

Spielesammlung

Thema	Name	Beschreibung	Lernziel
Kleine Spiele zur Schulung von Kraftfähigkeiten	1 Tauziehen	-Bilden von 2 Teams, jedes Team ein Ende des Taus -auf Kommando wird gezogen -welches Team das andere über Markierung zieht, gewinnt	Kraftschulung in Armen und Beinen
	2 Schubkarren-Rennen	-Bilden von mehreren 2er-Teams -einer trägt die Beine des Teamkollegen, dieser bewegt sich nur mit Händen fort -nach einer Strecke wird getauscht -wer zuerst im Ziel, gewinnt	Kraftschulung für „Träger“ im Oberkörper, „Läufer“ muss Körperspannung halten
	3 Stierkampf	-2 Teilnehmer stehen sich gegenüber, jeweils einen Reifen um sich herum -reichen sich die rechte Hand und müssen versuchen durch Ziehen, Schieben, Drücken etc. jeweils anderen aus seinem Reifen zu entfernen	Kraftschulung für Arme/Oberkörper, aber auch für Beine
	4 Kampf um den Ball	-2 Teilnehmer umfassen einen großen Medizinball -versuchen sich gegenseitig den Ball abzunehmen auf Kommando	Verbesserung der Kraftfähigkeit des Oberkörpers, insbesondere Arme
	5 Mühle	-2 Teilnehmer im Liegestütz und Fußsohlen aneinander -um Füße ist Kreis als Markierung (darf nicht verlassen werden) -Teilnehmer müssen in eine Richtung stützel, bis sie komplett einen Kreis, also eine Runde absolviert haben	Verbesserung Kraftfähigkeit im Oberkörper
Kleine Spiele zur Schulung der elementaren Schnelligkeit und Handlungsschnelligkeit	1 Schwänzchenhasche	-jeder gegen jeden -jeder Teilnehmer steckt sich ein Band o.Ä. hinten in die Hose -gegenseitig versuchen, das „Schwänzchen“ aus der Hose zu ziehen -wenn „Schwänzchen“ herausgezogen wurde, dann ist man raus	Handlungsschnelligkeit und Reaktionsschnelligkeit geschult
	2 Tag-Nacht	-Bilden von 2 Teams (eins Tag, eins Nacht) -Gegenüberstehen im Abstand von ca. 2m -auf Kommando Tag oder Nacht versucht jeweiliges Team so viele Mitglieder des anderen Teams wie möglich abzuschlagen (bis zu einer gesetzten Ziellinie)	Reaktionsschnelligkeit und Handlungsschnelligkeit
	3 Komm mit, Lauf weg	-Teilnehmer stehen im Kreis und schauen nach innen -ein Läufer läuft um den Kreis herum und tippt einen Spieler an und sagt entweder „komm mit“ oder „lauf weg“ -bei „komm mit“ läuft Spieler dem Läufer hinterher und versucht ihn einzuholen, bei „lauf weg“ läuft er in die entgegengesetzte Richtung und versucht, eher wieder am Platz zu sein wie der Läufer -derjenige, der den Platz im Kreis als erster wieder einnimmt, darf bleiben, der andere wird zum Läufer	Reaktions- und Handlungsschnelligkeit
	4 Tic-Tac-Toe	-Bilden von 2 Teams (2 verschiedene Farben) -9 Reifen werden in Form eines Tic-Tac-Toe Spiels gelegt -jede Mannschaft bekommt 3 Leibchen, Hütchen o.Ä. in ihrer Farbe -jedes Team versucht nun, als erstes eine Reihe mit ihrer Farbe zu füllen -gestartet wird von beiden Teams gleichzeitig auf Kommando, innerhalb des Teams einzeln und nach Abschlagen darf jeweils der nächste los -die ersten 3 Spieler jedes Teams verteilen die Markierungen innerhalb der Reifen und falls es noch keinen Gewinner gibt, legen die anderen Spieler die Markierungen dann so um, dass sie gewinnen können	Handlungsschnelligkeit und logisches Denken
	5 Schattenlauf	-2er-Teams bilden -jeder Spieler hat einen Partner der ca. 5m vor ihm läuft, auf ein Kommando muss er versuchen, diesen zu fangen -Wechsel mit einbauen	Reaktionsschnelligkeit und Handlungsschnelligkeit
Kleine Spiele zur Schulung der Schnelligkeitsausdauer	1 Versteinert	-2 Spieler sind Fänger -müssen versuchen, die anderen Spieler abzuschlagen, also zu „versteinern“	Ausdauerschulung, da keine Pause

