Zeitschrift: Jugend und Sport : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen

Herausgeber: Eidgenössische Turn- und Sportschule Magglingen

Band: 34 (1977)

Heft: 12

Rubrik: Die wertvollen kleinen Spiele

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 31.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Die wertvollen Kleinen Spiele

Fachkommission Fitnesstraining

1. Einleitung

«Im Spiel erkennt man, was in einem steckt.»
Altes deutsches Sprichwort

Bereits aus diesen Worten ist die Bedeutung des Spieles und der Spielerziehung herauszuspüren. Für einmal soll aber nicht über den Wert der grossen Sportspiele wie Basketball, Fussball, Handball usw. gesprochen werden, sondern über den der häufig etwas abschätzig bezeichneten «Kleinen Spiele»; jenen Spielen also, welche nicht den grossen Sportspielen zugeordnet werden. Gerade durch diese sogenannten Kleinen Spiele wird es nämlich möglich, psychische und soziale Aspekte im Spielunterricht von allem Anfang an mit physischen, technischen und taktischen Zielen zu verbinden und so sehr viel zu einer hohen komplexen Spielfähigkeit beizutragen. Weil diese Kleinen Spiele den psychischen und physischen Gegebenheiten des Alters entsprechend ausgewählt werden können, haben sie auf jeder Stufe des Sportunterrichtes ihren festen Platz. Sie bilden für den Leiter eine willkommene Abwechslung auf seiner stetigen Suche nach Sportformen, welche Körper und Geist formen helfen.
Aus den vorliegenden Gründen soll dieser Beitrag Kenntnisse von Kleinen Spielen und ihrer oft sehr grossen Wirkung vermitteln helfen.

2. Einteilungsmöglichkeiten

Eine Möglichkeit von vielen um die Kleinen Spiele einfach zu gliedern ist die folgende:

Spiele ohne Ball	als	Individuelle Spiele (jeder gegen jeden)
		Partnerspiele (jeder spielt gegen einen bestimmten Partner)
Ballspiele		Gruppen- und Parteispiele (zwei oder mehrere Gruppen spielen gegeneinander)

Spielerische Formen ohne wettkampfmässigen Charakter berücksichtigen wir hier nicht, da diese den allgemeinen Grundformen der sportlichen Tätigkeit zuzuordnen sind.

3. Mögliche Inhalte der Kleinen Spiele

3.1 *Soziale Aspekte*

- Ein- und Unterordnung in einer Gruppe
- Zusammenarbeit
- Achtung vor Partner und Gegner
- Rücksicht auf Mitspieler
- Hilfsbereitschaft gegenüber dem schwächeren und Anerkennung des tüchtigeren Spielers
- Verantwortungsbewusstsein

3.2 *Persönlichkeitsbildende Aspekte*

- Förderung der Konzentration
- Verständnis für Gewinnen und Verlieren
- Selbstvertrauen, Mut
- Selbsbeherrschung
- Selbsttätiges und erfinderisches Tun
- Selbständigkeit
- Engagement, aktive Beteiligung und Mitarbeit

3.3 *Technische Aspekte*

- Laufen
- Hüpfen/Springen
- Werfen, Passen
- Stossen
- Fangen

3.4 *Taktische Aspekte* (Spielverhalten)

- Verteidigung
- Angriff

Raumaufteilung

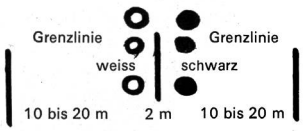
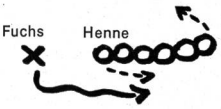
3.5 *Konditionelle Aspekte*

- Geschicklichkeit/Gewandtheit
- Beweglichkeit
- Schnelligkeit (Aktions-, Reaktions-)
- Kräftigung
- Stehvermögen
- Dauerleistungsvermögen

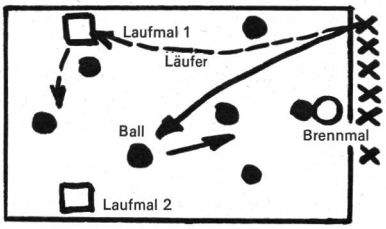
Es ist natürlich unmöglich, jedem der Kleinen Spiele in bezug auf alle Aspekte etwas abzugewinnen. Aber zahlreiche der folgenden Spielformen können eine sehr breite formende und bildende Wirkung haben. Diese kann zusätzlich durch entsprechende Zusatzmassnahmen oder Veränderungen (Variationen) gezielt erweitert werden.

