

Spielideen — Spielsammlung von kleinen Spielen

Frisbee

Spielerzahl: 6-10 je Mannschaft

Materialien: Frisbee; 6 Bänke; 2 kleine Kästen

Ablauf: Gespielt wird in nach dem Grundprinzip von Basketball. Die Frisbeescheibe wird innerhalb der Mannschaft zugeworfen; bei Besitz der Scheibe sind keine Schritte erlaubt. Ziel ist je ein an der Hallenwand nach oben offen gelegter kleiner Kasten o.ä. Ein Raum vor dem Ziel - durch 3 Langbänke, die mit der Hallenwand ein Rechteck bilden, begrenzt - darf nicht betreten werden.

Variation: Die Scheibe darf nur nach hinten abgespielt werden.

Ballon-Jagd

Altersstufe: ab 6 Jahre

Spielerzahl: ab 6 MitspielerInnen

Materialien: Luftballons

Ablauf: Alle MitspielerInnen binden sich ihren aufgeblasenen Luftballon am Schuh fest. Es soll nun versucht werden, die Ballons der anderen MitspielerInnen zum platzen zu bringen, während der eigene Luftballon zu schützen ist.

Variation: Die MitspielerInnen haben an beiden Schuhen einen Ballon. Sind die Ballons in zwei verschiedenen Farben vorhanden, so können auch Mannschaften gebildet werden. Die MitspielerInnen sollen ihre Hände auf dem Rücken halten.

Ballwechsel

Spielerzahl: ab 8 MitspielerInnen

Materialien: Softbälle o.ä.

Ablauf: Die Hälfte der TeilnehmerInnen bekommen einen Ball (Soft- oder Gymnastikball; Luftballon). Es laufen alle durcheinander; jedoch nicht zu weiträumig. Begegnen sich 2 Leute von denen einer keinen Ball hat, so wird der Ball gewechselt. Die Art und Weise der Übergabe wird vom Spielleiter angesagt und sollte ständig wechseln. Zum Beispiel: über Kopf, durch die Beine, mit den Füßen, auf den Boden legen oder hinsetzen. Die MitspielerInnen sollten durch eigene Vorschläge miteinbezogen werden.

Turnschuh-Hockey

Altersstufe: ab 8 Jahre

Spielerzahl: 6-12 je Mannschaft

Materialien: 1 kleinen festen Ball; 2 kleine Kästen

Ablauf: Alle ziehen sich ihren rechten (oder linken) Sportschuh aus, der nun als "Hockeyschläger" benutzt wird. Als Ball eignet sich ein kleiner und nicht zu fester Ball (kleiner Softball, Tennisbälle sind schneller). Als Tor dient je ein kleiner Kasten am Hallenende. Nun versucht jede Mannschaft mit ihren Schuhen den Ball ins gegnerische Tor zu treiben.

Geräuschespiel

Altersstufe: ab 6 Jahre

Spielerzahl: ab 8 MitspielerInnen

Materialien: Gymnastikreifen; Aufgabenzettel

Ablauf: In der Hallenmitte liegen - in der gleichen Anzahl wie TeilnehmerInnen - auf dem Boden verdeckt die Aufgabenzettel; von denen je zwei identisch sind. Auf diesen Zetteln stehen Begriffe wie z.B. Hund oder Opernsänger. Alle TeilnehmerInnen laufen durch die Halle, nehmen nach einem Startsignal je einen Zettel auf, ahmen den Begriff lautstark nach, um ihren Partner zu finden und laufen dann gemeinsam zu einem Gymnastikreifen (oder Turnmatte), von denen es einen weniger als Paare gibt. Nach Ausscheiden des übrig gebliebenen Paares kann das Spiel mehrfach wiederholt werden, wobei jeweils ein Reifen und ein Begriffspaar aus dem Spiel zu nehmen sind.

Spiele mit dem Rugby-Ball

Spielerzahl: ab 4 je Mannschaft

Materialien: Rugby-Ball

Ablauf: Mit einem Rugby-Ball wird Basket- oder Fußball gespielt. Da dieser Ball nicht sehr kontrolliert gespielt werden kann, muss beim Basketball häufig abgepielt werden. Beim Fußballspiel können alle mit ins Spiel einbezogen werden, da der Ball selten dahin gespielt werden kann, wo er eigentlich hinsollte.

