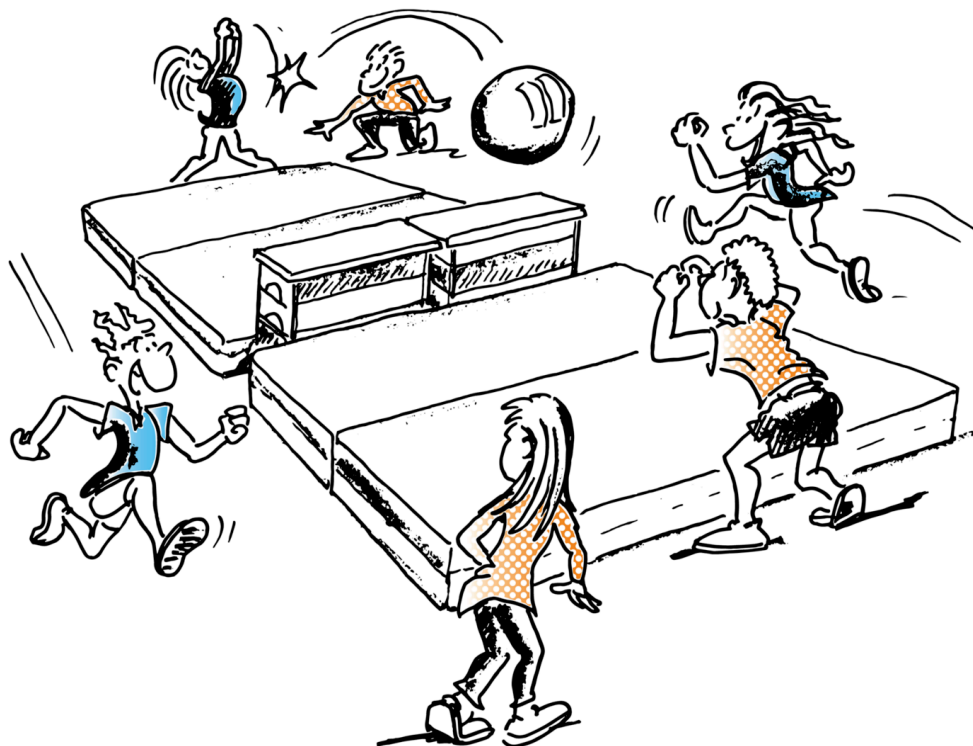


Über Teamwork zum Star: Good Practice – Kleine Spiele

Die kleinen Spiele umfassen Sitzballvariationen oder andere kleine Spielaufgaben, welche zum Teil auch von mehreren Teams gleichzeitig gelöst werden können.

Riesen-Tischtennis



Es wird ein Riesen-Tischtennis-«Tisch» mit Hilfe von Schwedenkästen und grosse Matten aufgestellt. Die beiden Teams stellen sich abwechslungsweise um den «Tisch» herum auf. Mit einem Therapieball wird Rundlauf gespielt. Wer einen Fehler macht, fliegt raus. Das Team gewinnt, das die oder den letzte/-n «Überlebende/-n» im Spiel hat.

Regeln

- Das Anspiel erfolgt von unten mit beiden Händen und muss vollständig auf der gegenüberliegenden Matte landen (Kante=Fehler).
- Der Ball darf nur einmal berührt werden und nicht volley gespielt werden.
- Das Spielfeld (Matten) darf berührt bzw. bestiegen werden.

Fokus Kompetenzen:

Gruppendynamik, Taktik, Kooperation

Intensität: Niedrig

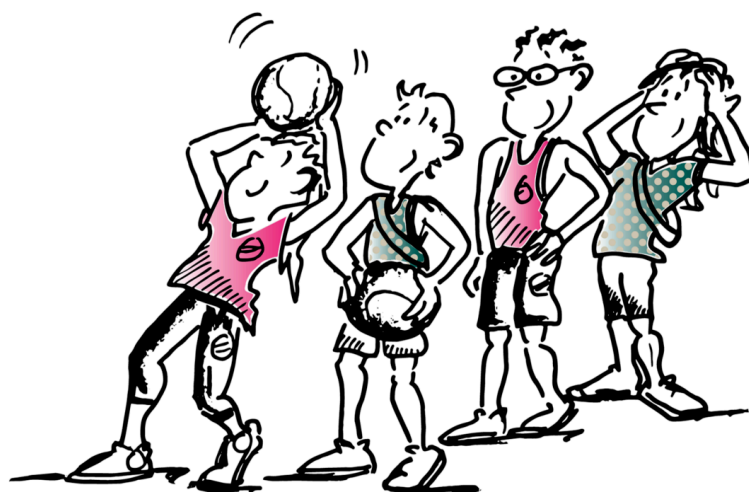
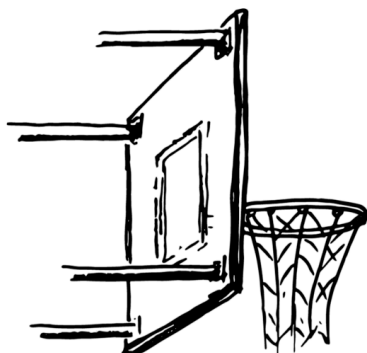
Dauer: 10 Minuten

Variationen

- Es darf mit allen Körperteilen gespielt werden.
- Es darf auch volley gespielt werden.
- Man darf den Ball 2 Mal berühren (sich selbst vorlegen).

Material: 4 grosse Matten, 2 Schwedenkästen, 1 Therapieball, Spielbänder

Shoot out



Die Teams stehen abwechselungsweise in einer Reihe ca. 3 m vom Korb entfernt. Die ersten beiden haben einen Ball. Spieler/-in 1 wirft zuerst, dann Spieler/-in 2, die/der hinter ihr/ihm steht. Beide gehen ihrem Wurf nach und werfen so lange, bis der Ball im Korb ist. 1 scheidet aus, wenn 2 vorher trifft. Nach dem Korberfolg wird der Ball der/dem nächsten Spielenden weitergegeben. Das Team gewinnt, das die oder den letzten «Überlebenden» im Spiel hat.

Fokus Kompetenzen:

Kooperation, Kommunikation

Intensität: Niedrig

Dauer: 5-10 Minuten

Regeln

- Die Reihenfolge der Spieler/-innen muss bis zum Schluss eingehalten werden.
- Der erste Wurf erfolgt ab einer Markierung, danach darf von überall geworfen werden.

Variationen

- Die nachfolgenden Würfe erfolgen von dem Ort aus, wo der Ball wieder gefangen wurde.

- Es darf nur von unten geworfen werden.

Material: 1 Basketballkorb, 2 Basketbälle, Spielbündel

Turm bauen



Jedes Team erhält die gleiche Anzahl Sport-Stacking-Becher und hat 3 Minuten Zeit, einen Turm zu bauen. Es gewinnt das Team, das nach Ablauf der Zeit den höchsten Turm gebaut hat.

Regeln

- Der Turm darf weder festgehalten noch in einer Ecke oder an der Wand gebaut werden.
- Es ist erlaubt, ab einer gewissen Höhe des Turms Hilfsmittel zu benutzen (z.B.: Schwedenkästen).

Fokus Kompetenzen:
Kooperation, Taktik

Intensität: Niedrig

Dauer: 3 Minuten

Variationen

- Turm mit Hütchen oder anderen geeigneten Materialien bauen
- Es können gleichzeitig 3 oder 4 Teams spielen.

Material: Becher, Schwedenkästen, Spielbündel

Überraschungsei suchen



Es wird ein Überraschungsei versteckt (Sporthalle, Geräteraum etc.). Das Team, das es zuerst findet, hat gewonnen.

Regel

- Das Ei soll so versteckt sein, dass nichts hochgehoben oder verschoben werden muss.