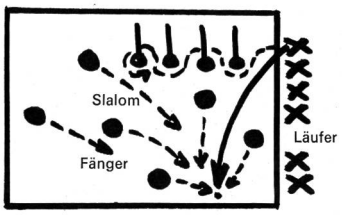
4. Mögliche Inhalte, aufgezeigt, am Beispiel «Schnappball»

Spiel und Spielgedanken	Mögliche Inhalte	Entsprechende Variationen	Methodische Bemerkungen
Schnappball Die Schüler einer Mannschaft werfen sich den Ball zu, sammeln damit Gutpunkte. Die andere Partei versucht den Ball zu schnappen und dann ihrerseits Punkte zu gewinnen. Sieger ist die Partei, die nach einer gewissen Zeit die meisten Punkte ergattert hat	Bereits diese Grundform, frei von jeglichen Regeleinschränkungen, kann eine Vielzahl der aufgeführten Zielaspekte anvisieren.	Mit gewissen zum Teil gezielten Variationen lassen sich einzelne Zielaspekte noch verdeutlichen und vertiefen	
	1. *Soziale Aspekte*		
	– Ein- und Unterordnung in die Gruppe	– Abspielregeln evtl. verschärfen	Bewusste Gruppenbildung
	– Zusammenarbeit	– Kein Dribbling	Gruppen längere Zeit bestehen lassen
	– Hilfsbereitschaft gegenüber dem schwächeren und Anerkennung des tüchtigeren Spieles	– 5 angespielte Mitspieler zählen als 1 Puhkt	
	– Verantwortungsbewusstsein		Regeln einführen heisst, nachher auch entsprechend als Schiedsrichter zu pfeifen
	– Achtung vor Gegner und Partner	– Regeln des Körperkontaktes	
	– Rücksicht auf Mitspieler	– Basketballregeln – Rugbyregeln	
	2. *Persönlichkeitsbildende Aspekte*		
	– Förderung der Konzentration	– Zusatzaufgaben geben: Wer abgespielt hat, muss...	
	– Selbstvertrauen	– nur 2:2 auf kleinen Feldern spielen	gleich starke 2er-Gruppen bilden
	– Selbsttätiges und erfinderisches Tun		Loben!
	– sich engagieren und beteiligen		
	3. *Technische Aspekte*		
	– Werfen (Passen) – Fangen	– gewisse Zuspielarten verlangen (zum Beispiel nur Druckwurf oder nur Innenristpass)	dies wird Hand in Hand mit der entsprechenden techn. Ausbildung gehen
	– evtl. Dribbling (Schrittregeln)	– balltechn. Verhalten einem Sportspiel annähern	
	4. *Taktische Aspekte*		
	– Freilaufen, Anbieten	– 2:1 spielen	
	– Raumaufteilung	– jeder 3. Pass muss ein Langpass sein	
	– Manndeckung/Raumdeckung		
	– Zusammenarbeit	– Spielerpaare bilden	
	5. *Konditionelle Aspekte*		
	– Geschicklichkeit/Gewandtheit		
	– Schnelligkeit (Aktion/Reaktion)		
	– Stehvermögen	– Varianten in der Spielzeit (4 × 2 Min./1 × 10 Min.)	Spielraum anpassen
	– Ausdauer		
	– Kräftigung	– Spielgerät: Medizinball	

Spielbezeichnung	Spielgedanken	Variationsmöglichkeiten	Methodische Bemerkungen
5.1 Spiele ohne Ball			
5.1.1 *Individuelle Spiele*			
einfaches Fangspiel	Ein Fänger versucht einen der Mitspieler zu berühren. Gelingt ihm dies, wird der eingeholte zum Fänger.	– mit zwei Fängern – Fänger trifft (treffen) mit einem Ball – die Fänger sind durch Parteibänder gekennzeichnet, welche sie stets weitergeben – wer niederkauert, kann nicht gefangen werden	im Freien muss der Spielraum begrenzt werden
Zwei-Mann-hoch	Spieler bilden einen Kreis, ausserhalb davon ein Fänger und ein Verfolgter. Der verfolgte Schüler kann vor irgend einen im Kreis stehenden Kameraden rennen. Der auserwählte Mitspieler muss nun eiligst die Rolle des Verfolgten übernehmen. Wenn der Fänger seinen Gegenspieler einholt, werden die Rollen gewechselt.	– freie Verteilung der Spieler im Spielraum – auch sitzend oder liegend – auch paarweise aufgestellt; jeweils derjenige auf der anderen Seite des angekommenen muss weglaufen (Drei-Mann-hoch)	gleiches Spiel auf 2 bis 3 Spielräumen durchführen, da bei grossen Klassen häufig einige Schüler sonst kaum zum Spielen kommen
Komm mit – Lauf weg!	Spieler stehen in einem Kreis, ein Schüler läuft um diesen Kreis herum und gibt einem Mitspieler einen leichten Schlag auf die Schultern. Dazu ruft er «Komm mit!» oder «Lauf weg!». Danach läuft der aufgerufene Spieler dem anderen nach, beziehungsweise in entgegengesetzter Richtung. Beide versuchen als erster die entstandene Lücke zu erreichen.	– auch sitzend – die Fortbewegungsart kann verändert werden – die Schüler können auch in 3 bis 5 Gruppen aufgeteilt und sternförmig aufgestellt werden. Es läuft dann jeweils die ganze Gruppe – diese Gruppen können auf Langbänken sitzen	nicht zu viele Spieler im selben Kreis Solche Spielformen können auch durchgeführt werden, wenn der Leiter nicht überall dabeisein kann.
5.1.2 *Partnerspiele* Tag und Nacht Schwarz und weiss	 Ruft der Lehrer «weiss!», so versucht der weisse Spieler über seine Grenzlinie zu fliehen ohne vom schwarzen Partner erreicht zu werden; umgekehrt bei «schwarz!»	– Ausgangsposition kann verändert werden (kniend, liegend usw.) – Fortbewegungsart variieren (Vierfüsslergang, einbeinig)	genügend Raum zwischen den einzelnen Paaren
über den Strich ziehen	Je zwei Schüler stehen sich an einer Linie gegenüber, je einen Fuss gegeneinander gestemmt. Wer kann seinen Gegner über den Strich auf seine Seite ziehen?	– auch in der Hocke – mit zusammengeknüpftem Springseil	David ist hier gegen Goliath machtlos = vernünftige Paare bilden
5.1.3 *Gruppen- und Parteispiele* aus dem Kreis ausbrechen, den Kreis sprengen der Ochse bricht aus	6 bis 10 Spieler bilden einen Kreis mit Handgelenkfassung. Ein weiterer Spieler steht im Kreiszentrum. Er versucht nun durch Täuschungen und Ausbruchversuche den Kreis zu sprengen und auszubrechen	– der eingeschlossene Spieler kann auch unter den Händen durchzuschlüpfen versuchen – der Kreis kann durch Gegenbewegungen auszuweichen versuchen (flüchtender Kreis)	
Fuchs und Henne	 Der Fuchs versucht durch Täuschungen und schnelle Antritte an der Henne vorbeizukommen, damit er das hinterste Kücken berühren kann	– Henne hält die Arme auf dem Rücken verschränkt – ein Fuchs spielt gleichzeitig gegen 3 bis 4 Hennen und ihre Kücken	Organisation: Fuchs wird hinterstes Kücken, Henne wird Fuchs
Paarfangis	Zwei Fänger, Hände gefasst, beginnen mit dem Verfolgen. Sobald sie einen Spieler erwischen, schliesst sich dieser dem Paar an. Wird ein weiterer Spieler gefangen, so teilen sich die Fänger in zwei Paare und so weiter, bis alle gefangen sind.	– man kann auch mit zwei Paaren beginnen (Intensität) – die Fänger bleiben bis am Schluss an einer (zwei) Ketten = Kettenfangis – das Fängerpaar ist durch ein Springseil miteinander verbunden und versucht so die Mitspieler zu fangen (Netzfangis)	wenn das Fängerpaar wendig und schnell ist, wird es Erfolg haben; das heisst wenn langsamere Schüler das Spiel beginnen, sollten zwei Fängerpaare bestimmt werden.

Spielbezeichnung	Spielgedanken	Variationsmöglichkeiten	Methodische Bemerkungen
5.2 Ballspiele			
5.2.1 *Individuelle Spiele*			
Jeder gegen jeden Sitzball	Jeder Spieler, der in Besitz des Balles kommt, versucht irgendeinen Mitspieler abzuschiessen.	– die Getroffenen setzen sich im Feld nieder. Wer einen Ball erreicht, ist wieder im Spiel – ohne absitzen, dafür zählen alle Schüler ihre erzielten Treffer – die Schüler zählen, wie oft sie getroffen werden – wer getroffen wird, muss Rollen, Rumpfbeugen usw. machen und kann wieder mitspielen	Treffer evtl. nur an den Beinen gelten lassen, um die Gefahr der Kopftreffer zu eliminieren Besser auf zwei Feldern als mit zwei Bällen spielen!
Fangis mit Ball	Der Fänger versucht mit einem Ball einen Mitspieler zu treffen und ihm so die Rolle des Fängers zu übergeben	– mit dem Ball darf nicht geworfen, sondern nur abgetupft werden. Dies ermöglicht auch ein Spiel mit mehreren Bällen – die Hälfte der Klasse hat einen Ball. Wer sammelt in 2 Minuten am meisten Treffer? – die Fänger müssen den Ball prellen und im Dribbeln mit einer Hand zu fangen versuchen – der Ball wird am Fuss geführt und mit einem gezielten Schuss werden die Treffer gesammelt	Trefferfläche sind nur die Beine
5.2.2 *Partnerspiele* Grenzball Treibball	Jeder Spieler versucht, einen Medizinball über die rückwärtige Grenzlinie seines Gegners hinauszubringen, die eigene aber zu schützen. Die Fangstelle wird zur Abwurfstelle. Ein Punkt ist erzielt, wenn der Ball nach korrektem Überwerfen der rückwärtigen Grenze den Boden berührt.	– das Spielgerät kann ausgewechselt werden (Volleyball, Handball usw.) – Es kann auch 2 : 2 oder 3 : 3 gespielt werden – bestimmte Wurfarten können festgelegt werden (Kernwurf, Druckwurf, Einwurf, Stossen usw.)	Spielräume an das Spielgerät anpassen und markieren die Wurfart sollte dem Spielgerät entsprechen
Indiaca	Jeder Spieler versucht, das Gerät – eine Art Lederball mit Federn – mit der offenen Hand so über eine Schnur zu spielen, dass es vom Gegner nicht aufgenommen und zurückgeschlagen werden kann 	– auch mit einem weichen Jäger- oder Tennisball kann gespielt werden – mit zwei oder drei Spielern pro Mannschaft kann daraus ein Parteispiel gemacht werden – Welchem Paar gelingt es, das Spielgerät möglichst lange in der Luft zu halten?	die übrigen Spielregeln können dem Tennis, Tischtennis oder Volleyball angenähert werden
Schattenlaufen mit Ball	beide Spieler laufen prellend hintereinander her. Der erste versucht nun durch Täuschungen und Richtungswechsel seinen «Schatten» abzuhängen	– Ballführen am Fuss – wenn der Schatten den Ball seines Gegners treffen kann, werden die Rollen gewechselt (Ballabschiessen)	Spielraum muss gross genug sein (Zusammenstösse!)
5.2.3 *Gruppen- und Parteispiele*			
Rollmops	Zwei gleich starke Parteien stehen sich mit gleich vielen Bällen hinter den Grundlinien eines rechteckigen Spielfeldes gegenüber. In der Feldmitte liegt ein grosser Ball. Jede Partei sucht diesen mit gezielten Ballwürfen über die gegnerische Linie zu treiben. Alle im Feld liegenden Bälle dürfen zum werfen hinter die eigene Wurflinie geholt werden.	– die Wurf- und Stossarten können verändert und festgelegt werden – man kann auch mit 2 bis 3 Bällen in der Feldmitte spielen	darauf achten, dass alle Schüler werfen!
Ball über die Schnur	Der Ball wird so über eine Schnur ins gegnerische Feld geworfen, dass er dort von der Gegenpartei wenn möglich nicht aufgefangen werden kann, bevor er den Boden berührt.	– alle direkt gefangenen Bälle zählen einen Punkt – Zählweise wie im Volleyball (siehe auch Indiaca)	unbedingt auf mehreren Feldern mit kleinen Mannschaften spielen (in Hallen quer)

Spielbezeichnung	Spielgedanken	Variationsmöglichkeiten	Methodische Bemerkungen
einfacher Jägerball	Ein Schüler beginnt als Jäger. Wer getroffen wird, nimmt ein Bändeli und hilft als Jäger mit, bis alle Hasen getroffen sind	– Spiel in zwei Feldern: Je ein Schüler als Jäger; die Getroffenen gehen ins andere Feld und helfen dort als Jäger. In welchem Feld sind die Hasen zuerst ausgerottet? – wer von den Hasen den Ball fangen kann, gilt als nicht getroffen	Trefferfläche einschränken (evtl. nur die Beine) bei diesen Formen müssen keine Schüler ausscheiden! ist gleichzeitig eine Möglichkeit, um zwei Mannschaften zu bilden
Jägerball mit Rudeleinlauf	Die Jäger warten im Spielfeld verteilt. Die Hasen stehen in 3er-Gruppen hinter einer Einlauflinie. Die erste 3er-Gruppe (Rudel) legt eine festgelegte Strecke zurück, während der sie sich möglichst wenig treffen lassen sollte. Sobald das ganze Rudel über die Einlauflinie zurückgelaufen ist, kann das zweite starten usw.	– die Hasen können auch einzeln einlaufen – das ganze Rudel muss 30 Sekunden im Feld bleiben und sich während dieser Zeit wenig treffen lassen – jedes Rudel bleibt, bis der erste davon getroffen ist, darauf kommt sofort das nächste. Wer kann sich länger im Feld behaupten?	durch den Rudeleinlauf kann die Spielintensität gesteigert werden. Weiche Bälle verwenden
Jägerball	Alle Jäger und alle Hasen befinden sich im Spielfeld. Die Jäger versuchen nun in einer bestimmten Zeit möglichst viele Hasen zu treffen. Die Hasen bleiben die ganze Zeit im Spiel. Derselbe Hase darf aber nicht zweimal hintereinander getroffen werden.	– Wer sammelt in kürzerer Zeit 10 (20) Treffer? – als Treffer zählt nur das Abtupfen des Hasen – nach jedem Fehlschuss werden die Rollen als Jäger und Hasen gewechselt. Wer hat mehr Treffer in 5 Min?	Korrekturform für Rücksichtslose; der Spielraum darf nicht zu gross sein
Brennball Balle brûlée	 Jeder einlaufende Spieler wirft (faustet) den Ball so ins Feld, dass er das erste, evtl. zweite Laufmal oder gar die Ziellinie erreichen kann, bevor die Fangpartei den Ball ins Brennmal zurückgespielt hat. Gelingt ihm dies nicht, muss er zum zuletzt passierten Mal zurückkehren, darf aber weiterspielen. Punktewertung: – Lauf mit Unterbrechung = 1 Pkt. – Lauf ohne Unterbrechung (Doppellauf = 2 Pkt. } für die Laufpartei – Fangball = 1 Pkt. – Ball im Brennmal, bevor der Läufer beim Laufmal = 1 Pkt. } für die Fangpartei	– Spielzeit 4 × 5 Min, das heisst dass jede Mannschaft abwechslungsweise je 2 × 5 Min schlägt und fängt (brennt) – Läufer, welche sich nicht bei einem Laufmal befinden, können von den Fängern getroffen werden Treffer = 2 Punkte oder sogar Platzwechsel – bei den Laufmalen dürfen nicht mehr als 2 (3) Läufer stehen. Jeder Überzählige ergibt einen Punkt für die Fangpartei	

Spielbezeichnung	Spielgedanken	Variationsmöglichkeiten	Methodische Bemerkungen
Alaska-Ball	 Der erste Spieler der Laufpartei wirft (stösst, schlägt) den Ball ins Feld der Fänger und startet augenblicklich zum Slalomlauf. Der Fänger, der den Ball aufgreift, bleibt stehen und macht eine Grätschstellung. Die übrigen Fänger müssen so rasch wie möglich hinter ihm anschliessen, damit der Ball durch die gegrätschten Beine nach hinten gegeben werden kann. Kommt der Ball beim hintersten Spieler an, streckt er ihn in die Höhe und ruft «Alaska!». Der Leiter zählt die bis zu diesem Zeitpunkt absolvierten Slalomläufe des Läufers. Diese werden zusammengezählt, bis alle Läufer einmal geworfen haben, dann werden die Rollen gewechselt.	– die Aufgaben des werfenden Läufers können variiert werden – Sprints – Rollen vw/rw – Sprünge – Dribblings – Korbeinwürfe usw. – ähnlich wie beim Jägerball könnte auch beim Alaska-Ball in Gruppen oder gar ganzen Mannschaften eingelaufen werden.	Steigerung der Intensität
Schnappball	siehe Kapitel 4		
Linien- oder Wandball	Jede Mannschaft versucht, durch genaues und schnelles Zuspiel, sowie richtiges Freilaufen den Ball durch die gegnerische Platzhälfte vorzutragen und ihn hinter die Abschlusslinie des Spielfeldes zu legen. Der Gegner versucht in Ballbesitz zu gelangen, um seinerseits einen Angriff aufzubauen. Jeder direkt aus der Luft gefangene Ball, der ohne zusätzliche Schritte hinter die Linie gelegt werden kann, gilt als Punkt.	– statt hinter die Linie gelegt, muss der Ball an eine Wand getupft werden (grössere Verletzungsgefahr). – Raufball: Spielgerät: Medizinball vermehrter Körperkontakt erlaubt	Linienball ist eines der wesentlichsten Spiele zur Vorbereitung der grossen Mannschaftsspiele. Je nach Zielaspekt können die Regeln festgelegt werden.
Sitzfussball Krebsfussball	Spielgedanke und Regelwerk sind gleich wie beim Fussball. Die Spieler dürfen sich aber nur im Vierfüsslergang rl fortbewegen und der Ball darf nur sitzend gespielt werden	– Handball sitzend, Tore zählen nur, wenn sie mit dem Kopf erzielt werden	Tore müssen gross genug sein
Ringhockey Hallenhockey	Zwei Mannschaften zu 5 bis 7 Spieler, jeder Spieler ist mit einem Stab (Schlagholz oder Gymnastikstab) ausgerüstet. Die Tore bilden zwei gegen die Platzmitte umgekippte Langbänke. Durch genaues Zuspiel und gezielte Schüsse versuchen beide Mannschaften mit einem Gummiring beim Gegner Tore zu erzielen.	– Uni-Hoc (Käufliche Plastic-Stöcke)	ein an die Spitze des Stabes gesteckter alter Tennisball reduziert die Unfallgefahr bei Schlägen

Literaturangaben

Hans Fischer: Turnen und Sport in der Schule, Band 2.

Kurt Wiemann: Spielt mit, Frankfurt, 1959.

Gerd Konzag: Übungsformen für die Sportspiele, Sportverlag Berlin.

E. Döbler: Kleine Spiele, Berlin 1976.

J. Krummel: 101 Spiele draussen. Herford 1974.

G. Blummenthal: Bewegungsspiele für Vorschulkinder. Hofmann, Schorndorf.

J. Badertscher: Erzieherische Aspekte kleiner Spiele, Diplomarbeit, ETS Magglingen.

O. Kampmüller: Spiele, spielend leicht. Wien – München 1970.

K. Kokmann: Kleine Parteispiele. Hofmann Schorndorf.