Umzug

Altersstufe: ab 6 Jahre

Spielerzahl: ab 8 TeilnehmerInnen

Materialien: kleine Kästen

Ablauf: Je 2 TeilnehmerInnen stehen und/oder sitzen auf einem kleinen Kasten, die in der Halle regellos verteilt sind. Ein (oder auch mehrere) Mitspieler haben keinen Kasten. Auf deren Kommando "Umzug" wechseln alle TeilnehmerInnen den Kasten und die Paarzusammenstellung. Die übrig gebliebenen TeilnehmerInnen geben erneut das Kommando. Nach und nach werden die Kästen aus dem Spiel genommen. Durch Erzählen einer Geschichte, z.B. vom "Braunschweiger Wohnungsmarkt", kann das Spiel auch für ältere SpielerInnen interessant gestaltet werden.

Rugby

Spielerzahl: ab 3 je Mannschaft

Materialien: Rugby-Ball; 2 Weichbodenmatten

Ablauf: Am hinteren Ende jeder Spielfeldhälfte liegt eine Weichbodenmatte. Jede Mannschaft versucht nun, den Rugby-Ball auf die gegnerische Matte zu legen (nicht werfen). Die andere Mannschaft kann dieses - je nach Absprache - durch Festhalten verhindern. Der Ball darf nur nach hinten abgepielt werden.

Eimer-Ball

Spielerzahl: 4-12 je Mannschaft

Materialien: 1 Ball; 2 Papierkörbe

Ablauf: Es wird nach dem Prinzip von Hand- oder Basketball gespielt. Zu jeder Mannschaft gehört ein Torwart, der sich hinter einer bestimmten Linie auf der ganzen Hallenbreite bewegen darf. Dabei hält er einen Papierkorb o.ä. als Tor und versucht, nach dem Zuspiel seiner Mannschaft den Ball (Hand- oder Basketball je nach Alter der Mannschaft und Größe des Eimers) im Eimer zu fangen. Mit dem Ball dürfen nicht mehr als 3 Schritte gelaufen werden, danach muss abgespielt werden. Es darf nicht in einem Wurf über die Mittellinie gespielt werden.

Variation: Der Ball darf nicht geprellt werden.

Waschweiber fangen

Altersstufe: ab 6 Jahre

Spielerzahl: 10-30

Materialien: Wäscheklammern

Ablauf: Alle TeilnehmerInnen erhalten zu Beginn je 3 Wäscheklammern. Mit Spielbeginn versuchen nun die "Waschweiber" ihre Klammern los zu werden, indem sie die Klammern am Rücken beliebiger MitspielerInnen befestigen.

Variation: Das Spiel kann auch anders herum gespielt werden: Es sollen Klammern von den Anderen geraubt werden. Die eingesammelten Klammern werden ebenfalls am Rücken befestigt. Es können auch Mannschaften gebildet werden. Sind keine Klammern vorhanden, können auch Mannschaftsbänder benutzt werden.

Matten treiben

Altersstufe: ab 6 Jahre

Spielerzahl: 5-10 je Mannschaft

Materialien: 2 Weichbodenmatten

Ablauf: Die 2 Mannschaften starten hinter der Torauslinie. Die TeilnehmerInnen werfen sich nacheinander bäuchlings auf die Matte, um die Matte auf die andere Hallenseite zu treiben.

Variation: Die Landung auf der Matte erfolgt im Sitz. Jeder TeilnehmerIn erhält einen Ball, der nach der Mattenlandung direkt (oder indirekt vor der Mittellinie) in das gegenüberliegende Tor geworfen werden soll.

Krankenhaus-Spiel

Altersstufe: ab 6 Jahre

Spielerzahl: ab 8 je Mannschaft

Materialien: 2 große Matten; Weich-Bälle; Bänke

Ablauf: Gespielt wird quer über die Halle, damit die Soft- Bälle (1-2 Bälle mehr als die Hälfte der Zahl der TeilnehmerInnen) möglichst ständig im Spiel sind. In der Mitte ist das Spielfeld durch 1-2 Bänke geteilt. Am hinteren Ende jeder Spielfeldhälfte liegt eine Weichbodenmatte.

