

Spielesammlung

der



Ein Projekt zur Nahtstellenarbeit mit Volksschulen
Von Tatjana Sappert und Dominic Rauscher

Das sind WIR



Wie schon der Name unserer Schule verrät, sind wir eine Mittelschule mit Sportschwerpunkt. Wenn du dich dafür entscheidest, hast du pro Woche ungefähr 7-9 Stunden Sport in den verschiedensten Bereichen. Wenn Corona uns keinen Strich durch die Rechnung macht, fahren wir jährlich auf Schikurse oder andere Sportwochen. Dabei kommt das „normale“ Lernen natürlich nicht zu kurz.

Unsere Schule ist modern ausgestattet. Jede Klasse besitzt ein Smartboard, es gibt zwei EDV-Räume und 25 Laptops. Wir versuchen immer wieder Brücken zwischen dem „Schulleben“ und dem persönlichen Umfeld unserer SchülerInnen zu bauen. Dabei ist uns nicht nur die enge Zusammenarbeit mit den Eltern, sondern auch die Kooperation mit Sportvereinen, weiterführenden Schulen, Schularzt und Jugendberatungsstellen wichtig.

Angebote im Bereich der „Schulischen Nachmittagsbetreuung“:

Fußball, Klettern, Gerätturnen, Leichtathletik, Handball, Volleyball, Tanz/Zumba, Kreativ, Mountainbike, Krafttraining, Parkour und Freerunning, Lernstunden, Schwimmen, Tischtennis

Nähere Informationen findest du auf unserer Homepage:

www.sportms-tulln.ac.at

Inhaltsverzeichnis

LEBENDE KEGELN

VIRUSBALL

AUSWEICHEN

WER TRIFFT?

FRISBEEFANGEN

_Toc55826723

GLETSCHERTANZ

DAS GESPENST KOMMT

DONNER, WETTER, BLITZ

FEUER, WASSER, STURM

SCHNEIDER, SCHNEIDER LEIH' MIR D'SCHER'

SPIEGELBILD

NUMMERNSPIEL

Literatur:

B. Gregor, S. Roithinger, H. Schwarz, AUVA – Wertvolle Spiele 1 und 2, Pichlverlag
<https://www.umweltbildung.enu.at/die-schoensten-spiele-fuer-draussen>

Lebende Kegeln

Beschreibung:

Die SchülerInnen stehen mit dem Rücken zum/zur LehrerIn in einer Reihe nebeneinander. Der /die LehrerIn befindet sich ca. 15 m hinter der Gruppe mit einem Ball in der Hand. Nun wird der Ball zu irgendeinem Kind gerollt. Der/die Getroffene dreht sich um und läuft so schnell wie möglich zu einer markierten Stelle.

Sobald die anderen merken, dass ein Kind gestartet ist, müssen sie (in der entgegengesetzten Richtung) zu einer vorher festgelegten Linie (ebenfalls ca. 15 m entfernt) laufen.

Ziel: die Einzelperson soll schneller beim Mal sein, als die restliche Gruppe hinter der Linie.

Wenn das Kind schneller als die gesamte Gruppe ist, darf es als Nächstes jemanden herkegeln, ansonsten macht die Lehrkraft weiter.

Material

Ball

Spielort

Turnsaal, großer Raum, im Freien

Variationen:

- andere Startstellungen (Bauchlage, Rückenlage, Sitz,...)
- Bei einer größeren Gruppe muss nicht nur der Getroffene zum Mal laufen, sondern auch der/die linke und rechte NachbarIn

Virusball

Beschreibung:

Alle MitspielerInnen befinden sich in einem Computerprogramm. In dieses Programm wurde ein Virus (Ball 1) eingeschleust, welches das Programm zum Absturz bringen soll. Wer das Virus in der Hand hält, kann andere Mitspieler erstarren lassen, indem er/sie mit dem Virusball berührt. Das Virus hat jedoch eine so große Ansteckungskraft, dass man nur eine/n MitspielerIn infizieren kann – danach muss man das Virus sofort auslassen, da man sonst selbst infiziert wird und erstarbt.

Weiters gibt es einen Desinfektionsball (Ball 2). Mit diesem Ball können erstarrete MitspielerInnen wieder erlöst werden, so dass sie wieder mitspielen können. Allerdings hat auch der Desinfektionsball seine Tücken: Man kann nur zweimal desinfizieren, ehe man ihn loslassen muss, da das Gegengift einen ansonsten selbst erstarren lässt!



Material

2 unterschiedliche Bälle
(Farbe, Form)

Spielort

Turnsaal, großer Raum, im Freien, im Wasser, Klassenraum

Variationen:

-  Man kann mehrere Bälle verwenden bzw. die Anzahl der möglichen Infektionen erhöhen (ehe man den Ball loslassen muss)
-  Um das Spiel zu beenden, kann folgende Regel eingeführt werden: Wer dreimal erstarbt war, kann nicht mehr desinfiziert werden.

Ausweichen

Beschreibung:

Die SchülerInnen bilden, am Bauch liegend, einen Kreis (Kopf zeigt zur Kreismitte). Ein/e SchülerIn steht im Kreis. Die Liegenden rollen einen Medizinball und versuchen, den/die in der Mitte Stehende/n zu treffen. Der-/diejenige, der/die getroffen hat, wird neue/r Gejagte/r und muss versuchen, dem Ball auszuweichen

Material

Medizinball oder anderer schwererer Ball

Spielort

Turnsaal, großer Raum, im Freien

Variationen:

- 🎯 Kreis im Sitzen (Füße zeigen zum Mittelpunkt)
- 🎯 Ball wird nur mit den Füßen gestoßen
- 🎯 Das Kind in der Mitte sitzt und hält sich die Augen zu, die im Kreis Liegenden/Sitzenden stoßen sich den Ball zu. Nach einiger Zeit rollt jemand den Ball auf das Kind in der Mitte. Dieses muss erraten, von wem es getroffen wurde. Wenn es richtig errät, erfolgt ein Wechsel

Wer trifft?

Beschreibung:

Alle bewegen sich frei zur Musik, in der Mitte des Raumes liegt ein Ball. Wenn die Musik stoppt, bleiben alle stehen und der/die LehrerIn ruft den Namen eines Kindes. Dieses läuft nun rasch zum Ball und versucht, ein anderes Kind mit dem Ball zu treffen. Dann legt es den Ball wieder hin, die Musik geht weiter.

Material

Musik, Ball

Spielort

Turnsaal, großer Raum, im Freien, Klassenzimmer

Variation:

🎨 Zunächst wird ein Kind (= A) bestimmt, welches, wenn die Musik stoppt, zum Ball läuft. Der/die LehrerIn ruft nun den Namen des Kindes (= B), welches mit dem Ball getroffen werden soll.

In der nächsten Runde – unabhängig davon, ob A tatsächlich B getroffen hat – muss B zum Ball laufen und A ruft den Namen des Kindes, welches getroffen werden muss, usw.

Frisbeefangen

Beschreibung:

Das Spielfeld besteht aus 3 Feldern. Die Felder der Mannschaften sind durch eine neutrale Zone getrennt (siehe Skizze).

Ziel: Das Frisbee so werfen, dass es im gegenerischen Feld zu Boden fällt, wodurch ein Punkt für die eigene Mannschaft erzielt wird.

Fällt das Frisbee außerhalb des gegnerischen Feldes zu Boden (ohne vorher von einem Gegenspieler berührt worden zu sein), gibt es einen Punkt für die gegnerische Mannschaft.

Das Frisbee darf auch außerhalb des Feldes gefangen werden (außer in der neutralen Zone). Allerdings gibt es dann keinen Punkt

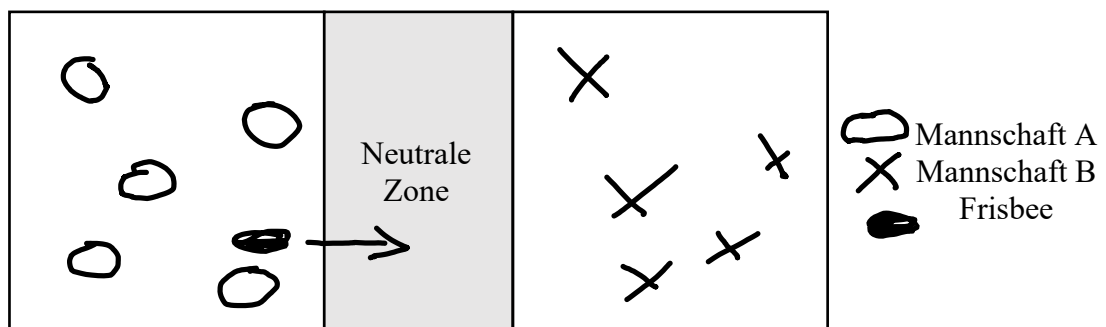
Material

Frisbee

Spielort

Turnsaal, großer Raum, im Freien

Skizze:



Gletschertanz

Beschreibung:

Alle bewegen sich frei zur Musik – wenn die Musik stoppt, müssen alle sofort in der Bewegung verharren. Die entstandenen „Eisfiguren“ werden gebührend bewundert.

Ehe sie zu schmelzen beginnen (=bewegen), geht die Musik weiter.

Material

Musik

Spielort

Turnsaal, großer Raum, im Freien, im Klassenzimmer, im Wasser

Variationen:

Als Ausscheidungstanz

wer sich bewegt, scheidet aus

Kooperative Formen

diejenigen, die sich bewegt haben, tanzen zwar nicht mehr mit, unterstützen aber beim Beobachten und dürfen in der nächsten Runde wieder mitspielen

Im Wasser

Wenn die Musik stoppt (oder akustisches Signal) müssen alle in Rückenlage (möglichst ohne Körperbewegungen) gleiten

Das Gespenst kommt

Beschreibung:

Der/die SpielleiterIn teilt Kärtchen aus, auf denen entweder nichts oder eine Zahl (z.B. 1 bis 5) steht.

Niemand zeigt den anderen, was auf seinem/ihrem Kärtchen steht. Diejenigen, die eine Zahl auf ihrem Zettel haben, sind in der jeweiligen Runde das Gespenst (=Fänger) (1 = Gespenst in Runde 1, 2 = Gespenst in Runde 2, usw.)

Alle bewegen sich frei zur Musik, stoppt die Musik, müssen alle versuchen, eine Rettungsinsel (im Vorfeld festgelegt) (besonders markierte Fläche, Sporssenwand, Matten, ...) zu erreichen, damit sie vom Gespenst nicht erwischt werden.

Material

Musik, vorbereitete
Kärtchen mit Zahlen

Spielort

Turnsaal, großer Raum, im
Freien, im Klassenzimmer,

Variationen:

-  Neue Rettungsinseln von Runde zu Runde
-  Es können mehrere Gespenster gleichzeitig tätig sein



Donner, Wetter, Blitz

Beschreibung:

Zuerst wird ein Rufer bzw. eine Ruferin ausgewählt. Dieses Kind stellt sich mit dem Rücken zu den anderen auf, die in angemessener Entfernung in einer Reihe am Start stehen. Der/die RuferIn schreit „Donner – Wetter – Blitz“ und dreht sich blitzschnell um. Während das Kind ruft, dürfen sich die anderen an den/die RuferIn annähern, sie müssen aber erstarren, wenn er oder sie sich umdreht. Wer in Bewegung erwischt wird, muss zurück an den Start. Gewonnen hat das Kind, das den oder die RuferIn als erstes abklatscht.

Spielort

Turnsaal, großer Raum, im Freien

Feuer, Wasser, Sturm

Beschreibung:

Alle laufen, der/die Spielleiterin ruft einen Begriff, die SpielerInnen müssen die zuvor festgelegte Bewegung ausführen:

Feuer: Bauchlage

Wasser: auf die Sprossenwand

Sturm: an einem Gegenstand festhalten

Spielort

Turnsaal, großer Raum, im Freien

Variationen:

- 🎨 Verschiedene Bewegungsaufgaben
- 🎨 Verschiedene Fortbewegungsarten

Schneider, Schneider leih' mir d'Scher'

Beschreibung:

Dieses Spiel spielt man idealerweise in einem Obstgarten oder wo viele Bäume sind. Ein Kind wird ausgezählt. Die anderen Kinder suchen Bäume aus, an die sie sich lehnen. Das ausgezählte Kind geht von Baum zu Baum und bittet: „Schneider, Schneider, leih mir d' Scher““. Das angesprochene Kind antwortet: „Geh zum Nachbarn, der leiht's a her!“. Während dessen wechseln die übrigen Kinder ihre Bäume und das bittende Kind muss versuchen, auch einen freien Platz zu bekommen. Falls dies nicht gelingt, fragt es weiter. Ansonsten fragt das Kind, das übrig bleibt.

Spielort

Turnsaal, großer Raum, im Freien

Spiegelbild

Beschreibung:

2 SchülerInnen stehen sich gegenüber. Ein SpielerIn ist der Spiegel, der/die andere SchülerIn muss spiegelverkehrt alles nachmachen.

Spielort

Turnsaal, großer Raum, im Freien, im Klassenzimmer

Nummernspiel

Beschreibung:

Alle laufen, der/die Spielleiterin ruft eine Zahl, die SpielerInnen müssen die zuvor festgelegte Bewegung ausführen:

- 1: Bauchlage
- 2: Rückenlage
- 3: Kniestand
- 4: Einbeinstand
- 5: Liegestützstellung

Spielort

Turnsaal, großer Raum, im Freien

Variationen:

- 🎯 Verschiedene Bewegungsaufgaben
- 🎯 Verschiedene Fortbewegungsarten