

Spielsammlung

Ballspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Zusammenspiel fördern	Handbälle o.Ä
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Balljagd

2 Teams (4 gegen 4, 5 gegen 5). Die Mitspielenden werden in 2 gleich grosse Gruppen aufgeteilt. Aufgabe der startenden Gruppe ist es, sich den Ball 10 (15)-mal so zuzuspielen, dass ihn kein Mitglied des anderen Teams berührt. Geschieht dies dennoch, so hat die andere Gruppe die Möglichkeit, es zu versuchen.

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Ballspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Zuspielen/Annehmen	2 bis 4 Schwedenkasten
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Freilaufen/Decken	2 Handbälle
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe	Zielobjekt treffen	
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Schwedenkastenball

Maximal 5 Spielende pro Team spielen gegeneinander. Das angreifende Team muss den Ball in den gegnerischen Schwedenkasten (ohne Deckel) werfen. Ein Gegenspieler darf den Kasten der Grundlinie entlang verschieben. Eine Abwehr des Balles mit der Hand ist für ihn nicht möglich.

Variation:

- Der Kasten steht in einem Torraum, der nicht betreten werden darf.

Spielsammlung

Ballspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Koordination	4 Langbänke
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		Unihockeybälle
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input checked="" type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Turnschuh - Hockey

4 Teams spielen auf 2 Spielfeldern. Ein Turnschuh dient als Hockeystock.

Tore: Langbänke...

Regeln:

- Ball nur mit Turnschuh berühren
- Ball darf 1x mit Fuss berührt werden
- Keine Fusspässe
- Kein Fusstor
- Kein Torwart

aus: Müller, U. & Baumberger, J.: Aufwärmen, S. 103

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Ballspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Ballspielfähigkeit	2 dicke Matten
	<input type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Ziel treffen	2 Handbälle
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		1 Rugby-Ball
	<input checked="" type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Weichbodenball

Ziel des Spiels ist es, den Ball auf den gegnerischen Weichboden zu legen. Regeln wie im Basketball: Ball höchstens 5 Sekunden halten, nur 1 Schritt.

Variationen:

- Ohne Prellen
- Mit Rugby-Ei
- Spiel mit 4 Teams. Je 2 spielen nebeneinander auf die gleichen 2 dicken Matten.
- Den Ball dem auf dem gegnerischen Weichboden stehenden Mitspieler zuspielen.
- Der Ball muss nach einem Zuspiel auf den Boden auf der Oberseite des Weichbodens landen (=Inselball).

aus: Müller, U. & Baumberger, J.: Aufwärmen, S. 106

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	2 Malstäbe
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Umstellungsfähigkeit	4 Softbälle
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe	Zusammenarbeit	
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

2 - Teams - Fangspiel

2 Teams stehen sich je in einer Hallenhälfte gegenüber. Die Übergabestelle befindet sich auf der Mittellinie, markiert durch 2 Malstäbe. Der Nummerierung entsprechend geht ein Spieler in das gegnerische Feld und fängt 2 Personen (z.B. 1 Knabe, 1 Mädchen). Wenn dies gelungen ist, läuft sie zur Übergabestelle und ruft die nächste Zahl. Wechsel durch Handschlag bei der Übergabestelle. Gewonnen hat das Team, dessen S alle erfolgreich gefangen haben.

Variation:

- In beiden Feldern hat es 2 Bälle. Wer einen Ball besitzt, kann nicht gefangen werden. Durch geschicktes Zuspiel kann dem S geholfen werden, der von einem Fänger verfolgt wird.
- Ein Fänger begibt sich in die gegnerische Spielfeldhälfte und versucht dort, alle Läufer zu fangen. Die Spielrunde ist zu Ende, sobald der Fänger alle gegnerischen Mitspieler/innen gefangen hat.

aus: Müller, U. & Baumberger, J.: Aufwärmen, S. 28

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Kooperation	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Schnelligkeit	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Bodyguard

1 Fänger (= Fan), 1 Verfolgter (=Rockstar) und 2 Beschützer (= Bodyguard)s. Die Bodyguards müssen mit ihrem Körper den Rockstar vor den Angriffen des Fans schützen.

