veränderungen und Variationen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, helfen aber sicher, damit Schüler mit individuell unterschiedlichen Voraussetzungen und Bedürfnissen gemeinsam und mit einer größtmöglichen Chancengleichheit mitspielen können.

VORSCHAU

Kleine Spiele „inklusiv“ spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141

netzwerk lernen
zur Vollversion

2 Kleine Spiele – was ist charakteristisch?

„Kleine Spiele“ zeichnen sich u.a. dadurch aus, dass die Spielidee schnell zu vermitteln ist und von den Jungen und Mädchen gleichermaßen praktisch umgesetzt werden kann, d.h.

- es können sogleich alle Schüler mitspielen;
- das jeweilige Kleine Spiel kann an die motorischen Voraussetzungen der Schüler in dieser Klasse/Gruppe angepasst werden;
- bei den Schülerinnen und Schülern entsteht unabhängig vom sportlichen Leistungsvermögen umgehend ein freudvolles Mitein- und Gegeneinander;
- es macht Spaß und man ist mit viel Freude dabei;
- in der Regel sind keine besonderen Fertigkeiten und Fähigkeiten erforderlich, um am Spielgeschehen aktiv teilnehmen zu können.

Bei „Kleinen Spielen“:

- gibt es keine enge zeitliche Begrenzung, d.h. es gibt keine festen Spielzeiten;
- ist das Spielgerät austauschbar, z.B. statt eines Handballes kann auch mit einem Soft-, Gymnastik- oder Basketball gespielt werden;
- ist die Spieleranzahl einer Mannschaft oder Gruppe nicht starr festgelegt, viele Spiele sind mit wenigen Schülern genauso durchführbar wie mit größerer Schüleranzahl;
- ist das Spielfeld unter Beachtung der Schüleranzahl und Gegebenheiten veränderbar, d.h. es kann verkleinert bzw. vergrößert werden;
- können die Spielregeln insgesamt flexibel gehandhabt werden, z.B.
  - ein Ballspiel kann statt mit einem Ball auch mit zwei Bällen oder
  - ein Fangspiel mit einem Fänger später mit mehreren Fängern gespielt werden;

Bei den meisten „Kleinen Spielen“ sind viele Variationen möglich.

Umgang mit Spielregeln, damit das Spielen von Beginn an möglich ist:

… Vereinfachungen für bestimmte konstitutive Regeln entwickeln.
Beispiel: **„Vereinfacht das Spiel, sodass es für alle spielbar wird. Achtet zunächst nur auf die Spielgeräte!“** (Hier werden Inventarregeln verändert: Größe, Gewicht, Form und Elastizität der Spielgeräte, Schlaggeräte bzw. des Balles, Größe, Art und Anzahl der Spielziele).

… Die Schülerinnen und Schüler können den unterschiedlichen Könnensständen begegnen, indem sie Differenzierungsmaßnahmen festlegen, die sich auf das Regelwerk beziehen. Beispielsweise bestimmen sie individuell unterschiedliche Handlungsregeln in Bezug auf motorische Handlungen: Einige Schülerinnen und Schüler befolgen die Dribbelregel, anderen ist das Dribbeln vorerst freigestellt.[1]

VORSCHAU

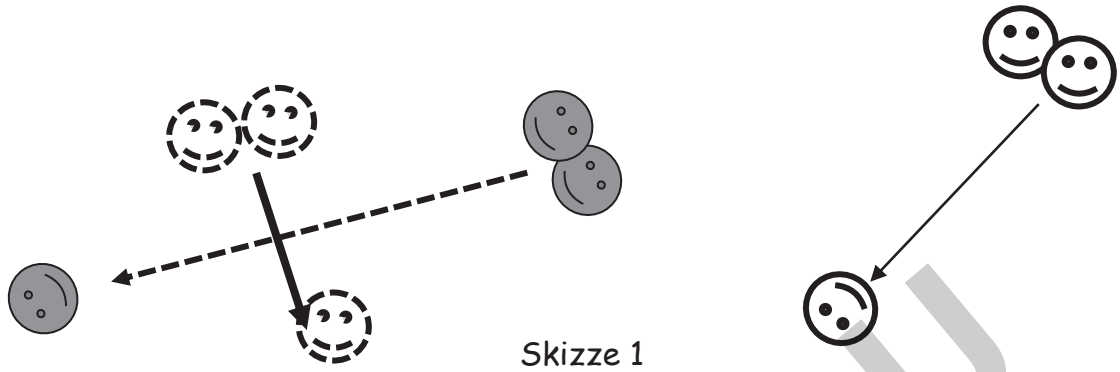
Kleine Spiele „inklusiv“ spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141

netzwerk lernen
zur Vollversion

Beispiel: „Zwei fangen einen“

Grundform: Die Schüler bilden Dreiergruppen. Zwei Spieler fassen sich an den Händen und versuchen den davonlaufenden Dritten zu fangen (aber nur diesen!).

