

## MODERATION:

Basti

## REFERENT:

Dominik Genkinger



# KLEINE SPIELE IM SPORTUNTERRICHT

DIGITALE FORTBILDUNG

Oktober 2025 | 19:30



# LETZTE SEITE



**DOWNLOAD** der Präsentation auf <https://wimasu.de/material-fobi-kleine-spiele>

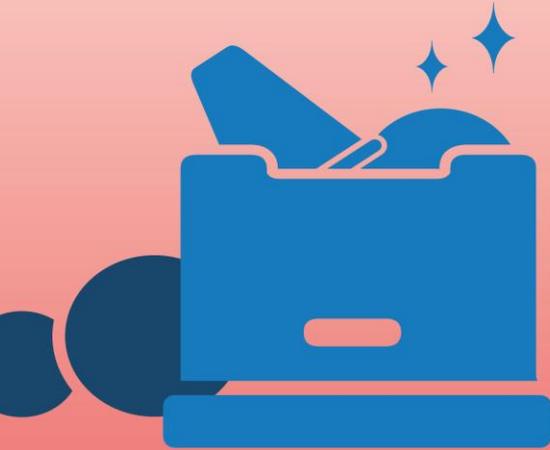


**PASSWORT:** **spielkinder**

# ABLAUF DER FORTBILDUNG

-  1. **Vorstellung und Einführung**
-  2. **Was sind Kleine Spiele?**
-  3. **didaktisch/methodische Merkmale Kleiner Spiele**
-  4. **Gelingensfaktoren Kleiner Spiele**
-  5. **Konzept von *Time to Play***
-  6. **Zwei Spiele unter der Lupe**
-  7. **Meine erste Sportstunde**
-  8. **Spiele-TÜV**
-  9. **Abschlussbesprechung**

# VORSTELLUNG UND EINFÜHRUNG



# VORSTELLUNG



DOMINIK GENKINGER



Klassenlehrer Grundschule  
2. Klasse / Vogelstangschule  
Mannheim



Leitung Fachbereich Sport



Familienvater

# ZUM EINSTIEG ...



Kleine Spiele im Sportunterricht sind etwas Selbstverständliches und häufig Unhinterfragtes. Man spielt sie eben zu Beginn oder zum Abschluss einer Sportstunde.

Im Gesamtkonstrukt einer Sportstunde stehen sie jedoch häufig isoliert da. Diese Geringachtung Kleiner Spiele ist nicht länger hinnehmbar.

# ZUM EINSTIEG ...



Sie gehören zum Sportunterricht ganz selbstverständlich dazu – egal in welcher Klassenstufe – und werden nicht selten unterschätzt; doch was braucht es überhaupt für gelungene Kleine Spiele?



# ZUM EINSTIEG ... ein sogenanntes Potenzialspiel



Bildquelle: ChatGpt

## Klositz-Fangen

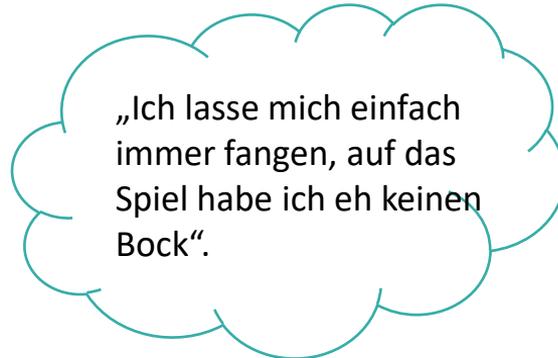
### Spielbeschreibung

Kinder, die ein Parteiband tragen, versuchen andere Kinder zu ticken. Getickte Kinder gehen in die Hocke und halten einen Arm (Klospülung) nach oben. Vorbeilaufende Kinder befreien die Kinder, indem sie die Klospülung betätigen.

# ZUM EINSTIEG ...



„Ich helfe nur meinem besten Freund/ meiner besten Freundin“. „Ach schau, da sitzt Lukas, dem helfe ich niemals“.



„Ich lasse mich einfach immer fangen, auf das Spiel habe ich eh keinen Bock“.

„Ich fange immer nur Ralf, den mag ich nicht“. „Außerdem ist das Spiel blöd. Auf Rennen habe ich keine Lust“.



Bildquelle: ChatGpt

# ZUM EINSTIEG ...



Bildquelle: ChatGpt

## Potenzialspiele - Problemspiele

### Pädagogische Potenzial des Spiels:

- soziale Eingebundenheit durch Helferrolle
- Rücksichtsvoller Umgang „spielen“ unabhängig von Sympathien und Abneigungen

### Pädagogische Ambivalenz:

Kinder können ihre Spielerrolle nicht so ausfüllen, wie von der Lehrkraft intendiert.

# Was sind Kleine Spiele?



## Verletzte bergen / Tse-Tse-Fliege / Malaria

- Fänger: innen versuchen, umherlaufende Kinder zu ticken. Wer getickt wird, legt sich auf den Rücken und kann erst weiterspielen, wenn er von zwei Mitspielern hinter eine von zwei Linien gezogen wird oder auf eine Matte transportiert wird. Wer einen Verletzten zieht oder birgt, darf nicht abgeschlagen werden.

## Glücksbringer / Zauberfee / Mr. /Miss Glück

- Fänger:innen versuchen, umherlaufende Kinder zu ticken. Getickte Kinder müssen sich auf den Boden setzen. Getickte Kinder können von einem Glücksbringer durch eine Berührung befreit werden und wieder mitspielen. Wenn der Glücksbringer getickt wird, ist das Spiel aus.

## Selbstvergessenheit in Kleinen Spielen?

Zwei Kleine Spiele, wie sie jeden Tag in jeder Schule in nahezu jedem Sportunterricht gespielt werden.

...eigenartige Selbstverständlichkeit..

..in den meisten Fällen mit Freude, Intensität und Hingabe.

## Was ist eigentlich das Besondere an Kleinen Spielen?

...was macht die Kleinen Spiele außer als bewegungsintensiver Einstieg oder freudvoller Abschluss aus?

„WANN SPIELEN WIR ENDLICH WAS?“

Diese von Schüler:innen häufig gestellte Frage zeigt,  
dass Spielen für Kinder sehr attraktiv ist.

Was macht die **Faszination von Spielen** aus?



# FASZINATION DES SPIELENS



- Können – Erfahrungen
- Erfolgserlebnisse
- Sich messen, sich vergleichen
- Offener Ausgang  
(Spannung, Ungewissheit, Unkontrollierbarkeit, Überraschungsmomente, ständiger Wechsel zwischen Anspannung und Entspannung)
- Probierende Handlung, Charakter des Nicht-Ernstnehmens
- Miteinander – Soziale Interaktion
- Fantasie
- Gegenwartserfüllung  
(Gefühlsmäßige Beteiligung, Flow)
- Bewegungsmöglichkeiten ausleben
- Polaritäten  
(Gewinnen – Verlieren, Gelingen – Misslingen)

# DEFINITION VON KLEINEN SPIELEN

*„Als Kleine Spiele bezeichnen wir demnach eine von einem bestimmten Spielgedanken beziehungsweise einer Aufgabe ausgehende Folge von **freudvollen Handlungen**, die durch **motorische Leistung** und **soziale Aktivität** bestimmt werden. Kleine Spiele tragen meist Wettbewerbscharakter; sie werden andererseits aber auch nur aus **Freude am Miteinander** gespielt, ohne die Ermittlung von Siegern.“*

*(Döbler, 1996)*

# Didaktisch/ methodische Merkmale Kleiner Spiele



**BASKETBALL**

**VS.**



**ZOMBIEBALL**

## MERKMALE

Kein international festgelegtes Regelwerk

Sehr knappe Spielbeschreibung

Gute Anpassbarkeit an die Voraussetzungen der Kinder und an die situativen Rahmenbedingungen

Leichte Veränderbarkeit

Keine normierten Spielgeräte

Einfach, leicht versteh- und erlernbar

Spielergebnisse kommen schnell zustande

Spaß und Freude stehen im Vordergrund

Vergleich und Sieger:innenermittlung werden nicht so ernst genommen

# Didaktisch/ methodische Merkmale Kleiner Spiele

## KLEINE SPIELE

Spielerlebnis – Spaß – Spielhaltung



### SPORTUNABHÄNGIG

selbstständige und eigenwertige Spiele

**ZIEL:** Sammeln vielfältiger Bewegungserfahrungen  
– allgemeine Spielfähigkeit

**BEISPIEL:** Fangspiele



### SPORTSPIELVORBEREITEND

zweckdienlicher Einsatz/Reihung entsprechend  
dem Zielspiel

**ZIEL:** Sportliche Spielfähigkeit und  
leistungswirksames Spielverhalten

**BEISPIEL:** 10er-Ball



### SPORTARTBEZOGEN

zweckdienlicher Einsatz/Veränderung  
entsprechend Zielstellung in einer Sportart

**ZIEL:** Vorbereitung oder Vervollkommnung von  
speziellen Fähigkeiten/ Fertigkeiten

**BEISPIEL:** Ball über die Schnur

# SYSTEMATIK VON KLEINEN SPIELEN

## Döbler (1996)

- Singspiele
- Laufspiele
- Ballspiele
- Sportliche Freizeitspiele
- Kraft- und Gewandtheitsspiele
- Spiele zur Übung der Sinne
- Kleine Spiele im Wasser
- Kleine Spiele bei Schnee und Eis
- Geländespiele
- Heim- und Partyspiele

## Dietrich 1980/ Buytendijk 1970

- Spielen mit etwas
- Spielen als etwas
- Spielen um etwas

## Brinckmann/ Treeß 1980

- Spielobjekte und Materialien
- Spielfläche nach Größe und Beschaffenheit
- Musik
- Spielgelände
- Eis und Schnee
- Wasser

# Kleine Spiele und pädagogische Ziele



# Vier typische Potenzial- und Problemfelder



Potenzialspiele -  
Problemspiele



Spielpotenziale -  
Spielprobleme



Potenzial- und  
Problemspieler:innen



Spielerpotenziale -  
Spielerprobleme

# Potenzialspiele - Problemspiele



## Tse-Tse-Fliege

Kinder, die von der Tse-Tse-Fliege infiziert wurden, können befreit werden, indem sie von zwei anderen Kindern in das Krankenhaus (eine Turnmatte) getragen werden.

Pädagogische Potenzial: soziale Eingebundenheit durch Helferrolle, rücksichtsvoller Umgang, „spielen“ unabhängig von Sympathien und Abneigungen.

**Pädagogische Ambivalenz**

Kinder können ihre Spielrolle nicht so ausfüllen wie von der Lehrkraft intendiert.



# Spielpotenziale - Spielprobleme



## Spielprobleme im Kontext wettkampforientierter Mannschaftsspiele mit Ball

- hohe soziale, emotionale und kognitive Anforderungen
- Spielmotivation, aber auch die Spielidentifikation steigt
- Das „Gewinnen-wollen“ wird schnell zum handlungsleitenden Motiv
- Drei Zeiträume einplanen, um mögliche Konflikte und Streitigkeiten zu vermeiden und klären.



