

Kleine Spiele

Frisbee

Spielerzahl: 6-10 je Mannschaft
Materialien: Frisbee; 6 Bänke; 2 kleine Kästen

Ablauf: Gespielt wird in nach dem Grundprinzip von Basketball. Die Frisbeescheibe wird innerhalb der Mannschaft zugeworfen; bei Besitz der Scheibe sind keine Schritte erlaubt. Ziel ist je ein an der Hallenwand nach oben offen gelegter kleiner Kasten o.ä. Ein Raum vor dem Ziel - durch 3 Langbänke, die mit der Hallenwand ein Rechteck bilden, begrenzt - darf nicht betreten werden.

Variation: Die Scheibe darf nur nach hinten abgespielt werden.

Ballon-Jagd

Altersstufe: ab 6 Jahre
Spielerzahl: ab 6 MitspielerInnen
Materialien: Luftballons

Ablauf: Alle MitspielerInnen binden sich ihren aufgeblasenen Luftballon am Schuh fest. Es soll nun versucht werden, die Ballons der anderen MitspielerInnen zum platzen zu bringen, während der eigene Luftballon zu schützen ist.

Variation: Die MitspielerInnen haben an beiden Schuhen einen Ballon. Sind die Ballons in zwei verschiedenen Farben vorhanden, so können auch Mannschaften gebildet werden. Die MitspielerInnen sollen ihre Hände auf dem Rücken halten.

Turnschuh-Hockey

Altersstufe: ab 8 Jahre
Spielerzahl: 6-12 je Mannschaft
Materialien: 1 kleinen festen Ball; 2 kleine Kästen

Ablauf: Alle ziehen sich ihren rechten (oder linken) Sportschuh aus, der nun als "Hockeyschläger" benutzt wird. Als Ball eignet sich ein kleiner und nicht zu fester Ball (kleiner Softball, Tennisbälle sind schneller). Als Tor dient je ein kleiner Kasten am Hallenende. Nun versucht jede Mannschaft mit ihren Schuhen den Ball ins gegnerische Tor zu treiben.

Geräuschespiel

Altersstufe: ab 6 Jahre
Spielerzahl: ab 8 MitspielerInnen
Materialien: Gymnastikreifen; Aufgabenzettel

Ablauf: In der Hallenmitte liegen - in der gleichen Anzahl wie TeilnehmerInnen - auf dem Boden verdeckt die Aufgabenzettel; von denen je zwei identisch sind. Auf diesen Zetteln stehen Begriffe wie z.B. Hund oder Opernsänger. Alle TeilnehmerInnen laufen durch die Halle, nehmen nach einem Startsignal je einen Zettel auf, ahmen den Begriff lautstark nach, um ihren Partner zu finden und laufen dann gemeinsam zu einem Gymnastikreifen (oder Turnmatte), von denen es einen weniger als Paare gibt. Nach Ausscheiden des übrig gebliebenen Paares kann das Spiel mehrfach wiederholt werden, wobei jeweils ein Reifen und ein Begriffspaar aus dem Spiel zu nehmen sind.

Spielen mit dem Rugby-Ball

Spielerzahl: ab 4 je Mannschaft
Materialien: Rugby-Ball

Ablauf: Mit einem Rugby-Ball wird Basket- oder Fußball gespielt. Da dieser Ball nicht sehr kontrolliert gespielt werden kann, muß beim Basketball häufig abgepielt werden. Beim Fußballspiel können alle mit ins Spiel einbezogen werden, da der Ball selten dahin gespielt werden kann wo er eigentlich hin sollte.

Rugby

Spielerzahl: ab 3 je Mannschaft
Materialien: Rugby-Ball; 2 Weichbodenmatten

Ablauf: Am hintere Ende jeder Spielfeldhälfte liegt eine Weichbodenmatte. Jede Mannschaft versucht nun, den Rugby-Ball auf die gegnerische Matte zu legen (nicht werfen). Die andere Mannschaft kann dieses - je nach Absprache - durch Festhalten verhindern. Der Ball darf nur nach hinten abgepielt werden.

