
Kleine Spiele

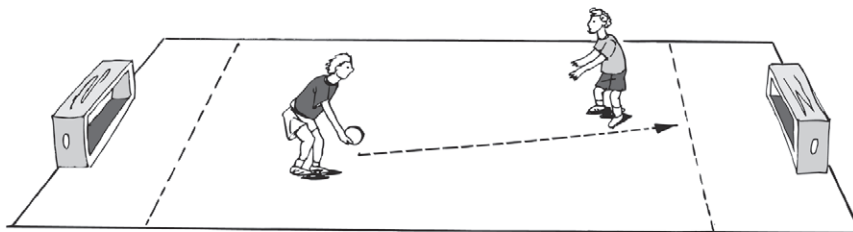
Spiele schulen Schnelligkeit, Gewandtheit, Raumgefühl, peripheres Sehen und die Koordination. Daneben sind sie ideal zum Aufwärmen und haben einen hohen Motivations- und Aufforderungscharakter. Daher sollten sie Bestandteil einer jeden Unterrichtseinheit sein.

Kegelfußball/Kegelhandball

Die Klasse wird in vier Mannschaften geteilt. Jedes Team bestimmt einen Verteidiger. Die restlichen Mannschaftsmitglieder sind Angreifer. In jeder Ecke eines Volleyballfeldes werden vier Kegel aufgestellt. Gespielt wird je nach Gruppengröße mit ein bis drei Bällen. Ziel ist es, die Kegel der drei gegnerischen Mannschaften mit dem Ball umzuschießen bzw. umzuwerfen. Sieger ist das Team, bei dem am Ende noch die meisten Kegel stehen. Optional kann die erste Mannschaft, die ausscheidet, außer Konkurrenz weiter am Spiel teilnehmen.

Rollball

Es werden zwei gleich große Mannschaften gebildet. Auf den beiden Grundlinien des Volleyballfeldes wird ein Kastenteil aufgestellt. Der Ball darf von den Spielern nur gerollt werden. Um einen Punkt zu erzielen, muss der Ball durch das Kastenteil gespielt werden.



Saubere Umwelt

In der Mitte der Halle werden zwei Langbänke aufgestellt. Die Lehrkraft wirft in beide Spielfeldhälften viele verschiedene Bälle. Jedes Team versucht seine Spielfeldhälfte „ballfrei“ bzw. „sauber“ zu halten. Die Schüler werfen die Bälle über die Langbank ins gegnerische Feld. Sieger ist die Mannschaft, in deren Feld nach Ablauf der festgelegten Spielzeit weniger Bälle liegen.

Völkerball einmal anders

Variation 1

Zwei Teams stehen auf der jeweils eigenen Seite um das Volleyballfeld herum. Je ein Spieler befindet sich im Feld der anderen Mannschaft. Die außen stehenden Spieler versuchen den gegnerischen Spieler abzuwerfen. Wer trifft, darf zu seinem Spieler in das gegnerische Feld gehen. Getroffene Spieler bleiben im Feld stehen. Sieger ist die Mannschaft, bei der zuerst alle Spieler im Feld stehen.

Variation 2

In jeder Spielfeldmitte befindet sich eine Bodenmatte, die aufrecht stehend von einem oder mehreren Schülern gehalten wird. Ziel der restlichen Mannschaft ist es, die Gegner abzuwerfen bzw. so zu hetzen, dass diese die Matte loslassen müssen. Fällt die Matte ist das Spiel verloren. Statt der Matte kann auch ein Kegel verwendet werden.

Variation 3

Abgeworfene Schüler müssen das Spielfeld verlassen, können aber wieder am Spiel teilnehmen, wenn sie mit einem, in der Hallenecke bereitliegenden, Würfel eine „Sechs“ geworfen haben.

Variation 4

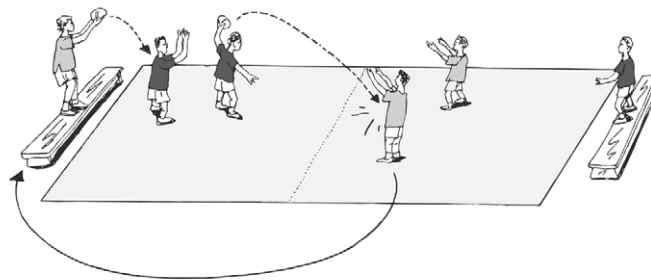
Gespielt wird mit zwei bis drei Schaumstoffbällen.

Variation 5

Spielgerät ist ein Rugby-Ball.

Variation 6

Auf jeder Grundlinie steht eine Langbank. Um erlöst zu werden, müssen die abgeworfenen Spieler einen Ball von der eigenen Mannschaft stehend auf der Langbank fangen. Die Distanz zwischen Mittellinie und Langbank kann je nach Alter der Schüler verändert werden.



