

## Sichere Spielumgebung

Vor Spielbeginn sollte die Leiterperson überprüfen, ob die Umgebung sicher ist, und Gefahrenquellen beseitigen:

- Keine Gegenstände auf dem Spielfeld herumliegen lassen (z. B. Bälle, Reifen und anderes Kleinmaterial sowie Trinkflaschen, Taschen).
- Türen und Tore in der Turnhalle immer schliessen.
- Genügend Sicherheitsabstand zu störenden Objekten wie Wänden, Pfosten, Bäumen usw. einplanen.
- Auf genügend Sturz- oder Bremsraum achten.
- Wände weder als Ziel noch als Wendepunkt verwenden.
- Stolperfallen bei Laufspielen vermeiden.
- Geräte (z. B. Tore) fest verankern. Sie dürfen nicht umfallen.
- Dafür sorgen, dass die Kinder Uhren und Schmuck vor Unterricht und Training ablegen, Kaugummis entsorgen und lange Haare zusammenbinden.
- In der Turnhalle: Um Verletzungen vorzubeugen, nach Möglichkeit das Tragen von Turnschuhen, Turnschlappchen oder Noppensocken einheitlich festlegen. Socken eignen sich nur bedingt (Rutschgefahr).
- Draussen: Kinder bzw. Eltern im Vorfeld über optimale Kleidung, Sonnenschutz und Schuhwerk informieren. Bei Aktivitäten im Wald schützen lange Hosen und Kopfbedeckungen vor Zecken.

## Kindergerechtes Spielmaterial

Die Leiterperson stellt vor dem Spiel nach Möglichkeit kindergerechtes Material bereit. Es fällt Kindern leichter zu spielen, wenn die Bälle ihren kleineren Händen und Füssen sowie Stöcke und Schläger ihrer geringeren Körpergrösse angepasst sind. Für gewisse Sportarten existieren weichere und langsamere Bälle. Diese ermöglichen grössere Lernfortschritte, mehr Erfolgserlebnisse und senken die Unfallgefahr.

Als Wurf- und Treffziele können nebst Toren auch Zonen, Wände, Tchoukballnetze, Langbänke, Matten, Reifen, Kegel usw. eingesetzt werden. Grösse und Distanz von Zielen sollen variiert und so gewählt werden, dass es zahlreiche, aber trotzdem nicht zu viele Treffer gibt.

Alltagsgegenstände können Kinder zum Spielen inspirieren und ihre Kreativität und Experimentierfreude herausfordern. Ballone, Zeitungen, Korken, Tücher, Wäscheklammern, Pet-Flaschen, Joghurtbecher, Kartonschachteln stellen eine Fundgrube für Spielideen dar und animieren Kinder zum (freien) Spielen.

## Passende Gruppen bilden und kennzeichnen

Die Spielintensität und die Teilhabe am Spiel werden für alle Kinder grösser, wenn in kleinen Gruppen auf mehreren kleinen Spielfeldern gespielt wird. Kleine Teams (zwei bis fünf Kinder) vereinfachen den Kindern zudem die Orientierung innerhalb ihrer Gruppe. Zur Gruppenbildung bieten sich verschiedene Möglichkeiten an: Das Zufallsprinzip, die von den Kindern und die von der Leiterperson gelenkte Gruppeneinteilung.

Gruppenbildung durch Zufall:

- **Äusserliche Merkmale:** Die Gruppen werden gebildet aufgrund von Kriterien wie lange/kurze Hose, Farbe der Kleider, braune/blonde Haare, Augenfarbe, Ausrüstungsfarbe (Helm, Badekappe usw.), Farbe vom Spielmaterial (verschiedenfarbige Bälle, Reifen, Seile usw.).
- **Objekte und Symbole:** Die Leiterperson besitzt einen Beutel mit Spielfiguren, Spielkarten, verschiedenen Steinen, Murmeln usw. Die Kinder greifen in den Beutel und nehmen ein Objekt heraus. Die Gruppen werden aufgrund gleicher Farben, Spielkarten oder Symbole gebildet. Die Leiterperson muss vor der Lektion die Anzahl Gegenstände und die Anzahl Gruppen abgleichen. Variation: Die Leiterperson versteckt in der Turnhalle Zettel oder Gegenstände.

- **Schnurbündel:** Die Leiterperson benötigt für jedes Kind eine Schnur. Wenn in Dreier-Teams gespielt werden soll, werden jeweils drei Schnüre an einem Ende zusammengeknotet. Die Leiterperson hält nun alle Knoten in einer Hand. Jedes Kind packt ein Schnurende. Wenn die Leiterperson die Schnüre loslässt, sind die Kinder mit ihren Teammitgliedern verbunden.



- **Frage und Antwort:** Kinder durch gleiche Antworten in Gruppen einteilen. Wer hat einen Hund, wer eine Katze? Lieblingsfarbe? Wer ist im Sommer, wer im Winter geboren?
- **Ticket-Automat:** Die Leiterperson steckt Zettel, Spielkarten oder Zug-Fahrkarten in die Schlitze eines Schwedenkastens. Alle Kinder holen sich eine Fahrkarte und suchen sich anschliessend den richtigen Zug, indem sie die entsprechende Gruppe bilden.
- **Atomspiel:** Die Kinder laufen kreuz und quer durch die Halle. Die Leiterperson gibt ein Signal und ruft oder zeigt eine Zahl. Die Kinder bilden so schnell wie möglich Teams mit der entsprechenden Anzahl Mitglieder. Das Spiel kann mehrmals wiederholt werden. Beim letzten Durchgang zeigt die Leiterperson die für das nachfolgende Spiel gewünschte Teamgröße an.

