

Fortbildung „Spiele aus der Hosentasche“ - Spielesammlung

Lauf- und Fangspiele

Kettenfangen

In einem abgegrenzten Feld werden zwei Fänger bestimmt, die sich an die Hände fassen und gemeinsam auf die Jagd nach den Mitspielern machen. Jeder gefangene Mitspieler schließt sich den Fängern an und verlängert die Kette.

Eine Spielrunde endet, wenn nur noch ein Spieler übrig geblieben ist, dieser erlangt einen Punkt

Variation:

- Ab sechs oder neun Spielern die Ketten in gleichgroße Teile splitten, so dass mehrere Fängergruppen unterwegs sind
- Die Kette darf nicht gesplittet werden

Drei ist einer zu viel

In einem abgegrenzten setzen sich freiverteilt zwei Personen nebeneinander. Eine Person wird als Fänger, eine weitere Person als gejagte bestimmt. Nun muss der Fänger versuchen die andere Person zu fangen. Der Gejagte kann sich jederzeit neben ein Zweierpärchen in der Halle setzen. Geschieht das, wird der jeweils andere Außensitzende zum neuen **Fänger** und der Fänger zum **Gejagten**.

Variation:

- Die Anzahl der Fängerpaare wird erhöht

Oma-Jäger-Bär

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt. Auf dem Spielfeld wird eine Mittellinie (Seil oder geklebte Linie) und zwei Ziellinien einige Meter davon entfernt markiert. Jede Mannschaft überlegt sich gemeinsam und heimlich, ob sie „Oma“, „Jäger“ oder „Bär“ darstellen wird.

Dann stellen sich die Mannschaften gegenüber an der Mittellinie auf und machen auf Kommando des Spielleiters die vereinbarte Figur vor. Die unterlegene Mannschaft (Oma schlägt Jäger, Jäger schlägt Bären, Bär schlägt Oma) muss wegrennen und sich hinter ihrer Ziellinie in Sicherheit bringen. Die Gewinner müssen versuchen, sie zu fangen. Wer gefangen wird muss in die andere Mannschaft. Es beginnt die nächste Spielrunde, bis eine komplette Mannschaft gefangen wurde.

Figuren:

- Oma: ist bucklig, hat einen imaginären Stock.
Wird vom Bären gefressen, schlägt den Jäger mit ihrem Stock.
- Bär: brüllt furchteinflößend mit nach oben gerissenen Armen.
Frisst die Oma, wird vom Jäger erschossen.
- Jäger: hat ein Gewehr im Anschlag und ruft "Piff, Paff!".
Erschießt den Bären, bekommt von der Oma den Stock übergezogen.

Zaubermaus

Es wird ein Fänger aus der Gruppe bestimmt, welcher dann die Halle für eine kurze Zeit verlassen muss. Nun wird eine „Zaubermaus“ ausgewählt. Es beginnt ein klassisches Fangspiel. All diejenigen, die vom Fänger gefangen worden sind, setzen sich an genau dieser Stelle auf den Boden. Die Zaubermaus kann gefangene durch Antippen befreien. Wird die Zaubermaus vom Fänger gefangen ist das Spiel sofort beendet.

Chinesische Mauer

Zu Beginn gibt es einen Spieler in der Mauer. Er darf sich, nur in dem markierten Bereich (z.B. auf der Mittellinie) bewegen und auch nur dort andere Mitspieler einfangen. Diese beginnen ihren Lauf an der Wand der Sporthalle. Beim Startsignal laufen alle so schnell sie können los und versuchen den Bereich der Mauer zu durchqueren, ohne dass der Mauerspieler sie fängt. Alle Spieler, welche unbeschadet durch die Mauer durchkommen konnten Rennen in der nächsten Runde wieder mit. Alle, welche gefangen wurden, müssen im Bereich der Mauer bleiben und helfen zukünftig beim Fragen neuer Mauersteine.

Variation:

- Die Gefangenen dürfen sich auf der Linie nicht fortbewegen. Sie müssen auf der Stelle stehenbleiben.
- Gefangene dürfen nur in die Richtung schauen, aus der sie gefangen worden sind. Umdrehen ist verboten.
- Die Mauer wird auf weitere Linien aufgeteilt.

Mingel

Die Gruppe läuft wild durch die Halle. Durch den Übungsleiter/ Spielleiter werden verschiedene Kommandos hereingerufen, welche die Gruppe dann schnellstmöglich auszuführen hat. Dabei ist es wichtig, dass die Bewegungen und auch die Personenanzahl stimmig sind.

Kommandos:

- Waschmaschine: 3 Personen – Die Personen links und rechts Formen mit ihren Händen einen großen Kreis (= Waschmaschine). Die Person in der Mitte steckt ihren Kopf in die „Waschmaschine“ und dreht diesen.
- Mixer: 3 Personen – Die Person in der Mitte streckt ihre Arme hoch nach Links und rechts aus. Die Personen l- & r. sind unter dieses und drehen sich.
- Obelix: 2 Personen – Eine Person wird von der anderen „huckepack“ getragen.
- Ruderboot: 5 Personen – alle setzen sich hintereinander auf dem Boden und fangen an zu Rudern.
- Usw....

Stopptanz

Während die Musik läuft tanzen / rennen / bewegen sich die Teilnehmer im Raum. Stoppt die Musik versuchen alle Teilnehmer so schnell wie möglich bewegungslos zu stehen (stocksteif, Muskelanspannung).

Wer sich zuletzt noch bewegt, wird „bestraft“.

Variation:

- Zunächst wird nur die Reaktionsgeschwindigkeit geübt. Alle Teilnehmer versuchen schnell still zu stehen, es gibt noch keine „Bestrafung“.
- Der Letzte scheidet aus. Dieses wiederholt sich solange bis ein „Gewinner“ feststeht.
- Der Letzte setzt eine Runde aus und entscheidet bei Musikstopp mit, wer sich als letzter bewegt hat. Anschließend spielt er wieder mit. Hier endet das Spiel, wenn das Lied zu Ende ist.

Kutsche fahren

Jeder Teilnehmende bekommt eine Rolle zu geordnet (siehe Geschichte). Sobald der Spielleiter die jeweilige Rolle vorliest muss diese eine Runde durch die Halle laufen.

Die Geschichte:

Ein **König** machte mit seiner **Königin** einen Ausflug. Sie fuhren in einer schönen Kutsche, die von starken **Pferden** gezogen wurde. Auf dem Kutschbock saß der alte **Kutscher** der Familie. Der **König** hatte vollstes Vertrauen zu seinem **Kutscher**. Der **Kutscher** hatte **König und Königin** bisher immer sicher nach Hause gebracht. Die **Königin** hatte deshalb auch keine Angst, obwohl es schon dunkle Nacht war und es in dieser Gegend nur so von Dieben wimmelte.

Doch plötzlich rumpelte die Kutsche. Die **Pferde** wieherten und gingen fast durch. Da fragte der **König**: „**Kutscher, Kutscher**, was ist denn mit unseren **Pferden** los? Ich glaube wohl, das **linke Hinterrad** ist gebrochen.“

Der **Kutscher** erwiderte: „Nein, nein, Herr **König**. Ich denke eher, es ist das **rechte Hinterrad**. Geht es der **Königin** gut?“

Die **Königin** antwortete dem **Kutscher** sogleich: „Ja, ja, mein bester **Kutscher**. Es ist alles in Ordnung. Aber mir scheint eher, mein guter **Kutscher**, dass das **rechte und das linke Vorderrad** gebrochen sind. Ich hoffe doch, mit den **Pferden** ist alles in Ordnung. Es wäre doch schrecklich, wenn sie fliehen würden.“

Da entgegnete der **Kutscher** der **Königin**: „Die **Pferde** haben sich nur ein wenig erschreckt. Ich steige kurz ab und beruhige die **Pferde** wieder.“

Da sprach der **König** zu seinem **Kutscher**: „Oh **Kutscher, Kutscher**, mein treuer **Kutscher**, mein bester **Kutscher**, gib Acht, dass dir nichts geschieht.“

Da erwiderte der **Kutscher** dem **König**: „Oh nein, mir geschieht schon nichts. Ich werde die **Pferde** beruhigen und dann auch die **Räder** kontrollieren, ob nichts kaputt ist.“

Der **Kutscher** stieg ab, begab sich zu den **Pferden** und beruhigte die **Pferde**. Dann kontrollierte er nacheinander das **linke Vorderrad**, das **linke Hinterrad**, das **rechte Hinterrad** und das **rechte Vorderrad** und dann noch einmal die ganze Kutsche. Dann kletterte er wieder auf den Kutschbock und ergriff die Zügel der **Pferde**.

Der **König** schaute die **Königin** an und fragte dann seinen **Kutscher**: „**Kutscher**, mein bester **Kutscher**, welches der **Räder** ist denn zerbrochen?“

Da antwortete der **Kutscher** dem **König**: „Es ist nicht das **linke Vorderrad**, nicht das **linke Hinterrad**, nicht das **rechte Hinterrad** und auch nicht das **rechte Vorderrad**. Auch mit der Kutsche ist alles bestens. Ich nehme an, wir sind nur über einen dünnen Ast gefahren, der brach und die **Pferde** erschreckte.“

Da sagte die **Königin** zu ihrem **Kutscher**: „**Kutscher**, mein **treuer Kutscher**, mein allerbestester **Kutscher**, dann können wir ja durch diese dunkle Nacht weiterfahren und bald zu Hause sein.“ Der **Kutscher** antwortete der **Königin**: „Natürlich, verehrteste **Königin**. Bald sind wir zu Hause. Ich werde die **Pferde** antreiben, damit wir schnell diese dunkle Nacht hinter uns lassen können und wieder im hell erleuchteten Schloss sind.“

Der **Kutscher** trieb die **Pferde** an und bald erreichten sie das Schloss.

Der **Kutscher** kletterte vom Kutschbock und half dem **König** und der **Königin** aus der Kutsche. Er spannte die **Pferde** aus und überprüfte noch einmal das **linke Vorderrad**, das **linke Hinterrad**, das **rechte Hinterrad** und das **rechte Vorderrad**. Dann gab er den **Pferden** zu fressen. Sie hatten es sich redlich verdient.

Der **König** und die **Königin** waren sehr stolz auf ihren klugen **Kutscher**. Und wenn sie nicht gestorben sind dann leben sie noch heute, der **König**, die **Königin**, der **Kutscher**, die braven **Pferde** und die Kutsche mit den vier **Rädern**.

Staffellauf – Tic Tac Toe

Die Reifen werden in einem 3x3-Raster etwa 15 Meter von den Startlinie ausgelegt. Insgesamt ergibt sich also ein Feld aus 9 Reifen. Daraufhin werden die Schüler*innen in zwei Gruppen eingeteilt. Sie stellen sich jeweils der Reihe nach an der Startlinie, welche durch Hütchen gekennzeichnet sein sollte, auf. Jedes Team erhält außerdem drei Hütchen bzw. Leibchen der selben Farbe. Diese dienen als Spielsteine. Die beiden Teams spielen gegeneinander. Nachdem die Lehrkraft ein Startsignal gegeben hat, läuft je eine Person pro Team mit einem Spielstein (Hütchen oder Leibchen) los und legt diesen in einen der Reifen. Anschließend läuft sie wieder zurück zu ihrem Team, klatscht ab und die nächste Person rennt los. Dieser Vorgang wiederholt sich solange, bis ein Team es geschafft hat eine Diagonale, Waagerechte oder Senkrechte aus drei Steinen zu bilden. Die Mannschaft, die das geschafft hat, erhält einen Punkt. Gespielt wird über eine vorher festgelegte Anzahl an Runden.

Variationen:

- Es wird ein 5x5-Raster aufgebaut und die Teams müssen eine 4er-Reihe machen.

Ballspiele

Zombieball

Es gibt keine Mannschaften, sondern jeder spielt gegen jeden. Während der Spielleiter blind die Bälle in das Spielfeld wirft, laufen die Spieler in der Halle herum. Hat ein Spieler einen Ball gefangen, dann ist er Jäger und darf jeden abwerfen, den er erwischt. Man darf allerdings nur *zwei* Schritte mit dem Ball in der Hand machen. Hat ein Spieler den Ball verloren oder nach einem Abwurfversuch ob erfolgreich oder nicht, ist der Ball für jeden frei und wer ihn zuerst erreicht darf weitermachen.

Wurde ein Spieler abgeworfen, stellt er sich so lange an die Seite, bis „sein“ Abwerfer selbst abgeworfen wurde.

Variationen:

- Die Anzahl der Schritte
- „Strafaufgaben“ für abgeworfene
- Bestimmte Aufgaben der Farbe der Bälle zuordnen (Blauer Ball = darf nicht gefangen werden; Roter Ball = Darf nur aus der Luft geworfen werden, ...)

Wo ist Henriette? / Wer hat meinen kleinen gelben Ball geklaut?

Es wird freiwilliger aus der Gruppe bestimmt. Er ist Hüter des kleinen Gelben Balles. Der Rest der Gruppe hat die Aufgabe diesen zu klauen. Dafür stellt sich der Hüter auf eine Seite der Halle und legt den Ball vor sich hin auf den Boden. Die restliche Gruppe stellt sich gegenüber von ihm, auf der anderen Hallenseite auf. Der Hüter des Balles dreht sich nun mit dem Rücken zur Gruppe und fragt „wer hat meinen kleinen Gelben Ball geklaut?“ In dieser Zeit darf die Gruppe sich dem Hüter bzw. dem Ball nähern. Nachdem der Hüter des Balles den Satz gesagt hat, dreht er sich um. Von da an muss die Gruppe stillstehen. Bewegt sich jemand, muss er zurück an die Startlinie. Ist die Gruppe dem Ball angelangt, dürfen sie diesen vom Boden nehmen. Ab jetzt darf der Hüter zusätzlich zu den Personen die sich bewegen eine weitere Person nennen, die Ihre Arme in die Luft heben muss. Ist der kleine gelbe Ball bei dieser Person hat der Hüter gewonnen. Ist der Ball nicht in der Hand der genannten Person, geht das Spiel solange weiter, bis die Gruppe den Ball hinter die Startlinie transportiert hat. Der Ball darf innerhalb der Gruppe weitergeben, aber nicht geworfen werden.

10ner-Ball

Die Spielleitung teilt zwei Mannschaften ein, die durch Parteibänder gekennzeichnet werden. Die Spieler*innen dürfen sich auf dem gesamten Spielfeld bewegen während sie versuchen, sich den Ball zehnmal im Team hintereinander zuzuspielen. Schnappt sich ein Mitglied der gegnerischen Mannschaft den Ball oder fällt der Ball auf den Boden, bevor die zehn Pässe geschafft sind, ist die gegnerische Mannschaft an der Reihe und kann sich den Ball zehnmal zuzupassen.

Variationen:

- Personen die den Ball haben, dürfen nur noch einen Sternschritt machen
- Der Ball darf nur eine bestimmte Zeit in der Hand gehalten werden

Kreisspiele

Peng-Spiel

Alle Gruppenmitglieder stehen im Kreis. Der Gruppenleiter nennt einen Namen. Die Personen rechts und links von der aufgerufenen Person bilden mit der Hand eine Pistole und deuten einen Schuss auf diejenige Person an und sagen „Peng“. Die aufgerufene Person hingegen wirft sich duckend auf den Boden. Ausgeschieden ist: entweder derjenige, welcher sich zu langsam geduckt hat, oder falls dieser sich schnell ducken konnte, derjenige der beiden Schützen, welcher langsamer war.