

**Kleine Sportspiele als Einstimmung/Aufwärmen      Thema: Kooperation (20 min.)**

<b>Name des Spiels/ Funktion</b>	<b>Beschreibung/ Skizze; Spielidee; Material</b>
<p><b>„Plaudertrab“</b> Als Austausch von Informationen, Stimmungslagen, Kennen lernen, Reflexionen etc.</p>	<p>Alle S. laufen, joggen zu zweit im Raum herum und tauschen sich je nach Auftrag aus. S.-Tausch nach einer bestimmten Zeitsequenz!</p>
<p><b>„Bändeli“ suchen auf Zeit</b> Schnelle, zufällige Gruppeneinteilung</p> <p>Variation: Bändeli von den S. selber austeilen lassen und dann erst das Einsammelspiel!</p>	<p>Verschiedenfarbige „Bändeli“ sind in der ganzen Halle verteilt (Kletterstange, Sprossenwand, Heizungsblech etc.) Je nach Gruppengröße und Anzahl von Teams. Die S. müssen einen Bändel finden und möglichst schnell hinter dem vorbereiteten und entsprechend gekennzeichneten Malstab (Gruppenfarbe) in einer Kolonne absitzen. Welche Gruppe ist zuerst vollständig und in sauberer Reihe?</p>
<p><b>„Teppichrennen“</b> als Stafette (zu zweit oder dritt)</p> <p>Variationen: Verschiedene Möglichkeiten von Ziehen, Stossen von und von Bewegungshaltungen auf dem Teppich: Wasserski, Snowboarden, Einbeinstand etc.</p>	<p>1 S. steht auf dem Teppichrest und schleppt sich von einem Gespann (2-3 S.) ab. Eine Hallenlänge oder eine best. Parcourslänge. Dann Wechsel des S., bis alle S. mind. einmal abgeschleppt wurden. (Es dürfen nicht immer die gleichen S. ziehen, bzw. abschleppen) Slalomparcours sind besonders reizvoll....</p> <p style="text-align: center;">Bild einkleben oder Skizze machen</p>

<p><b>„Abschleppdienst“</b> als Stafette mit Kastenwagen</p> <p>Teamarbeit, Kooperation, vorsichtiges Umgehen mit S. und Material</p> <p>als Geschicklichkeitsaufgabe oder als Zeitstafette</p>	<p>Fünf S. sind unterwegs mit einem Kastenwagen (Schwedenkasten, 2-teilig). A kniet auf dem Wagen und hält die Seile/ Gummischläuche mit Knien und Händen fest. An den vier Enden ziehen die anderen S. vorsichtig den Kasten durch einen bestimmten Parcours.</p> <p>Bild einkleben oder Skizze machen</p>
<p><b>„Ruderboot und Treibinseln“</b> als Pendelstafette</p> <p>Teamarbeit/Geschicklichkeit/Taktik</p> <p>ev. brauchen die S. im Ruderboot sitzend Helfer von aussen?</p>	<p>Zwei S. knien im gleichen „Ruderboot“ (s.h. Bild) und machen sich in Richtung Mittellinie auf. Zwei andere S. gegenüber aus der gleichen Gruppe verschieben ihre Insel (2 kl. Matten) ebenfalls in Richtung Mittellinie. Diese S. dürfen nie den Boden (Wasser) berühren. In der Mitte tauschen sie die Geräte/ Rollen aus und gehen so zur anderen Hallenseite. Dort kommen die nächsten S. an die Reihe!</p> <p>Bild einkleben oder Skizze machen</p>
<p><b>„Vorwärtskrebse“</b></p> <p>Kooperation/ Kraft</p> <p>Achtung: Zuerst langsam ausprobieren</p>	<p>Die S. sind als Gruppe gemeinsam im Vierfüssler rücklings unterwegs. Die S. stützen sich auf dem Fussrist des hinteren ab. In gemeinsamen Rhythmus geht es eine bestimmte Strecke vorwärts. Oder es wird geschaut, welche Gruppe am weitesten ohne auseinander brechen kommt (ohne Zeitdruck)!</p> <p>Bild einkleben oder Skizze machen</p>

<p><b>„Kreiskampf“</b></p> <p>Faires Kämpfen / Kraft und Geschicklichkeit</p> <p>Variationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spielfuss in der Kniekehle des Standbeines</li> <li>- Wer „Abstehen“ muss, darf sich einen anderen Platz im Kreis suchen oder sogar zu einem anderen Spielkreis gehen</li> <li>- Zwei Teams (A und B) stehen sich in einem Kreis als Gegner gegenüber: Reihenfolge A-B-A-B-A etc. Pro „Abstehen“ gibt es einen Punkt für das gegnerische Team. Nach der Plätzen sind die Plätze zu tauschen</li> </ul>	<p>Die S. (4-8) bilden mit gefassten Händen, auf einem Bein stehend, einen Kreis. Sie versuchen einander, ohne die Hände loszulassen, aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer kann vermeiden, mit dem zweiten Fuss oder einem anderen Körperteil den Boden zu berühren? Nach jedem „Abstehen“ eines S. wird von allen das Standbein gewechselt.</p> <p style="text-align: center;">Bild einkleben oder Skizze machen</p>
<p><b>„Erfinderlis“</b></p> <p>Kooperation/ Kommunikation/ Phantasie und Teamgeist</p>	<p>Die S. erfinden in der Kleingruppe selber ein „Kleines Spiel“. Die LP. teilt Material oder auch bewusst keines den Gruppen zu. Die S. erfinden ein Spiel und bestimmen die genauen Regeln. Sie spielen das Spiel und zeigen es der Klasse vor! Die Lp. setzt eine Zeitfrist um ein Spiel zu kreieren (Zeitbudget ca. 10 min.). Damit wird verhindert, dass die S. ein zu komplexes und kompliziertes Spiel erfinden</p>

steinegger

<[www.sportpaedagogik.ch](http://www.sportpaedagogik.ch)>

---

Materialvorschläge: Alles was Rollen kann, Gymnastikbälle etc.
--

Literatur: Lehrmittel Sporterziehung: Band 3 und 4, Broschüren 2 und 3