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: 01.12.2025

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



AUS DER PRAXIS-FÜR DIE PRAXIS

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 Bei-

2. Einteilungsmöglichkeiten

als

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

trag Kenntnisse von Kleinen Spielen und ihrer oft sehr grossen Wirkung vermitteln helfen.

Spiele ohne Ball

Ballspiele

Individuelle Spiele (jeder gegen jeden)

Partnerspiele (jeder spielt gegen einen bestimmten Partner)

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 Mitarheit

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»

diese Grundform, frei von n Regeleinschränkungen, ne Vielzahl der aufgeführten ekte anvisieren. Ale Aspekte und Unterordnung in die pe mmenarbeit bereitschaft gegenüber dem ächeren und Anerkennung üchtigeren Spieles atwortungsbewusstsein ung vor Gegner und Partner	Mit gewissen zum Teil gezielten Variationen lassen sich einzelne Zielaspekte noch verdeutlichen und vertiefen - Abspielregeln evtl. verschärfen - Kein Dribbling - 5 angespielte Mitspieler zählen als 1 Puhkt	Bewusste Gruppenbildung Gruppen längere Zeit bestehen lasser
und Unterordnung in die pe mmenarbeit pereitschaft gegenüber dem ächeren und Anerkennung üchtigeren Spieles ntwortungsbewusstsein	Kein Dribbling5 angespielte Mitspieler zählen	*,
mmenarbeit pereitschaft gegenüber dem ächeren und Anerkennung üchtigeren Spieles ntwortungsbewusstsein	 – 5 angespielte Mitspieler zählen 	Gruppen längere Zeit bestehen lasse
sicht auf Mitspieler	Regeln des KörperkontaktesBasketballregelnRugbyregeln	Regeln einführen heisst, nachher auc entsprechend als Schiedsrichter zu pfeifen
inlichkeitsbildende Aspekte		
erung der Konzentration	 Zusatzaufgaben geben: Wer abgespielt hat, muss 	
stvertrauen sttätiges und erfinderisches	- nur 2:2 auf kleinen Feldern spielen	gleich starke 2er-Gruppen bilden Loben!
engagieren und beteiligen		
nische Aspekte		
en (Passen) en	 gewisse Zuspielarten verlangen (zum Beispiel nur Druckwurf oder nur Innenristpass) 	dies wird Hand in Hand mit der entsprechenden techn. Ausbildung gehen
Dribbling (Schrittregeln)	balltechn. Verhalten einem Sport- spiel annähern	genen
sche Aspekte	spici aimanem	
ufen, Anbieten naufteilung ndeckung/Raumdeckung mmenarbeit	 2:1 spielen jeder 3. Pass muss ein Langpass sein Spielerpaare bilden 	
litionelle Aspekte		
hicklichkeit/Gewandtheit elligkeit (Aktion/Reaktion) vermögen auer	 Varianten in der Spielzeit (4 × 2 Min./1 × 10 Min.) 	Spielraum anpassen
1	ufen, Anbieten naufteilung ndeckung/Raumdeckung nmenarbeit itionelle Aspekte hicklichkeit/Gewandtheit elligkeit (Aktion/Reaktion)	ufen, Anbieten – 2:1 spielen – jeder 3. Pass muss ein Langpass sein – Spielerpaare bilden ittionelle Aspekte hicklichkeit/Gewandtheit elligkeit (Aktion/Reaktion) vermögen – Varianten in der Spielzeit (4 × 2 Min./1 × 10 Min.)



5. Spielsammlung

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

fangen (Netzfangis)

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 	Treffer evtl. nur an den Beinen gelten lassen, um die Gefahr der Kopftreffer zu eliminieren Besser auf zwei Feldern als mit zwei Bällen spielen!
		kann wieder mitspielen	
Fangis mit Ball	Der Fänger versucht mit einem Ball einen Mitspieler zu treffen und ihm so die Rolle des Fängers zu über- geben	 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 	
e^{i} , e_{i} ,	Asi 2	Hand zu fangen versuchen – der Ball wird am Fuss geführt und mit einem gezielten Schuss wer- den die Treffer gesammelt	Trefferfläche sind nur die Beine
5.2.2 <i>Partnerspiele</i> Grenzball Treibball	Jeder Spieler versucht, einen Medizinball über die rückwärtige Grenzlinie seines Gegners hinaus- zubringen, die eigene aber zu	 das Spielgerät kann ausgewechselt werden (Volleyball, Handball usw.) Es kann auch 2: 2 oder 3:3 	Spielräume an das Spielgerät anpassen und markieren
	schützen. Die Fangstelle wird zur Abwurfstelle. Ein Punkt ist erzielt, wenn der Ball nach korrektem Überwerfen der rückwärtigen Grenze den Boden berührt.	gespielt werden - bestimmte Wurfarten können festgelegt werden (Kernwurf, Druckwurf, Einwurf, Stossen usw.)	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 Jägeroder 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
	9		
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	 die Wurf- und Stossarten k\u00f6nnen ver\u00e4ndert und festgelegt werden man kann auch mit 2 bis 3 B\u00e4llen in der Feldmitte spielen 	darauf achten, dass alle Schüler werfen!
	Linie zu treiben. Alle im Feld liegenden Bälle dürfen zum werfen hinter die eigene Wurflinie geholt werden.		
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)

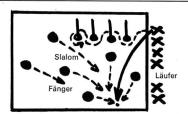
Spielbezeichnung	Spielgedanken	Variationsmöglichkeiten	Methodische Bemerkungen
einfacher Jägerball	Ein Schüler beginnt als Jäger. Wer getroffen wird, nimmt ein Bändeli und hilft als Jäger mit, bis alle Hasen getroffen sind	 Spiel in zwei Feldern: Je ein Schüler als Jäger; die Getroffenen gehen ins andere 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 Rudel- einlauf	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.	 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 	
	Punktewertung:		
	 Lauf mit Unterbrechung = 1 Pkt. Lauf ohne Unter- = 2 Pkt. brechung (Doppellauf 	für die Laufpartei	
	 Fangball = 1 Pkt. Ball im Brennmal, bevor der Läufer beim Laufmal = 1 Pkt. 	für die Fangpartei	

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.