Eimer-Ball

Spielerzahl: 4-12 je Mannschaft
Materialien: 1 Ball; 2 Papierkörbe

Ablauf: Es wird nach dem Prinzip von Hand- oder Basketball gespielt. Zu jeder Mannschaft gehört ein Torwart, der sich hinter einer bestimmten Linie auf der ganzen Hallenbreite bewegen darf. Dabei hält er einen Papierkorb o.ä. als Tor und versucht, nach dem Zuspiel seiner Mannschaft den Ball (Hand- oder Basketball je nach Alter der Mannschaft und Größe des Eimers) im Eimer zu fangen. Mit dem Ball dürfen nicht mehr als 3 Schritte gelaufen werden, danach muß abgepielt werden. Es darf nicht in einem Wurf über die Mittellinie gespielt werden.

Variation: Der Ball darf nicht geprellt werden.

Krankenhaus-Spiel

Altersstufe: ab 6 Jahre
Spielerzahl: ab 8 je Mannschaft
Materialien: 2 große Matten; Weich-Bälle; Bänke

Ablauf: Gespielt wird quer über die Halle, damit die Soft- Bälle (1-2 Bälle mehr als die Hälfte der Zahl der TeilnehmerInnen) möglichst ständig im Spiel sind. In der Mitte ist das Spielfeld durch 1-2 Bänke geteilt. Am hinteren Ende jeder Spielfeldhälfte liegt eine Weichbodenmatte. Die sich gegenüberstehenden Mannschaften versuchen nun, die SpielerInnen der Gegenmannschaft mit den Bällen zu treffen. Wer getroffen ist, muß sich sofort auf den Boden legen und darf nicht mehr mitspielen. Jedoch können sie wieder von Mitspielern zu Werfern gemacht werden, wenn sie von 2-4 "Sanitätern" zum Weichboden ("Krankenhaus") geschleppt werden. Auch die "Sanitäter" können abgeworfen werden.

Abseilen

Spielerzahl: beliebig
Materialien: Langbänke; Seile; Matten

Ablauf: Mehrere Langbänke - schmale Seite nach oben - werden aufgebaut als etwa 2 m breite Gasse aufgebaut, links und rechts davon genügend Matten. Pro SpielerInnenpaar werden zwei in der Mitte zusammengeknotete Springseile gebraucht. Jeweils 2 SpielerInnen stehen sich auf den Bänken gegenüber und haben ein Seilende in der Hand. Auf ein Zeichen wird versucht, das Seil einzuholen und dabei das Gegenüber durch Ziehen oder plötzliches Lockerlassen in den "Abgrund" zu befördern. Wer das Seil verliert bzw. ganz losläßt, gilt ebenfalls als abgestürzt. Dieser "Luis-Trenker-Wettkampf" - nach dem bekannten Steilwand-Entertainer benannt - hat mit Muskelspiel und Kräftemessen wenig zu tun; vielmehr kommt es auf Geschicklichkeit, Gleichgewichtsgefühl und Taktik an.

Römisches Wagenrennen

Spielerzahl: 7-15 je Mannschaft
Materialien: 2 Weichbodenmatten; Seile

Ablauf: Ein "Fahrer" sitzt auf dem "Wagen" (Weichbodenmatte) als "Lenker", die anderen Teammitglieder ("Pferde") ziehen mittels mehrerer Springseile den Wagen - Voraussetzung sind kräftige Schlaufen an der Matte. Nach jeder Runde eines vorgegebenen Kurses in der Halle wird ein neuer Fahrer eingesetzt. Ende des Rennen ist, sobald jedes Teammitglied einmal Fahrer war. Das Rennen kann - muß aber nicht auch als Wettkampf gespielt werden.

Variation: Die Weichbodenmatte kann auch mit mindestens 6 gleichmäßig verteilten Rollbrettern unterlegt werden. Um eine größere Stabilität des auch "Rollenden Bergs" genannten Gefährts zu erhalten, können auf die Rollbretter auch Turnmatten gelegt werden und darauf dann den Weichboden.