# Potenzial- und Problemspieler:innen



Kinder spielen unterschiedlich

Spielverderber

Falschspieler

Bestimmer

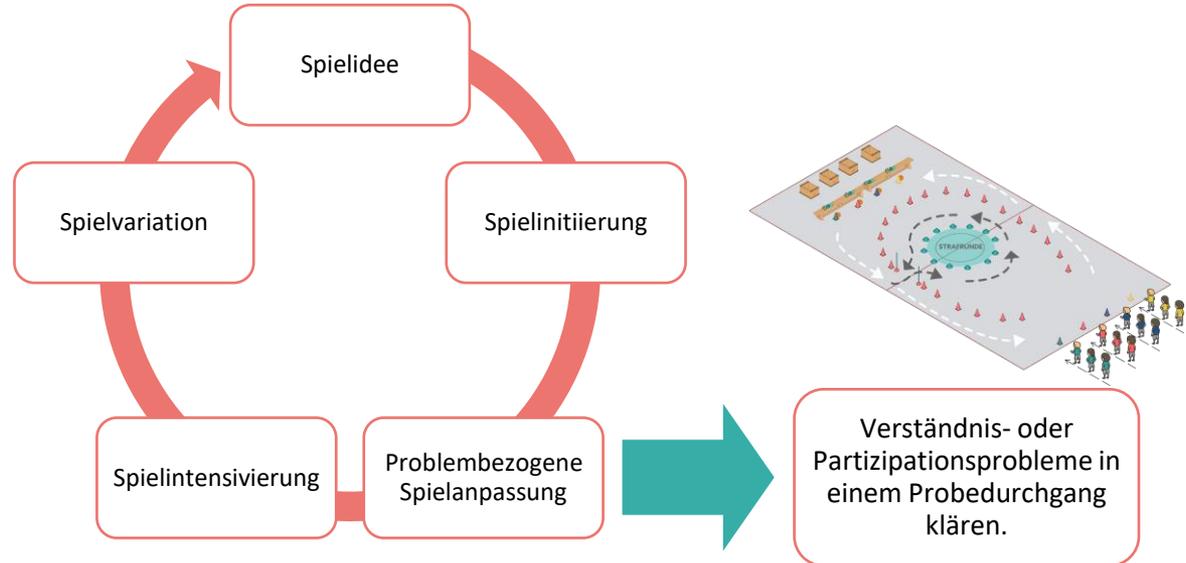
Ausraster

Potenzialspieler:innen

# Spielerpotenziale - Spielerprobleme



Jedes Kind bringt individuelle Voraussetzungen und Vorerfahrungen mit in den Sportunterricht.



# didaktisch/ methodische Merkmale Kleiner Spiele



# Gelingensfaktoren für Kleine Spiele (vgl. Jahn 1816)

## Ein gutes Turnspiel/ kleines Spiel muss... (vgl. Jahn 1816)

...keine zu großen und weitläufigen Vorrichtungen erfordern

...leicht erlernbar sein und doch regelfest in sich begründet

...bewirken, dass jeder sich gehörig rührt und keiner müßig feiert

...eine zweckmäßige Verteilung von Last und Rast haben

...um gut gespielt zu werden, eine große Gewandheit und Geschicklichkeit der Mitspieler verlangen

...vor allem aber dem jugendlichen Gemüt behagen

# Gelingensfaktoren für Kleine Spiele (vgl. Jahn 1816)

## Kleine Spiele folgen einer Spielidee und Ordnung

- Spielregeln sollten einfach, überschaubar und vor dem Spielbeginn klar sein.
- Spielidee ist die Essenz eines Spiels.
- Entscheidungsspielraum durch Variabilität der Regeln schaffen.

**Raum und Regeln geben dem Spiel seine Ordnung. Sie müssen allen Beteiligten einfach, klar und nachvollziehbar deutlich gemacht werden.**

# Gelingensfaktoren für Kleine Spiele (vgl. Jahn 1816)

## Kleine Spiele erfordern eine klare Struktur

- Der Platzbedarf steht in enger Verbindung zur Spielidee.
- Auf eine materielle Überfrachtung sollte verzichtet werden.

**Die sichtbare Abgrenzung des Spielraums und die gezielte Nutzung von Materialien sind Kennzeichen einer klaren Struktur.**

# Gelingensfaktoren für Kleine Spiele (vgl. Jahn 1816)

## Kleine Spiele gelingen im Miteinander

- Spielen ist Bewegung für alle!
- Kleine Spiele sollen nicht ausgrenzen, sondern verbinden und alle mitnehmen.

**Kleine Spiele ermöglichen die Einsicht des sozialen Eingebundenseins, eines Dazugehörigkeitsempfindens. Ich gehöre dazu!**

# Gelingensfaktoren für Kleine Spiele (vgl. Jahn 1816)

## Kleine Spiele erfordern Können

- Für gelingende Spiele sind konditionelle und koordinative Fähigkeiten nötig.
- Kleine Spiele schaffen die Möglichkeit, ihr Können zu erweitern, individuelle Grenzen zu überschreiten, vielfältige motorische Fertigkeiten zu festigen und im spielerischen Zusammenhang zu erproben.

# Gelingensfaktoren für Kleine Spiele (vgl. Jahn 1816)

## Kleine Spiele leben von der Ausgewogenheit

- Ein Spiel kann Anspannung und Entspannung, Belastung und Erholung, Bewegung und Ruhe oder eben Last und Rast beinhalten.
- Einsatz aus einer Vielzahl verschiedener Spieltypen oder Spielformen nach Döbler/ Döbler wählen.

# Gelingensfaktoren für Kleine Spiele (vgl. Jahn 1816)



## Kleine Spiele leben von der Bewegungsfreude

- Unabhängig von der Einhaltung der Regeln eine positive Haltung in der Ausübung eines Kleinen Spiels.

## Verletzte bergen / Tse-Tse-Fliege / Malaria

- Fänger: innen versuchen, umherlaufende Kinder zu ticken. Wer getickt wird, legt sich auf den Rücken und kann erst weiterspielen, wenn er von zwei Mitspielern hinter eine von zwei Linien gezogen wird. Wer einen Verletzten zieht oder birgt, darf nicht abgeschlagen werden.

## Glücksbringer / Zaubersee / Mr. Miss Glück

- Fänger:innen versuchen, umherlaufende Kinder zu ticken. Getickte Kinder müssen sich auf den Boden setzen. Getickte Kinder können von einem Glücksbringer durch eine Berührung befreit werden und wieder mitspielen. Wenn der Glücksbringer getickt wird, ist das Spiel aus.



## Leichte Spiele aus Schweden

Reine Spielfreude und keine Konkurrenz – das sind die grundlegenden Prinzipien der leichten Spiele

### Mäuse - Mäuseschwanzfangen

- Alle gehen im Raum umher und überlegen sich, ob sie eine Maus oder ein Mäuseschwanz sein wollen. Dann legen sich die Mäuse eine Hand auf den Kopf. Mäuseschwänze legen sich eine Hand auf den Rücken. Auf Signal versuchen nun die Mäuse, die Mäuseschwänze zu ticken und umgekehrt. Wird man getickt, muss man seine Rolle tauschen.

### Warmes Würstchen

- Ein oder zwei Fänger versuchen, andere Schüler:innen zu ticken. Getickte Kinder stellen sich kerzengerade hin und rufen: „Warmes Würstchen!“ Daraufhin stellen sich zwei Kinder an die Seite und der Getickte ist befreit. Als helfendes Brötchen darf man nicht getickt werden.

# Gelingensfaktoren für Kleine Spiele



# Teams bilden im Sportunterricht

Lasst die Kinder Teams nicht wählen!  
Nein, auch nicht, wenn sie es wollen!



**Abwendung von sportlichen Aktivitäten**  
aufgrund von im Schulsport negativen  
Erfahrungen

# Teams bilden im Sportunterricht

Eine positive Grundstimmung als Voraussetzung für Gewinnen und Verlieren schaffen

- Das Gegeneinander muss in einer Atmosphäre des Miteinanders kultiviert werden.
- Das Gewinnen darf nicht als Machtdemonstration über die Verlierenden empfunden werden.
- Die Freude am gelungenen Spiel steht im Vordergrund und das geht nur mit fairen Teams.

# Teams bilden im Sportunterricht

Voraussetzung für Spannung und Attraktivität im Wettspiel sind **von der Spielstärke vergleichbare Teams**



- Tendenzieller **Gruppenausschluss von leistungsschwächeren Kindern**
- Tendenzielle Gruppenbildung von sportstarken Kindern
- Teameinteilung durch Lehrkraft als möglicher **Konfliktauslöser** (Kinder – Kinder/Lehrkraft)  
→ innerer Konflikt zu persönlichen Motiven
- **Ausgrenzungsprozesse und Boykott** des Spiels durch lustlosen Verhalten
- **Negative Persönlichkeitsentwicklung** durch Ausgrenzung möglich

# GRUPPEN UND TEAMS BILDEN



## Mechanismen der Teameinteilung

- Die Lehrkraft und/ oder die Kinder bilden **produktive Teams**
- Der Zufall bildet **schnelle Teams** (Spielkarten, vierfarbige Bonbons, Apps z.B. Teamshake)
- Irgendwelche (fancy) **Kriterien bilden Teams** (Shirtfarbe, etc.)
- <https://wimasu.de/teams-bilden-im-sportunterricht/>



# GRUPPEN UND TEAMS BILDEN



Teams per App



Spielkarten-glück



Gemeinsamer Geburtstag



Chaos



Abzählen



Kleider-farbe



Jungen gegen Mädchen



Geburtstag



In Reihe aufstellen



Groß und Klein, alt und jung



Freund:innen spielen gegeneinander



Hausaufgabe



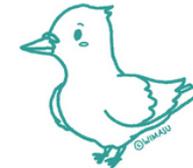
Namen-kärtchen



Ein Kind teilt ein, ein Kind wählt aus



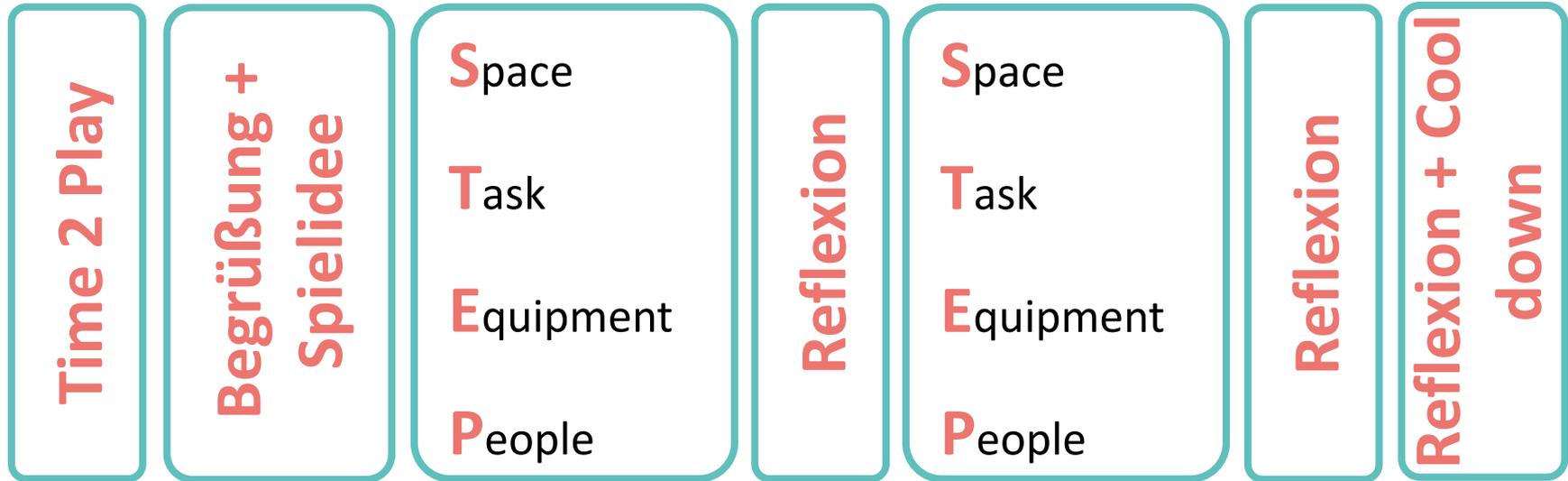
Freund:innen spielen heute gemeinsam



Handicap-Karten

# Exemplarischer Stundenaufbau – Kleine Spiele

In einer Sportstunde sollten **nie mehrere Kleine Spiele in einem kurzen Zeitraum** gespielt werden. Ausreichend **Reflexionsgelegenheiten** schaffen und das Spiel differenzieren mit Einbindung der Schülerinnen und Schüler.



