

Brett- und Gesellschaftsspiele im Sport einsetzen

Die Regeln aus einigen Brett- und Gesellschaftsspielen lassen sich in leicht veränderter Art als Spielform im Sport einsetzen. Teilweise lassen sich auch nur die Materialien aus bekannten Spielen sehr gut im Sportunterricht einsetzen um daraus neue Spielformen zu kreieren.

Ein Vorteil ist der geringe Materialaufwand, ein weiterer ist die Abwechslung zu den normal eingesetzten Sportgeräten. Viele Kinder kennen die Spiele schon, was für sie einen erhöhten Aufforderungscharakter darstellt bzw. durch veränderte Regeln auch die taktische Variabilität und die Anpassungsfähigkeit an einen neuen Regelrahmen fordert.

Somit können mit den Spielen gleichzeitig auch vielfertige Trainingsziele aus den Bereichen der konditionellen und koordinativen Fähigkeiten als auch der exekutiven Fähigkeiten geschult werden.

Eingesetzte Materialien sind UNO-Karten, Memorykarten, TippKick-Schwarz/Weiß-Ball, Jenga-Steine und Gruselino-Karten.

Beispiele aus der Spielauswahl:

UNO-Karten

Farbe finden

4 Mannschaften, jede bekommt eine Farbe, die Karten liegen verteilt in der Halle. Jeder Teilnehmer darf loslaufen und eine Karte aufdecken, wenn sie von der eigenen Farbe ist, darf die Karte mit zum Starthütchen der eigenen Mannschaft zurückgebracht werden, ansonsten muss die Karte wieder umgedreht und der Spieler mit leeren Händen einmal zurück zum eignen Starthütchen. Die Mannschaft mit den meisten Karten gewinnt.

Stapel abarbeiten

Jede Mannschaft erhält einen Stapel mit UNO-Karten. In der Halle gibt es verschiedene Stationen die mit den UNO-Farben markiert sind. Jeder Spieler aus den Mannschaften deckt immer eine Karte des Stapels auf und führt sie aus – die Farbe der Karte sagt an welche Station er muss und die Zahl, die Anzahl, wie oft die Station ausgeführt wird.

Die Mannschaft, die zuerst den eignen Stapel vollständig ausgeführt hat gewinnt.

Stapel abarbeiten mit UNO-Regeln

Variante: Die Mannschaften haben 6 offene Handkarten, die sie nach den Regeln des UNO-Spiels versuchen abzulegen (gleiche Farbe oder gleiche Zahl) und wieder die Stationen ausführen. Kann nicht gelegt werden müssen Karten nachgezogen werden (bis max. 10 offenen Handkarten), ebenso wenn der Ausruf UNO beim Ausspielen der vorletzten Karte fehlt (2 Strafkarten). Die Mannschaft die alle Handkarten ablegen konnte gewinnt.

Mögliche Stationen:

Burpees, Hockwende, Sprünge auf Bank, unter der Bank durch, Slalom laufen, Hampelmänner oder mit Ball prellen, an die Wand werfen usw.

Passende Paare finden

Vier Mannschaften erhalten eine gewisse Anzahl an Karten, diese legen sie offen an ihr Starthütchen. Auf ein Startsignal dürfen alle Teilnehmer loslaufen und eine Karte bei einer anderen Mannschaft holen und zu sich bringen. Wenn ein Team zwei Identische Karten besitzt dürfen sie sie gemeinsam umdrehen. Diese sind geschützt und dürfen nicht mehr von anderen Spielern genommen werden. Wer die meisten Paare hat gewinnt das Spiel.

TippKick-Ball

Schwarz-Weiß Fang

Zwei Partner stehen sich gegenüber und spielen Schwarz – Weiß-Fang, nur dass das Startsignal durch den gewürfelten TippKick-Ball gegeben wird.

Staffelspiel

Die Mannschaften versuchen den Ball entweder mit Hand oder Fuß zu einem Ziel (Basketballkorb, Kiste, Tor) zu befördern. Immer wenn der Ball auf weiß liegen bleibt, darf von dort weiterspielt werden, wo er liegt, bei schwarz muss vom Startpunkt wieder neu gestartet werden.

TippKick-Spiel mit Hand oder Fuß

Jeweils ein Spieler von zwei Mannschaften spielen gegeneinander, immer wenn der Ball zur Ruhe kommt müssen sich die Spieler das Spielrecht erlaufen in dem sie zuerst bei der Markierung für Schwarz oder Weiß ankommen. Ziel ist es ein Tor zu erzielen. Gewechselt wird nach einer oder nach drei Aktionen oder nach einem Torerfolg.

Jenga

Höchster Turm oder längste Dominokette bauen

Mehrere Mannschaften spielen gegeneinander, es dürfen alle Spieler gleichzeitig starten und sich immer einen Jenga Stein holen (Laufend, im Vierfüßlergang, auf dem Kopf transportieren und versuchen mit den Steinen in Ihrer Mannschaft den höchsten Turm oder die längste Dominokette zu bauen.

Staffel Jenga mit 2 Türmen – welcher ist der höchste oder fällt zuerst?

Jede Mannschaft versucht in einer Staffel nach den Jenga-Regeln innerhalb von 3 Minuten den höchsten Turm zu bauen, sobald ein Stein auf dem Turm liegt darf der Nächste der Mannschaft starten.