



























Sammlung
kontaktloser Spielideen
für Kleingruppen bis
zu 5 Schülerinnen und Schüler

für die Zeit während Covid-19

Inhaltsverzeichnis

Legende	2
Hygienekonzept für kontaktlose Bewegungsangebote	3
1. Schulhof-/Pausenhofspiele	4
1.1 Spielvariationen mit Benutzung von passiven Spielgeräten	4
1.1.1 Virenteich   	4
1.1.2 Blindenführer/in  	4
1.1.3 Schattenlauf  	5
1.1.4 richtig oder falsch?!  	7
1.2 Spielvariationen mit Benutzung von aktiven Spielgeräten	8
1.2.1 (Fußball)- Crossboccia   	8
1.2.2 Dartball   	9
1.2.3 Riesen Tik Tak Toe   	10
1.2.4 Money in the Bank   	11
1.2.5 Peter Pan   	12

Legende



= draußen spielbar



= nur für die Turnhalle



= besonderes Material notwendig

Midis	Level 1	1.+2. Klasse
Maxis	Level 2	3.+4. Klasse
Youngsters	Level 3	5.+6. Klasse
Teens	Level 4	7. Klasse

Hygienekonzept für kontaktlose Bewegungsangebote

- Abstand wahren, 1,5 Meter,
- Körperkontakt vermeiden,
- Infektionswege über Hand- Flächenkontakte verhindern,
- Hände vor und nach dem Sport gründlich waschen.

1. Schulhof-/Pausenhofspiele

1.1 Spielvariationen mit Benutzung von passiven Spielgeräten

1.1.1 Virenteich

Geeignet für: Midis, Maxis und Youngsters

Dauer des Spiels: ca. 15-20 Minuten pro Durchgang

Benötigte Materialien

- 6x4 Feld mit Teppichfliesen/Reifen o.Ä. auslegen

Spielregeln

Beginn

- Die Spielleitung denkt sich einen Weg über den Teich aus.
- Dabei darf in jeder Reihe nur ein Feld betreten werden.
- Es versucht immer nur ein Kind rüber zu kommen und der Rest der Gruppe ist hinter einer Wand oder in einem anderen Raum, sodass sie das durchführende Kind nicht sehen können.

Ablauf

- Wenn das Kind auf ein virenfreies Feld tritt darf es weiterspielen, sollte es aber auf ein verseuchtes Feld treten muss es zurück zur Gruppe gehen und sich sozusagen erstmal „die Hände waschen“ und das nächste Kind darf es versuchen.
- Da nur das aktive Kind den Weg sieht, sollte es der Gruppe immer mitteilen wie es gegangen ist, damit alle die richtige Lösung zusammen herausfinden.
- Sollte die Gruppe nicht selbst darauf kommen, kann im Sitzkreis eine Reflexionsphase eingeschoben werden und durch Fragen die Kinder in die richtige Richtung lenken.

Ziel/Spielende

- Schulung der Kommunikation in der Gruppe.
- Die gesamte Gruppe muss den Teich überquert haben.

1.1.2 Blindenführer/in

Geeignet für: Maxis und Youngsters

Dauer des Spiels: ca. 10 Minuten pro Durchgang

Spielregeln

Beginn

- Es werden 2er Gruppen gebildet.

- Bei der Gruppeneinteilung ist es sinnvoll, dass sich die Kinder eine*n Partner*in eigenständig aussuchen dürfen, da es sich um eine Vertrauensübung handelt.
- Ein Kind ist blind, das andere Kind hat die Augen offen.
- Es empfiehlt sich den Kindern die Wahl zu lassen, ob sie die Augen eigenständig schließen möchten oder ein Tuch/Augenklappe verwenden möchten.