# Die differenzierte Praxis

In einer Sportstunde sollten **nie mehrere Kleine Spiele in einem kurzen Zeitraum** gespielt werden. Ausreichend **Reflexionsgelegenheiten** schaffen und das Spiel differenzieren mit Einbindung der Schülerinnen und Schüler.

**S**pace

Spielfelder vergrößern oder verkleinern

**T**ask

z. B. Ball muss vorher zu einem/einer Mitspieler:in gepasst werden

**E**quipment

unterschiedliches Wurfmaterial (z. B. Frisbee, Zeitungspapier)

**P**eople

z. B. unterschiedliche Gruppengrößen; Joker; getroffene Person wechselt Seite zum gegnerischen Team

# WIE LASSEN SICH KLEINE SPIELE INSZENIEREN?

Spielnamen  
nennen

Spielidee  
beschreiben

Spielregeln  
erklären

Spielfeld  
eingrenzen

Spiel-  
gruppen finden

Grundform  
durch-  
spielen

Ergänzung  
weiterer  
Spielregeln  
+ Ausbau  
Spiel

**Reflektion**  
(Zeitpunkt wählen:  
Sensibilisierung,  
Verstärkung oder  
Übersetzung)

# WIE EIN SPIEL VORBEREITET WERDEN KANN ... EIN 6-PUNKTE-PROGRAMM

## 1 MÖGLICHST ALLE MATERIALIEN

... bereits vor dem geplanten Spiel bereitstellen oder bereithalten.

### DIE ELEGANTESTE LÖSUNG:

Notwendige Materialien wie Parteibänder, Bälle, Markierungshütchen, Male, Kastenteile, etc. möglichst bereits in den Stundenbeginn integrieren.

# WIE EIN SPIEL VORBEREITET WERDEN KANN ... EIN 6-PUNKTE-PROGRAMM

## 2 DIE SPIELIDEE

... mit ganz wenigen und besonders wichtigen Spielregeln erklären, um das Spiel zu starten.

Dabei hilft es, dem Spiel einen möglichst **attraktiven Namen** zu geben, damit es die Kinder später wiedererkennen. Je nach Verlauf des Spiels können die Regeln (durch die Kinder oder die Lehrkraft) verändert, differenziert, angepasst oder ergänzt werden.

# WIE EIN SPIEL VORBEREITET WERDEN KANN ... EIN 6-PUNKTE-PROGRAMM

## 3 SPIELGRUPPEN

**... bilden und nicht wählen lassen!**

Es gibt andere, viel elegantere und bessere Möglichkeiten.

# WIE EIN SPIEL VORBEREITET WERDEN KANN ...

## EIN 6-PUNKTE-PROGRAMM

### 4 SPIELMODUS

... festlegen.

*Wie lange geht das Spiel? Wann und unter welchen Bedingungen ist das Ziel des Spiels erreicht? Was ist erlaubt?  
Was ist nicht erlaubt? Wie werden Regelübertretungen geahndet?*

Auffälligkeiten im Spielverlauf können Anlass für eine – möglichst durch die Kinder selbst – neu zu erstellende Regeln sein!

# WIE EIN SPIEL VORBEREITET WERDEN KANN ...

## EIN 6-PUNKTE-PROGRAMM

### 5 DAS SPIELFELD

... festlegen.

#### ALS SPIELFELDGRENZEN NEHMEN WIR:

- vorhandene (Hallen-)Linien
- Markierungshütchen
- Markierungen aus Weichplastik
- Matten (z. B. Start-/Zielmarkierungen für Staffelspiele)
- ausgelegte Seilchen oder Taue.

#### WICHTIG:

Das Ziel darf NIE die Wand sein! Das Ziel kann z. B. eine weit genug von der Wand entfernte Linie darstellen (einen Auslauf zum Abbremsen ermöglichen)! Alle Spielfeldgrenzen müssen weit genug von der Wand entfernt sein.

# WIE EIN SPIEL VORBEREITET WERDEN KANN ... EIN 6-PUNKTE-PROGRAMM

## 6 DIE SPIELLEITUNG

**... sofern notwendig – klären.**

Die Lehrkraft selbst, Kinder, vom Sport befreite oder verletzte Kinder,  
Lehrkraft unter Assistenz von Kindern, etc. können ein Spiel leiten.

**Genaueres Beobachten – Gezieltes Eingreifen – Engagiertes Mitspielen**

# WIE EIN SPIEL VORBEREITET WERDEN KANN...

## EIN 6-PUNKTE-PROGRAMM

Alle sechs Punkte lassen sich unter Einbeziehung der  
**Ideen und Vorschläge der Kinder** gestalten.  
Diese Chance sollte möglichst intensiv genutzt werden!

# Zwischenfazit

Anstatt im Sportunterricht nur obligatorische Kleine Spiele spielen zu lassen sollten sie vielmehr als Ausgangspunkt eigener Spielerfindungs- bzw. Entwicklungsprozesse genutzt werden.



Gefahr der Instrumentalisierung und Marginalisierung

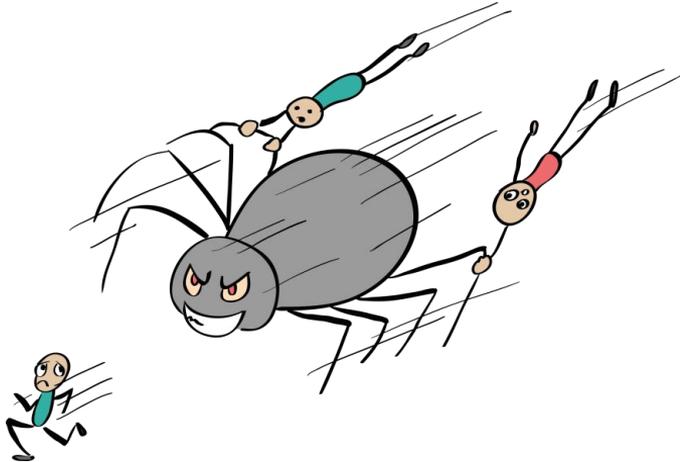
Im Mittelpunkt steht eine bestimmte Spielidee, die gemeinsam mit einer Spielgruppe anhand verschiedener in der Praxis erprobter Spiele einer Spielfamilie erkennbar sind (vgl. Lange & Sinning, 2008)

# Zwischenfazit

## Lauf-, Such- und Fangspiele (als Beispiel einer Spielfamilie)

Schritt 1: Spielangebot bereitstellen

Schritt 2: Reflexion des Spielmotivs



Frage nach dem Beweggrund: „Könnt ihr beschreiben, welche Gemeinsamkeiten die Spiele hatten?“

Frage nach dem Ursprung: „Warum seid ihr bei diesem Spiel geflüchtet?“

„Beschreibt doch mal das Besondere an diesen Spielen bzw. was euch daran Spaß gemacht hat!“

# Zwischenfazit

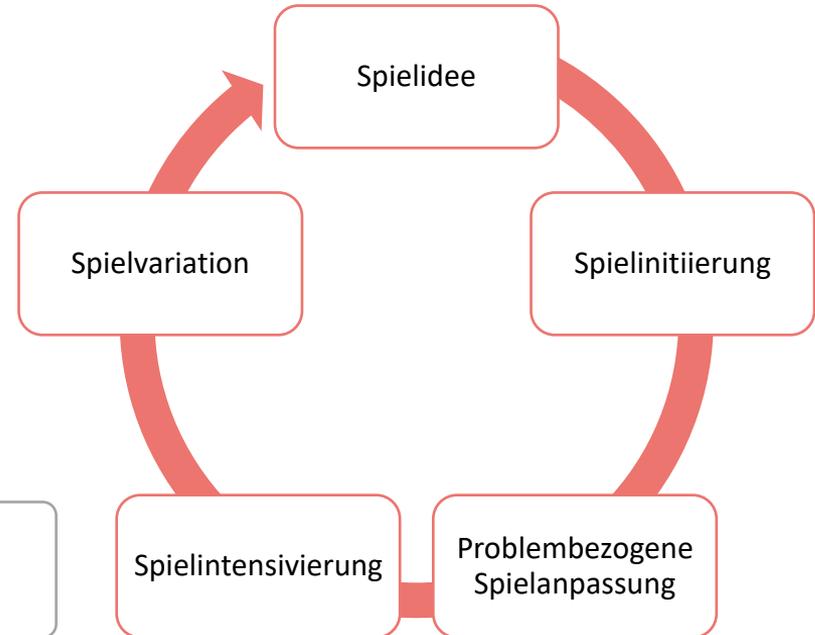
## Arbeitsauftrag für die Gestaltung eines „kleinen“ Spiels

Überlegt euch ein Spiel, in dem man seine Mitschüler:innen fangen muss.

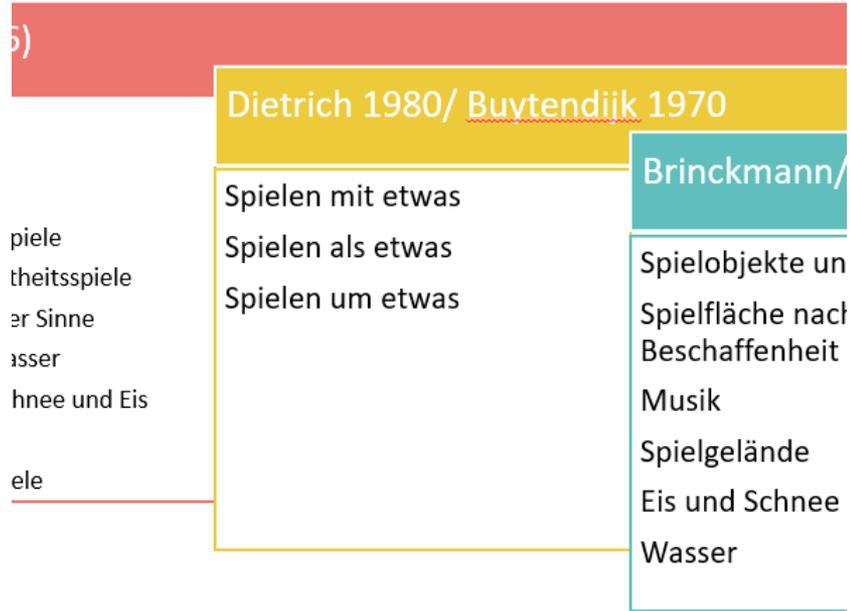
Überlegt euch für dieses Spiel verschiedene Rollen.