Katz' und Maus

Alle Schüler laufen im Volleyballfeld durcheinander. Drei Schüler sind die Katzen und haben je einen Softball, mit dem sie die Mitschüler (Mäuse) abwerfen. Sind diese getroffen, müssen sie das Spielfeld verlassen und in einer Hallenecke mit einem Würfel eine „Sechs“ werfen. Nach erfolgreichem Würfelversuch spielen sie wieder als Maus mit. Fängt eine Maus den Ball, wird sie zur Katze.

Bälle weitergeben

Alle Schüler stellen sich in einem Kreis auf. Zwei verschiedene Bälle (z. B. Volleyball und Softball) werden in dem Kreis in entgegengesetzter Richtung an den linken bzw. rechten Nachbarn weitergegeben, bis sie wieder bei dem Schüler sind, der sie als erster in der Hand hatte. Auf Kommando laufen nun alle im Volleyballfeld durcheinander und müssen den jeweiligen Ball an den vorherigen Nachbarn weitergeben (z. B. Volleyball immer an „Paul“, Softball immer an „Lena“).

Kopfballspiel

Zwei Mannschaften werfen sich einen Volleyball innerhalb ihres Teams zu. Einen Punkt erhält man, wenn man den Ball an die Längsseite der Hallenwand köpft. Ballbesitzer dürfen nicht laufen. Eigenzuspiel ist nicht erlaubt.

Sitzball

Auf der Grundlinie wird eine Langbank aufgestellt und mit der Sitzfläche zur Hallenmitte gekippt. Zwei Teams versuchen einen Ball an die Bank zu drücken oder in diese hineinzulegen. Die Ballabgabe erfolgt im Sitzen. Der Ballbesitzer darf nicht laufen. Der Ball wird stets geworfen.

Parteiball

Die Schüler werden in zwei zahlenmäßig gleichstarke Mannschaften aufgeteilt. Die Spieler einer Mannschaft versuchen, sich den Ball solange wie möglich zuzuwerfen. Die Gegner bemühen sich, dies zu verhindern. Nach zehn Ballberührungen in Folge erhält die Mannschaft einen Punkt. Fällt der Ball auf den Boden, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball. Der Ball darf nicht direkt an den Spieler zurückgegeben werden, von dem man ihn selbst erhalten hat. Es ist hilfreich, die Ballkontakte laut mitzuzählen.

Bingo

In jeder Ecke des Volleyballfeldes steht ein Kasten, auf dem sich Stift, Würfel und ein Bingoblatt befinden. Vier Mannschaften spielen gegeneinander. Ein Spieler der Mannschaft würfelt. Die gewürfelte Zahl wird auf dem Bingoblatt angestrichen. Nun müssen alle Mitglieder der Mannschaft, entsprechend der Anzahl der Würfelaugen, Runden um das Feld laufen. Als Alternative können die Schüler auch unabhängig von der gewürfelten Zahl immer nur eine Runde laufen. Sieger ist die Mannschaft, die als erste drei Zahlen senkrecht, waagrecht oder diagonal hat, komplett auf dem Kasten steht und „Bingo“ ruft.

Hilfe-Spiel

Drei Schüler erhalten einen Ball und versuchen ihre Mitschüler im Volleyballfeld abzuwerfen. Wer getroffen ist, muss sich hinsetzen und kann erlöst werden, indem er aus dem Feld gezogen wird (oder alternativ in der Hallenecke eine „Sechs“ würfelt). Abgeworfen werden kann man nicht, wenn man schnell „Hilfe Paul“ (Name eines beliebigen Mitschülers) ruft und mit diesem Schüler Handfassung eingeht. Wer den Ball fängt, wird selbst zum Werfer.

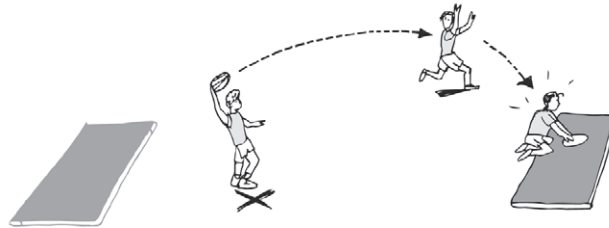
Aufgepasst

Alle Schüler laufen im Volleyballfeld durcheinander. Zu Beginn erhalten zwei bis drei Schüler einen Softball. Jeder (der den Ball hat) darf abwerfen. Wer getroffen wurde, muss das Spielfeld verlassen und merkt sich, von wem er abgeworfen wurde. Er darf dann wieder mitspielen, wenn derjenige abgeworfen wird, von dem er hinausbefördert wurde.

Beispiel: A befördert B auf die Langbank. B muss nun aufpassen und solange auf der Bank bleiben, bis A abgeworfen wird. Dann darf B wieder aufs Spielfeld.