Die sich gegenüberstehenden Mannschaften versuchen nun, die SpielerInnen der Gegenmannschaft mit den Bällen zu treffen. Wer getroffen ist, muß sich sofort auf den Boden legen und darf nicht mehr mitspielen. Jedoch können sie wieder von Mitspielern zu Werfern gemacht werden, wenn sie von 2-4 "Sanitätern" zum Weichboden ("Krankenhaus") geschleppt werden. Auch die "Sanitäter" können abgeworfen werden.

Abseilen

Spielerzahl: beliebig

Materialien: Langbänke; Seile; Matten

Ablauf: Mehrere Langbänke - schmale Seite nach oben - werden aufgebaut als etwa 2 m breite Gasse aufgebaut, links und rechts davon genügend Matten. Pro SpielerInnenpaar werden zwei in der Mitte zusammengeknotete Springseile gebraucht. Jeweils 2 SpielerInnen stehen sich auf den Bänken gegenüber und haben ein Seilende in der Hand. Auf ein Zeichen wird versucht, das Seil einzuholen und dabei das Gegenüber durch Ziehen oder plötzliches Lockerlassen in den "Abgrund" zu befördern. Wer das Seil verliert bzw. ganz loslässt, gilt ebenfalls als abgestürzt. Dieser "Luis-Trenker-Wettkampf" - nach dem bekannten Steilwand-Entertainer benannt - hat mit Muskelspiel und Kräfteressen wenig zu tun; vielmehr kommt es auf Geschicklichkeit, Gleichgewichtsgefühl und Taktik an.

Römisches Wagenrennen

Spielerzahl: 7-15 je Mannschaft

Materialien: 2 Weichbodenmatten; Seile

Ablauf: Ein "Fahrer" sitzt auf dem "Wagen" (Weichbodenmatte) als "Lenker", die anderen Teammitglieder ("Pferde") ziehen mittels mehrerer Springseile den Wagen - Voraussetzung sind kräftige Schlaufen an der Matte. Nach jeder Runde eines vorgegebenen Kurses in der Halle wird ein neuer Fahrer eingesetzt. Ende des Rennens ist, sobald jedes Teammitglied einmal Fahrer war. Das Rennen kann - muss aber nicht auch als Wettkampf gespielt werden.

Variation: Die Weichbodenmatte kann auch mit mindestens 6 gleichmäßig verteilten Rollbrettern unterlegt werden. Um eine größere Stabilität des auch "Rollenden Bergs" genannten Gefährts zu erhalten, können auf die Rollbretter auch Turnmatten gelegt werden und darauf dann den Weichboden.

Fahnen abwerfen

Spielerzahl: 7-13 je Mannschaft

Materialien: 2 gr. Matten; Bälle; Seile; Hütchen

Ablauf: Zwei Teams mit 6-12 "Ruderern" ziehen mit den Seilen ein "Schiff" (Weichmatte), auf dem sich jeweils zwei "Fahnen" (Markierungshütchen) und ein oder zwei Werfer - jeder Werfer hat 1-2 Gymnastikbälle - befinden. Die Teams rudern ihre Schiffe aneinander vorbei, und die Werfer versuchen, die Fahnen des anderen Teams umzuwerfen. Die Fahnen werden zur nächsten Spielrunde wieder aufgestellt. Nach jeder Fahrt werden die Werfer gewechselt. Die Fahnen des eigenen Schiffes dürfen nicht gedeckt, die Würfe des Gegners nicht abgewehrt werden. Fällt die Fahne eines Schiffes durch Berührung oder zu schnellem Rudern um, zählt dies wie ein Abwurf.

Variation: Wie beim "Römischen Wagenrennen" können hier ebenfalls Rollbretter verwendet werden.