Überlegt euch, was passiert, wenn jemand gefangen wird. Kann die Person wieder am Spiel teilnehmen (Sanktionen, Rollenwechsel)?

Gebt eurem Spiel einen Namen und stellt euch darauf ein, euer Spiel vor der Klasse zu präsentieren und als Schiedsrichter zu agieren.



# BREAKOUT



## AUFGABE:

Erfindet in einer Kleingruppe ein eigenes, kleines Spiel, das in die Systematik von Dietrich/ Buytendijk eingeordnet werden kann!  
Welche Allgemeinen Reflexionsfragen kann ich während/ nach dem Spiel den Kindern stellen?



Hier einfach scannen

<https://padlet.com/dominikgenkinger/ein-spiel-selbst-erfinden-bc0na6dtf4be96mn>

# KONZEPT VON TIME TO PLAY



Ein offener, bewegungsintensiver und selbstgesteuerter Unterrichtseinstieg in  
deine Sportstunden, der nicht langweilig wird.

# UMFRAGE

WIE BEGINNST DU DEINE SPORTSTUNDE?



# KONZEPT VON TIME TO PLAY

## BEWEGUNGSZEIT VS. BEWEGUNGSLEARNZEIT

**BEWEGUNGSZEIT** ist im Allgemeinen die Zeit, in der sich die Schüler:innen im Unterricht bewegen.

**BEWEGUNGSLEARNZEIT** ist die Zeit, die von Schüler:innen **aktiv für ein themengebundenes Lernen und Bewegungen** im Sportunterricht aufgewendet wird.

# 4 PHASEN VON TIME TO PLAY



# 1. PHASE VON TIME TO PLAY

1

Umziehen und  
vorbereiten



- Sind meine **Sportschuhe** fest zugeschnürt?
- Habe ich meine **Wertsachen** abgelegt oder in die Schmuckkiste gebracht?
- Habe ich meine **Haare** zusammengebunden?

## EXKURS UMKLEIDEKABINE

- Päckchen in der Umkleidekabine
- Lehrkraft holt die Kinder ab – Zeit für die Lehrkraft
- Letztes Kind gibt eine kurze Meldung an die Lehrkraft

## 2. PHASE VON TIME TO PLAY

2

Blick auf  
das Plakat



### Sukzessive Einführung in den ersten Sportstunden

#### ZIELE

- Spiele selbstständig aussuchen können
- Spiele in Gang setzen können
- Spiele aufrecht erhalten können
- Spiele selbstständig spielen können
- Spiele selbstständig differenzieren können
- Aufbau eines kleinen Spielerepertoires

# 3. PHASE VON TIME TO PLAY

3

TIME TO PLAY!



- Schiedsrichter:in einsetzen
- Individuelle Tipps für Kinder
- Beobachtung Grob- und Feinmotorik
- Unauffällig „organisatorische Zeitfresser“ erledigen (ohne Bewegungszeitverlust)

# 4. PHASE VON TIME TO PLAY

## 4

Gemeinsamer  
Unterrichtsbeginn



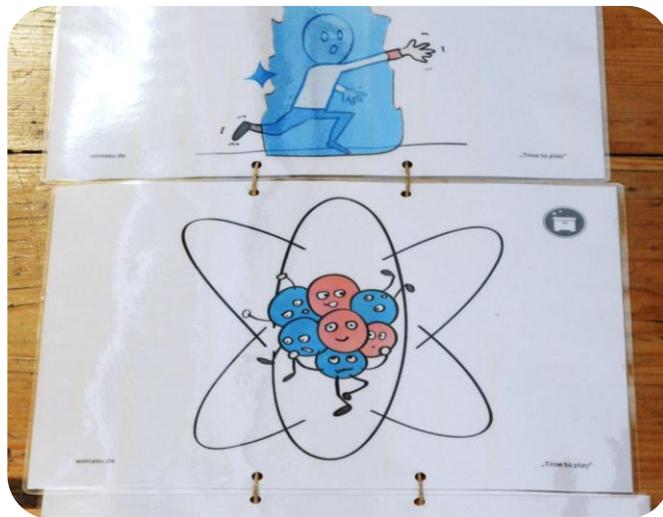
- Situativ entscheiden, wann der offene Beginn beendet wird
- Stehen größere Gerätaufbauten oder Themen an, wird *Time to Play* kurz gehalten (**ACHTUNG: Materialeinsatz**)
- Spielefundus kann verändert und jederzeit erweitert werden
- **REFLEXION AM ENDE DES SPIELS:**  
Auf tretende Probleme, Regeländerungen, Stimmungsbild

# TIPPS FÜR DIE ERSTELLUNG DES EIGENEN POSTERS/MAPPE

HEFTRINGE



SCHNUR

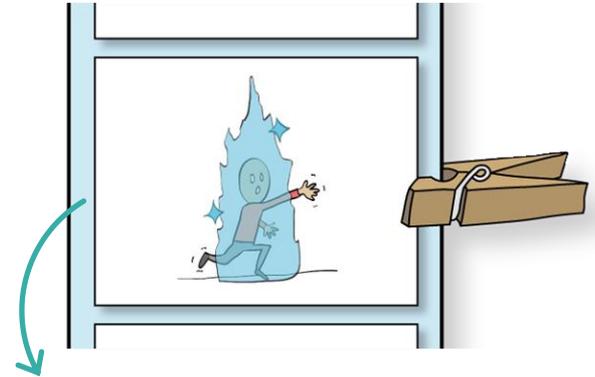


FOTOTASCHEN



# EIN IDEALTYPISCHER ABLAUF EINER SPORTSTUNDE

- Kinder warten in der Umkleidekabine an ihren Plätzen
- Lehrkraft holt die Kinder ab (Umkleidecheck)
- Kind markiert mit der Klammer das Spiel
- Kinder fordern Material von Lehrkraft, bestimmen die Spieler:innenrollen und starten das Spiel
- Trödelnde Kinder orientieren sich am Plakat und spielen direkt mit
- Letztes Kind gibt der Lehrkraft Bescheid
- Sportstunde beginnt mit einem akustischen Signal



Mit einem Parteiband gekennzeichnete Fänger:innen versuchen, möglichst viele Kinder zu fangen. Diese erstarren in der Bewegung sofort zu Eiszapfen und müssen in der Bewegung auf der Stelle stehen bleiben. Durch sanftes Reiben auf Rücken und Bauch oder an den Schultern (oder einer kleinen Umarmung) können die Eiszapfen aufgetaut werden und wieder am Spiel teilnehmen.

# Zwei (vier) Spiele unter der Lupe



Piratenspiel

Die Schatzkammer

Tse-Tse-Fliege

Wimasu-Ball

# Piratenspiel



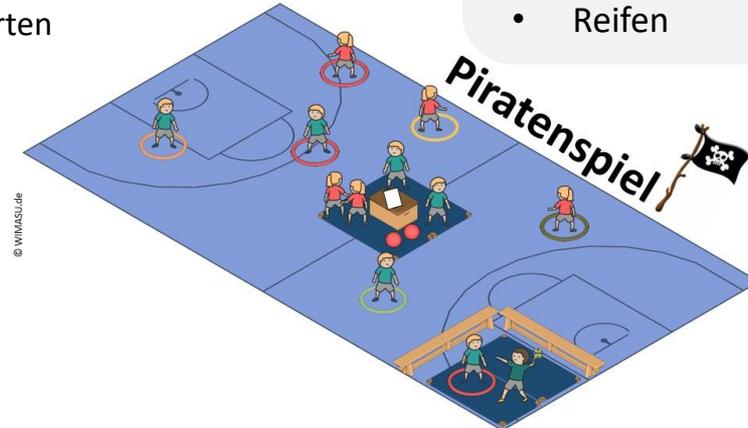
# Piratenspiel

## SPIELIDEE

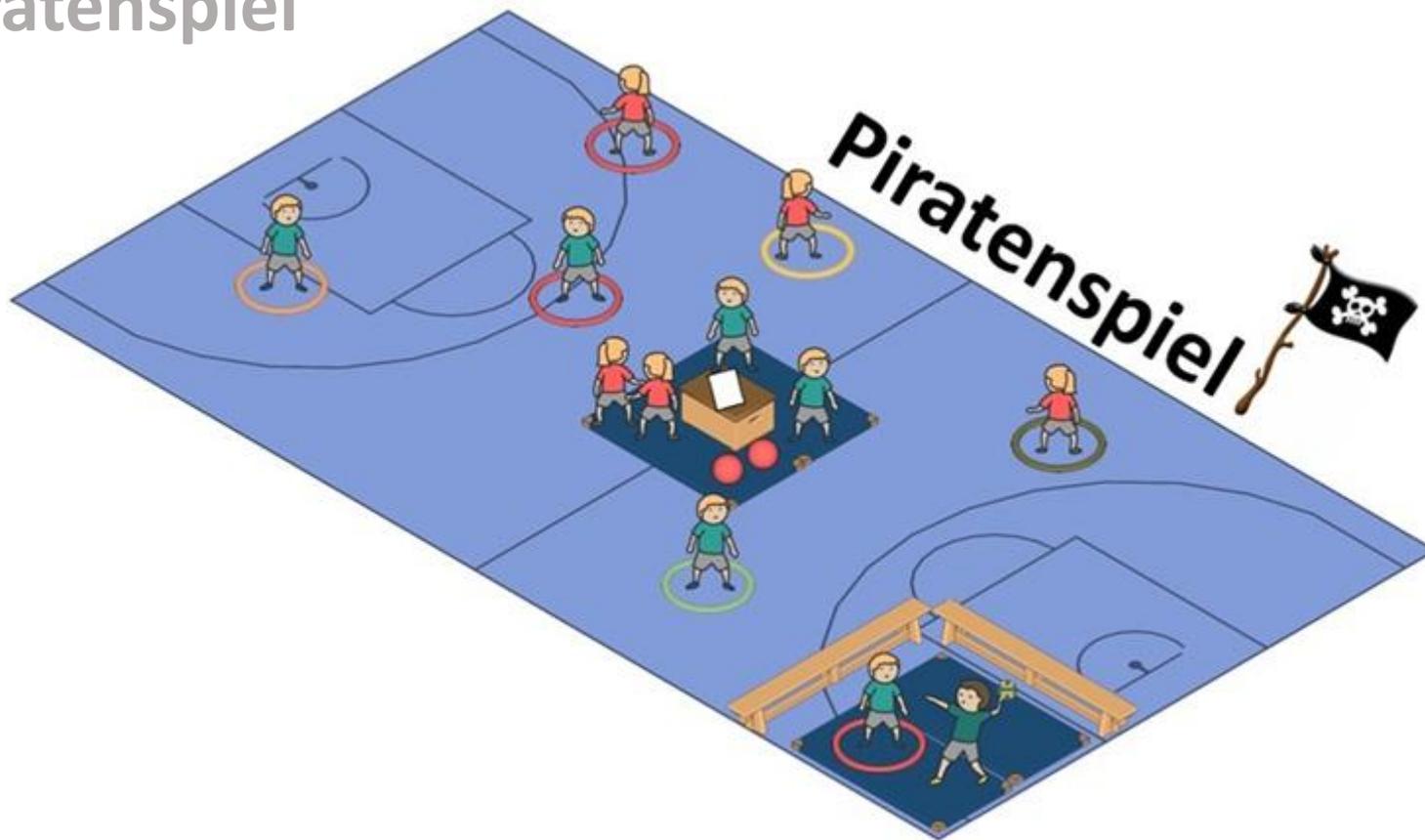
- Auf einer Pirateninsel befinden sich zwei Piraten. Diese versuchen alle anderen Kinder, die mit Schiffen durch das Meer kreuzen, zu versenken. Getroffene Schiffe können in die Werft, um dort nach einer kleinen „Fitmacher-Übung“, mit ihrem reparierten Schiff wieder ins Meer stechen zu können.