		<ul style="list-style-type: none"> -wenn jemand abgeschlagen wurde, stellt sich dieser mit gespreizten Beinen hin -um wieder ins Spiel zu kommen, kriechen noch am Spiel teilnehmende Spieler durch die Beine des Versteinerten, damit dieser wieder mitspielen kann -Fänger haben gewonnen, wenn alle versteinert sind 	Schnelligkeit, da man versucht, die anderen zu fangen
	2 Feuer-Wasser-Sand	<ul style="list-style-type: none"> -alle Spieler laufen mit relativ schnellem Tempo durch die Halle -auf verschiedenen Kommandos (auf die sich vorher geeinigt wurde), „retten“ sich die Spieler jeweils vor Feuer, Wasser oder Sand 	Schnelligkeitsausdauer geschult, da nur ganz kurze Pausen bei „Rettungsaktionen“, Spiel kann unendlich lange fortgesetzt werden
	3 Englisch-Fangen	<ul style="list-style-type: none"> -beliebig viele Spieler laufen durch die Halle, einer ist Fänger -wird jemand angeschlagen, ist er der Fänger und muss seine Hand an die getroffene Stelle halten 	Schnelligkeitsausdauer verbessern
	4 Kettenfangen	<ul style="list-style-type: none"> -Spieler laufen durch die Halle, einer ist Fänger -wird jemand abgeschlagen, bildet er mit dem Fänger eine Kette, nun sind beide Fänger -Kette wird immer länger und Ziel ist es, möglichst alle Spieler zu fangen 	Schulung der Schnelligkeitsausdauer, da keine Pausen im Spiel und immer Schnelligkeit im erforderlich
	5 Helferball	<ul style="list-style-type: none"> -Spieler laufen durch die Halle, einer oder mehrere sind Fänger und versucht, Spieler abzuschlagen -die Spieler haben 3 bis 5 Bälle zur Verfügung, die sie einem vom abschlagen bedrohten Spieler zu werfen können -Spieler mit Bällen können nicht abgeschlagen werden 	Schulung der Schnelligkeit und gleichzeitig der Ausdauer
Kleine Spiele unter Nutzung div. Alltagsmaterialien und variablem Zielstellungen	1 Langlaufstaffel mit Zeitungspapier	<ul style="list-style-type: none"> -2 Teams spielen in Wettkampfform -unter beiden Füßen jeweils ein Zeitungspapier, damit um ein Hindernis und dann zurück, den nächsten abschlagen -welches Team zuerst fertig ist, gewinnt 	Schulung Schnelligkeit, Ausdauer
	2 Ballontanz	<ul style="list-style-type: none"> -jeweils 2 Spieler klemmen einen Luftballon zwischen 2 Körperteilen ein (bspw. Zwischen beiden Oberarmen) -müssen Parcours durchlaufen und dürfen Ballon nicht fallen lassen 	Konzentrations- und Orientierungssinn schulen
	3 Zeitungsball	<ul style="list-style-type: none"> -aus Zeitung wird ein großer Ball geformt -dieser Ball wird als Fußball durch einen Parcours „gedribbelt“ 	Geschicklichkeit und Konzentration
	4 Bierdeckelpost	<ul style="list-style-type: none"> -jedes Team bekommt die gleiche Anzahl an Bierdeckeln (Deckel müssen in 2 Farben gekennzeichnet, bzw. 2 verschiedene Sorten sein) -jedes Team bekommt eine Farbe/Sorte zugeteilt -Deckel werden in der Halle verteilt und die Spieler müssen versuchen mit jedem Durchlauf einen dem Team zugehörigen Bierdeckel zu finden -welches Team zuerst alle Deckel gefunden hat, gewinnt 	Schnelligkeitsausdauer, Konzentration und Handlungsschnelligkeit geschult
	5 Zeitungsraupe	<ul style="list-style-type: none"> -aus Zeitung einen Ball formen -2 oder mehrere Teams stellen sich hintereinander in einer Reihe auf -der vordere beginnt den Ball entweder über Kopf und durch die gegrätschten Beine nach hinten zu geben -der Letzte rennt wieder nach vorn und es geht wieder los -gewonnen haben diejenigen, die am schnellsten die Ausgangsstellung wieder eingenommen haben 	Koordination, Handlungsschnelligkeit geschult
Kleine Spiele zur Schulung allgemeiner koordinativer Fähigkeiten	1 Schweinetreiben	<ul style="list-style-type: none"> -mit einer Keule versuchen, einen Ball im Slalom und dann um ein Hindernis herum z führen -mehrere Spieler in einem Team -schnelleres Team gewinnt 	
	2 Schrittzähler	<ul style="list-style-type: none"> -eine vorgegebene Strecke ablaufen und Schritte zählen -verschieden variieren mit bspw. +5, -10, +3 Schritten für die gleiche Strecke -derjenige, der am nächsten dran war, gewinnt 	Koordination und Einschätzungsverhalten geschult
	3 Ballschatten	<ul style="list-style-type: none"> -der Ball wird geworfen -die Spieler sollen dem geworfenen Ball hinterher laufen und dieses wieder auffangen 	Handlungsschnelligkeit und koordinative Fähigkeiten geschult
	4 Zielschießen	<ul style="list-style-type: none"> -Ziel aufbauen mit verschiedene Punktzahlen (bspw. Mitte 30P., dann 15 und außen 5P., außerhalb des Ziels 0) 	Koordination und Geschicklichkeit verbessert

		-nun wird der Reihe nach 3x hintereinander ein Ball geschossen und es wird versucht, so viele Punkte wie möglich zu erreichen	
	5 Sprung durch Reifen	-ein Reifen wird gerollt -die Spieler laufen dem Reifen nach und versuchen, ohne dass er umfällt, durch ihn durchzuschlüpfen	Orientierung und koordinative Fähigkeiten verbessert
Kleine Spiele zur Schulung des Gleichgewichts, Gewandtheit und Geschicklichkeit speziell für adipöse und übergewichtige Kinder	1 Kniestandschraube	-im Kniestand versuchen mit der rechten Hand die linke Ferse zu berühren und andersherum, immer im Wechsel -Knieabstand kann je nach Schwierigkeit variieren (enger zusammen ist schwieriger)	Gleichgewicht und auch die Beweglichkeit dadurch verbessern
	2 Balancieren	-jeder sucht sich eine Linie in der Halle und versucht, ohne von ihr abzukommen, sie zu überqueren (Hände in seithalte und im Zehenstand, wenn möglich)	Balance und Gleichgewicht geschult
	3 Ball-Rumpf-Kreisen	-jeder nimmt einen Medizinball und hält ihn vor sich -es wird versucht mit verschiedenen Beinstellungen (Grätschstand, dicht nebeneinander, überkreuzt oder auf einem Bein) seinen Rumpf zu kreisen	Gleichgewicht und auch Beweglichkeit hierfür von Bedeutung
	4 Liniendribbling	-versuchen einen Ball auf der Linie entlang zu dribbeln -nach 5 Bodenkontakten eine halbe Drehung mit einbauen und wieder 5 Bodenkontakte ausführen	Koordination, Orientierung und Konzentration geschult
	5 Ball vom Hütchen	-in der Halle werden Hütchen verteilt, auf denen jeweils ein Ball liegt -Bilden von 2 Teams (Angreifer und Verteidiger -auf Kommando versuchen die Angreifer, so viele Bälle wie möglich von den Hütchen zu stoßen -Verteidiger versuchen, dies zu verhindern (Körpertäuschungen oder Ähnliches)	Handlungsschnelligkeit, Reaktionsschnelligkeit und für die Verteidiger koordinative Fähigkeiten geschult
Kleine Spiele zu "Old Games" – In- und Outdoorspiele	1 Plumssack	-Spieler sitzen in einem Kreis, Blick ist nach innen gerichtet -ein Fänger läuft um den Kreis herum und hat einen Gegenstand in der Hand -er lässt diesen hinter irgendeinem Spieler fallen -merkt es der Spieler (ohne sich umzudrehen), darf er den Fänger versuchen zu fangen -merkt er es nicht und der Fänger kann den Kreis einmal umlaufen, wird der Spieler zum Fänger	Reaktion, Wahrnehmung und Schnelligkeit dadurch geschult
	2 Liederparade	-die Spieler bewegen sich zur Musik beliebig in der Halle, es darf nicht gestanden werden -sobald die Musik ausgeht, müssen alle versuchen, stehen zu bleiben und sich nicht mehr zu bewegen -bewegt sich dennoch jemand oder kommt aus dem Gleichgewicht, scheidet er aus	Reaktion, Wahrnehmung und auch koordinative Fähigkeiten, wie Gleichgewicht
	3 Ball über die Schnur	-Bilden von 2 Teams -ein Ball wird versucht so über die Schnur zu werfen, dass er bei der gegnerischen Mannschaft den Boden berührt und sie ihn nicht vorher abfangen kann -Gewinner ist Team mit meisten Bodenkontakten auf der gegnerischen Hälfte	Reaktionen, Handlungsschnelligkeit und Teamfähigkeit wird geschult
	4 Brennball	-Bilden von 2 Teams -in Form eines Rechteck, welches die Halle ausfüllt werden Reifen gelegt - eine Mannschaft befindet sich am Start M(1), die andere verteilt sich innerhalb des Rechtecks (M2) - M1 wirft einen Ball in das Rechteck und der erste fängt zeitgleich an die einzelnen Reifen abzulaufen -M2 versucht in der Zeit den von M1 geworfenen Ball zu bekommen und ihn zum Teamleiter, welcher einen bestimmten Standpunkt im Rechteck hat, zu transportieren -ist der Ball beim Teamleiter angekommen (laut Stop rufen) und der Läufer aus M1 befindet sich aktuell nicht in einer der Reifen, ist er raus -befindet er sich beim Stop in einem reifen, rennt er beim nächsten Wurf von M1 weiter	Schnelligkeit, Geschick, Reaktion und Antizipation gefördert

	5 Memory-Lauf	<ul style="list-style-type: none"> -Bilden von 2 Teams -auf einer Bank am Ende der Halle wird ein Memoryspiel (oder wenn zu wenig Karten, dann auch 2) verteilt -jedes Team schickt nacheinander ihre Spieler los, um richtige Pärchen zu finden -das Team mit den meisten Pärchen gewinnt 	Handlungsschnelligkeit, Ausdauer und Konzentration geschult
Kleine Spiele zu "New Games" – Zielstellungen, Besonderheiten	1 Drachenschwanzjagen	<ul style="list-style-type: none"> -Spieler bilden eine Schlange -an das Schlangende, quasi an den letzten Spieler wird ein Tuch gehängt -der Schlangenkopf versucht nun, das Tuch des Schlangenschwanzes zu fangen 	Schnelligkeit und Reaktion geschult
	2 Flipper	<ul style="list-style-type: none"> -die Spieler stellen sich im Kreis auf und schauen nach außen -einer befindet sich im Kreis („Flipper“) -die im kreisstehenden Spieler versuchen durch die eigenen gegrätschten Beine den Flipper abzuwerfen, dieser muss innerhalb des Kreises versuchen, auszuweichen 	Orientierung und Gleichgewicht für die Spieler im Kreis geschult, der Flipper schult seine Reaktion und Schnelligkeit
	3 Gordischer Knoten	<ul style="list-style-type: none"> -Spieler bilden einen Kreis -jeder Spieler greift 2 Hände, die nicht seinem Nachbarn gehören -anschließend wird versucht, den Knoten durch drehen, wenden und übersteigen zu entknoten 	Gelenkigkeit und Orientierung verbessert
	4 Aufstand	<ul style="list-style-type: none"> -2 oder mehrere Spieler sitzen Rücken an Rücken auf dem Boden -sie sollen versuchen, zusammen aufzustehen -Man kann immer mehr Spieler miteinbeziehen 	Kraft- und Gleichgewichtsfähigkeiten gesteigert
	5 Siamesischer Fußball	<ul style="list-style-type: none"> -Bilden von 2er-Teams und Zusammenbinden der Unterschenkel beider Teamkollegen -es wird nach gewohnten Regeln gegeneinander Fußball gespielt 	Koordination, Ausdauer und Wahrnehmung geschult
	3 Abwurfspiel	<ul style="list-style-type: none"> -2er Teams bilden -passen sich Ball in vorgegebenem Laufweg zu -4 Spieler sind Fänger -versuchen mit Leibchen o.Ä. den sich im Ballbesitz befindenden Spieler abzuwerfen -wenn abgeworfen, dann neuer Fänger 	Dribbeltechnik, Spielfähigkeit geschult
	4 Handball-Basketball	<ul style="list-style-type: none"> -Bilden von Teams -gespielt wird nach normalen Handballregeln, jedoch wird nicht auf Tore, sondern auf Basketballkörbe geworfen 	Spielfähigkeit und Teamfähigkeit geschult
	5 Pfostenball	<ul style="list-style-type: none"> -Bilden von 2 Teams -gespielt wird nach normalen Handballregeln -Punkt wird dann erlangt, wenn der Ball das Aluminium trifft -Team mit den meisten Punkten gewinnt 	Spielfähigkeit und Treffsicherheit geschult
Kleine Spiele zu Fußball – Technik: Ballannahme und Passen	1 Torwartball	<ul style="list-style-type: none"> -Bilden von 2 Teams -jedes Team hat 2 Torhüter, jeder steht auf einer Bodenturnmatte -Ziel ist es, sich den Ball im Team zu zupassen und den Torhüter so anzuspielen, dass er den Ball ohne Verlassen der Matte fangen kann 	Schussgenauigkeit, Passspiel und Orientierung geschult
	2 Fußballbrennball	<ul style="list-style-type: none"> -Bilden von 2 Teams (Innen- und Außenmannschaft) -Außenmannschaft steht an Startlinie (alle haben Ball am Fuß), Innenmannschaft verteilt sich im Feld -erster Spieler der Außenmannschaft bekommt zusätzlichen Ball, den er anhand eines Torwartabschlages aus der Hand ins Spiel bringt -dann dribbelt er mit seinem eigenen Ball zum nächsten Freimal (bspw. Hütchen) -die Innenmannschaft versucht, möglichst schnell den Ball mit Pässen oder Dribbeln ins Brennball (bspw. Hütchentor) zu transportieren -gelingt dies, bevor Spieler der Außenmannschaft ein Freimal erreicht haben, sind diese verbrannt -> zurück zur Startlinie -wenn Ziel mit Zwischenstopp durchquert, gibt es einen Punkt und wenn Ziel mit einmal durchquert, dann 2 Punkte 	Passspiel, Schnelligkeit mit Ball, Dribbling und Orientierung geschult
	3 Passspiel zu Zweit	<ul style="list-style-type: none"> -Bilden von 2er Teams -Spieler stehen sich im Abstand von ca. 15m gegenüber, jeweils dort steht ein Hütchen 	Passspiel, Ballannahme und Umgang mit Ball geschult

		<ul style="list-style-type: none"> -ein Spieler ist im Ballbesitz -Spieler laufen aufeinander zu, Spieler mit Ball passt zum anderen Spieler, dieser nimmt Ball an und beide umlaufen das Hütchen erneut -das Ganze beginnt von vorn 	
	4 Zuspiele durch Hütchentore	<ul style="list-style-type: none"> -Bilden von 2er Teams -Teams sollen sich den Ball durch möglichst durch viele Hütchentore den Ball zu passen 	Passgenauigkeit und -technik, Ballannahme und -mitnahme geschult, Orientierung im Raum
	5 4 zu 2	<ul style="list-style-type: none"> -4 Spieler bilden einen Kreis, 2 befinden sich im Kreis -Außenspieler passen sich zu und Innenspieler müssen versuchen, Passspiel zu unterbinden -derjenige, der Fehlpass macht, muss in die Mitte 	Passspiel, Abwehrverhalten und Ballannahme geschult
Kleine Spiele zu Entwicklung Spielfähigkeit Fußball	1 4 gegen 4	<ul style="list-style-type: none"> -2 Teams zu jeweils 4 Spielern -gegeneinander spielen, es geht um Ballbesitz, nicht ums Tore schießen -Ziel ist es, den Ball so lange wie möglich in Besitz zu halten 	Spielfähigkeit, Teamfähigkeit und Umgang mit Ball geschult
	2 Angriff-Abwehr	<ul style="list-style-type: none"> -3 Abwehrspieler, 4 Angreifer -Angreifer versuchen, Abwehrspieler auszuspielen und ein Tor zu erzielen -gespielt wird auf ein Tor -es wird gewechselt nach bestimmter Zeit 	Spiel- und Teamfähigkeit, Abwehr- und Angriffsverhalten geschult
	3 Ballbesitz im Kreis	<ul style="list-style-type: none"> -zwei 2er Teams im Kreis, 4 Spieler stehen außen und halten Bälle als Ersatz bereit -im Kreis geht es um Ballbesitz, nach 5 Pässen gibt es 1 Punkt für das Team -Außenspieler dürfen mit in Passspiel einbezogen werden 	Spielfähigkeit, Passspiel, Freilaufen, Orientierung und Ausdauer geschult
	4 Auf- und Abstieg	<ul style="list-style-type: none"> -Bilden von 6 oder mehr Mannschaften, und Erstellen von gleich vielen kleinen Feldern -immer 2 Teams spielen gegeneinander -Gewinner der beiden Teams steigt entweder auf, oder ab -je nachdem, geht es in das nächst höhere oder niedrige Spielfeld und spielt erneut gegen ein anderes Team -welches Team sich am längsten im höchsten Spielfeld behaupten kann, gewinnt 	Spielfähigkeit, Teamfähigkeit, Orientierung geschult
	5 Fußball-Handball	<ul style="list-style-type: none"> -Bilden von 2 Teams -gespielt wird gegeneinander und nach gewohnten Fußballregeln -parallel wird sich ein Ball im Sinne von Handball zugeworfen, damit sich zusätzlich auf eine Sache noch konzentriert werden muss -als Tore reichen Hütchentore 	Spielfähigkeit, Konzentration, Differenzierungsfähigkeit geschult

<http://pimaldaumen.schule/kraftspiele>

<https://knsu.uni-koblenz.de/spielsportarten/basketball/spiel->

[_und_uebungsformen/ui_kleine_spiele_im_basketball/ui_kleine_spiele_im_basketball.pdf](https://knsu.uni-koblenz.de/spielsportarten/basketball/spiel-und-uebungsformen/ui_kleine_spiele_im_basketball/ui_kleine_spiele_im_basketball.pdf)

<https://www.basketball-bund.de/wp-content/uploads/Skript-Nils-Ruttmann-Kleine-Spiele-2-Braunschweig-2017.pdf>

<http://schulen.eduhi.at/hs1.mondsee/pdf->

<Dateien/Sport/Kleine%20Spiele/Kleine%20Spiele.pdf>

Döbler, E. & Döbler, H. (2018). *Kleine Spiele: das Standardwerk für Ausbildung und Praxis*