Fokus Kompetenzen:

Kommunikation

Intensität: Mittel

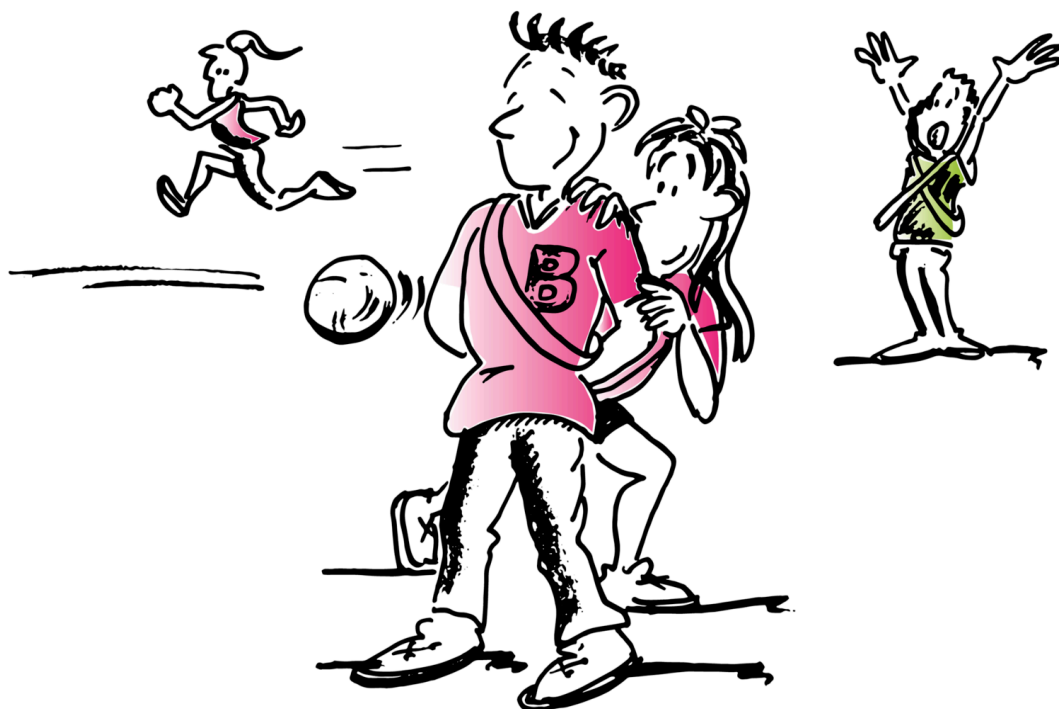
Dauer: 5 Minuten

Variationen

- Mehrere Eier verstecken. Das Team, das mehr findet, hat gewonnen.
- Falls es zu lange dauert, kann die Lehrperson einen Tipp geben.
- Es können gleichzeitig 3 oder 4 Teams spielen.

Material: Überraschungsei, Spielbänder

Bodyguard-Sitzball



2 Teams spielen gegeneinander Sitzball. Jedes Teammitglied trägt 2 verschiedenfarbige Spielbänder übers Kreuz. Wer abgeworfen wird, muss den oberen Spielbänder ausziehen und darf nur noch passen und die Mitspielenden schützen, jedoch niemanden mehr abwerfen. Spielende mit einem Bänder dürfen unbegrenzt abgeworfen werden. Das Team verliert, dessen Spielende nur noch einen Bänder tragen.