Fahnen abwerfen

Spielerzahl: 7-13 je Mannschaft
Materialien: 2 gr. Matten; Bälle; Seile; Hütchen

Ablauf: Zwei Teams mit 6-12 "Ruderern" ziehen mit den Seilen ein "Schiff" (Weichmatte), auf dem sich jeweils zwei "Fahnen" (Markierungshütchen) und ein oder zwei Werfer - jeder Werfer hat 1-2 Gymnastikbälle - befinden. Die Teams rudern ihre Schiffe aneinander vorbei, und die Werfer versuchen, die Fahnen des anderen Teams umzuwerfen. Die Fahnen werden zur nächsten Spielrunde wieder aufgestellt. Nach jeder Fahrt werden die Werfer gewechselt. Die Fahnen des eigenen Schiffes dürfen nicht gedeckt, die Würfe des Gegners nicht abgewehrt werden. Fällt die Fahne eines Schiffes durch Berührung oder zu schnelles Rudern um, zählt dies wie ein Abwurf.

Fahnen abwerfen II

Spielerzahl: ab 15 SpielerInnen
Materialien: Bälle; Matten; Seile; Bänke; Hütchen

Ablauf: In der Mitte der Halle wird mittels 4 Langbänken eine quadratische "Burg" gebaut. In ihr befinden sich 4 SpielerInnen, die jeder 3-6 Gymnastikbälle zum Werfen zur Verfügung haben. Außerhalb der Burg stehen je nach Größe der Gruppe 4-6 "Wagen" mit 2-4 "Pferden" auf einer "Rundbahn" verteilt. Die Pferde ziehen eine Turnmatte, auf der als "kostbare Fracht" 2-4 Markierungskegel stehen. Als Zugseile dienen Gymnastikseile, die durch die vorderen Schlaufen der Turnmatte geführt werden. Auf ein Startzeichen versuchen alle Wagen, ihre Fracht auf einer Rundbahn um die Burg herum unbeschädigt zum Ausgangspunkt zu ziehen. Während dieser Runde versuchen die "Burgwächter", mit ihren Bällen die Kegel umzuwerfen. Als Treffer gilt auch, wenn ein Kegel aufgrund plötzlicher Beschleunigung, abruptem Bremsen oder zu rasanter Kurvenfahrt umgefallen ist.

Takeshi

Altersstufe: ab 12 Jahre
Spielerzahl: ab 6 je Mannschaft
Materialien: Bälle; Geräte für Hindernisparcours

Ablauf: In Längsrichtung wird an einer Seite der Sporthalle knapp 2 m von der Wand entfernt ein Hindernisparcours aufgebaut. In einigem Abstand (je nach Wurfkraft der SpielerInnen) steht parallel als Begrenzung eine Reihe von Turnbänken. Eine Mannschaft beginnt als Läufer, d.h. sie muß versuchen, möglichst oft den Parcours zu durchlaufen, ohne von der Werfermannschaft getroffen zu werden. Wer getroffen wurde, sollte den Parcours schnell verlassen und außen herum wieder an Start zurücklaufen. Ein quer gestellter Kasten dient als Deckung, für die aber folgende Regeln vorgegeben werden sollten: Die Spieler sollen nur kurz hinter dem Kasten bleiben und nur 3-4 Spieler dürfen sich gleichzeitig hinter dem Kasten aufhalten; kommt ein weiterer dazu, muß dieser von neuem anfangen. Die Werfer befinden sich hinter der Bank und werfen von dort mit Bällen (Soft- oder Gymnastikbälle). Damit die Bälle wieder zurückkommen, müssen 1-3 Spieler der Werfermannschaft immer Bälle einsammeln und ihren Mitspielern zurückwerfen. Für jeden Spieler, der den

Parcours durchläuft, ohne getroffen worden zu werden, erhält die Läufermannschaft einen Punkt. Dieses Spiel wird auf Zeit gespielt, d.h. die Mannschaft, die nach einer bestimmten Spielzeit die meisten Punkte hat, gewinnt.

Variation: Bis auf Turnmatten hinter dem Kasten besteht der gesamte Parcours aus Weichbodenmatten. Damit wird einerseits das Laufen erschwert, was der Werfermannschaft größere Chancen gibt, andererseits fordern die Weichbodenmatten zu artistischen Einlagen heraus. Außerdem wird weniger Zeit für Auf- und Abbau in Anspruch genommen.

Volleyballschleudern

Spielerzahl: 2-12 je Mannschaft

Materialien: Volleyball; Decken oder Handtücher

Ablauf: Die beiden Mannschaften stehen sich in einem Volleyballspielfeld gegenüber. Jeweils 2-4 Spieler fassen eine Woldecke (oder Handtuch) an ihren Ecken an. Mit Hilfe der Decke wird versucht, den Volleyball (oder Zeitlupenball) durch eine gemeinsame Bewegung so über das Netz zu schleudern, daß er im gegnerischen Feld zu Boden fällt. Die gegnerische Mannschaft kann dies verhindern, indem sie ihrerseits den Ball mit Hilfe der Decke zu fangen versucht.

Tchouk-Ball

Spielerzahl: 5-8 je Mannschaft

Materialien: Handball; Tchouk-Ball-Rahmen

Ablauf: Jede Mannschaft besitzt ein "Tor", einen Tchouk-Ball-Rahmen (gegen die Wand gelehnte Minitramps oder auf einem kleinen Kasten stehende Sprungbretter können auch verwendet werden), um das ein etwa 6 m großer Halbkreis (Basketballfeld) ist, der von keinem Spieler betreten werden darf. Ziel des Spiels ist es, den Handball ohne Behinderung so auf das Tor zu werfen, daß der abprallende Ball von der gegnerischen Mannschaft nicht gefangen werden kann, sondern innerhalb des Spielfelds, aber außerhalb des Wurfkreises, auf den Boden fällt. Die Werfermannschaft darf den Abpraller nicht fangen oder berühren. Der Ball darf nicht gedribbelt oder geprellt, sondern muß nach spätestens 3 Schritten abgespielt werden. Nach einem Wurf oder Fangfehler kommt die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz.

Fährmann hol über

Altersstufe: ab 6 Jahre
Spielerzahl: 6-10 je Mannschaft
Materialien: 2 Rollbretter; 2 Tampen

Ablauf: Die beiden Tampen (oder aneinander geknotete Gymnastikseile) werden jeweils an den Handballtorpfosten über die gesamte Hallenlänge gespannt. Die "Fährleute" ziehen sich, auf dem Rollbrett sitzend, am "Fährseil" zum anderen "Ufer" und übergeben dort die "Fähre" einem anderen Teammitglied. Daher muß die Hälfte eines Teams auf der anderen Hallenseite stehen. Welche Mannschaft hat nun am schnellsten die "Uferseiten" gewechselt?

Variation: Die "Fähre" kann auch, dann mit einem "Passagier" besetzt, von einem "Fährmann" geschoben werden. "Passagiere" und "Fährleute" wechseln sich ab. Vor jeder Hallenwand sollte dabei eine Weichbodenmatte zur Sicherheit stehen.

Zeitungslaufen

Altersstufe: ab 6 Jahre
Spielerzahl: beliebig
Materialien: Zeitungen; Klebeband

Ablauf: Zwei große Zeitungsblätter werden mit Klebestreifen zusammengeklebt und von zwei dicht nebeneinander stehenden Partnern beim Start vor die Brust gehalten. Nach den ersten Laufschritten wird dann die Zeitung losgelassen und sollte nun, vom "Fahrtwind" an den Körper "festgeklebt", über eine bestimmte Strecke transportiert werden.

Variation: Natürlich kann auch zuerst das Laufen alleine versucht werden oder andere Bewegungsformen mit der Zeitung entdeckt werden.

Vampirspiel

Altersstufe: ab 8 Jahre
Spielerzahl: ab 8 MitspielerInnen

Ablauf: Dieses Spiel wird bei völliger Dunkelheit durchgeführt oder die nervenstarken MitspielerInnen schließen ihre Augen. Alle MitspielerInnen "schlafwandeln" regellos durch die Halle - bei Bedarf führt der Spielleiter vom Ort des Geschehens abgekommene MitspielerInnen wieder in die richtige Richtung. Der Spielleiter benennt jemanden heimlich zum "Vampir". Trifft nun der "Vampir" auf einen Mitspieler - oder umgekehrt -, so stößt der "Vampir" einen markerschütternden Schrei aus. Der Mitspieler wird dabei auch zum "Vampir". Dieses kann solange fortgeführt werden, bis alle MitspielerInnen "Vampire" sind.

Variation: Treffen zwei "Vampire" aufeinander, so werden sie wieder zu normalen "Schlafwandlern".