

SPORTLICHE SPIELE MIT ALLTAGSGEGENSTÄNDEN



Autoren: Saskia Raßbach, Sebastian Beck



Übersicht

- **Alltagsgegenstände**
- **Spielideen**
 - Spielidee 1: Wilde Wutz
 - Spielidee 2: Hockey (Flaschen/Fliegenklatschen/Lineal)
 - Spielidee 3: Handtuchvolleyball
 - Spielidee 4: Teebeutelstaffel
 - Spielidee 5: Klopapierpyramide
 - Spielidee 6: Water-RUN
 - Spielidee 7: Besencurling
 - Spielidee 8: Wäscheklammerfangen
 - Spielidee 9: Wäscheklammerbandit
 - Spielidee 10: Fahnenklauen
- **Videos**
 - Handtuchvolleyball (1)
 - Teebeutelstaffel (2)
- **Quellenverzeichnis**

Alltagsgegenstände

Spontan eine Sportstunde übernommen und kein Material dabei? Tolle Spielideen, aber keinen Ball und Hütchen parat? Schon einmal in den Küchenschrank, Kämmerchen und Badezimmer geschaut? Mit Alltagsgegenständen lassen alle Spiele verwirklichen. Schon einmal etwas von Handtuchvolleyball, Fliegenklatschenhockey oder Wilde Wutz gehört? Hauch deinem Sportunterricht neues Leben ein.



Spielideen

Spielidee 1: Wilde Wutz

Beschreibung	Organisation	Material
Im Spielfeld spielt jeder gegen jeden. Die SuS werfen sich gegenseitig mit dem Ball ab. Wer abgetroffen wurde, geht an die Würfelstation und würfelt eine Zahl. Die Zahl zeigt die Anzahl der Runden an, die ums Spielfeld gelaufen werden müssen. Sind die Runden absolviert, ist der Schüler wieder im Spiel. (Ziel = Ausdauer)	<ul style="list-style-type: none"> • Indoor • Jeder gegen Jeden • Großen Spielfeld • Würfelstation 	<ul style="list-style-type: none"> • Hundespielzeug/ Stofftier/ Drahtschwamm (Ball) • Spüllappen (Spielfeldbegrenzung) • Würfel • Karton (Würfelstation)




Variante	Würfelzahl = Stationsnummer	Ziel
2	Kraftzirkel Balancieren Ballsportartenstation Sackhüpfen	Krafttraining Gleichgewichtsfähigkeit Spielfähigkeit Ausdauer



Spielidee 2: Mischmasch-Hockey

Beschreibung	Organisation	Material
<p>Es befinden sich jeweils zwei Mannschaften auf einem Spielfeld. Jedes Spielfeld besitzt andere Schläger und einen anderen Ball. Die Teams versuchen innerhalb von 5 Minuten den Ball mit dem Schläger in das gegnerische Tor zu schießen. Es wird nun dreimal durchgewechselt, sodass jede Mannschaft auf jedem Spielfeld und gegen verschiedene Mannschaften gespielt hat. Das Team mit den meisten Siegen hat die Hockeymeisterschaft gewonnen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indoor • 6 Mannschaften • 3 Spielfelder • Pro Spielfeld 2 Tore 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielfeld 1: Fliegenklatschen - Drahtschwamm • Spielfeld 2: Einweghandschuhe - Tischtennisball • Spielfeld 3: Einwegflaschen - Stofftier • Tor = Schwämme • Spielfeldbegrenzung = Spüllappen

Spielidee 3: Handtuchvolleyball

Beschreibung	Organisation	Material
<p>Zwei SuS halten ein Handtuch ausgebreitet zwischen sich. Der Ball wird mit dem Handtuch aufgefangen und durch straffen des Handtuchs auf die gegnerische Seite geworfen. Der Ball darf dabei den Boden nicht berühren, ansonsten erhält die gegnerische Mannschaft einen Punkt. Das Team mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.</p> <p>  1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indoor • 4er Teams • 6 Spielfelder 	<ul style="list-style-type: none"> • Volleyball/ Stofftier • Handtücher • Absperrband 

Spielidee 4: Teebeutelstaffel

Beschreibung	Organisation	Material
<p>Die SuS bilden zwei Mannschaften. Jede Mannschaft erhält einen Teebeutel. Es wird von der Startlinie begonnen. Der erste Schüler schleudert den Teebeutel mit dem Mund und dem Rücken zum Spielfeld über seinen Kopf nach hinten. Der nächste Schüler stellt sich an die Stelle, an der der Teebeutel gelandet ist und wirft diesen erneut. Dies wird so oft wiederholt bis eine der Mannschaften die Ziellinie erreicht hat.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Indoor • 2 Mannschaften • Start- und Ziellinie 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Teebeutel • Lappen (Start und Zielmarkierung)

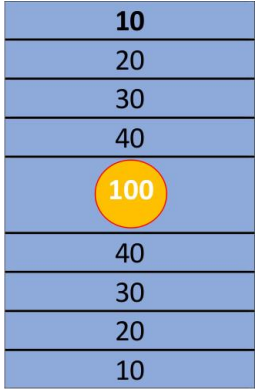
Spielidee 5: Klopapierpyramide

Beschreibung	Organisation	Material
<p>Die SuS bekommen jeweils eine Klopapierrolle in die Hand und müssen von der Startlinie aus auf eine Pyramide aus Klorollen werfen. Das Team, welches mit den wenigsten Würfeln die Pyramide umgeworfen hat, hat die Runde gewonnen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indoor • 2er Teams • 3 Teams pro Spielfeld • Spielfelder mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden 	<ul style="list-style-type: none"> • Klopapierrollen • Lappen (Markierung der Abwurflinie)

