

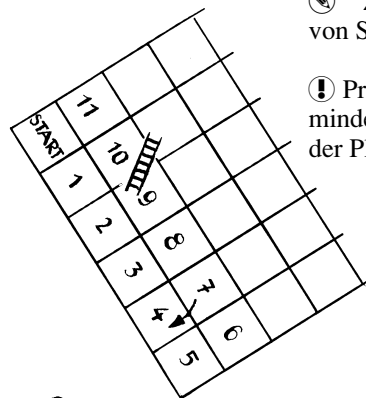
5.4 Bekannte Spiele verändern

Bekannte Tisch-Brettspielformen aufgreifen, Spielpläne dazu (z.B. im Zeichnen) selbst anfertigen und die Regeln (z.B. in der Sprache) für das «neue» Bewegungs-Spiel gemeinsam planen. Solche Spiele können die Kinder anschliessend im Sportunterricht gruppenweise selbständig durchführen.

... und dann glaubst du am Ziel zu sein, doch du purzelst wieder hinunter!

Leiterlispiel: Von einem Startfeld aus soll mittels Würfelglück ein Zielfeld möglichst rasch erreicht werden. Jedem Feld wird eine Bewegungsaufgabe zugeordnet: Feld 1: Zielwürfe auf... Feld 2: Seilspringen mit... usw. Die Kinder legen ca. 20 Stationen fest. Die Stationen werden sowohl mit einer Stationen-Nummer als auch mit einem Bewegungsbeschreibung, den die Kinder selbst angefertigt haben, versehen. Jedes Feld verlangt eine Bewegungsaufgabe. Wer jedoch Glück hat und auf einem «Leiterlifeld» zu stehen kommt, darf eine bestimmte Anzahl Felder «aufsteigen»: «Leiterli» = Klettertour an der Sprossenwand. Wer Pech hat und auf ein «Rutschbahnfeld» gerät, verliert eine Anzahl Felder: «Rutschbahn» = Rundenlaufen auf Teppichresten. Erst wenn die Bewegungsaufgabe erfüllt ist, darf vor- oder zurückgerückt werden.

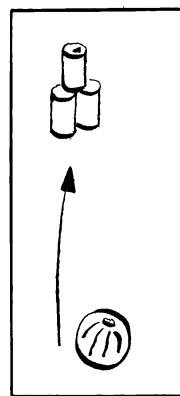
- **Lauf-Such-Spiel:** Im Wald oder auf der Sportanlage werden Nummern von 1 bis 50 verteilt, nicht aber regelmässig der Reihe nach. Nach dem Würfeln loslaufen und die Nummer suchen, denn dort ist eine Frage formuliert. Mit der Antwort zum Spielleiter zurückkehren. Ist sie falsch, muss der Spieler ein Feld zurück. Ist sie richtig, darf er weiterwürfeln usw.



✎ Zeichnen/Werken: Bearbeiten von Spielvorlagen.

⚠ Pro Spielfeld-Aufgabe müssen mindestens 3 Kinder nebeneinander Platz finden.

Eile statt Weile: Das Eile mit Weile kennen die Kinder. Bei diesem Bewegungsspiel soll es aber keine Weile, kein Ausruhen auf einer «Bank» geben. Die «Bank-Aufgabe» soll in etwa folgendem Vorschlag entsprechen: Das Kind bleibt solange auf der «Bankposition» bis ein nächstes nachrückt. Es kann sein, dass dies sehr lange dauert. Weile soll es deswegen aber keine haben: Es springt Seil. Pro zehn Durchschwünge darf es anschliessend 1 Feld vorrücken. Oder es wirft auf Ziele. Pro fünf Treffer ein Feld vor, nachdem es erlöst wurde, oder... Um überhaupt vorwärts zu kommen, muss auch gewürfelt werden. Jede Augenzahl bedeutet eine Aufgabe (Aufgaben vorgeben oder von den Kindern selbst bestimmen lassen):



⚠ Dispensierte als Spielhelfer einsetzen. Bewegungsaufgaben (1–6) durch einzelne Kinder bestimmen und evtl. zeichnen lassen; es eignen sich die Bewegungen, die die Kinder schon kennen gelernt haben.

➡ Gruppenwettkampf: Aufgaben übertragen gestattet!



- 1 Einmal eine bestimmte Strecke laufen.
- 2 Fünfmal einen Ball im Stehen hochwerfen und ihn im Sitzen fangen.
- 3 Drei Keulen abwerfen und wieder aufstellen.
- 4 Auf allen vieren einen Medizinball mit dem Kopf durch eine Slalomstrecken rollen.
- 5 Eine vorgegebene Gummitwistfolge erfolgreich absolvieren. Bei einem Fehler nochmals vorne beginnen (Gummitwist zwischen 2 Kästen o.Ä. gespannt).
- 6 Eine bestimmte Knotenfolge in ein Sprungseil knüpfen, einem Schiedsrichter zeigen und wieder lösen.