Ablauf

- Wenn nun die Augen geschlossen sind, wird das blinde Kind von seinem Partner/seiner Partnerin über den Schulhof auf akustische Weise geführt. Es sollten vorab Signale festgelegt werden. Folgende Signale sind möglich:
 - Rechts/links/geradeaus
 - STOPP = sofort stehenbleiben!
 - Fuß anheben
 - Vorsicht Stufe nach oben/unten -...
- Nach einiger Zeit wechseln die Partner*innen.

Ziel/Spielende

- Sich mit geschlossenen Augen von einem Partner/einer Partnerin führen lassen.

Variationsmöglichkeiten

- 1) Zu Beginn können ebene Strecken ohne Hindernisse gewählt werden.
- 2) Wenn herausfordernde Routen gewünscht werden, so können Hindernisse (Bänke, Klettergerüste, Bäume etc.) miteinbezogen werden.

1.1.3 Schattenlauf

Geeignet für: Midis, Maxis und Youngsters

Dauer des Spiels: solange es Spaß macht

Spielregeln

Beginn

- alle Kinder stellen sich in einer Reihe auf, mit dem nötigen Sicherheitsabstand.
- das vorderste Kind beginnt (also ein Kind wählen, welches schon recht sportlich/kreativ ist).
- dieses muss gleich Übungen vorzeigen und die anderen Kinder imitieren dies.

Ablauf

- wichtig ist, dass das vorderste Kind nicht zu schnell ist, damit die anderen hinterherkommen.
- es beginnt z.B. mitlaufen, geht ins hüpfen über, bewegt sich danach wie eine Katze fort, wechselt dann in die Katze rückwärts etc.
- auf dem Schulhof gerne auch Tischtennisplatten, Bänke, Klettergerüste etc. einbinden → überlaufen, unterlaufen, durchqueren, balancieren etc.

Ziel/Spielende

- Ziel ist es, die Gruppe einmal oder auch mehrmals durch zu wechseln → die Betreuerin gibt immer ein Signal, wie z.B. ein klatschen oder pfeifen und das vorderste Kind lässt sich nach hinten fallen, wobei das zweite Kind jetzt die Gruppenführung übernimmt und sich Fortbewegungsformen einfallen lassen muss.
- Ziel ist es ebenso einen homogenen Lauf, also wirklich einen Schatten des ersten Läufers hinzubekommen → daher schon mit den Kindern vorweg verschiedene Fortbewegungsformen durchsprechen und mit weniger schwierigen Bewegungsmustern anfangen → dies kann dann immer mehr gesteigert werden.
- Dieses Spiel mag ich deshalb, weil es die Kreativität mit dem eigenen Körper schult (gerade in Zeiten, in denen Kinder immer wieder fragen, was man denn hier jetzt machen kann, wenn man einen Bewegungsparkour aufgebaut hat → des Weiteren werden die motorischen Fähigkeiten verbessert.

Variationsmöglichkeiten

- 1) nur mit dem eigenen Körper bewegen (viele verschiedene Bewegungsmuster).
- 2) umgebende Hindernisse mit einfließen lassen, wie eine Bank zum darüber klettern oder ein Wiesenabschnitt für eine Vorwärtsrolle.
- 3) Gruppenaufstellung auslösen (wer beginnt und wer ist als letztes dran) → z.B., wenn sich Bewegungsmuster nicht wiederholen sollen.
- 4) schnelle Wechsel (ein Kind, eine Bewegungsform)
- 5) Wechsel der Ausrichtung (Kinder beim Namen nennen, welche die Führung übernehmen sollen) → so muss sich die Ausrichtung der Schlange immer wieder neu formieren, ohne ein Chaos entstehen zu lassen.
- 6) nur bestimmte Ebenen zulassen (nur Sprünge, nur Tierformen, nur Laufformen).

- 7) die Kinder selbst bestimmen lassen, wann sie den Wechsel einleiten (Kooperationsfähigkeit)
→ z.B. die Kinder sprechen sich ab, dass jedes Kind drei Bewegungsformen übernimmt, dann wird automatisch gewechselt.