Variation:

- Bodyguards dürfen ihreArme nicht einsetzen (auf den Rücken halten).

aus: Müller, U. & Baumberger, J.: Aufwärmen, S. 35

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Fangspiel	<input checked="" type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Langbänke
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Koordination	Spielbänder
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Fuchs im Hühnerhof

Langbänke bilden Hühnersteg. Im Hof (Spielfeld) befinden sich 1–3 Füchse (Fänger) und viele Hühner (zu fangende Kinder). Die Füchse versuchen, die Hühner zu fangen. In Sicherheit ist, wer auf einem Hühnersteg steht. Wer berührt wir, tauscht mit dem Fuchs die Rolle. 1 Hahn (mit rotem Spielband), der nicht gefressen werden kann, vertreibt die Hühner, indem er auf den Hühnersteg springt.

aus: Müller, U. & Baumberger, J.: Aufwärmen, S. 99

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Fangspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Spielbänder
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Koordination	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe	Kooperation	
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Stechmücken - Fangen

3-5 Fängerinnen - mit gelbem Spielband gekennzeichnet - fangen als Stechmücken. Wird eine Touristin (freie Schülerin) von einer Stechmücke gestochen (berührt), sinkt sie benommen zu Boden. Ärztinnen (3-5 gegenüber Stechmücken immune Spielerinnen mit grünem Spielband) schleppen die Kranken ins Spital (Mittelkreis), geben ihnen dort eine Therapie (durch das grüne Ärzte-Spielband schlüpfen) und entlassen dann die Genesenen.

aus: Baumberger, J. & Müller, U.: Basistests, S. 22

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Geländespiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Buchstaben
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Koordination	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Buchstabenlauf

Die Kinder bilden Schlangenwörter, die sie auf Kärtchen schreiben. Ums Schulhaus herum werden die entsprechenden Buchstaben versteckt, d.h. in einen Sektor verstreut die Gruppe A, im andern B, z.B. SCHLANGENFÄNGER. Die ersten 4 Kinder einer Gruppe laufen los, um 4 Buchstaben zu suchen und zu holen. Sie dürfen nur einen Buchstaben auf einmal mitbringen. Informationen dürfen aber an die Teamkollegen überbracht werden. Sind alle Buchstaben gefunden (Anzahl bekannt), wird das Wort gebildet.

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Geländespiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Spielbänder
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe	
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse	

Eichhörchenspiel

Jede Gruppe hängt ihre 10 Spielbänder (Nüsse) im vorgegebenen Waldstück auf. Zeit: 5 Minuten. Nach dem Start dürfen fremde Spielbänder gesucht werden. Gefundene Spielbänder in den Hosenbund stecken und damit ins Lager zurücklaufen. So angebrachte Spielbänder dürfen von fremden Spielenden weggeschnappt und ihrerseits an den Hosenbund geheftet werden.

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Geländespiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Orientierung	2 Puzzle
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Verstecken und Finden	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Puzzle verstecken

2 Gruppen zu 6 bis 10 Spielende. Gruppe A verteilt die auf der Rückseite mit A markierten Puzzleteile, Gruppe B die mit einem B markierten Teile in einem zugewiesenen Sektor (z.B. Plätze vor und hinter dem Haus). A holt die B-Teile und umgekehrt. Jedes Teil muss einzeln zum Ausgangspunkt zurückgebracht werden. Welche Gruppe hat zuerst das Puzzle gefunden und zusammengesetzt?

Spielsammlung

Kennenlernspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Namen kennenlernen	Ball
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Oh, diese Namen

Ein Kreis wird gebildet, eine Person bleibt im Kreis und wirft den Ball einer Person zu. Die Werferin nennt beim Wurf ihren Namen. Die Angespielte wirft den Ball zu einer anderen Person und nennt wiederum ihren Namen.

Spielsammlung

Kennenlernspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Sich gegenseitig kennenlernen	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Rucksack packen

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. Jemand beginnt und stellt sich mit Name und einer Eigenheit vor. Der Nächste wiederholt Name und Eigenheit des Ersten und sagt seinen Namen und eine Eigenschaft. Der Dritte wiederholt Name und Eigenschaften des Ersten und Zweiten und sagt seinerseits Name und etwas über sich usf.

Spielsammlung

Kennenlernspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Bewegungsvorstellung fördern Mit dem Körper darstellen	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input checked="" type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Schaufensterpuppe

Ein Schüler formt aus der Mitschülerin eine Schaufensterpuppe, die eine bestimmte Sportart, ein Hobby... darstellen muss. Alle gehen umher und versuchen das Hobby der Mitspielenden zu erraten. Rollenwechsel.

Spielsammlung

Kooperatives Spiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Kooperation	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Jurtenkreis

Eine gerade Anzahl Personen stellt sich im Kreis auf und gibt sich die Hände. Auf 2 nummerieren. Alle 1-er lehnen sich vorsichtig in den Kreis, die 2-er nach aussen, ohne umzufallen.

aus: Fluegelman, A. & Tembeck, S. New Games

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Kooperatives Spiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Kooperation	Reifen
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Magische Reifen

Es werden Gruppen zu 4 bis 6 Schülerinnen gebildet. Die S bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. Bei jeder Handfassung wird ein Reifen darauf gelegt, indem die 2 Personen kurz loslassen und sich durch den Reifen wieder die Hand geben. Alle Spielenden müssen durch alle Reifen durchsteigen, ohne dass sich die Reifen berühren und die Spieler die Hände lösen.

aus: Baumberger, J. & Müller, U. Basistests, S. 49

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Kooperatives Spiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Kraft	Ziehtau
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Zusammenarbeit	2 Matten
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Seiltanz - aber wie!

Die Klasse wird in 2 Teams aufgeteilt. Jedes hält sich an einem Seil, wie wenn sie ein Seilziehen veranstalten möchten und nun spannen alle das Seil. In der Mitte liegen 2 Matten nebeneinander. Kann ein Sch. mit Hilfe eines zweiten über das so gespannte Seil balancieren?

aus: Baumberger, J. & Müller U. Basistests, S. 41

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Kreissspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Reaktionsschnelligkeit	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Blinzlispiel

Bei diesem Spiel steht ihr zu Beginn so, dass immer zwei hintereinander in einem Kreis stehen. Ein Spieler steht alleine, der beginnt nun das Spiel, indem er einem im Kreis vorne stehendem Kind zublinzelt. Dieses Kind versucht nun, zum blinzelnden Kind hin zu rennen. Das hintere Kind versucht das davonrennende festzuhalten, indem es dieses mit den Armen umschliesst. Nun beginnt das nächste alleine stehende Kind einam anderen des inneren Kreises zublinzeln.

aus: Lehrmittel Sporterziehung, Bro 2/Band 4, S. 5

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Kreisspiel

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Reaktionsschnelligkeit
Kreativität

Ohne Material

Hüpfelis

Die Gruppe bildet einen Kreis und bestimmt jemanden, der den Raum verlässt, sodass er nichts sieht und nichts hört. Nun wird eine Person im Kreis bestimmt, die nachher vormacht. Diese Person beginnt, eine bestimmte Bewegung zu machen und alle anderen machen sie möglichst schnell nach. Wichtig ist, dass der Vormacher oder die Vormacherin die Bewegung oft ändert. Die Person macht solange Bewegungen vor, bis die weggegangene Person, welche inmitten des Kreises steht, herausgefunden hat, wer die Vormacherin bzw. der Vormacher ist.

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Kreisspiel

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vorschule | <input checked="" type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input checked="" type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Kraft
Koordination

Fahrradreifen

Ringender Kreis

3 bis 5 Spielende rechen sich die Hände und bilden einen Kreis. In der Mitte liegt ein Fahrradreifen. Nun ziehen alle rückwärts vom Reifen weg. Wer den Reifen betritt oder überspringen muss, erhält einen Minuspunkt.

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Laufspiel	<input checked="" type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Reifen
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Reaktion	
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input checked="" type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Fruchtsalat

Jeweils 3 bis 4 Kinder werden eine Fruchtart zugeordnet. Ein Kind steht in der Mitte des Kreises und ruft einen Obstnamen. Die dazugehörigen Kinder tauschen schnell ihre Plätze, während das Kind in der Mitte versucht, auf einen freiwerdenden Platz zu gelangen. Gelingt es, so übernimmt das Kind, das leer ausgegangen ist die Aufgabe im Kreis.

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Laufspiel	<input checked="" type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Markierkegel
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input checked="" type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Kunstdiebe

Je 1 Kunstdieb und Museums- wächter stehen sich auf der Volleyball-Grundlinie o.Ä. gegenüber. Zwischen ihnen (etwas näher beim Kunstdieb) steht die Statue (= Markierkegel). Auf «Los» versuchen die Kunstdiebe die Statue zu stehlen, d.h. ohne von ihrem Museumswächter berührt zu werden, sie hinter die Grundlinie zu transportieren. Wo muss die Statue stehen, dass das Spiel interessant bleibt (Handicap ausmachen)?

aus: Müller, B. Fangspiele

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Laufspiel	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Schnelligkeit	Reifen
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	Kooperation	4 Puzzle (evtl. kopieren)
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Puzzlelauf

Es werden 4 Gruppen mit je einem Puzzle gebildet. Alle starten gemeinsam. Stets 2 Spielende eines Teams halten sich an einem Reifen, holen ein Puzzlestück von der anderen Hallenseite und bringen es zurück. Welche Gruppe hat das Puzzle zuerst zusammengesetzt?

aus: Baumberger, J. & Müller, U.: Basistests, S. 47

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Wahrnehmungsspiel	<input checked="" type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Wahrnehmung	Ohne Material
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input checked="" type="checkbox"/> Zu zweit	Vertrauen	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input checked="" type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Baum schenken

Es werden Paare gebildet. Jede Person sucht sich einen Baum (o.Ä) aus, den sie dem Partner «schenken» möchte. Jetzt führt er seinen Partner, der die Augen immer geschlossen hält, zum entsprechenden Baum. Dort prägt sich der Partner durch Tasten, Riechen usw. diesen ein und wird anschliessend wieder zum Ausgangspunkt zurückgeführt. Jetzt sucht er mit offenen Augen den Weg zu «seinem» Baum (wieso hat er mir diesen Baum geschenkt?).

aus: Ernst, K. 10x10 Bewegungsspiele. Erle-Verlag.