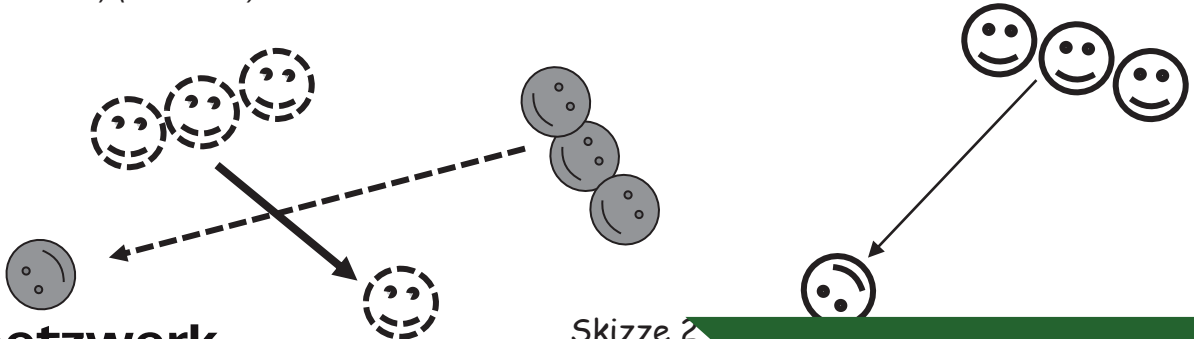
Hinweise: Die Schüler müssen umsichtig laufen und immer die anderen Kinder „im Auge“ behalten, damit keine Zusammenstöße passieren *(Skizze 1).*



Skizze 1

Mögliche Variationen und Veränderungen

– Manche Fängerpaare fassen mit einer Hand das Ende eines Gymnastikstabes zwischen sich.
– Bei manchen Fängerpaaren trägt ein Schüler einen Gymnastikball unter dem Arm, sodass nur der andere Schüler eine freie Hand zum Abschlag hat. Im Verlauf des Spiels evtl. Rollentausch vornehmen.
– Wenn der verfolgte Läufer kurzzeitig eine Handfassung mit einem anderen Läufer eingeht, dürfen beide nicht abgeschlagen werden, dabei müssen die Fängerpaare Abstand halten. Nach ca. 5 Sekunden muss die Handfassung wieder gelöst werden und das Spiel geht weiter.
– Gehandicapte Schüler können die Aufgaben von beweglichen Freimalen übernehmen (durch Parteibänder kennzeichnen). Immer wenn ein verfolgter Läufer eine Handfassung mit dem „Freimal“ eingeht, darf er nicht abgeschlagen werden.
– Im Spielfeld werden Geräte wie Turnbänke, Pylone, Bananenkartons aufgestellt, die um- bzw. überlaufen werden müssen. Diese Form sollte nur mit besonders leistungsfähigen Schülergruppen gespielt werden, weil gleichzeitig auf alle anderen Mitschüler und die Geräte geachtet werden muss.
– Bei Spielgruppen mit laufschwächeren Schülern wird das Spiel evtl. zunächst in einem verkleinerten Spielfeld durchgeführt (Hälfte der Sporthalle).
– Statt Dreiergruppen werden Vierergruppen gebildet. Drei Schüler fassen sich an den Händen und versuchen den davonlaufenden Dritten zu fangen (aber nur diesen!) *(Skizze 2)*.