## MATERIAL

- 2 Turnmatten
- 1 kleiner Kasten
- 2-6 Softbälle
- 1-2 Langbänke
- Reifen



# Piratenspiel



# Piratenspiel

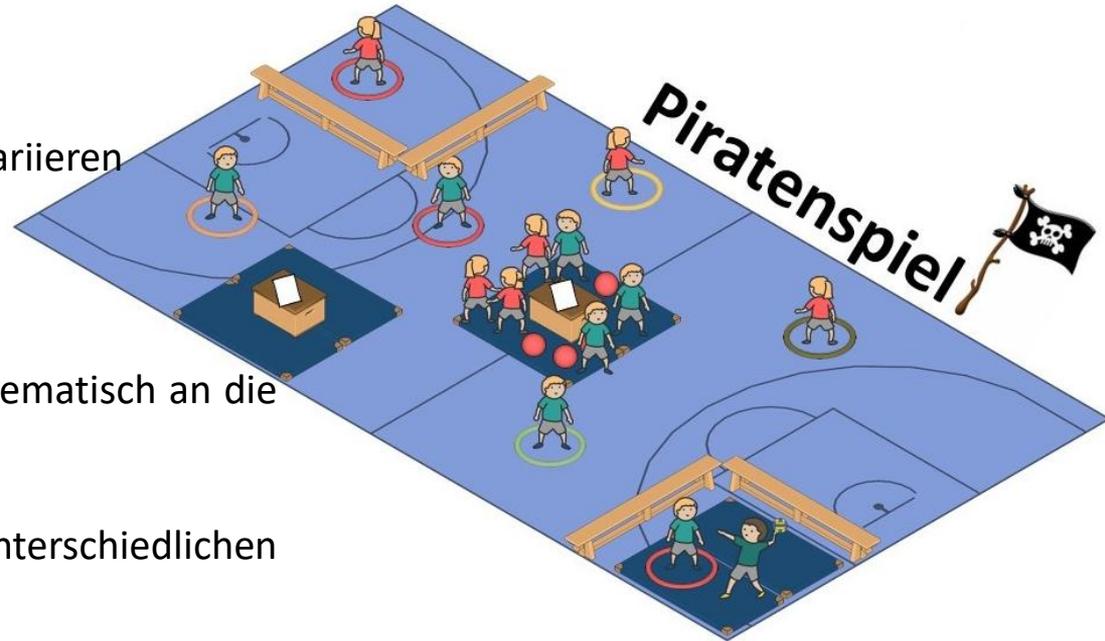
## Durchführung

- Zu Beginn des Spiels werden 4 Piraten auf die Insel verbannt.
- Alle anderen Kinder werden zu Schiffen umfunktioniert, indem Sie sich einen Reifen vor den Bauch halten.
- Die Schiffe kreuzen durch das Meer. Zwei Piraten schnappen sich zwei Kanonenkugeln, jagen und versenken die Schiffe. Anschließend sammeln die Piraten ihre Kanonenkugeln wieder ein und übergeben diese auf der Insel an die beiden anderen Piraten.
- Das beschädigte Schiff rettet sich mit letzter Kraft in die Werft. Dort darf das Kind Kräftigungsübungen auf den Matten ausführen, um anschließend mit dem reparierten Schiff wieder ins Meer zu stechen.

# Piratenspiel

## Variationen

- Piratenanzahl und Kanonenkugeln variieren
- Spiel auf Zeit
- Mehrere Häfen bauen
- Übungen während der Reparatur thematisch an die Einheit anpassen
- Pirateninsel erweitern und an unterschiedlichen Positionen bauen



# Tse-Tse-Fliege



# Tse-Tse-Fliege

## SPIELIDEE

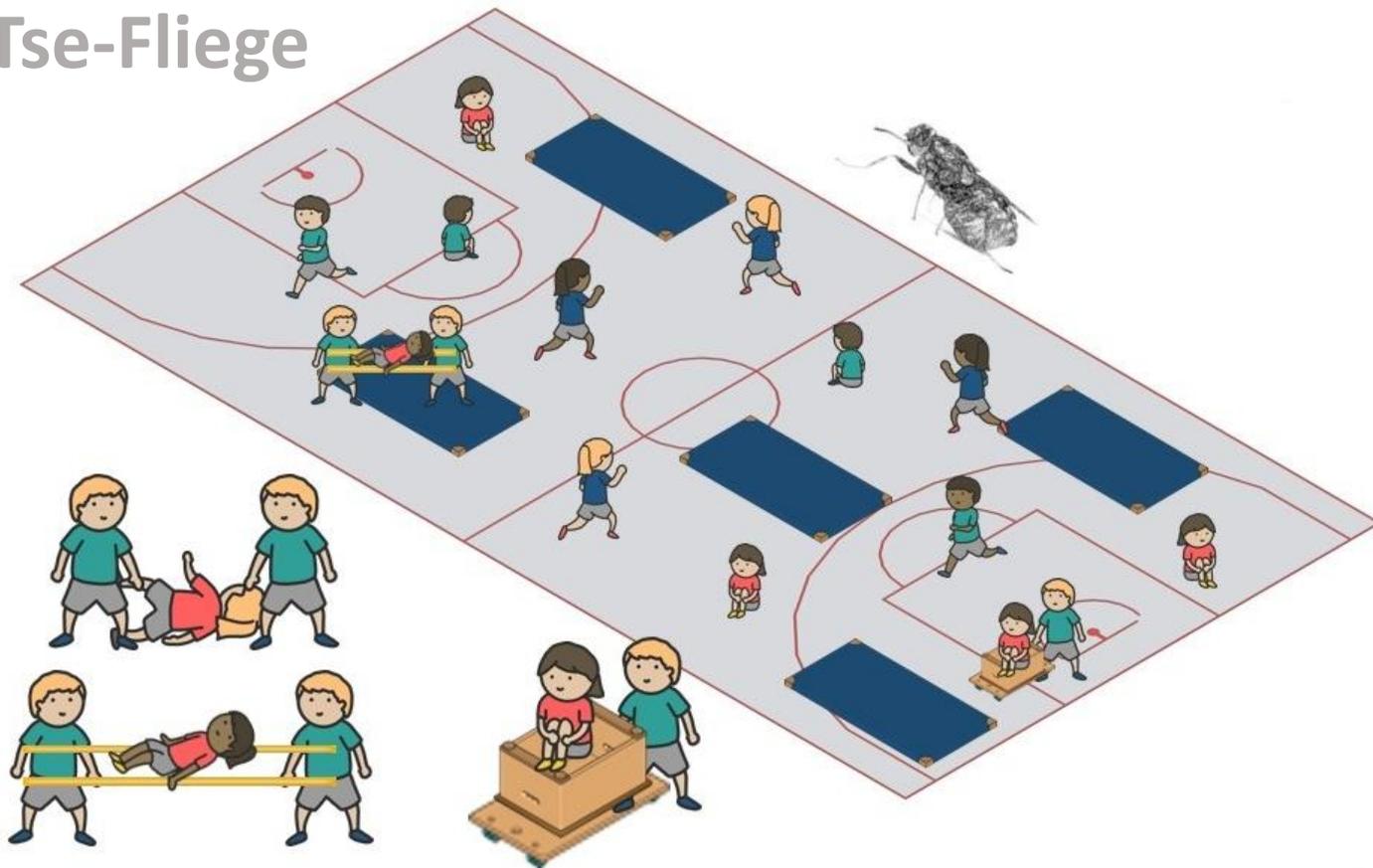
- Die Tse-Tse-Fliege ist eine gemeine Fliege, die Kinder sticht. Der Stich überträgt eine gefährliche Schlafkrankheit und die gestochenen Kinder können nur noch auf den Boden liegen/ sitzen.
- Zwei Ärzte können die Kinder in ein Krankenaus bringen. Dort werden sie wieder geheilt und können wieder mitspielen.

## MATERIAL

- mehrere Turnmatten
- Softbälle
- Parteibänder



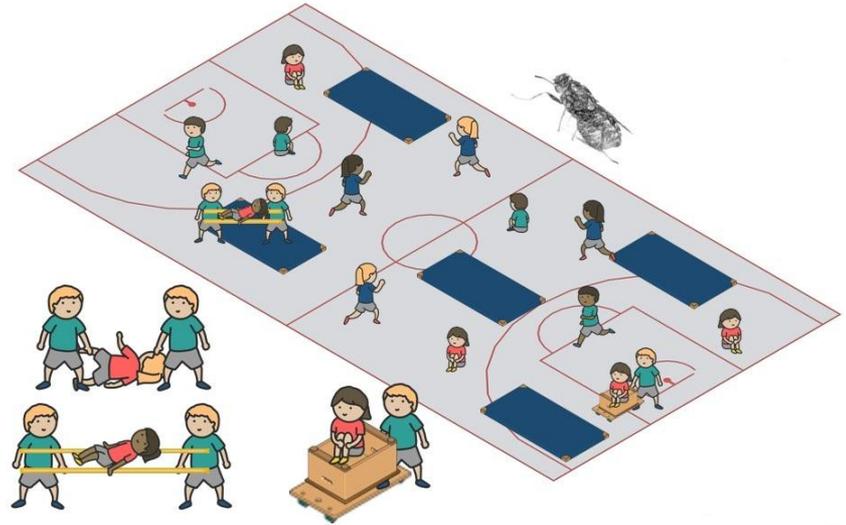
# Tse-Tse-Fliege



# Tse-Tse-Fliege

## Variationen

- Es darf immer nur ein Kind im Krankenhaus sein.
- Es dürfen nur noch Ärzte und Ärztinnen in den Krankenhäusern die Kinder heilen.
- Ärzte und Ärztinnen dürfen auch infiziert werden vs. dürfen nicht infiziert werden.
- Anzahl der Tse-Tse-Fliegen und Krankenhäuser
- Fangen oder Abwerfen mit Ball



## WICHTIG

- Unbedingt den sicheren Transport im Sitzkreis thematisieren.

# Wimasu-Ball



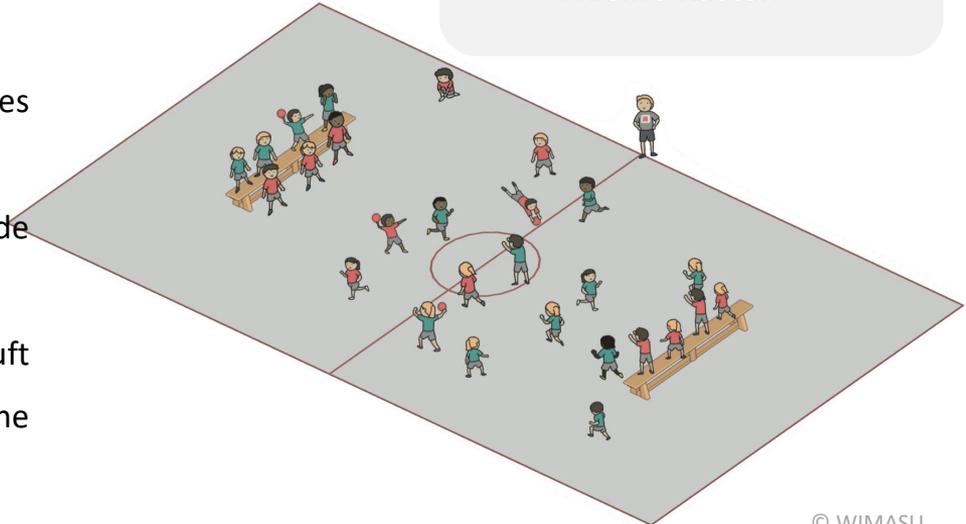
# Wimasu-Ball

## SPIELIDEE

- Zwei Teams stehen sich im Volleyballfeld großen Spielfeld gegenüber.
- An den Grundlinien wird jeweils eine Langbank aufgestellt.
- Ziel ist es, alle Spielerinnen und Spieler des gegnerischen Teams abzuwerfen.
- Abgeworfene Personen müssen auf die Bank am Ende des gegnerischen Spielfeldes.
- Gelingt es, den Ball auf der Bank stehend aus der Luft zu fangen, ist man befreit und darf in das eigene Spielfeld zurück.

## MATERIAL

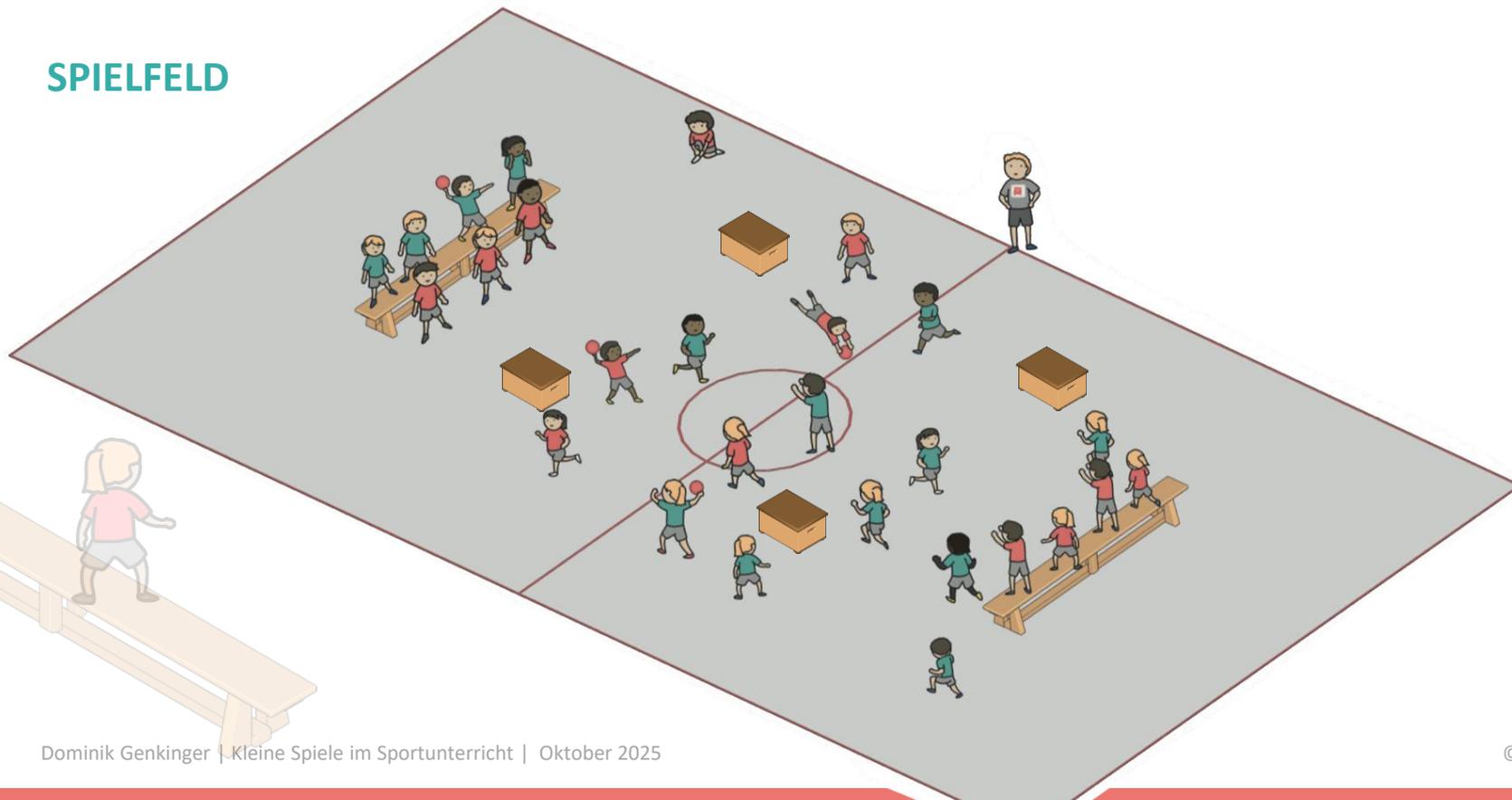
- 2 Langbänke
- 4-6 Softbälle
- 4 kleine Kästen



# Wimasu-Ball



## SPIELFELD

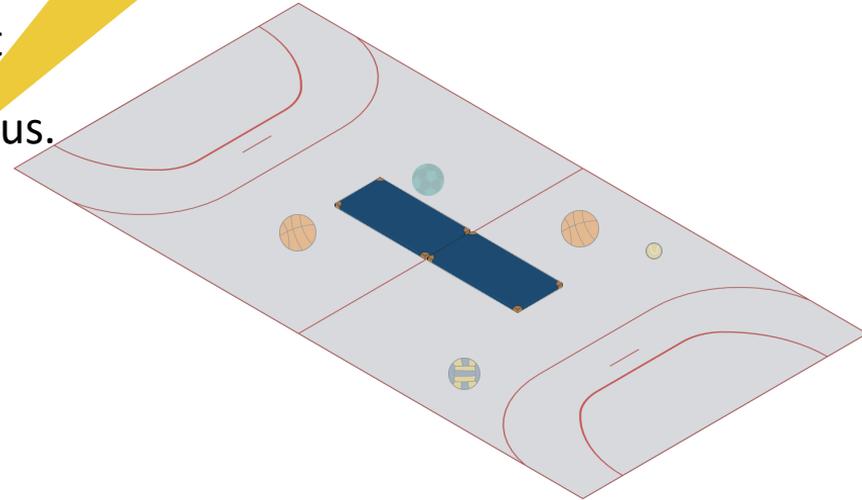


# Wimasu-Ball

## Hinführung zum „Zielspiel“

1. Mannschaft gegen Mannschaft, Abwurf mit einem Ball, getroffene Personen scheiden aus.
2. Mehr Bälle, getroffene Personen dürfen wieder in das Spiel, wenn die eigene Mannschaft einen Ball fängt.
3. 3 Turnmatten, um einen Steg in die gegnerische Hälfte zu bauen (vgl. Pantherball)

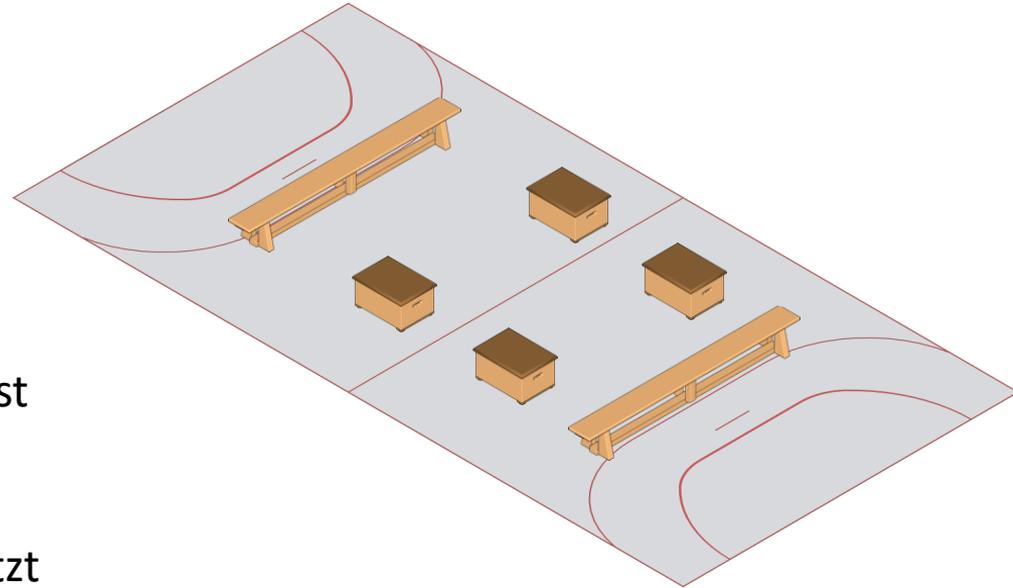
introspektiv



# Wimasu-Ball

## Hinführung zum „Zielspiel“

4. Spielfeld öffnen, Bänke in die gegnerische Hälfte (Zielspiel)
5. Kleine Kästen in die gegnerische Hälfte. Der Ball darf nun kurz gepasst werden.
6. Personen auf dem Kasten dürfen jetzt abwerfen um sich selbst zu befreien oder den Ball weiterpassen.



# Die Schatzkammer



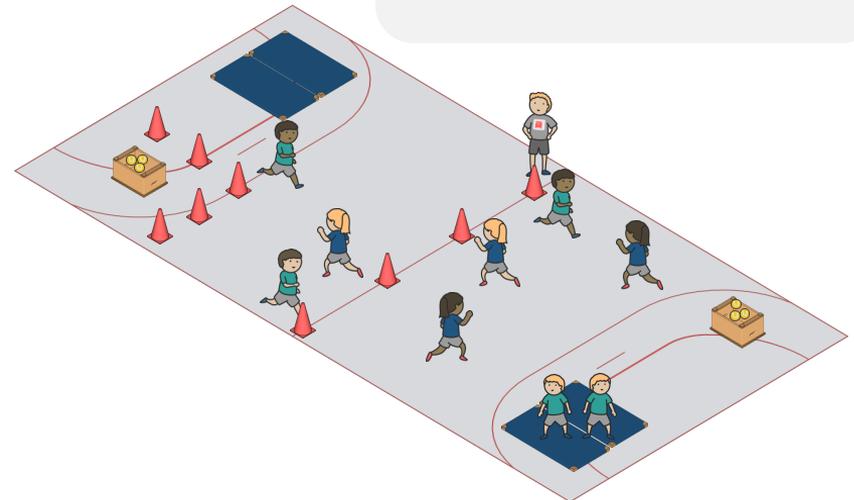
# Die Schatzkammer

## SPIELIDEE

- Das Spielfeld wird in zwei Hälften geteilt. In jeder Spielhälfte befindet sich in der einen Ecke eine Schatzkammer und in der anderen Ecke ein Gefängnis. In jeder Schatzkammer steht ein kleiner Kasten, indem die Schätze liegen.
- Ziel des Spiels ist es, die Schätze der gegnerischen Mannschaft zu stehlen und sie in die eigene Schatzkammer zu bringen. Hierzu dürfen nach Spielbeginn alle SuS in das Feld der gegnerischen Mannschaft eindringen.