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Wahrnehmungsspiel	<input checked="" type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Wahrnehmung	Wäscheklammern
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input checked="" type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Die schlafende Eule

Es werden Gruppen zu 4 bis 6 Spielenden gebildet. Die Eule hat die Augen verbunden. An ihrer Kleidung sind etwa 12 bis 20 Wäscheklammern als Federn befestigt. Alle übrigen Mitspieler versuchen nun nacheinander der Eule so viele Federn wie möglich zu rupfen. Wer von der Eule dabei berührt wird, ist im nächsten Spiel selbst die Eule.

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Wahrnehmungsspiel	<input checked="" type="checkbox"/> Vorschule	<input type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	wahrnehmen	Tuch
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit		
	<input type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe		
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Wer fehlt?

Alle Kinder sitzen im Kreis auf dem Boden. In der Mitte liegt eine Decke. Während alle die Augen schliessen, versteckt sich ein Kind unter der Decke. Die Lehrperson gibt den anderen Kindern ein Zeichen, wann sie die Augen öffnen und erkennen sollen, wer aus dem Kreis fehlt und unter der Decke steckt.

Variation:

- Alle Kinder Laufen zur Musik in der Halle umher. Wenn die Musik abstellt, gehen alle in die Kauerstellung und schliessen die Augen. Die Lehrperson deckt ein Kind mit einem Tuch zu. Jetzt müssen die anderen möglichst schnell herausfinden, wer sich unter dem Tuch befindet.

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Wettkämpfen	<input checked="" type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Koordination	Matten
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input checked="" type="checkbox"/> Zu zweit	Kraft	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input type="checkbox"/> In der Gruppe	Wetteifern	
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Chinesisches Ringen

Es werden Paare gebildet. 2 Spielende stehen auf einer Matte und geben sich eine Hand. Durch Ziehen und Stossen versuchen beide, ihr Gegenüber von der Matte zu befördern.

bm-sportverlag.ch

Spielsammlung

Wettkämpfen	<input type="checkbox"/> Vorschule	<input checked="" type="checkbox"/> Halle	<input type="checkbox"/> Alleine	Ausdauer, wenn länger als	2 bis 4 Weichböden
	<input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe	<input type="checkbox"/> Schulareal	<input type="checkbox"/> Zu zweit	5 Minuten	
	<input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe	<input type="checkbox"/> Wald	<input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe	Kooperation	
	<input type="checkbox"/> Oberstufe	<input type="checkbox"/> Wasser	<input type="checkbox"/> Ganze Klasse		

Mattenjump

2 bis 4 Gruppen springen so auf die umgekehrte dicke Matte, dass sie möglichst weit in Richtung andere Wand rutscht. Welche Gruppe hat ihre Matte zuerst an die andere Wand geschoben?

Variationen:

- Eine Matte liegt in der Mitte der Halle. Abwechslungsweise springen die beiden Gruppen von ihrer Seite auf die Matte. Welche Gruppe treibt ihre Matte weiter?
- Nach dem Sprung muss die vordere und dann die hintere Stirnseite der Halle berührt werden, dann darf wieder gesprungen werden.

Spielsammlung

Wettkämpfen

- | | | |
|---|-------------------------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Vorschule | <input type="checkbox"/> Halle | <input type="checkbox"/> Alleine |
| <input checked="" type="checkbox"/> Unterstufe | <input type="checkbox"/> Schulareal | <input type="checkbox"/> Zu zweit |
| <input checked="" type="checkbox"/> Mittelstufe | <input type="checkbox"/> Wald | <input checked="" type="checkbox"/> In der Gruppe |
| <input type="checkbox"/> Oberstufe | <input type="checkbox"/> Wasser | <input type="checkbox"/> Ganze Klasse |

Kooperation

Matten

Schildkröte

Es werden Gruppen zu 4 bis 5 Spielenden gebildet. Alle legen sich unter eine Matte. Sie rollen in die gleiche Richtung seitwärts um die Längsachse. Der hinterste S schliesst vorne an, sobald er nicht mehr unter der Matte liegt usw. Welches Team kann so die Matte über die ganze Hallenlänge transportieren, ohne sie einmal mit den Händen berühren zu müssen?

aus: Müller, U. & Baumberger, J.: Aufwärmen, S. 88