Fokus Kompetenzen: Taktik, Kooperation

Intensität: Hoch

Dauer: 10 Minuten

Regeln

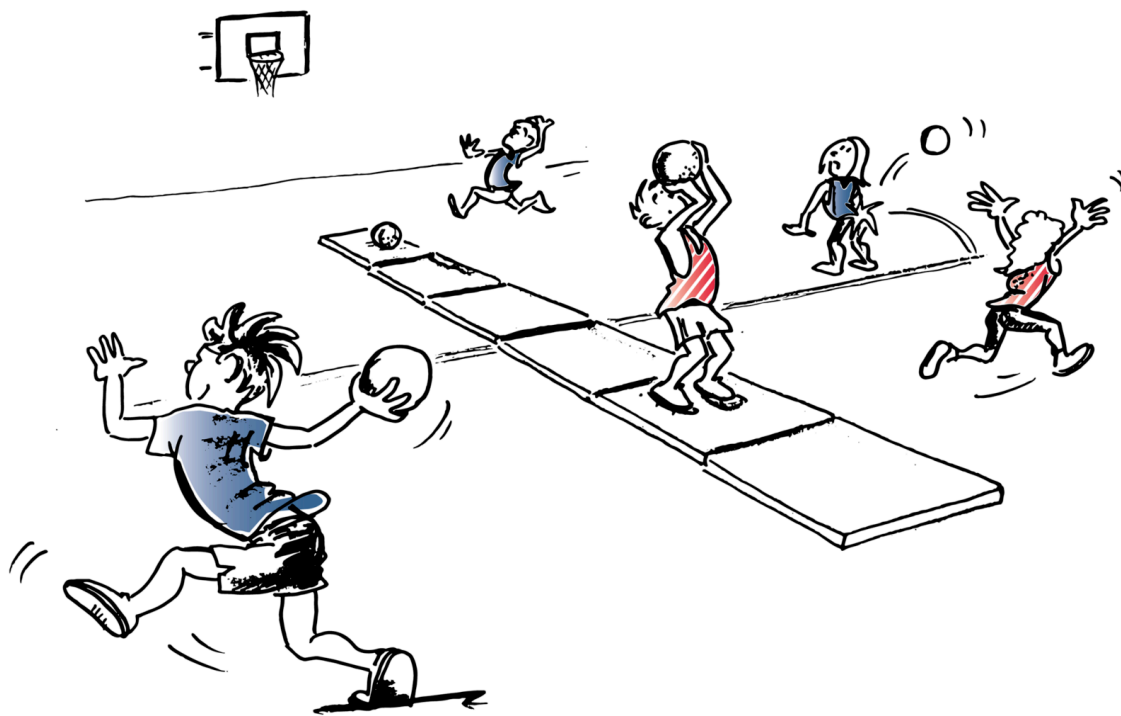
- Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden.
- Es wird mit 2 Bällen gespielt.
- Es darf mit dem Ball abgewehrt werden.

Variationen

- Bei einem Fangball gilt der Schütze als getroffen.
- Es können gleichzeitig 3 oder 4 Teams spielen.

Material: 2 Bälle, Spielbänder

Basketball-Sitzball



Von der Hallenmitte aus wird in beide Richtungen eine Mattenbahn von ca. 5 Matten Richtung Basketballkorb gelegt. Auf der jeweils ersten Matte liegt für jedes Team ein Basketball. 2 Teams spielen gegeneinander in der ganzen Halle Sitzball. Wird jemand getroffen, darf der Schütze den Basketball eine Matte nach vorne Richtung Korb schieben. Sobald das jeweilige Team das Gefühl hat, den Korb von da aus zu treffen, darf es einen Versuch machen. Trifft es, gibt es einen Punkt. Trifft es nicht, gibt es keinen Punkt. In beiden Fällen wird danach der Ball zurück auf die erste Matte gelegt. Es wird auf 2 Punkte oder auf Zeit gespielt.

Fokus Kompetenzen: Taktik, Kooperation, Kollaboration

Intensität: Hoch

Dauer: 10 Minuten

Regeln

- Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden.
- Es wird mit 2 bis 3 Bällen gespielt.
- Es darf mit dem Ball abgewehrt werden.
- Sofort nach dem erfolgreichen Schuss im Sitzball muss der Basketball versetzt werden. Währenddessen darf man nicht getroffen werden. Erst nach dem Versetzen des Balls darf wieder ins Spiel eingegriffen werden.

Variation

- Der Korbwurf darf erst erfolgen, wenn der Ball auf der letzten Matte ist.

Material: Ca. 10 dünne Matten, 2 Bälle, 2 Basketballkörbe, Spielbänder

Quelle: Tobias Graf, Sportlehrperson an der Allg. Gewerbeschule Basel, Dozent PH FHNW; Petra Heule, Sportlehrperson an der Allg. Gewerbeschule Basel



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO