

# Spiele für viele

Zusammengestellt von Alfred Strasser

## Inhaltsverzeichnis

1. Hüpfender Kreis.....	1
2. ALF-Ball.....	1
3. 3-Felder-Ball .....	2
4. Invasion aus dem All.....	2
5. Hula-Ball.....	2
6. Zombieball – Süßes oder Saures .....	3
7. Kegelfußball .....	3
8. Reif für die Insel!.....	3
9. Jokeiba.....	3
10. The Wall.....	3
11. Pantherball .....	4
12. MÖlkky .....	5

## 1. Hüpfender Kreis

Der Spielleiter steht mit einem langen, am Ende beschwerten Seil im Mittelpunkt des Mittelkreises. Die Gruppe verteilt sich auf der Kreislinie bzw. bei größeren Gruppen 1-2 Schritte weiter vom Spielleiter entfernt. Der Leiter dreht nun die Schnur im Kreis, so dass die Kinder darüber springen müssen. Nach einigen Aufwärmrunden müssen sich die Kinder, die von der Schnur getroffen werden, nacheinander ausscheiden bis nur noch ein Kind übrig ist. Ab dann füllt sich der Kreis in umgekehrter Ausscheidereihenfolge wieder auf, bis wieder alle springen.

Variation 1: Wer getroffen wird geht zurück und macht Liegestütz.

Variation 2: Zwei oder mehr Mannschaften stehen abwechselnd im Kreis. Die Mannschaft die als letztes noch Springer im Kreis hat, hat gewonnen.

## 2. ALF-Ball

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jede Mannschaft versucht den Ball in das gegnerische Tor (Höhe Handballtor über die gesamte Turnsaalbreite) zu befördern. Der Ball darf dabei mit dem Fuß geschossen oder mit der Hand geschlagen werden. Der Ball darf niemals gefangen (mit einer oder zwei Händen) werden.

Geht der Ball unterhalb der Handballtorhöhe an die Wand ergibt dies einen Punkt. Geht er direkt ins Tor bekommt die Mannschaft zwei Punkte.

Nach einem Tor erfolgt ein Abschlag von der eigenen Torlinie aus.

Bei einem Regelverstoß bekommt der Gegner einen Freischlag. Mit einem Freischlag kann nicht direkt ein Tor erzielt werden.

Variante: Spiel mit zwei Bällen, Tipp: Zwei Schiedsrichter – jeder ist für einen Ball zuständig. Bei Spielende werden die Punkte zusammengezählt.

### 3. 3-Felder-Ball

Es gibt zwei Mannschaften. Die Halle wird in drei gleichgroße Felder unterteilt. Das mittlere Feld dürfen beide Mannschaften betreten, die anderen Felder gehören jeweils nur einer Mannschaft. Im mittleren Feld steht auf der Mittellinie je links und rechts eine Bank. Nun kommt mindestens ein Ball ins Spiel. Die Mannschaften versuchen sich gegenseitig abzuwerfen. Wer getroffen wird setzt sich vorn auf die Bank seiner Mannschaft. Weitere Getroffene platzieren sich dahinter. Der Erste auf der Bank ist wieder frei, sobald ein Mitglied seiner Mannschaft den Ball fängt. Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft komplett auf der Bank sitzt.

Variationen:

Warum nicht mal andersrum? Der dessen Ball gefangen wurde setzt sich genau wie jemand der abgeworfen wurde auf die Bank. Dafür darf auch jemand von der Bank aufstehen, wenn jemand getroffen wurde.

Gefahr von der Bank

Die Getroffenen auf der Bank haben häufig nicht viel zu tun, wenn schlecht gefangen wird und sie so nicht wieder ins Feld kommen. Abhilfe wird geschaffen, wenn die Leute von der Bank auch Bälle die zu ihnen kommen aufnehmen und die gegnerische Mannschaft damit abwerfen dürfen. Wenn jemand von der Bank jemanden aus der anderen Mannschaft trifft, darf er selbst wieder rein. Das geht natürlich nur problemlos, wenn mit mehreren Bällen gespielt wird.

### 4. Invasion aus dem All

Das Spielfeld wird in drei Zonen eingeteilt. Eine Mannschaft spielt in der Linken („Planet Mars“), die andere in der rechten Zone („Planet Venus“). Die mittlere Zone („All“) bleibt frei. Jede Mannschaft schickt nun ein Mitglied als Alien auf den anderen Planeten. Die Spieler einer Mannschaft werfen sich untereinander einen Ball zu. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Die Aliens versuchen, den Ball der gegnerischen Mannschaft dabei abzufangen und einem Mitspieler auf dem eigenen Planeten zuzuwerfen. Gelingt dies, so wird der Fänger auch zu einem Alien und darf auf den fremden Planeten überwechseln. Wenn alle Spieler einer Mannschaft ihren Planeten verlassen haben, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat jene Mannschaft, die weniger Zeit benötigt hat um den fremden Planeten zu erobern.

### 5. Hula-Ball

Auf dem Basketballfeld spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Je nach Gruppenstärke werden Reifen lose auf dem Spielfeld verteilt ausgelegt – etwa ein Reifen pro Spieler. Die Spieler einer Mannschaft spielen sich den Spielball (springender Softball / Hand- oder Basketball) untereinander zu, und versuchen ihn als Aufsetzer in einen ungedeckten Reifen zu werfen. Wird dieser Ball nach dem Aufsetzer im Reifen direkt von einem Mitspieler gefangen, erhält die Mannschaft einen Punkt und der Gegner erhält den Ball.

Das Spiel ist schnell und verlangt Kombinationsfähigkeit, denn die Reifen sind meist vom Gegner gut abgedeckt, daher sollte jeweils nur kurz am Stück gespielt werden.

## 6. Zombieball – Süßes oder Saures

Die Kinder stehen am Ende der Halle und versuchen von den gegenüberliegenden Häusern Süßigkeiten (Kastanien, EichelN, TT-Bälle, Tennisbälle) zu erbetteln. Die Zombies versuchen das zu verhindern. Sie stehen in ihren Gräbern (Gymnastikreifen oder Matten) und werfen mit Bällen auf die Kinder. Wird ein Kind auf dem Weg getroffen, muss er wieder zurücklaufen und darf sofort einen neuen Versuch starten. Die Zombies dürfen ihre Gräber (Reifen, Matte) nicht verlassen. Dafür haben sie Totengräber, die sie mit Zombiepfeilen (Bällen) versorgen. Die Totengräber können die Bälle zu den Zombies werfen oder tragen, sie dürfen aber keine Kinder abschießen. Da die Arbeit der Totengräber sehr anstrengend ist, sollten sie öfters gewechselt werden. Das Spiel geht auf Zeit. Anschließend wird gewechselt. Die Kinder mit den meisten Süßigkeiten haben gewonnen.

## 7. Kegelfußball

Jedes Kind bekommt einen Kegel und platziert ihn irgendwo in der Halle. Außerdem wird mindestens ein Ball ins Spiel gegeben. Jeder versucht nun die Kegel der anderen umzuschießen. Wenn ein Kegel umfällt, muss sein Besitzer ihn aufheben und sich auf die Bank setzen. Sobald der nächste Kegel fällt, darf das auf der Bank sitzende Kind wieder ins Spiel.

Variation: Es spielen zwei Mannschaften gegeneinander (Kegel rot und blau). Wenn der eigene Kegel getroffen wird, nimmt der Spieler seinen Kegel und setzt sich auf die Bank. Setzt sich ein Gegner auf die Bank, darf der vorderste eigene Spieler seinen Kegel wieder aufstellen und am Spiel weiter teilnehmen. Das Spiel ist verloren, wenn alle sitzen.

## 8. Reif für die Insel!

Die Spielfläche ist die ganze Halle. Nun werden drei Mannschaften gebildet, die alle gegeneinander spielen. Jedes dieser Teams nimmt sich nun eine Turnmatte (Insel) und platziert sie irgendwo – möglichst an einem strategisch günstigen Punkt – in der Halle. Jede Mannschaft versucht nun Teammitglieder der anderen Gruppen mit den 3 Softbällen abzuwerfen. Dabei dürfen sie sich den Ball untereinander zuwerfen, aber nur maximal 3 Schritte mit dem Ball in der Hand laufen. Getroffene Spieler müssen sich auf ihre „Heimatinsel“ zurückziehen, können sich aber wieder befreien, indem sie von dort aus selbst einen Gegner abwerfen. Spieler, die eine Pause brauchen, dürfen sich auch auf ihre Insel zurückziehen, müssen sich dann aber genau wie getroffene Spieler wieder hereinwerfen. Gespielt wird solange, bis eine Mannschaft alle Gegenspieler auf ihre jeweiligen „Inseln“ verbannt hat.

## 9. Jokeiba

Das Spielfeld ist das Basketballfeld. Gespielt wird mit einem Rugby. Auf Höhe der Freiwurflinien wird jeweils ein Weichboden deponiert, der als Tor dient. Rundherum wird eine ca. 1m breite Flugzone markiert (normale Matten).

Die Mannschaft in Ballbesitz muss nun versuchen das Spielgerät ausschließlich durch Passen in Richtung des gegnerischen Torraums zu bewegen – laufen ist nur ohne Pflaume erlaubt. Für einen Torwurf, muss ein Spieler einem vor der Flugzone abspringenden Mitspieler die Rugbypflaume zupassen. Dieser muss sie dann sicher fangen und mit ihr unter Kontrolle im Torraum landen. Die gegnerische Mannschaft muss dieses versuchen zu verhindern, indem sie blockt und abfängt. Allerdings muss sie immer mindestens einen halben Meter Abstand zum Gegenspieler halten.

## 10. The Wall

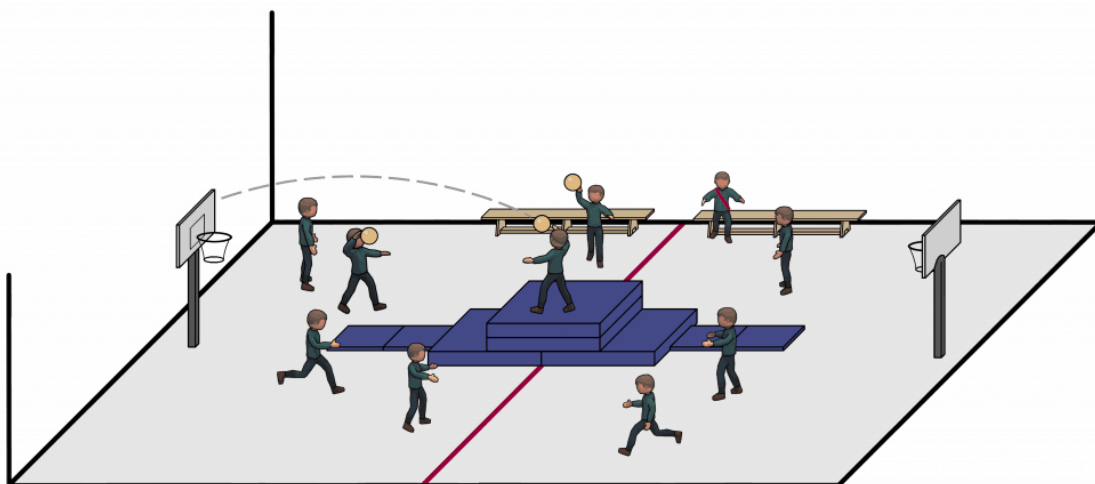
Eine stabile, dicke Matte wird auf der Längsseite hochkant gestellt. Alle Kinder müssen auf einer Seite der Matte stehen und sie festhalten. Aufgabe ist es nun, dass die gesamte Gruppe über die Matte auf

die andere Seite kommt. Wer einmal drüben ist, darf nicht mehr zurück. Schaffen es nicht alle Gruppenmitglieder über die Matte oder fällt diese um, ist die Aufgabe verloren und muss nochmal von vorn begonnen werden. Dieses Spiel soll vor allem dazu dienen, den Gruppenzusammenhalt zu stärken und Teamwork zu fördern.

Variation: Kippeln

Als Vorübung oder auch einfach nur zum Spaß ist diese Variation hübsch. Ein Kind legt sich oben auf die Mattenkante. Auf sein Zeichen lassen alle Festhalter, die Matte los, das oben liegende Kind kippt die Matte in eine Richtung und rollt sich entgegengesetzt so ab, dass es auf der Matte landet. (Beliebte Übung in Kampfsportarten wie Taekwondo zum richtigen Abrollen.)

## 11. Pantherball



Bei diesem actionreichen Spiel teilt die Lehrkraft die Klasse in zwei Mannschaften auf, welche sich gegenseitig mit zwei Bällen abwerfen. Das Spielfeld wird in zwei Hälften aufgeteilt. Jeweils links von der Spielfeldhälfte wird eine Bank platziert. Getroffene Schüler müssen sich der Reihenfolge nach auf die Bank im gegnerischen Feld setzen; früher Abgeworfene sitzen am dichtesten an der Mittellinie. Alle Spieler dürfen sich ausschließlich in ihrer Spielhälfte bewegen, mit Ausnahme des Steges, der von jedem betreten werden darf. Der Steg wird mit Weichböden senkrecht zur Mittellinie gebaut, wobei in der Mitte, also links und rechts von der Mittellinie, zwei Weichbodenmatten und weitere kleine Turnmatten hingelegt werden. Auf dem mittleren Weichboden wird zudem ein kleiner Mattenberg gebaut (siehe Abbildung). Nur von diesen Matten dürfen die Spieler den Ball auf den Korb werfen. Wird ein Korb getroffen, so werden alle eigenen Teammitglieder befreit und dürfen wieder mitspielen. Wenn nur das Brett getroffen wird, ist der Mitspieler, der am dichtesten an der Mittellinie auf der Bank sitzt, befreit. Alle Spieler dürfen sich frei auf dem Steg bewegen, dürfen andere gegnerische Spieler abwerfen und von den Gegnern abgeworfen werden. Gewonnen hat das Team, das zuerst eine vorher festgelegte Anzahl der Spieler des gegnerischen Teams abgeworfen hat.

Variationen

Statt mit drei Bällen wird mit mehreren Bällen gespielt. So wird das Spiel noch schneller.

Das kleine Rechteck auf dem Brett muss getroffen werden, um einen Mitspieler zu befreien.

Auch die Spieler, die auf der Bank sitzen dürfen abwerfen, wenn sie einen Ball bekommen. Dabei dürfen sie jedoch nicht aufstehen.

Statt nur von der Matte im gegnerischen Feld darf von überall auf das Brett geworfen werden.

Die Spieler dürfen den Ball nur auf das Brett werfen, wenn sie sich auf der hintersten Matte in der gegnerischen Spielhälfte befinden.

Gewonnen hat das Team, das alle Spieler des gegnerischen Teams abgeworfen hat

Wenn eine Mannschaft drei Mal einen Korb trifft hat sie gewonnen.

## 12. MÖLKKY

Mölkky kann prinzipiell mit einer beliebigen Anzahl an Teilnehmern gespielt werden.

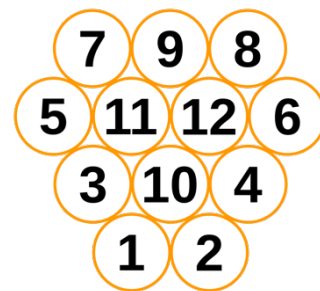
Das Ziel des Spiels ist es, exakt fünfzig Punkte zu erreichen.

**Spielmaterial**

Das Spiel besteht aus einem zylindrischen Wurfholz, Durchmesser von ca. 55 mm, Länge rund 250 mm, zwölf zylindrischen Spielhölzern, Durchmesser von ca. 55 mm, Länge etwa 150 mm, schräge Oberseite mit den Zahlen von Eins bis Zwölf gekennzeichnet.

**Regeln**

Zu Beginn des Spiels werden die zwölf Spielhölzer einander berührend in Form eines stumpfen Dreiecks aufgestellt, das mit seiner „niedrigen“ Spitze zur Wurflinie zeigt. Auch die angeschrägten Nummernflächen sind zur Wurflinie hin ausgerichtet, dabei ist eine bestimmte Reihenfolge der Nummerierung einzuhalten, die genaue Startaufstellung ist nebenstehend abgebildet. Die Wurflinie ist drei bis vier Meter – je nach gewünschter Schwierigkeit – von den vorderen Hölzern entfernt.



Nach jedem Wurf werden die Trefferpunkte nach folgendem Schema ermittelt, wobei als „gefallene Hölzer“ nur solche zählen, die nicht auf einem anderen oder dem Wurfholz aufliegen:

Fällt nur ein Holz, erhält der Spieler so viele Trefferpunkte, wie das jeweilige Holz repräsentiert (einen bis zwölf).

Fällt mehr als ein Holz, erhält der Spieler als Trefferpunkte die Anzahl der gefallenen Spielhölzer (zwei bis zwölf) – also unabhängig von den auf den Hölzern stehenden Zahlen.

Fällt kein Holz, erhält der Spieler null Punkte und den Vermerk eines Fehlwurfs. Als Fehlwurf zählt ebenfalls ein Übertreten der Wurflinie. Drei Fehlwürfe in Folge führen zum Ausscheiden des Spielers bis zum Spielende.

Die Trefferpunkte jedes Spielers werden zu seinem bisherigen Punktestand addiert. Erreicht ein Spieler dabei exakt fünfzig Punkte, gewinnt er, und das Spiel ist beendet. Übersteigt dagegen die Addition die 50-Punkte-Marke, so wird der Punktestand auf 25 zurückgesetzt und regulär weitergespielt.

Zur Fortsetzung des Spiels werden nach jedem Wurf die gefallen Hölzer an exakt der Stelle wieder aufgestellt, an der sie zum Liegen gekommen sind, und zwar in der Weise, dass sie zunächst wieder zurück auf den Fuß gekippt und dann gegebenenfalls um die eigene Achse mit der Oberseitenschrägung zur Wurflinie hin gedreht werden. Dann wirft der nächste Spieler.

**Wurftechnik**

Der Wurf kann auf jede erdenkliche Weise, die dem Spieler sinnvoll erscheint, ausgeführt werden. Einzige Ausnahme: Das Wurfholz darf nicht gerollt werden.