Fahnen abwerfen II

Spielerzahl: ab 15 SpielerInnen

Materialien: Bälle; Matten; Seile; Bänke; Hütchen

Ablauf: In der Mitte der Halle wird mittels 4 Langbänken eine quadratische "Burg" gebaut. In ihr befinden sich 4 SpielerInnen, die jeder 3-6 Gymnastikbälle zum Werfen zur Verfügung haben. Außerhalb der Burg stehen je nach Größe der Gruppe 4-6 "Wagen" mit 2-4 "Pferden" auf einer "Rundbahn" verteilt. Die Pferde ziehen eine Turnmatte, auf der als "kostbare Fracht" 2-4 Markierungkegel stehen. Als Zugseile dienen Gymnastikseile, die durch die vorderen Schlaufen der Turnmatte geführt werden. Auf ein Startzeichen versuchen alle Wagen, ihre Fracht auf einer Rundbahn um die Burg herum unbeschädigt zum Ausgangspunkt zu ziehen. Während dieser Runde versuchen die "Burgwächter", mit ihren Bällen die Kegel umzuwerfen. Als Treffer gilt auch, wenn ein Kegel aufgrund plötzlicher Beschleunigung, abruptem Bremsen oder zu rasanter Kurvenfahrt umgefallen ist.

Takeshi

Altersstufe: ab 12 Jahre

Spielerzahl: ab 6 je Mannschaft

Materialien: Bälle; Geräte für Hindernisparcours

Ablauf: In Längsrichtung wird an einer Seite der Sporthalle knapp 2 m von der Wand entfernt ein Hindernisparcours aufgebaut. In einigem Abstand (je nach Wurfkraft der SpielerInnen) steht parallel als Begrenzung eine Reihe von Turnbänken. Eine Mannschaft beginnt als Läufer, d.h. sie muss versuchen, möglichst oft den Parcours zu durchlaufen, ohne von der Werfermannschaft getroffen zu werden. Wer getroffen wurde, sollte den Parcours schnell verlassen und außen herum wieder an Start zurücklaufen. Ein quer gestellter Kasten dient als Deckung, für die aber folgende Regeln vorgegeben werden sollten: Die Spieler sollen nur kurz hinter dem Kasten bleiben und nur 3-4 Spieler dürfen sich gleichzeitig hinter dem Kasten aufhalten; kommt ein weiterer dazu, muss dieser von neuem anfangen. Die Werfer befinden sich hinter der Bank und werfen von dort mit Bällen (Soft- oder Gymnastikbälle). Damit die Bälle wieder zurückkommen, müssen 1-3 Spieler der Werfermannschaft immer Bälle einsammeln und ihren Mitspielern zurückwerfen. Für jeden Spieler, der den Parcours durchläuft, ohne getroffen worden zu werden, erhält die Läufermannschaft einen Punkt. Dieses Spiel wird auf Zeit gespielt, d.h. die Mannschaft, die nach einer bestimmten Spielzeit die meisten Punkte hat, gewinnt.

Variation: Bis auf Turnmatten hinter dem Kasten besteht der gesamte Parcours aus Weichbodenmatten. Damit wird einerseits das Laufen erschwert, was der Werfermannschaft größere Chancen gibt, andererseits fordern die Weichbodenmatten zu artistischen Einlagen heraus. Außerdem wird weniger Zeit für Auf- und Abbau in Anspruch genommen.

Oma, Jäger und Löwe

Altersstufe: ab 6 Jahre

Spielerzahl: ab 10 MitspielerInnen

Ablauf: Zunächst stehen (oder liegen, sitzen ...) sich zwei Mannschaften in der Hallenmitte in einem Abstand von etwa 2 m gegenüber. Auf ein bestimmtes Zeichen hin, wird eine Mannschaft zur Läufermannschaft und die andere zu deren Verfolgern. Bevor das Zeichen gegeben wird, hat sich jede Mannschaft auf ein einheitliches geeinigt: "Oma" - sie fuchtelte mit einem "Krückstock" und kann nur den "Jäger" vertreiben, der mit seinem "Gewehr" im Anschlag steht, um den "Löwen", der laut brüllt, zu schießen, der wiederum die "Oma" verfolgt. Im Prinzip das alte "Papier - Schere - Stein". Geben sich beide Mannschaften dasselbe Zeichen, so muss ein neues vereinbart werden. Ansonsten läuft die unterlegene zu ihrer Hallenwand zurück. Ist jemand von den Verfolgern abgeschlagen worden, so spielt dieser in der nächsten Runde bei den Verfolgern mit.

Volleyballschleudern

Spielerzahl: 2-12 je Mannschaft

Materialien: Volleyball; Decken oder Handtücher

Ablauf: Die beiden Mannschaften stehen sich in einem Volleyballspielfeld gegenüber. Jeweils 2-4 Spieler fassen eine Wolldecke (oder Handtuch) an ihren Ecken an. Mit Hilfe der Decke wird versucht, den Volleyball (oder Zeitlupenball) durch eine gemeinsame Bewegung so über das Netz zu schleudern, dass er im gegnerischen Feld zu Boden fällt. Die gegnerische Mannschaft kann dies verhindern, indem sie ihrerseits den Ball mit Hilfe der Decke zu fangen versucht.

Pferderennen

Altersstufe: ab 6 Jahre

Spielerzahl: ab 10 MitspielerInnen

Ablauf: Alle "Pferde" knien in einem Innenstirnkreis; dabei berühren sich die Schultern. Zunächst laufen sich die "Pferde" warm, indem alle leicht mit beiden Händen auf den Boden "traben". Der Spielleiter stellt nun den "Hindernisparcours" vor: Sprung über einen "Oxer" - "Pferde" bewegen die Hände auf und ab - dabei "Hui!" rufen. Links- bzw. Rechtskurve - nach links bzw. rechts legen (das Weiterlaufen nicht vergessen). Hecke von links / rechts - mit linker / rechter Hand durch die Haare streichen - "Wusch!". Wassergraben - mit Zeige- und Mittelfinger an der Lippe schnippen - "Plasch!" - Holzbrücke - mit beiden Fäusten auf die Brust klopfen - "Bäh!". Zuschauerjubiläum - Arme nach oben schwingen - "Jäh!". Beifall kleiner "Fans" - Zeige- und Mittelfinger einer Hand zu einem "V" machen - "Hei!". Nun kann der Parcours in einem Galopp durchritten werden.

Tchouk-Ball

Spielerzahl: 5-8 je Mannschaft

Materialien: Handball; Tchouk-Ball-Rahmen

Ablauf: Jede Mannschaft besitzt ein "Tor", einen Tchouk-Ball-Rahmen (gegen die Wand gelehnte Minitramp oder auf einem kleinen Kasten stehende Sprungbretter können auch verwendet werden), um das ein etwa 6 m großer Halbkreis (Basketballfeld) ist, der von keinem Spieler betreten werden darf. Ziel des Spiels ist es, den Handball ohne Behinderung so auf das Tor zu werfen, dass der abprallende Ball von der gegnerischen Mannschaft nicht gefangen werden kann, sondern innerhalb des Spielfelds, aber außerhalb des Wurfbereichs, auf den Boden fällt. Die Werfermannschaft darf den Abpraller nicht fangen oder berühren. Der Ball darf nicht gedribbelt oder geprellt, sondern muss nach spätestens 3 Schritten abgespielt werden. Nach einem Wurf oder Fangfehler kommt die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz.

Fährmann hol über

Altersstufe: ab 6 Jahre

Spielerzahl: 6-10 je Mannschaft

Materialien: 2 Rollbretter; 2 Tampen

Ablauf: Die beiden Tampen (oder aneinander geknotete Gymnastikseile) werden jeweils an den Handballtorpfosten über die gesamte Hallenlänge gespannt. Die "Fährleute" ziehen sich, auf dem Rollbrett sitzend, am "Fährseil" zum anderen "Ufer" und übergeben dort die "Fähre" einem anderen Teammitglied. Daher muss die Hälfte eines Teams auf der anderen Hallenseite stehen. Welche Mannschaft hat nun am schnellsten die "Uferseiten" gewechselt?

Variation: Die "Fähre" kann auch, dann mit einem "Passagier" besetzt, von einem "Fährmann" geschoben werden. "Passagiere" und "Fährleute" wechseln sich ab. Vor jeder Hallenwand sollte dabei eine Weichbodenmatte zur Sicherheit stehen.