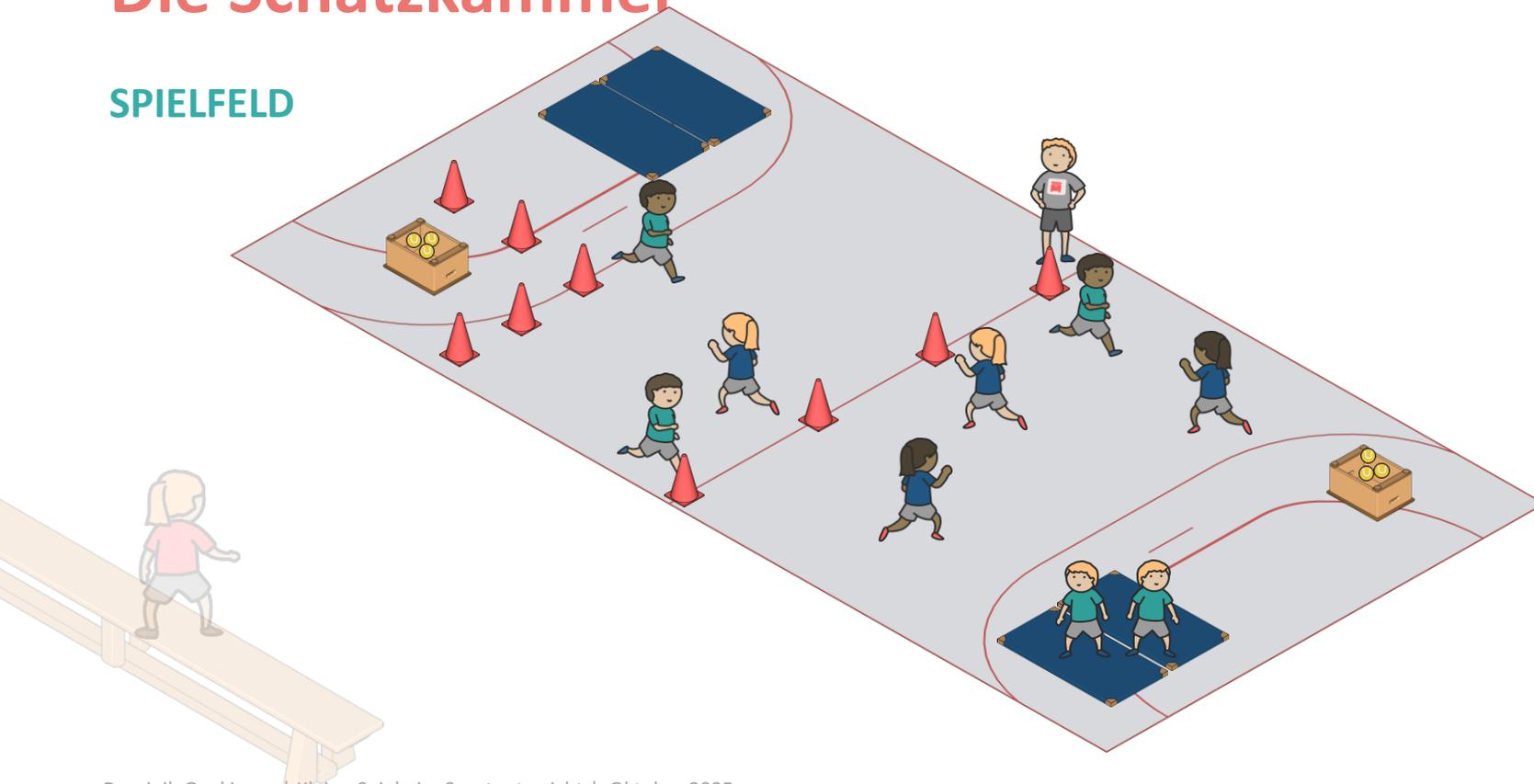
## MATERIAL

- Turnmatten
- Tennisbälle
- 2 kleine Kästen



# Die Schatzkammer

## SPIELFELD

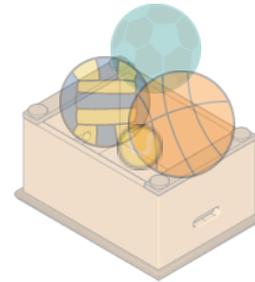


# Die Schatzkammer



## ...weiter gelten folgende Regeln

- Wird man auf dem Hinweg zur gegnerischen Schatzkammer von einem Gegner gefangen, wird man vom Fänger ins gegnerische Gefängnis geführt. Dort muss man sich solange aufhalten, bis jemand aus dem eigenen Team einen befreit.
- Gelingt es einem der Spieler in die gegnerische Schatzkammer zu kommen, ist er dort erstmal sicher und darf nicht gefangen werden. Dort darf er/ sie sich einen Schatz nehmen und muss nun versuchen diesen in die eigene Schatzkammer zu tragen.

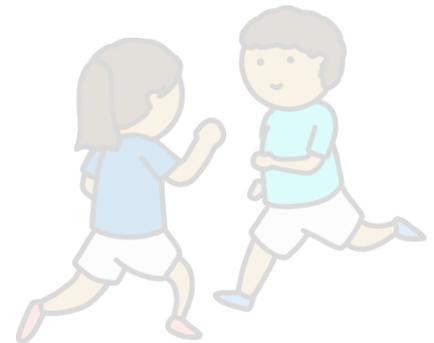
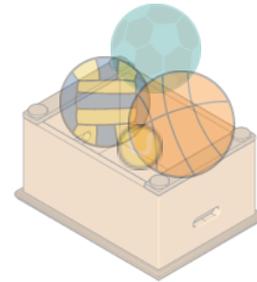


# Die Schatzkammer



## ...weiter gelten folgende Regeln

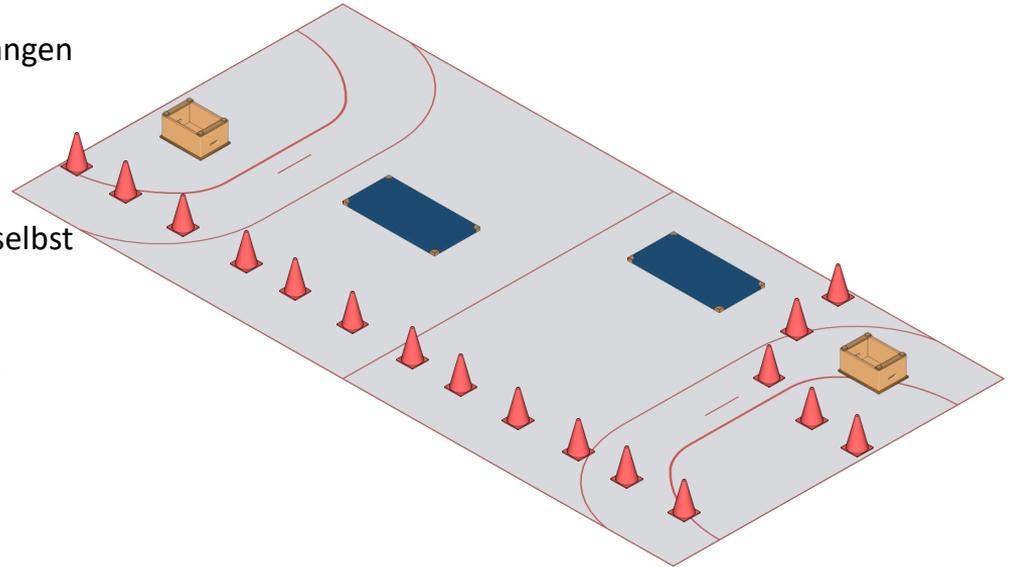
- Der Schatz darf nicht geworfen oder gerollt werden.
- Sobald die Schatzkammer verlassen wird, darf man gefangen werden.
- Wenn man mit einem Schatz gefangen wurde, muss dieser erst zurückgebracht werden und dann muss man ins Gefängnis.



# Die Schatzkammer

## Variationen

- Beim Klauen der Bälle darf man nicht gefangen werden.
- Zu Beginn das Spiel ohne Gefängnis spielen.
- Gefangene können sich durch Zusatzaufgaben selbst befreien.
- Schatzkammer in die Mitte des Feldes platzieren.
- Sicherheitskorridor einrichten



# Meine erste Sportstunde



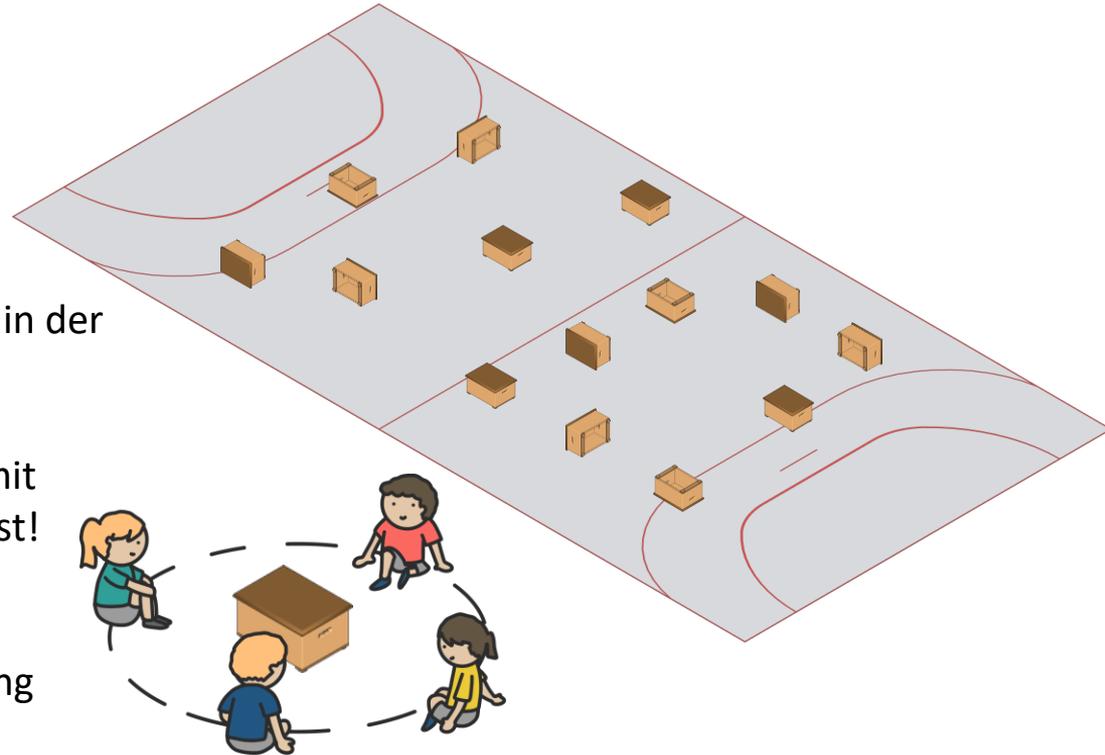
## Einstimmung

### Time 2 Play



## Be-/ Erarbeitung

- Aufbau – kleine Kästen sind verteilt in der Sporthalle (in allen Lagen)
- „Kennt jemand das Gerät?“
- Experiment: Zeig mir, was du alles mit einem kleinen Kasten machen kannst!
- **Objektempathie**  
„Freund oder Feind“ mit Begründung



- Kleines Spiel „**Riese, Zauberer, Zwerg**“

Die Riesen bewegen sich frei in der Sporthalle. Zauberer können Riesen zu Zwergen verzaubern. Die Zwerge kauern sich kniend als kleines Paket auf dem Boden und können von den Riesen durch eine Berührung oder einen großen Schritt wieder befreit werden und als Riesen weiterspielen.

Kleine Kästen bieten eine Schutzzone.



- Kleines Spiel „**Safarifangen**“

Kinder werden mit Parteibändern als Löwen gekennzeichnet und versuchen andere Kinder (Tiere des Urwaldes) zu fangen. Auf einem kleinen Kasten ist man kurz in Sicherheit, allerdings hat immer nur ein Tier Platz. Wer gefangen ist, muss sich ein Parteiband holen und wird zum Löwen

- **Mitmachgeschichte „Die große Urwaldrally“**

Im Urwald ist etwas los: es gibt eine große Urwaldrallye! Das will kein Tier verpassen und alle kommen an den großen Fluss, um dabei zu sein.

Das Startzeichen gibt der Löwe, König aller Tiere, mit der Buschtrommel (= Tamburin).

Los geht es: Zuerst durch den Fluss zum anderen Ufer springen, von Stein zu Stein (von Kasten zu Kasten springen).

Da sind schon die ersten Bäume. Weiter geht es durch die Bäume hindurch (zwischen den Kästen laufen).

Der Wald wird dichter und die Tiere klettern und steigen über dicke Äste (klettern und steigen auf und über die Kästen).

Die Schlange ist geschickt: Lautlos gleitet sie über den Boden (über und um die Käste schlängeln).

Was ist denn das? Ein lautes Rattern erschreckt die Tiere und sie verstecken sich hinter den Steinen (hinter den Kästen verstecken).

Vorsichtig schleichen sie von Stein zu Stein (von Kasten zu Kasten huschen).

Vor lauter Schreck haben sie sich verlaufen. Sie irren umher und laufen im Kreis (mehrmals um einen Kasten laufen).

Endlich, die Richtung stimmt wieder, der Weg ist frei! Sie sprinten los, so schnell sie können (um und über die Kästen rennen).

Bald sind sie außer Puste. Die Tiere sind noch alle eng zusammen. Aber sie haben Blasen an den Pfoten und Läufen. Einige Tiere können gar nicht mehr und müssen von anderen getragen werden, über Stock und über Stein. Sie wechseln sich dabei ab.

Da kommt das Ziel in Sicht! Die letzten Meter können alle wieder laufen. Alle haben gemerkt: Gemeinsam sind wir stark. Sie fassen sich an den Pfoten und überqueren zusammen das Ziel! Erschöpft, aber glücklich gratulieren sich die Tiere gegenseitig.

## Reflexion

-  „Was hat gut geklappt?“
-  „Auf was muss ich beim nächsten Mal besser achten?“
-  „Gibt es Möglichkeiten, wie wir das Spiel verändern können?“
-  „Wie können wir das Spiel schwerer oder leichter gestalten?“

## Auswertung

Reflexionsfähigkeit gleich zu Beginn anbahnen:

-  „Was macht einen guten Fänger/ einen guten Löwen aus?“
-  „Wieso wurde die Gazelle nicht einmal gefangen?“

## Abschluss

- Wiederholung der Transportregeln
- **Kleines Spiel „Mein Schlafplatz“**

Alle Kinder laufen als Urwaldtiere in der Halle umher, vorbei an den Schlafplätzen (umgedrehte kleine Kästen). Der Lehrer zeigt mit den Fingern eine Zahl. So viele Tiere müssen sich einen Schlafplatz teilen, indem sie in einen kleinen Kasten kriechen oder sich um ihn herum auf den Boden legen. Dann werden die kleinen Kästen gemeinsam, wie gelernt, weggeräumt.

- Abschlussritual und Ausblick auf die nächste Stunde, leise in die Umkleidekabine schleichen.



# SPIELE-TÜV



# SPIELE-TÜV



**Kein international  
festgelegtes Regelwerk**

**Sehr knappe  
Spielbeschreibung**

**Gute Anpassbarkeit an die  
Voraussetzungen der Kinder und  
an die situativen  
Rahmenbedingungen**

**Leichte Veränderbarkeit**

**Keine normierten  
Spielgeräte**

**Einfach, leicht  
versteh- und erlernbar**

**Spielergebnisse  
kommen schnell  
zustande**

**Spaß und Freude  
stehen im Vordergrund**

**Vergleich und  
Sieger:innenermittlung  
werden nicht so ernst  
genommen**

# SPIELE-TÜV

Kein international festgelegtes Regelwerk



Sehr knappe Spielbeschreibung



Gute Anpassbarkeit an Voraussetzungen der Kinder + situative Rahmenbedingungen



Leichte Veränderbarkeit



Keine normierten Spielgeräte



Einfach, leicht versteh- und erlernbar



Spielergebnisse kommen schnell zustande



Spaß und Freude stehen im Vordergrund



Vergleich und Sieger:innenermittlung werden nicht so ernst genommen



# SPIELE-TÜV

Kein international festgelegtes Regelwerk



Sehr knappe Spielbeschreibung



Gute Anpassbarkeit an Voraussetzungen der Kinder + situative Rahmenbedingungen



Leichte Veränderbarkeit



Keine normierten Spielgeräte



Einfach, leicht versteh- und erlernbar



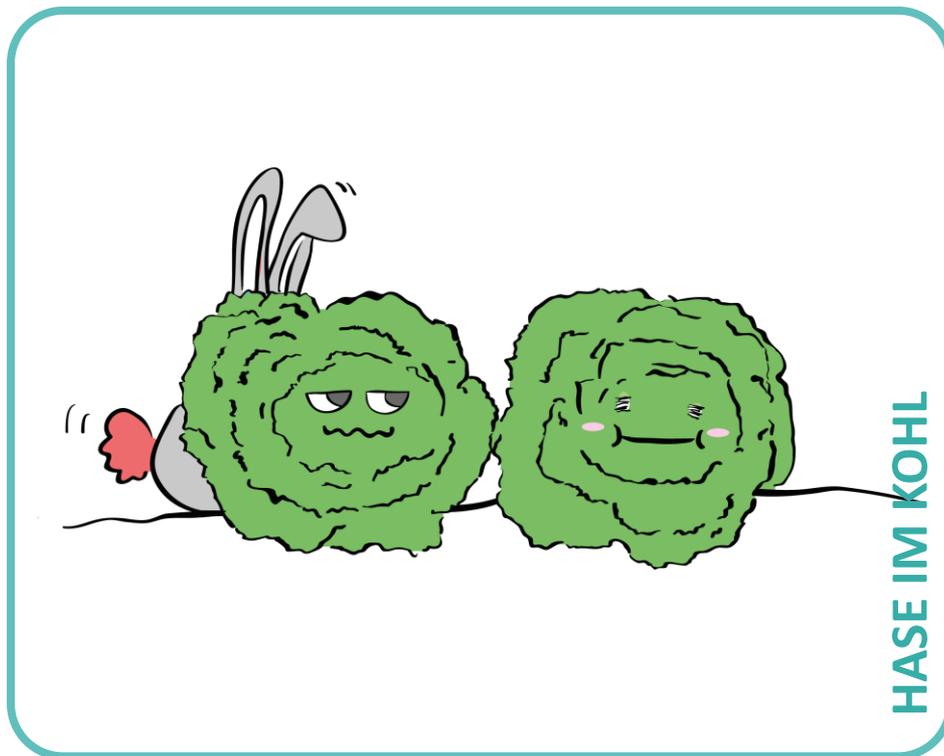
Spielergebnisse kommen schnell zustande



Spaß und Freude stehen im Vordergrund



Vergleich und Sieger:innenermittlung werden nicht so ernst genommen



# SPIELE-TÜV

Kein international festgelegtes Regelwerk



Sehr knappe Spielbeschreibung



Gute Anpassbarkeit an Voraussetzungen der Kinder + situative Rahmenbedingungen



Leichte Veränderbarkeit



Keine normierten Spielgeräte



Einfach, leicht versteh- und erlernbar



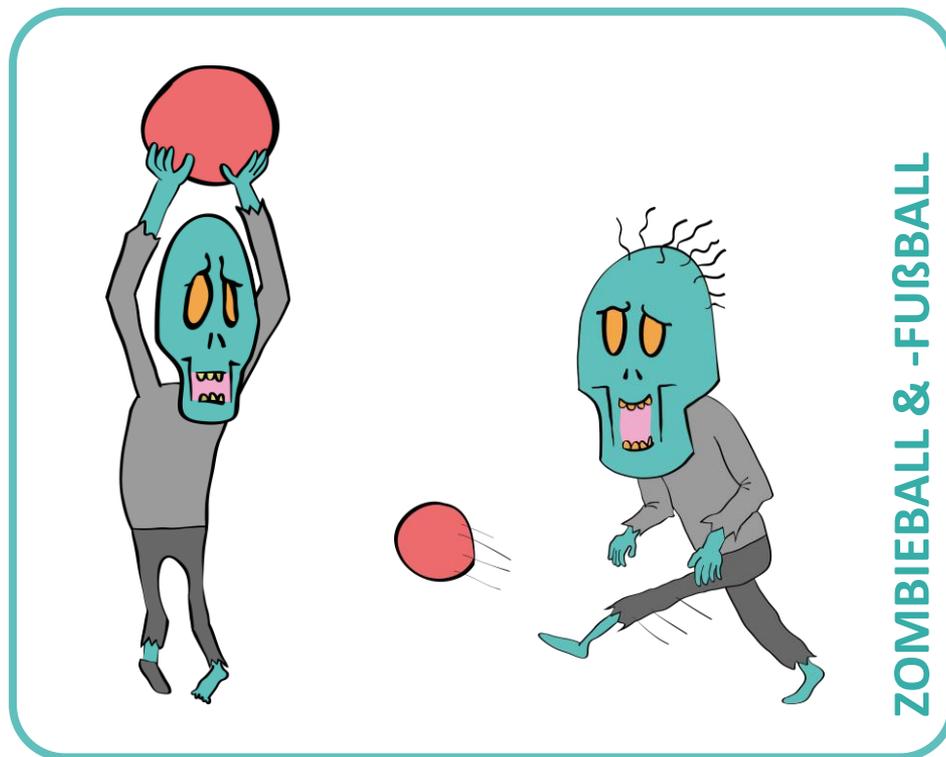
Spielergebnisse kommen schnell zustande



Spaß und Freude stehen im Vordergrund



Vergleich und Sieger:innenermittlung werden nicht so ernst genommen



# ABSCHLUSS & FEEDBACK



**Quelle:** Bauer, M. (2010). Mannschaften bilden im Sportunterricht – eine pädagogische Herausforderung für jeden Sportlehrer – Lehrhilfen für den Sportunterricht, 59(1), 12-14.

**VIELEN DANK FÜR EURE  
AUFMERKSAMKEIT!**



**EINLADUNG ZU  
WIMASU.de**



# LETZTE SEITE



**DOWNLOAD** der Präsentation auf <https://wimasu.de/material-fobi-kleine-spiele>



**PASSWORT:** **spielkinder**