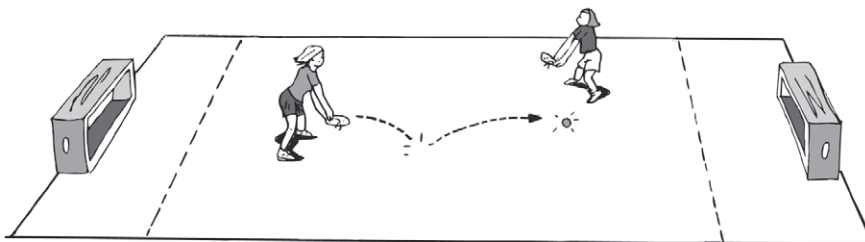
Mattenball

Das Spielgerät ist ein Rugby (wenn vorhanden), aber auch jeder andere Ball ist möglich. Zwei gegnerische Mannschaften versuchen den Ball auf der an der Grundlinie liegenden Matte abzulegen. Der Ballbesitzer darf nicht laufen.



Turnschuhfußball

Jeder Schüler hält einen Turnschuh in der Hand und versucht damit einen Tennisball in das gegnerische Tor (aufgestelltes Kastenteil, Langbank) zu befördern. Der Spielleiter bringt bis zu drei Bälle ins Spiel.



Baywatch

Die Touristen (Schüler) schwimmen im Meer (Volleyballfeld) um sich abzukühlen. Dabei machen sie Schwimmbewegungen (Kraul, Brust). Die hungrigen Haie (zwei bis drei Schüler mit Kopftüchern) greifen die Touristen an und zwicken diese. Ein gebissener Urlauber fuchtelt mit den Armen, ruft laut nach Hilfe und geht unter (legt sich auf den Boden). Die Baywatch-Rettungsschwimmer eilen mit ihrer Rettungsboje (roter Luftballon) herbei, ziehen die „Gebissenen“ an den Armen oder Beinen aus dem Meer und beginnen am Ufer (Spielfeldrand) mit der Reanimation. Ein Geretteter darf anschließend wieder zum Schwimmen ins Wasser. Zur Belebung des Spiels ist es ratsam, dass alle Schüler die Möglichkeit bekommen, die unterschiedlichen Rollen zu spielen.

Hockey

Die Klasse wird in zwei gleichstarke Mannschaften aufgeteilt. Als Tore dienen umgekippte Langbänke oder Kastenteile. Jeder Schüler erhält einen Gymnastikstab als Schläger. Als Spielgerät verwendet man einen Gummiring. Ziel ist es nun den Holzstab in den Gummiring zu stecken und mit diesem ein Tor zu schießen. Es sind nur drei Schritte mit dem Ring erlaubt. Bei großen Gruppen sollte man zwei bis drei Gummiringe verwenden.

Burgherr/Burgfräulein

Zwei Schüler werden als Burgherr und Burgfräulein bestimmt. Einige Schüler befinden sich im Gefängnis der Burg (Weichbodenmatte auf einer Seite der Halle). Aufgabe der Schlossherren ist es nun, ihre Gefangenen im Gefängnis zu behalten, während die restlichen Schüler versuchen, die Gefangenen zu befreien, indem sie diese mit Handfassung zur gegenüberliegenden Wand bringen. Werden sie dabei von den Burgleuten abgeschlagen, müssen auch sie in das Gefängnis. Das Spiel ist beendet, wenn alle Schüler im Gefängnis sind oder der Spielleiter es abbricht.

Frisbee

Die Klasse wird in zwei gleich große Gruppen geteilt. Als Tore dienen nach oben offen gelegte Kastenteile. Eine Frisbeescheibe wird innerhalb einer Mannschaft zugeworfen. Bei Besitz der Scheibe sind keine Schritte erlaubt. Ziel ist es die Scheibe in das gegnerische Tor zu werfen. Dabei ist ein Raum vor dem Ziel abgegrenzt, der nicht betreten werden darf.

Lauf- und Fangspiel

Die Schüler legen sich in Dreiergruppen bäuchlings auf den Boden. Ein Schüler ist der Fänger, ein anderer der Gehetzte. Der Gejagte kann sich auf eine Seite einer Dreiergruppe legen. Dann muss sofort der Äußere auf der anderen Seite aufstehen und wird zum Fänger, der bisherige Fänger zum Gejagten. Interessant wird das Spiel, wenn sich die Gejagten möglichst schnell an eine Gruppe legen.

Krankenhaus

Das Volleyballfeld wird in der Mitte durch zwei Langbänke geteilt. Am hinteren Ende jeder Spielfeldhälfte liegt eine Weichbodenmatte. Die sich gegenüberstehenden Mannschaften versuchen nun, die Spieler der Gegenmannschaft mit Softbällen zu treffen. Wer getroffen ist, muss sich sofort auf den Boden legen und darf nicht mehr mitspielen. Getroffene können aber von Mitspielern wieder zu Werfern gemacht werden, indem sie von zwei bis vier „Sanitätern“ zur Weichbodenmatte (Krankenhaus) gebracht werden. Auch die Sanitäter können während ihrer Rettungsaktion abgeworfen werden.