Spielidee 6: Water-RUN

Beschreibung	Organisation	Material
<p>Beide Teams haben einen Eimer mit Wasser und einem Schwamm an der Ziellinie und einen Messbecher auf der anderen Seite der Laufbahn. Die Teams müssen nun versuchen in 5 Minuten über den Schwamm so viel Wasser wie möglich in den Messbecher zu transportieren. Gewonnen hat die Mannschaft mit dem meisten Wasser im Messbecher.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Outdoor • 2 Mannschaften 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Messbecher • 2 Schwämme • 2 Eimer mit Wasser

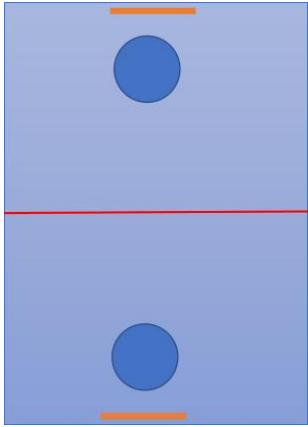
Spielidee 7: Besencurling

Beschreibung	Organisation	Material
<p>Die SuS versuchen abwechselnd die Scheiben in die Felder mit den meisten Punkten zu schieben. Dabei darf die Linie nicht übertreten werden. Das Feld in dem die Scheibe liegen bleibt, wird auf das Punktekonto der Mannschaft gutgeschrieben. Die Scheiben der Gegner können weggekickt werden. Nach den Stößen werden die Punkte zusammengezählt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Indoor 2er Teams 3 Teams pro Spielfeld 	<ul style="list-style-type: none"> Besen 10 Platte Dose (Scheibe) Lappen (Feldmarkierung) Nummerierungen

Spielidee 8: Wäscheklammerfangen

Beschreibung	Organisation	Material
<p>Jeder Schüler bekommt eine Wäscheklammer, die an den unteren Zipfel des Oberteils geklemmt wird. Die SuS versuchen sich nun gegenseitig die Wäscheklammern zu klauen und stecken sie diese ebenfalls an den unteren Zipfel des Oberteils. Der Schüler mit den meisten Wäscheklammern hat gewonnen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Indoor Spielfeld 	<ul style="list-style-type: none"> Wäscheklammern Absperrband (Feldmarkierung)

Spielidee 9: Wäscheklammerbandit

Beschreibung	Organisation	Material
<p>Es werden zwei Teams gebildet, welche jeweils eine Hallenseite besitzen. Jede Hallenseite besitzt eine Goldgrube (ein Bereich in dem sich mehrere Wäscheklammern befinden). Die Gegnerische Mannschaft versucht dem gegnerischen Team das Gold (Wäscheklammern) aus der Grube zu klauen. Das Gold ist allerdings so schwer, dass immer nur ein Goldstück getragen werden kann. Die Banditen sind auf ihrem eigenen Land (Hallenseite) sicher. Betreten sie jedoch das Land der gegnerischen Banditen, so können diese gefangen werden und müssen in deren Gefängnis (an die Wand der Gegner). Die Gefangenen können nur von den eigenen Banditen durch einen Handschlag befreit werden und müssen es schaffen, ohne gefangen genommen zu werden, das eigene Land zu erreichen. In der Goldgrube sind die Banditen auch im fremden Land geschützt. Die Banditen die keine Goldstücke mehr besitzen haben verloren.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indoor • Halle teilen • Goldgrube pro Feld • Bank pro Feld • 2 Mannschaften 	<ul style="list-style-type: none"> • Wäscheklammern • Klebeband (Goldgrube) • 2 Bänke 

Spielidee 10: Fahnenklauen

Beschreibung	Organisation	Material
<p>Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jeder Schüler erhält eine Wäscheklammer und jede Mannschaft eine Fahne. Beide Teams haben 5 Minuten Zeit die Fahne auf dem Gelände zu verstecken. Dann geht es los und die SuS versuchen die gegnerische Fahne ausfindig zu machen. Dabei versuchen sie so viele Herzen (Wäscheklammern) wie möglich den Gegenspielern abzunehmen. Wessen Herz geklaut wurde, geht mit dem Herz in der Hand zum Zauberer (außenstehende Person) und wartet auf drei weitere Mitspieler. Wenn sich drei Spieler der gleichen Mannschaft mit verlorenen Herzen gefunden haben müssen sie gemeinsam eine Aufgabe lösen wie "Baut eine Pyramide". Ist die Aufgabe erledigt, so steckt der Zauberer den Schülern das Herz wieder an und sie sind wieder im Spiel. Gewinner ist die Mannschaft, die als erste die gegnerische Fahne gefunden hat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Outdoor • Gelände mit Versteckmöglichkeiten (Wald/ verwinkelter Schulhof...) • 2 Mannschaften • 1 Zauberer 	<ul style="list-style-type: none"> • Wäscheklammern (zwei Farben für Teammarkierung) • 2 Geschirrtücher (verschiedene Farben) • Aufgabenkärtchen

Quellenverzeichnis

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle	S.Raßbach, S.Beck

Video

Nummer	Urheber
1-2	S.Raßbach, S.Beck

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Saskia Raßbach, Sebastian Beck/ Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz