

Andreas Simon: Die ganze Welt spielt!

Spiele aus Amerika



Aufgabe

Wähle aus der folgenden Spielesammlung drei Spiele für die nächste Sportstunde aus. Achte darauf, dass nur ein Großes Spiel (Hinweis dazu hinter dem Spielnamen) dabei ist.

Hobbeln

Spiel aus Amerika (USA)

Material

Kordel bzw. Bänder

Spielerzahl

beliebig (auf ausreichend Platz achten)

Spielbeschreibung

Eine Strecke von ca. 20m wird markiert sowie Start- und Zielpunkt werden festgelegt. Es können beliebig viele Schüler gleichzeitig gegeneinander antreten. Jedem Läufer werden die Knie mit einer Kordel (oder Band) zusammengebunden. Gewonnen hat, wer als Erster die 20 m bewältigt hat. Ob aufrecht, auf allen Vieren, robbend ... spielt bei diesem Spiel keine Rolle.

Variation

Zwei Läufer werden an den inneren Fußknöcheln zusammengebunden und treten gegen andere Paare an. Es können hierbei auch mehrere Schüler an den Füßen zusammengebunden werden. Der kommunikative und soziale Aspekt, im Sinne des Teamgeistes, treten hier in den Vordergrund.

Spinne und Fliege

Spiel aus Amerika (Paraguay)

Material

keins

Spielerzahl

mindestens 12 Spieler

Spielbeschreibung

Eine Gruppe aus mindestens zehn Schülern bildet einen Kreis. Ein weiterer Schüler übernimmt die Rolle der Spinne und einer die der Fliege. Die Fliege stellt sich in die Mitte des Kreises. Die Spinne und der Spielleiter befinden sich außerhalb. Ziel ist es, dass die Spinne einen Weg in den Kreis findet und die Fliege tickt. Die Schüler im Kreis stehen dabei eng zusammen und versuchen, die Spinne am Eindringen in den Kreis zu hindern. Gelingt es der Spinne in den Kreis zu kommen, müssen die Schüler schnell reagieren und der Fliege eine Chance zum Entkommen geben. Der Spielleiter kann das Spiel ebenfalls beeinflussen. Er kann Spinne oder Fliege helfen, indem er die Schüler im Kreis auffordert, z. B. die Hände nach oben zu nehmen, die Beine zu grätschen, sich quer zu stellen oder hinzulegen usw. Gelingt es der Spinne, die Fliege zu ticken, werden die Rollen getauscht. Man kann auch auf Zeit spielen und z. B. nach zwei Minuten die Akteure wechseln lassen.

Steal the beacon

Spiel aus Amerika (USA)

Material

1–2 Keulen bzw. Hütchen

Spielerzahl

7 Spieler pro Team

Spielbeschreibung

Es werden zwei gleichgroße Teams gebildet, die sich in einem Abstand von ca. 20 m nebeneinander aufgereiht gegenüberstehen. In der Spielfeldmitte liegt der Beacon (in Form einer Keule, eines Hütchens o. Ä.). Die Spieler sind durchnummeriert, so dass sich im Idealfall auch die entsprechenden Nummern gegenüberstehen. Nun wird eine Zahl gerufen und die Spieler der beiden Mannschaften versuchen, möglichst als Erster beim Beacon zu sein. Das jeweilige Team erhält einen Punkt.

Variationen

- ▶ Statt den Schülern Nummern zu geben, kann man auch Matheaufgaben stellen, die von den Spielern gelöst werden müssen. Es laufen immer die Spieler zum Beacon, deren Nummer die Lösung der Aufgabe ist. Das Team darf hierbei gemeinsam rechnen und sich Lösungen zurufen.
- ▶ Die Spieler müssen aus verschiedenen Positionen starten, z. B. liegend auf dem Bauch oder Rücken, mit dem Rücken zum Beacon, aus dem Liegestütz usw.
- ▶ Die Spieler müssen sich zum Beacon anders fortbewegen, z. B. rückwärts laufend, hüpfend im Schlusssprung oder auf einem Bein, im Schubkarrenlauf, wobei stets einer der Nachbarn hilft, usw.
- ▶ Die Schüler versuchen, den Beacon zu stehlen und mit ihm zur gegnerischen Ziellinie durchzulaufen, ohne von ihrem direkten Gegenspieler getickt zu werden. Gelingt dies, erhalten sie einen Extrapunkt.

Hilfe

Spiel aus Amerika (Peru)

Material

keins

Spielerzahl

4–10 Spieler

Spielbeschreibung

Der Jäger wird bestimmt, indem ein Spieler seine Hand mit offener Handfläche nach oben hin aufhält. Die anderen Schüler legen ihren Zeigefinger hinein. Ohne Vorwarnung wird die Hand geschlossen. Wer seinen Finger nicht rechtzeitig herausziehen konnte, ist Jäger.

Der Jäger versucht, die anderen Schüler zu ticken. Ist ein Schüler in Gefahr, getickt zu werden, so kann er „Hilfe!“ rufen. Wenn ein anderer Schüler dessen Hand fasst, ist er sicher. Wer getickt wird, wird zum neuen Fänger.

Futsal – Großes Spiel

Spiel aus Amerika (Uruguay)

Material

Futsal, Handballtore, Parteibänder

Spielerzahl

5 Spieler pro Team

Spielbeschreibung

Futsal ist eine Fußballvariante, die in der Halle gespielt wird. Im Gegensatz zum Hallenfußball gibt es auch hier Außenlinien, also keine Banden. Gespielt wird auf Handballtore oder große Matten. Der Ball ist kleiner und weist eine geringere Sprungkraft auf. Ist kein Futsal in der Schule vorhanden, kann auch mit einem Handball mit weniger Druck gespielt werden. Statt eines Einwurfes gibt es den sogenannten „Einkick“. Körperkontakt ist erlaubt, jedoch wird das Grätschen in der Halle strikt unterbunden. Fouls werden mannschaftsintern addiert. Ab dem fünften Foul gibt es jedes Mal einen Freistoß für das andere Team – ohne Mauer, höchstens ab der 10m-Marke (entspricht in der Halle ca. der Mittellinie). Rückpässe zum Torwart sind erlaubt, jedoch darf dieser den Ball nur einmal berühren. Nach seinem Kontakt muss erst ein Gegenspieler am Ball gewesen sein, bevor er ihn wieder spielen darf (Regeln für die Schule vereinfacht).

Variationen

- ▶ Der Torwart darf den Ball öfter als einmal berühren.
- ▶ Fouls werden sofort mit einem Freistoß geahndet, um die Verletzungsgefahr zu reduzieren.

Flag-Football – Großes Spiel

Spiel aus Amerika (USA)

Material

Football
Parteibänder

Spielerzahl

maximal 6 Spieler pro Team

Spielbeschreibung

Flag-Football ist eine Version des American Football ohne Körperkontakt. Ziel ist es, einen Ball in einer Serie von Spielzügen oder sogenannten „Downs“ durch Läufe oder Pässe über das Spielfeld zu transportieren und in der gegnerischen Endzone abzulegen. Das Ablegen des Balles in der Endzone ist gleichbedeutend mit einem Punktgewinn. Ein Spielzug ist zu Ende, wenn dem ballführenden Spieler eines der beiden an der Hose befestigte Parteibänder abgerissen wird. Das Abreißen des Parteibandes ersetzt das Tackling (im Original: Abreißen der Flag).