Bobrennen

Altersstufe: ab 6 Jahre

Spielerzahl: 5-10 je Mannschaft

Materialien: 2 Rollbretter; Hindernisparcours

Ablauf: Es werden 2 "Bahnen" aufgebaut, in denen die Mannschaften gleiche Aufgaben absolvieren (z.B. Slalom; gekantete Turnbänke mit Sitzflächen zueinander als "Schikane"; Tunnel aus Kästen und Matten). Alle "BobfahrerInnen" durchfahren nun die "Bobbahn" auf ihrem "Bob" (Rollbrett) bäuchlings oder sitzend. Welche Mannschaft ist am schnellsten?

Variation: Auch hier können die "Bobschlitten" von Teammitgliedern im Wechsel geschoben werden.

Zeitungslaufen

Altersstufe: ab 6 Jahre

Spielerzahl: beliebig

Materialien: Zeitungen; Klebeband

Ablauf: Zwei große Zeitungsblätter werden mit Klebestreifen zusammengeklebt und von zwei dicht nebeneinanderstehenden Partnern beim Start vor die Brust gehalten. Nach den ersten Laufschritten wird dann die Zeitung losgelassen und sollte nun, vom "Fahrtwind" an den Körper "festgeklebt", über eine bestimmte Strecke transportiert werden.

Variation: Natürlich kann auch zuerst das Laufen alleine versucht werden oder andere Bewegungsformen mit der Zeitung entdeckt werden.

Spiele mit dem Schwungtuch

Altersstufe: ab 6 Jahre

Spielerzahl: ab 6 Leuten (je nach Tuchgröße)

Materialien: Schwungtuch oder Fallschirm

Ablauf: Schwungtuchspiele sind ideal für Bewegungsspiele in der Gruppe. Da es bei diesen Spielen keine Gewinner oder Verlierer gibt, wird das soziale Empfinden geschult. Der eigenen Kreativität beim Erfinden von Spielen sind keine Grenzen gesetzt. Einige interessante Anregungen sind in der Broschüre "Spielen mit dem Fallschirm" (Hrsg. Landessportbund Hessen: Otto-Fleck-Schneise 4 - 60528 Frankfurt/Main) zu finden.

Tarzan-Tick

Altersstufe: ab 12 Jahre

Spielerzahl: ab 12 MitspielerInnen

Materialien: Handtuch; Hindernisparcours

Ablauf: In der Halle wird ein interessanter "Dschungel" (Hindernisparcours) mit z.B. "Lianen" (Seilen), Pferd, "Brücke" (Barren), Bänken, "Bäume" (Kletterwand) oder Weichbodenmatten mit "Schwabelberg" (viele Bälle unter einer Matte mit kleinen Matten gesichert) usw. so aufgebaut, dass die einzelnen Hindernisse ohne Hallenbodenkontakt, ohne in den "Sumpf" zu fallen, erreicht werden können. "Tarzan" jagt mit einem Handtuch einen beliebigen Mitspieler, der, wird dieser mit dem Handtuch angeschlagen, die Rolle des "Tarzan" übernimmt. Sollte ein Mitspieler den Hallenboden berühren, wird dieser automatisch zum "Tarzan". Es ist also im Prinzip ein "Kriegenspiel", nur etwas interessanter; jedoch mit beträchtlichen Auf- und Abbauaufwand. Der Spielleiter sollte zur Steuerung des Spiels mitlaufen.

Wilde Sau treiben

Altersstufe: ab 8 Jahre

Spielerzahl: beliebig

Materialien: Bälle; Bänke

Ablauf: 2 Mannschaften stehen sich im Abstand von etwa 20 m hinter ihrer Wurflinie gegenüber. Die "wilde Sau", ein Treibeball (Medizin- oder Pushball), wird in die Mitte gelegt. Auf ein Zeichen hin versuchen die beiden Mannschaften, diesen mit Gymnastik- oder Handbällen über die gegnerische Wurflinie zu treiben. Es empfiehlt sich, die Wurflinie durch Bänke zu markieren und das Ballrückholen innerhalb des Spielfelds vorher zu organisieren. Das Spiel kann auch auf Zeit gespielt werden.

Variation: Dieses Spiel kann auch mit 4 Mannschaften gleichzeitig gespielt werden. Sie stehen sich dann im Viereck gegenüber. Die Bälle sollten hier aber nur aus dem Spielfeld genommen werden, wenn alle Wurfbälle geworfen sind.

Vampirspiel

Altersstufe: ab 8 Jahre

Spielerzahl: ab 8 MitspielerInnen

Ablauf: Dieses Spiel wird bei völliger Dunkelheit durchgeführt oder die nervenstarken MitspielerInnen schließen ihre Augen. Alle MitspielerInnen "schlafwandeln" regellos durch die Halle - bei Bedarf führt der Spielleiter vom Ort des Geschehens abgekommene MitspielerInnen wieder in die richtige Richtung. Der Spielleiter benennt jemanden heimlich zum "Vampir". Trifft nun der "Vampir" auf einen Mitspieler - oder umgekehrt -, so stößt der "Vampir" einen markerschütternden Schrei aus. Der Mitspieler wird dabei auch zum "Vampir". Dieses kann solange fortgeführt werden, bis alle MitspielerInnen "Vampire" sind.

Variation: Treffen zwei "Vampire" aufeinander, so werden sie wieder zu normalen "Schlafwandlern".

Indiaca

Altersstufe: ab 10 Jahre

Spielerzahl: 2-6 je Mannschaft

Materialien: Indiaca

Ablauf: Der Spielgedanke besteht darin, die Indiaca (abgeflachter, gepolsterter Handschlagball mit 4 Führungsfedern) mit der Innenfläche einer oder beider Hände (oder mit der Faust, Fingerspitzen, Handrücken) derart über das Netz in das gegnerische Feld zu schlagen, dass die Indiaca dort den Boden berührt, bevor sie von der Gegenseite zurückgeschlagen werden kann. Es sind also sinngemäß die Volleyballregeln anzuwenden. - Natürlich kann auch im Kreis mit mehreren Indiaca (auch mit Schläger) gespielt werden. Das Turniergerät kann durch Einlegen von Pfennigstücken weitgehend windsicher gemacht werden. Doch sollte je nach Möglichkeit windgeschützt gespielt werden. Je weniger Gewicht, desto schöner und zügiger wird das Spiel mit spannenden und anhaltenden Ballwechseln.

Kleine Spiele im Wasser

Ablauf: Sollte uns einmal das Wintertraining in ein Schwimmbad führen oder das Rudertraining wegen Sonnenschein ins Wasser fallen, so sind auch dabei viele Spielformen denkbar. Je nach Tiefe des Wassers sind dabei Lauf- oder Fangspiele und Staffeln sowie Ball-, Kraft-, Gewandtheits- und Tauchspiele möglich. Spielgeräte wie Treckerschläuche, Bälle oder Schwimmflöße stellen für die Gruppe einen hohen Aufforderungscharakter dar. So sind in Schwimmbädern immer mehr Großspielobjekte zu finden. Aber auch Spiele ohne Geräte wie "Reiterkampf", "Pyramidenbau", "Strudel" oder "Leute weiterreichen" laden zum kreativen Spielen. Auch im RuderanfängerInnen-Unterricht sind viele Spielformen auf dem Wasser in den Booten zur Festigung des Erlernten und zur Auflockerung des Trainings einzusetzen.

Bewegungsspiele mit dem Pedalo

Materialien: Pedalos

Ablauf: Das Pedalo-System ist ein Sport- und Therapiegerät. Das System ist ausgelegt für alle Altersgruppen, vom Kindergarten-, Vorschulalter über Jugendliche bis in den Seniorenbereich. Diese Geräte fördern, schulen und trainieren das Gleichgewicht, die Koordination, die Rhythmik, das Sozialverhalten, die Bewegungssicherheit und die Wahrnehmung. Die Pedalos bestehen aus gummibereiften Holzrädern und Holztrittbrettern bzw. Pedale; sie sind beim Einzelpedalo (3 Räder) 5 cm, beim Doppelpedalo (6 Räder) 30 cm und beim RehaPedalo (6 Räder) 1 m lang. Diese recht teuren Geräte können von einigen Schulen, Universitäten, Kindergärten, Lebenshilfen oder aus dem Reha-Bereich ausgeliehen werden.