Bonusinformationen

Kindgerechte Einleitung (phantasieanregende Geschichte 1-2 Sätze)

- Es ist Frühling und glücklicherweise gerade tolles Wetter mit viel Sonne.
- So bildet sich bei jedem Kind ein Schatten.
- Beobachtet mal den Schatten eines anderen Kindes.
- Könntet ihr die Bewegungen eines Kindes ebenso gut nachahmen?
- Was ist anders und warum ist es so schwierig?
- Wird es mit Übung und dem kennenlernen des Verhaltens der anderen Kinder besser?
- Wie sehr muss man sich konzentrieren?
- Spielen die unterschiedlichen Fähigkeiten der Kinder eine Rolle oder sind alle Kinder gleich?
- Einfach drauf los oder doch lieber absprechen, um es so genau, wie möglich hinzubekommen?

Sonstige Infos zum Spiel

- Für Parkourübungen (Techniktraining) ein tolles Spiel um sich aufzuwärmen, aber man kann es eben auch bis ins Detail ausgestalten, um den „perfekten“ Schatten zu simulieren

1.1.4 richtig oder falsch?!

Geeignet für: Midis, Maxis und Youngsters

Dauer des Spiels: ca. 5-10 Minuten pro Durchgang

Benötigte Materialien

- 10 (ausgedachte) Behauptungen

Spielregeln

Beginn

- Die Kinder stellen sich zu zweit mit einem Partner etwa 2-4m auseinander auf (bspw. Können sich die Pärchen an der Mittellinie gegenüberstehen).
- Nun müssen alle aufmerksam zuhören, denn der Spielleiter stellt dann eine Behauptung auf.
- Daraufhin müssen die Kinder entweder mit „richtig“ oder mit „falsch“ antworten.
- Diese Antwort geschieht allerdings nicht verbal, sondern durch eine vorher festgelegte Bewegung.
- Das Kind, welches richtig auf die Behauptung reagiert gewinnt die Runde für sich.

Ablauf

- Bewegungsformen für richtig oder falsch:
 - Auf den Bauch ODER auf den Rücken legen.
 - Zur einen Hallenseite ODER zur anderen Hallenseite laufen.
 - Die Yoga-Kobra ODER den herabschauenden Hund machen.
 - Die Kinder selbst entscheiden lassen welche Übungen für die Antwortmöglichkeiten durchgeführt werden sollen.

Ziel/Spielende

- Mehr Runden für sich gewinnen als der Partner/die Partnerin.
- Schulung von Reaktionsfähigkeit und Aufmerksamkeit.

1.2 Spielvariationen mit Benutzung von aktiven Spielgeräten

1.2.1 (Fußball)- Crossboccia

Geeignet für: Maxis, Youngsters und Teens

Dauer des Spiels: ca. 20 Minuten pro Durchgang

Benötigte Materialien

- Flasche oder Ball als Zielmarkierung („Schweinchen“)
- Spielgerät (Säckchen, kl. Ball etc.) für jeden SuS in verschiedenen Farben
- Evtl. Maßband

Spielregeln

Beginn

- Das „Schweinchen“ (Flasche, gr. Ball...) wird in einiger Entfernung platziert

Ablauf

- Jeder SuS hat nun einen Versuch, so nah wie möglich, an das „Schweinchen“ heran zu werfen
- Der Beste bekommt 3 Pkt., 2. 2 pkt, 3. 1Pkt (oder bei 5 Teilnehmern entsprechend von 5-1)

Ziel/Spielende

- Wer hat nach 5,10,15 Runden die meisten Punkte?

Variationsmöglichkeiten

- 1) Extrapunkte, wenn Flasche umgeworfen wird?
- 2) Fußballboule: mit kleinem Ball so nah wie möglich an großen Ball heran
- 3) Oder: Ball darf nur geköpft werden etc.

- 4) Jeder SuS bekommt zwei Säckchen/ Bälle in gleicher Farbe

Bonusinformationen

Kindgerechte Einleitung (phantasieanregende Geschichte 1-2 Sätze)

„Schweinchen“ = Schatz → Wer kommt dem Schatz am nächsten?