Skizze 2

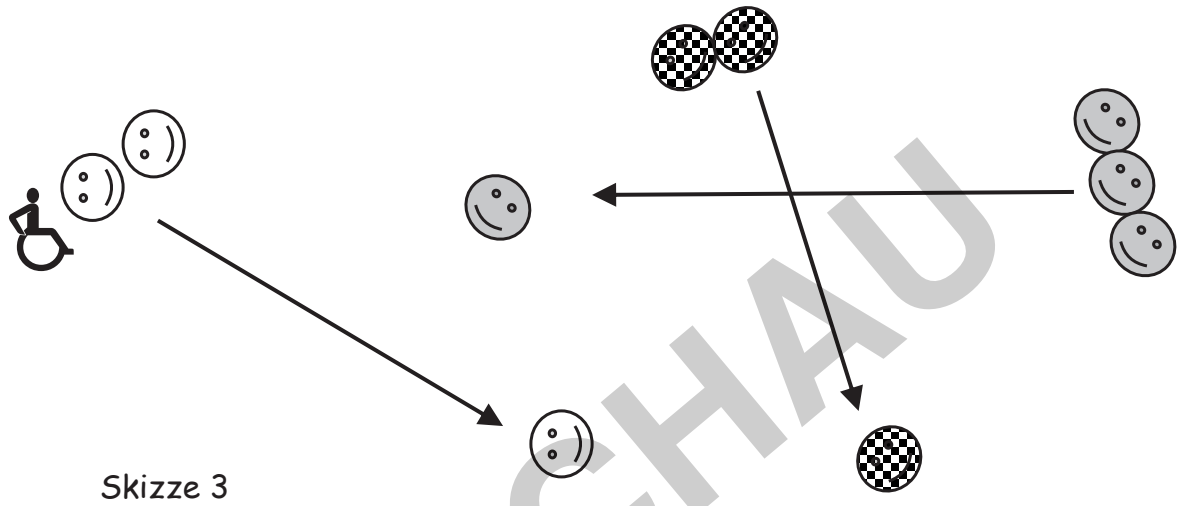
VORSCHAU

Kleine Spiele „inklusiv“ spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

👁 – Sehbehinderte Kinder laufen in der Mitte der Dreiergruppe und werden zusätzlich durch akustische Hilfe beim Laufen, z.B. geradeaus, nach rechts, nach links unterstützt. Eine feste Handfassung durch die Partner rechts und links gibt zusätzlich Hilfen.

♿ – Am Rollstuhl wird ein Seil befestigt. Ein Partner fasst das Ende des Seils. Beim Verfolgen des vierten Schüles wird eine hohe Anpassungsfähigkeit zwischen den beiden Schülern und dem Rollstuhlfahrer verlangt. Der Rollstuhlfahrer kann auch die Rolle des „Läufers“ übernehmen *(Skizze 3)*.



Skizze 3

VORSCHAU

Kleine Spiele „inklusiv“ spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141

netzwerk lernen
KOHL VERLAG
zur Vollversion

6 Konzepte zur Spielumgestaltung – uneingeschränkte Teilhabe

Im englischsprachigen Raum wurden Konzepte entwickelt, mit deren Hilfe Sportaktivitäten so umgestaltet werden können, dass eine uneingeschränkte Teilhabe ermöglicht wird. **Es werden hier drei Konzepte genannt, die später auch in den vielen praktischen Spielvorschlägen mit unterschiedlichen Anteilen Berücksichtigung finden, wobei das STEP-Konzept nicht nur kurz erläutert, sondern auch mit praktischen Beispielen veranschaulicht wird.**

Tree-Konzept

T = Teaching style	*= Unterrichtsstil*
R = Rules and Regulations	*= Regeln und Bestimmungen*
E = Equipment	*= Material*
E = Environment	*= Umgebung*

Adapted technique

Mit Hilfe dieser Technik sollen insbesondere Sportspiele so umgestaltet werden, dass eine Teilhabe aller ermöglicht wird.

Komponenten dieser Technik sind:

Area	*= Spielfeld*
Equipment	*= Ausrüstung*
Physical Performance	*= motorische Anforderungen*
Roles and Procedures	*= Mannschaftsbildung*
Rules	*= Regeln*
Scoring	*= Spielwertung*

Als siebte Komponente wird die Klassifizierung der Sportler genannt.[1]

6.1 Das STEP-Konzept

Bei diesem in Großbritannien entwickelten Konzept sollen durch Variation von vier grundlegenden Voraussetzungen sportliche Aktivitäten den Anforderungen einer heterogenen Gruppe angepasst werden.[2]

Der Name setzt sich wie folgt zusammen:

S = Space = Raum

Hierunter werden Veränderungen des Spielfeldes verstanden, d.h. Vergrößerung oder Verkleinerung des Spielfeldes, Zonierung, Variation der Entfernung.

In Großbritannien wurde insbesondere für das Hockey-Spiel mit Zonen experimentiert. Inzwischen existiert für das Zonen-Hockey ein festes Regelwerk. Die Grundidee besteht darin, das Spielfeld in drei Längszonen zu unterteilen. **In jeder Zone spielen dann Sportler mit ähnlichen Voraussetzungen mit- und gegeneinander.**[3]

[1] Schoo, M.: Inklusiver Sportunterricht – in Zeitschrift für Heilpädagogik, S. 102

[2] Schoo, M.: Inklusiver Sportunterricht – in Zeitschrift für Heilpädagogik, S. 102

[3] Schoo, M.: Inklusiver Sportunterricht – in Zeitschrift für Heilpädagogik

VORSCHAU

Kleine Spiele „inklusiv" spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141

netzwerk lernen
zur Vollversion

T = Task = Aufgabe

Aufgabenvereinfachung der Aufgaben/Anforderungen.

E = Equipment = Ausrüstung

Wahl des Balls (Größe, Oberflächenbeschaffenheit, Gewicht, Farbe, Klingelbälle).

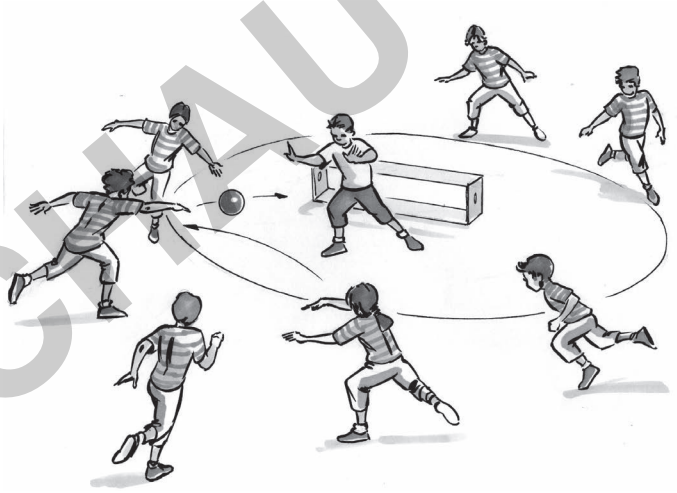
P = People = Teilnehmer

Auswahl und Zusammenstellung der Teams (z.B. gleich starke Spieler in gekennzeichneten Zonen, Bildung von Mannschaften mit unterschiedlicher Anzahl).

S = Space = Raum – hier Zonierung

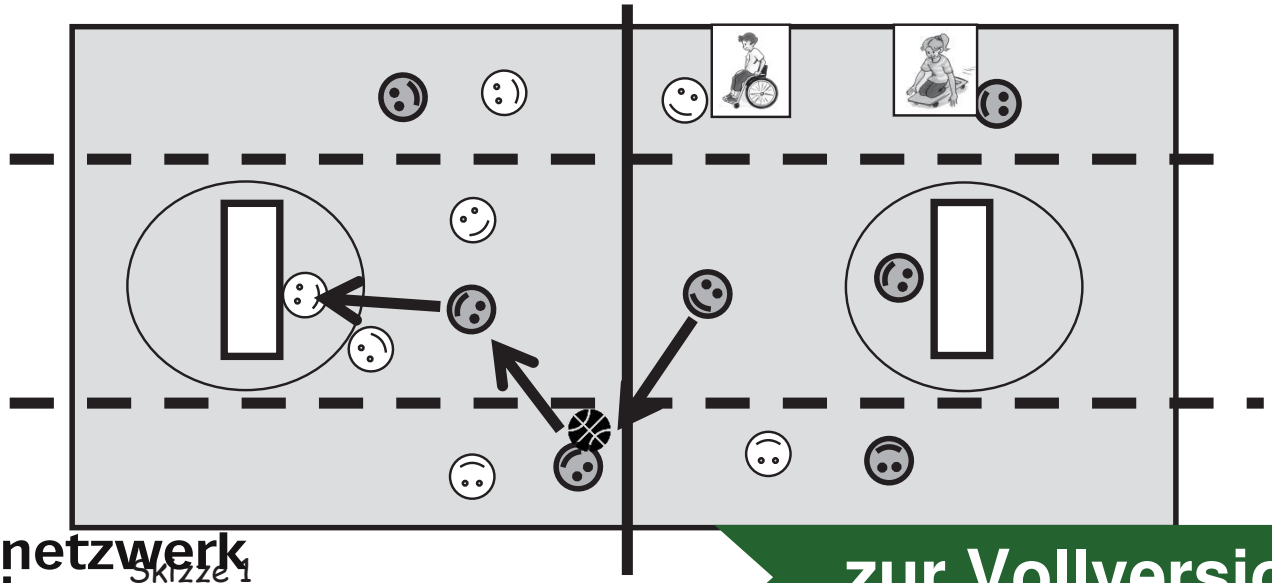
Beispiel: Kastenhandball

Grundform: Es spielen immer zwei Mannschaften von je 7 Schülern gegeneinander. Die Tore werden durch offene Kastenteile gebildet. Das Tor befindet sich mittig im eingezeichneten Basketballkreis. Dieser Torraum darf von den Feldspielern nicht betreten werden, nur der jeweilige Torwart hält sich darin auf. Der Torwart steht vor dem Kastenteil, darf aber auch über das Kastenteil steigen. Der Sportlehrer eröffnet das Spiel mit einem Hochball in der Mitte des Spielfeldes. Jede Mannschaft versucht durch geschicktes Zuspiel in eine günstige Torschussposition zukommen und ins gegnerische Tor zu werfen *(siehe Abb)*.



Hinweise: Der Torwart darf den Ball mit allen Körperteilen berühren, die Feldspieler spielen nach vereinfachten Handballregeln – Drei-Schritt-Regel. Tore können von vorn und hinten erzielt werden, es wird also auch hinter dem Kreis weitergespielt.

– In jeder Zone spielen Schüler mit annähernd gleichen Voraussetzungen mit- und gegeneinander, wobei alle in ihrer Zone zum Spielerfolg beitragen *(Skizze 1)*.



Skizze 1

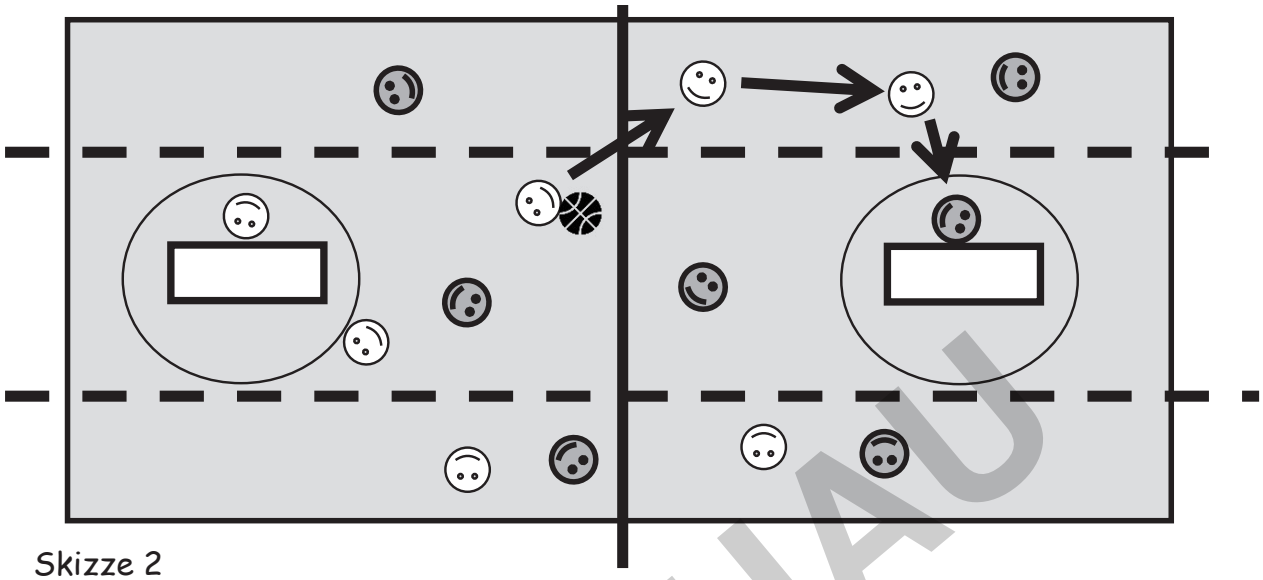
VORSCHAU

Kleine Spiele „inklusiv" spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141

netzwerk lernen
zur Vollversion

Kastenhandball in „Zonen“ mit veränderter Aufstellung der „Tore“

Bei dieser Form sind die „Tore“ quer zum Spielfeld aufgebaut, sodass es den Schülern in den Außenzonen erleichtert wird, Tore zu erzielen *(Skizze 2)*.



Skizze 2

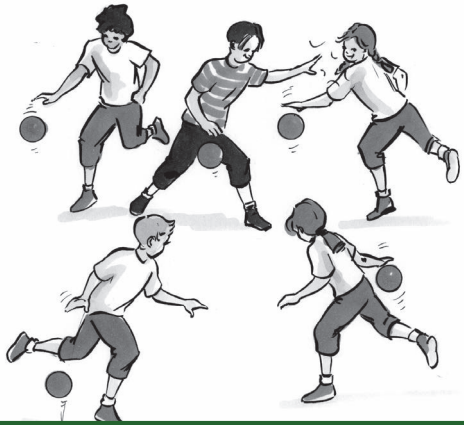
Weitere mögliche Veränderungen und Variationen

- Die Spielzeit wird erweitert oder verringert.
- Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst drei Tore erzielt hat.
- Die ballbesitzende Mannschaft A muss ihren Angriff nach 30 Sekunden abgeschlossen haben, danach pfeift der Sportlehrer ab und die andere Mannschaft erhält den Ball.
- Es wird mit einem anderen Ball gespielt, d.h. wurde in der Grundform mit einem kleinen Gymnastikball gespielt, kommt nun ein „richtiger Handball“ ins Spiel.
- Es dürfen nur Tore von vorn oder von hinten erzielt werden.
- Es wird mit einer unterschiedlichen Anzahl von Schülern gespielt, d.h. die Mannschaft A hat insgesamt 6 Spieler, die Mannschaft B aber 7 Spieler im Feld.
- Tore können nur erzielt werden, wenn der Ball vorher gefangen worden ist, d.h. es muss vorher ein Zuspiel erfolgt sein.

T = Task = Aufgabenvereinfachung der Aufgaben/Anforderungen.

Beispiel: Fangen mit Prellen

Grundform: Alle Schüler müssen fortwährend im Stand oder in der Fortbewegung ihren Ball mit einer Hand prellen. Auch der Fänger prellt seinen Ball und versucht mit der freien Hand einen Mitspieler abzuschlagen. Gelingt ihm das, so erfolgt Rollentausch. Wer seinen Ball während des Laufens verliert, gilt als abgeschlagen *(siehe Abb.)*.

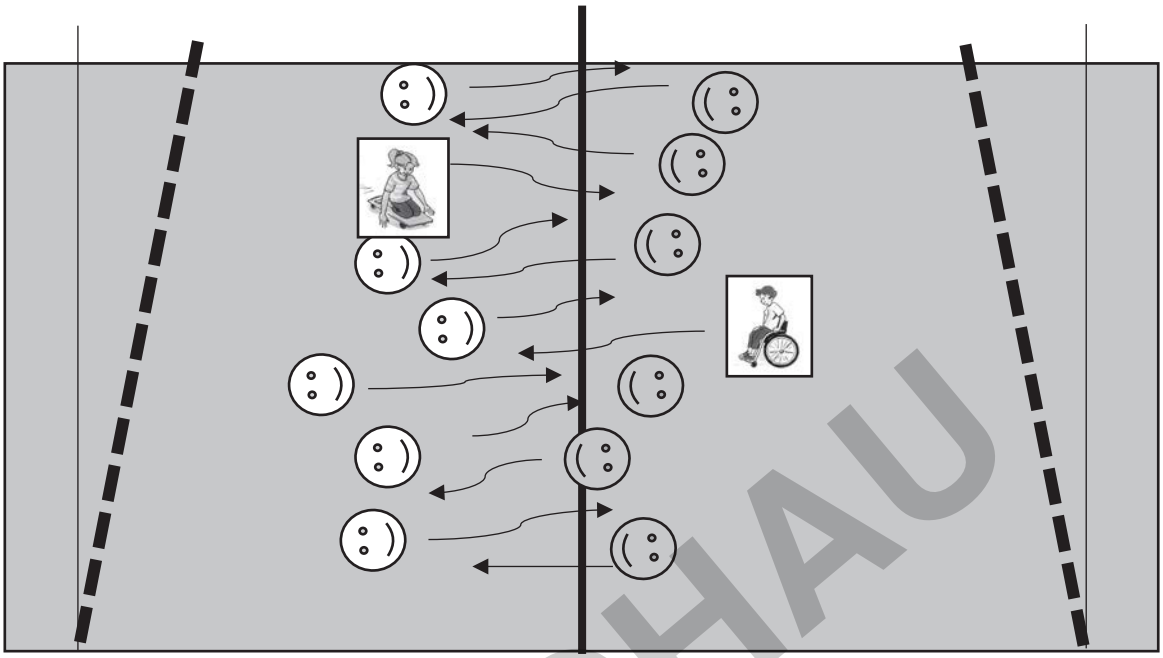


VORSCHAU

Kleine Spiele „inklusiv“ spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

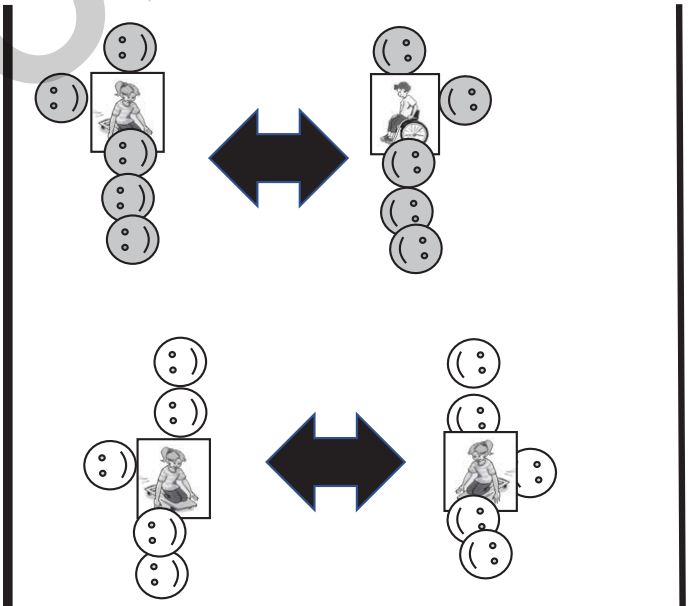
– Ablauf wie zuvor, aber laufschwächere und gehandicapte Schüler starten an einer schräg verlaufenden Grundlinie und haben dadurch eine kürzere Laufstrecke zurückzulegen (siehe Skizze – gestrichelte Linie) *(Skizze 4)*.



Skizze 4

– Gruppenwettlauf mit Treffpunkt. Die beiden Gruppen stehen sich zu zwei Hälften an den Grundlinien gegenüber. Auf Signal des Sportlehrers laufen alle gemeinsam los und treffen sich auf der Laufstrecke. Welche Gruppe trifft sich mit ihren beiden Hälften zuerst? *(Skizze 5)*

Hinweise: Die Gruppen fassen sich an den Händen, um eine gemeinsame „Lauflinie“ zu bilden.



VORSCHAU

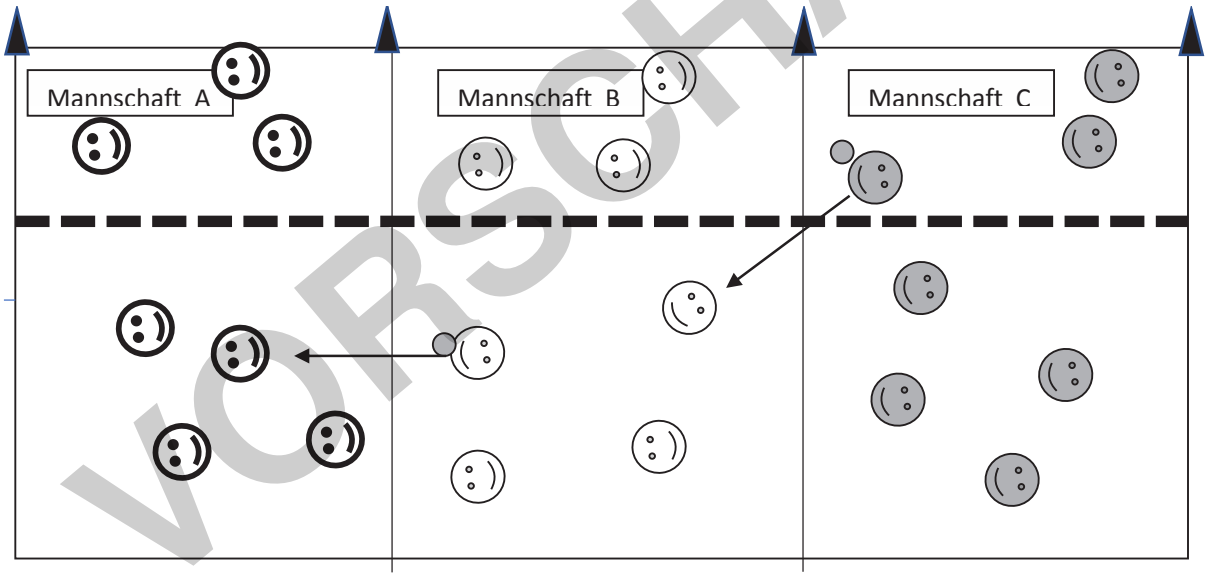
Kleine Spiele „inklusiv“ spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141

netzwerk lernen
zur Vollversion

Dreifelderball

Grundform: Es werden drei Mannschaften mit einer Spieleranzahl von je 6-10 Schüler gebildet. Spielfeld etwa 12 x 24 m (Normalturnhalle) oder größer, die örtlichen Gegebenheiten berücksichtigen. Die drei gleichgroßen Felder werden jeweils durch Pylone markiert und kenntlich gemacht, evtl. können die vorhandenen Markierungslinien in der Sporthalle genutzt werden.

In jedem Feld befindet sich eine Mannschaft, die versucht, viele Spieler des Gegners abzuwerfen. Für jeden Treffer erhält die erfolgreiche Gruppe einen Punkt (es scheidet kein Spieler aus). Der Sportlehrer wirft zu Beginn des Spiels einen Softball in das mittlere Feld. Nach 2 Minuten werden die Felder gewechselt, sodass jede Mannschaft einmal im Mittelfeld war – jede Mannschaft muss einmal in jedem Feld gewesen sein. Fangen des Balles ist erlaubt (kein Treffer). Es gewinnt die Mannschaft, die nach drei Durchgängen insgesamt die meisten Treffer erzielt hat. Der Sportlehrer bestimmt in jeder Gruppe einen Spieler, der die Punkte seiner Mannschaft zählt. Es zählen nur direkte Treffer, d. h. „Erdbälle“ (die vorher auftippen und dann den Schüler treffen) zählen nicht als Treffer *(siehe Skizze 1)*.



Skizze 1

Mögliche Veränderungen und Variationen

- Das Spielfeld wird vergrößert, sodass kräftiger und weiter geworfen werden muss.
- Es wird mit kürzeren oder längeren Spielzeiten pro Durchgang gespielt.
- Es wird mit 2 Softbällen gespielt. Dafür benötigt man dann auch mehr Schiedsrichter, die die Treffer zählen *(siehe Skizze 1)*.
- Jeweils ein Schüler (zwei Schüler) wird in jeder Gruppe durch ein Parteiband gekennzeichnet (besonders leistungsstarke Kinder). Wenn dieses Kind getroffen wird, erhält der Werfer für seine Mannschaft 2 Punkte.
- Bei wurfschwächeren und gehandicapten Schüler zählen Treffer nur an den Beinen.
- Wurfstarke Schüler können nur Treffer mit Aufsetzerball erzielen.

VORSCHAU

Kleine Spiele „inklusiv“ spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion

Hinweise: Dieses Ballspiel hat den Vorteil, dass wurfschwache Schüler weiter vorn und wurfstarke Schüler weiter hinten stehen und jeder auf seine Weise zum Erfolg beitragen kann.

Mögliche Variationen und Veränderungen

– Der Rollstuhlfahrer steht mit seinem Rollstuhl am Anfang seiner Mannschaft.
– Der Abstand zwischen dem König und dem ersten Schüler auf der Bank wird erweitert.
– Jeder Schüler auf der Bank muss zweimal angespielt werden, erst dann darf er sich hinsetzen.
– Das Spiel wird auf Zeit gespielt, z.B. 3 min. Wenn ein Durchgang beendet ist, stehen alle schnell wieder auf, damit der zweite Durchgang beginnen kann. Wer hat nach 3 min die meisten Zuspiele erreicht?
– Es wird ein anderer Ball eingesetzt, z.B. ein Jugendhandball oder ein Volleyball.
– Der König steht jetzt auf einem kleinen Kasten.
– Nachdem der erste Schüler den Ball zurückgeworfen hat, verlässt er seinen Platz, läuft nach hinten und setzt sich an das Ende seiner Mannschaft. Alle Schüler rücken immer einen Platz nach vorn, dadurch bleibt der Abstand zwischen König und anzuspielendem Schülern immer gleich.
– Alle Schüler sitzen jetzt auf ihrer Turnbank. Der König muss nun zuerst den letzten Spieler in der Reihe anspielen. Dieser steht nach dem Rückwurf schnell auf. Inzwischen spielt der König den vorletzten Schüler in seiner Gruppe an usw. Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst in Reihe auf ihrer Bank steht und der Ball beim König im Reifen liegt.
– Alle Schüler stehen/sitzen jetzt in einem Gymnastikreifen.

Rollbrettball mit dem Pezziball

Grundform: Es werden zwei Mannschaften gebildet, alle Schüler bewegen sich entweder auf dem Rollbrett oder im Rollstuhl. *Anfangs sollte keine Körperposition vorgegeben werden:* Jeder Schüler bewegt sich in der ihm angenehmsten Lage fort.

Spielfeld ist die gesamte Sporthalle. Als Spielgerät wird ein großer Physioball verwendet.

Das Ziel besteht darin, den Ball durch Rollen in das gegnerische Handballtor zu bringen. Manchmal ist es bei Anfängergruppen ratsam, das Tor zu vergrößern, damit mehr Tore erzielt werden können, z.B. eine Weichbodenmatte auszulegen, die vom Pezziball berührt werden muss *(siehe Skizze 1, nächste Seite)*.

Wichtige Spielregeln:

– Der Ball darf nur gerollt werden (nicht werfen!).
– Wer im Ballbesitz ist, darf nicht berührt werden (Armlänge Abstand).
– Bei Ballbesitz darf nicht gefahren werden (man muss also abspielen!).
– Der sehbehinderte Schüler kann dem Schiedsrichter assistieren, merkt sich das aktuelle Ergebnis und verkündet es bei Spie

VORSCHAU

Kleine Spiele „inklusiv“ spielen
Spielkultur verändern – Teilhabe aller Kinder ermöglichen – Bestell-Nr. P12 141
KOHL VERLAG

netzwerk lernen
zur Vollversion