1.2.2 Dartball

Geeignet für: Maxis, Youngsters und Teens

Dauer des Spiels: bis ein Team/ ein Kind eine bestimmte Punktzahl X erreicht hat.

Benötigte Materialien

- 5 Fußbälle oder Softbälle
- Kreide oder Seile

Spielregeln

Beginn

- Die Kinder stellen sich in eine Reihe hintereinander auf mit jeweils 2m Abstand zueinander.
- Jede Person hat einen eigenen Ball.
- Es wird eine große Dartscheibe auf den Boden gemalt / aus Seilen gelegt und die jeweiligen Punkte in die Felder geschrieben z.B. in der Mitte die höchsten Punktzahl und außen die niedrigste.

Ablauf

- Jedes Kind hat einen Ball und versucht die Dartscheibe zu treffen, in dem er/sie wirft oder schießt.
- Die Betreuerin notiert sich die Punktzahl und sagt sie dem Kind.
- Nach einem Schuss stellt man sich wieder in der Reihe an.

Ziel/Spielende

- Welches Team/Kind zuerst X Punkte hat.

Variationsmöglichkeiten

- 1) Den Ball werfen anstatt zu schießen.
- 2) Einen anderen Ball z.B. Tennisball wählen.
- 3) Die Distanz variieren.
- 4) Mit der linken/rechten Hand oder beiden Händen werden.

- 5) Die Dartscheibe auf eine Weichbodenmatte zeichnen, welche an die Wand angelegt wird anstatt auf dem Boden.

Sonstige Infos zum Spiel

- Kann auch mit Teams gespielt werden -> Kinder können die Teamkollegen anfeuern und jedes Team überlegt sich eine Teamnamen.

1.2.3 Riesen Tik Tak Toe

Geeignet für: Maxis, Youngsterns und Teens

Dauer des Spiels: ca. 15 Minuten pro Durchgang

Benötigte Materialien

- Leibchen, Bändchen, Hütchen o.ä. als Teammarkierung (3 pro Team)
- Reifen oder Kreide für Tic Tac Toe Spielfeld

Spielregeln

Beginn

- Zwei Teams bilden (Spieler stellen sich hintereinander/ nebeneinander auf) → auf Abstand achten.
- Die ersten drei Spieler pro Team bekommen ein Leibchen in die Hand.

Ablauf

- Aufs Startsignal laufen der erste Spieler aus jedem Team los und platziert das Team-Leibchen in einem der Reifen (können auch aufgemalt werden).
- Sind die drei Leibchen in beiden Teams verbraucht, darf der nächste Spieler aus jedem Team trotzdem loslaufen und ein Leibchen seiner Mannschaft in ein anderes Feld legen.

Ziel/Spielende

- Welches Team hat zuerst drei Leibchen in einer Reihe? (waagrecht, senkrecht oder diagonal?)
- Welches Team hat zuerst 10, 15, 20 Runden gewonnen?

Variationsmöglichkeiten

- 5) Nachdem alle Leibchen liegen, dürfen die folgenden Spieler nicht nur Leibchen der eigenen, sondern auch der gegnerischen Mannschaft verschieben.
- 6) Bevor losgelaufen wird, muss eine Aufgabe bewältigt werden: Ball in Eimer werfen, Matheaufgabe, Koordinationsaufgabe etc..
- 7) Statt Tic Tac Toe größeres Spielfeld → 4 Gewinnt!

Sonstige Infos zum Spiel

- Nächster Spieler darf erst loslaufen, wenn der vorherige wieder an seiner Startposition ist.
- Immer nur ein Leibchen pro Reifen! Wenn zwei Leibchen gleichzeitig geworfen werden, darauf achten, welches zuerst den Boden berührt → das andere muss verschoben werden.

1.2.4 Money in the Bank

Geeignet für: Maxis, Youngsterns und Teens

Dauer des Spiels: ca. 10-15 Minuten pro Durchgang.

Benötigte Materialien

- Einen Basketballkorb
- Basketbälle (am besten so viele wie Spieler, aber mind. Einen Ball)

Spielregeln

Beginn

- Jeder positioniert sich auf einer festgelegten, gleichweit entfernten Linie um den Korb rum
- Am besten hat jeder einen Ball

Ablauf

- Man wirft nach einander einmal auf den Korb.
- Getroffen= 1 Punkt auf das Bankkonto
- Der zweite in der Reihe trifft in Folge = 1 weiterer Punkt = insg. 2 Punkte
- So wird weiter gespielt, bis einer verwirft ◊Der letzte der davor getroffen hat bekommt alle davor getroffenen und addierten Punkte auf sein ‚Bankkonto‘ gutgeschrieben.

Beispiel:

- Tim, Anna, Paul und Laura spielen Money in the Bank, Tim und Anna treffen hintereinander in den Korb. Paul verfehlt seinen Wurf, also bekommt Anna 2 Punkte auf ihr Konto gutgeschrieben. Nun darf Laura weitermachen... usw.

Ziel/Spielende

- Es wird solange gespielt bis ein Kind auf den vorher festgelegten Gesamtbetrag kommt. ZB.
10/12/15 Punkte

Variationsmöglichkeiten

- 1) Näher/Weiter weg vom Korb.
- 2) Klassischer Wurf/ vorher mit Dribbling/ einmal Ball um Körper drehen und werfen.

Bonusinformationen

Kindgerechte Einleitung (phantasieanregende Geschichte 1-2 Sätze)

- Wer hat zuerst das meiste Geld (die Treffer/Punkte) auf seinem Konto hat, gewinnt die Spielrunde.
- Wer trifft, steigert seine Chance Punkte dazu zugewinnen.

1.2.5 Peter Pan

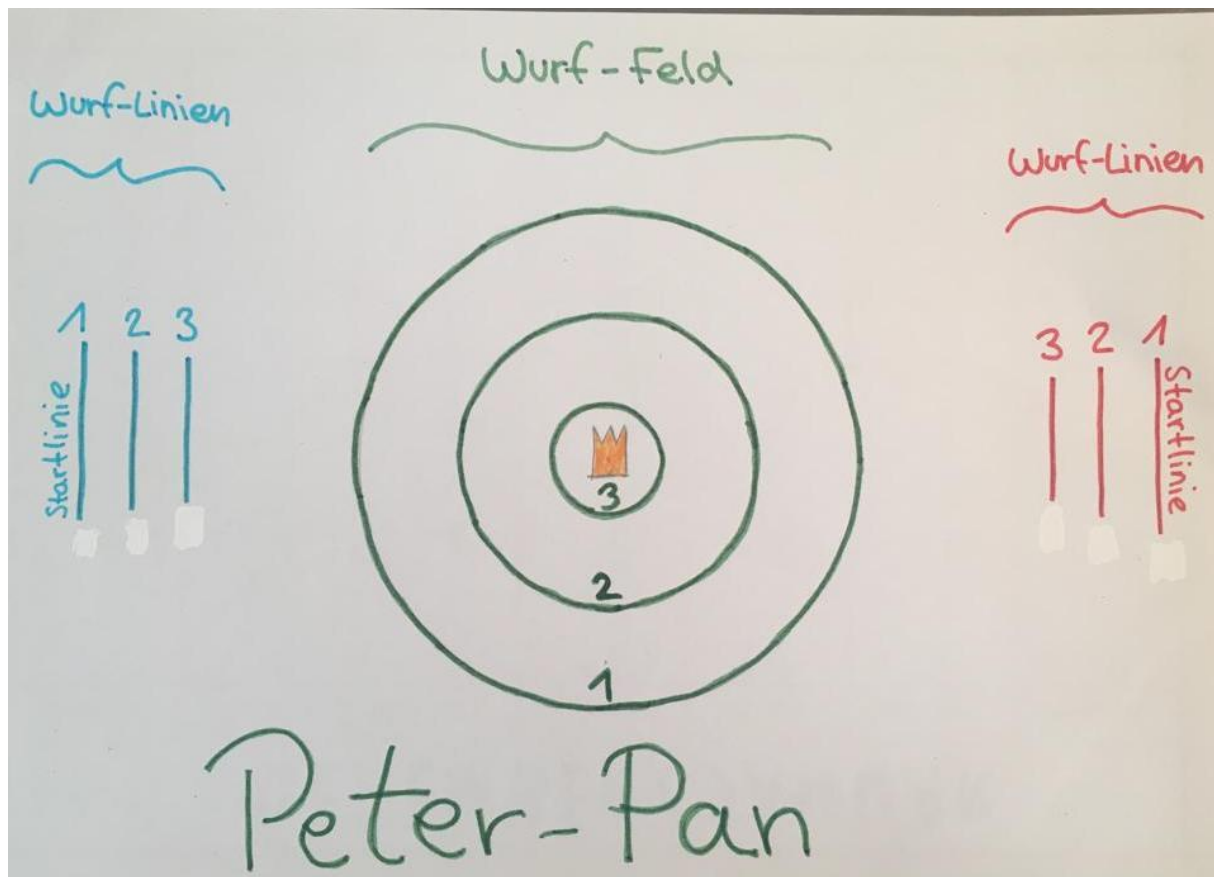
Geeignet für: Midis, Maxis, Youngsters und Teens

Dauer des Spiels: ca. 15 Minuten pro Durchgang

Benötigte Materialien

- Kleine Bälle die nicht zu doll springen, alternativ auch Sandsäckchen
- Kreide, alternativ auch Seile

Spielfeld:



Spielregeln

Beginn

- Das Spielfeld wird aufgemalt
- Jedes Kind hat einen Ball und steht auf der 1. Wurflinie (Startlinie)

Ablauf

- Die Kinder werfen jeweils abwechselnd auf das Wurf-Feld
- Steht ein Kind auf der ersten Wurflinie, so muss es Wurf-Feld 1 treffen um auf die 2. Wurflinie vorrücken zu dürfen usw. – bis Wurflinie 3 erreicht ist und auch Wurf-Feld 3 getroffen wurde.
- Sind alle Wurffelder in der richtigen Reihenfolge getroffen worden, gilt es nur noch den König abzuwerfen, welcher sich in der Mitte von Wurf-Feld 3 befindet.
- Achtung: Wird der König schon umgeworfen bevor es eigentlich erlaubt ist, ist das Spiel vorbei – Punkt für den Gegner

Ziel/Spielende

- Peter Pan ist der/diejenige, die den König als erstes umwirft!

Variationsmöglichkeiten

- 1) Variation der Wurfgeschosse: Kornkorken (König muss dann nur berührt werden), Schuh, Frisbee...
- 2) Variation des Spielfeldes:
 - Die Distanz zwischen Wurflinien und Wurf-Feld, kann/muss je nach Spielstärke angepasst werden.
 - Das Wurf-Feld kann verschieden aufgemalt werden und somit auch leichter und schwieriger gestaltet werden
- 3) Handicaps einbauen: bei ungleich starken Spielgruppen, kann es lustig sein den Spielstärkeren Handicaps zu verpassen wie z.B. Augenklappe aufsetzen, schwacher Wurf-Arm, alle Felder müssen doppelt getroffen werden usw..

Bonusinformationen

Kindgerechte Einleitung (phantasieanregende Geschichte 1-2 Sätze)

- Schön ist es, das Spielfeld richtig Phantasievoll und farbenfroh zu verzieren. Dazu wird lediglich Kreide in verschiedensten Farben benötigt
- Jeder Spieler erhält natürlich einen Namen der Peter Pan Charaktere. Welche kennt ihr denn noch?