

# Gewaltprävention in der pädagogischen Praxis



## Endlich wird (wieder) gerangelt

*Themenheft; 2. vollständig überarbeitete Auflage; 14.04.2023*

## Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort; Definition und Intention des Rangels
2. Kriterien zur Planung des Rangels
3. Gemeinsames Erarbeiten von Regeln und verbalisieren von Grenzen
4. Spielideen zum Rangeln

Anhang:

*Kriterien zur Planung und Beurteilung pädagogischer Handlungen im Bildungsbereich Bewegung*

*Die Eingangstexte sind von Philipp Hetmanczyk deskriptiv und erfahrungsbasiert verfasst. Die Inhalte sind vor allem in der elementarpädagogischen Praxis und in OGS'en gelungen erprobt. Philipp Hetmanczyk ist staatlich anerkannter Erzieher und Lehrer am Alice-Salomon-Berufskolleg in Bochum. Er unterrichtet angehende Erzieherinnen und Erzieher in der Fachschule für Sozialpädagogik. Zudem ist Philipp Hetmanczyk für die Ausbildung von Übungsleiterinnen und Übungsleitern des Landessportbundes NRW autorisiert (Zweite Lizenzstufe ÜL-B; Qualifikationsnachweis: Zertifikat Bewegungsförderung in Sportverein und Kita – ZBF). „Endlich wird gerangelt (...)“ ist von angehenden Erzieherinnen und Erziehern des Alice-Salomon-Berufskollegs für den Einsatz in der pädagogischen Praxis entwickelt. Die Erarbeitung der Spielideen fand im Rahmen des Lernfeldunterrichts „Sozialpädagogische Bildungsarbeit in den Bildungsbereichen professionell gestalten“ bei Herrn Hetmanczyk mit dem Schwerpunkt des Bildungsbereiches „Bewegung“ statt. Die Korrektur und Weiterentwicklung der Spielideen fand im Rahmen der „Sonderausbildung Bewegungserziehung“ für Erzieherinnen und Erzieher im Berufspraktikum bei Herrn Hetmanczyk und Herrn Trautmann in Kooperation mit dem Landessportbund NRW statt. Es handelt sich um eine vollständig überarbeitete Auflage. Die erste Version von „Endlich wird gerangelt“ wurde 2015 auf der Homepage des Alice-Salomon-Berufskollegs veröffentlicht.*

## 1. Vorwort; Definition und Intention des Rangels

„Endlich wird gerangelt“ beinhaltet Spielideen und konkrete Anregungen für die pädagogische Praxis. In diesem Vorwort klären wir zunächst, was wir unter Rangeln verstehen und gehen anschließend auf die Intentionen des Rangels mit dem Schwerpunkt der Gewaltprävention ein. Der Begriff „Rangeln“ wird in der Alltagssprache gebraucht. „Es gibt eine Rangelei unter den Kindern auf dem Schulhof“. Im engeren Sinne verstehen wir unter Rangeln eine körperliche Auseinandersetzung zwischen mindestens zwei Menschen, genau wie Ringen oder Raufen. **Im weiteren Sinne sprechen wir von Rangeln, wenn es um Bewegungs- und Spielformen mit intensivem Körperkontakt geht.** Wir verwenden den Rangel-Begriff im weiteren Sinne, da sich hierdurch vielfältigere Kooperations- und Konkurrenzsituationen herstellen lassen, die mit Teilnehmenden nachbesprochen werden können.

Das Wort Rangeln wird in unserer Wahrnehmung von Erzieherinnen und Erziehern kaum gebraucht. Aufgrund der Unbekanntheit ist es im Gegensatz zu Ringen und Raufen vermutlich nicht so sehr mit Vorstellungen und Emotionen behaftet. Das Wort Rangeln erregt (hoffentlich) Aufmerksamkeit und vielleicht Neugier, die zu einer Auseinandersetzung mit dem Themenbereich führt. Die Texte und Spiele regen an, den positiven Wert des Rangels im pädagogischen Alltag zu erkennen, sich auf das Rangeln einzulassen und das Rangeln kompetent und vielfältig als Lerngelegenheit zu arrangieren.

Rangeln kann mit unterschiedlichen Intentionen arrangiert werden, dies obliegt der jeweiligen Lerngruppe in Verbindung mit den zu thematisierenden Aspekten. Dabei ist das Rangeln per se hervorragend im Rahmen einer gewaltpräventiven Bildung einzusetzen. Rangeln ist gewaltpräventiv. Vom Begriff her beugt Gewaltprävention der Gewalt vor. **Unter Gewaltprävention verstehen wir praktische, meist ganzheitlich erlebbare, Maßnahmen mit anschließender Reflexion des Erlebten. Gewaltpräventive Maßnahmen implizieren es, sich und andere körperlich zu erleben, seine körperlichen Grenzen zu erfahren und zu verbalisieren.** Gewaltprävention ist immer an den Aspekt der Moral gekoppelt (im Sinne einer Thematisierung von Bedürfnissen und Grenzen). Gegenseitiger Respekt beugt Gewalt vor. Bildungsräume durch Rangeln entstehen erst durch die sprachliche Begleitung und die Feinfühligkeit der Erzieherin / des Erziehers.

Kinder haben durch das Rangeln die Möglichkeit, ihrer Energie Raum zu geben. Sie werden im Kräfteressen wertgeschätzt. Kinder die als Problemkind eingestuft werden, weil ihre Ressourcen keine Räume zur Entfaltung haben, bekommen die Möglichkeit, Lob zu erhalten, zu zeigen was sie können, angemessenes Verhalten zu zeigen und Anerkennung zu bekommen. Kinder lernen durch das Rangeln, wie wichtig klare Regeln sind, die gemeinsam abgesteckt und eingehalten werden. Jeder Mensch hat Phasen des Konzentrierens, des aktiven Handelns und auch den Wunsch nach Ruhe. Kinder, die sich viel bewegen und anstrengen, sind anschließend zugänglicher für ruhigere Aktivitäten. Herausfordernde Kinder, die über Tische und Bänke gehen, haben andere Bedürfnisse. Der Alltagsrahmen hat häufig für diese Kinder ungünstige Strukturen. Die Rhythmen, Räumlichkeiten und Aktivitäten passen nicht zu den Bedürfnissen der Kinder, nicht andersherum. In jeder Herausforderung steckt eine Botschaft, ausgehend von einem Bedürfnis. Rangeln ist hier ein möglicher Zugang. Beim Rangeln spüren Kinder sich und andere ganz besonders. Kinder

lernen sich nah zu sein, Kontakt zu zulassen und ihre Impulse zu kontrollieren. Sie lernen sich zu verausgaben und ihrer Energie in einem akzeptierten Rahmen kontrollierten Raum zu geben. Kinder lernen beim Rangeln „nein“, „halt“, „stopp“ und „hör auf damit“ zu sagen. Sie lernen ihre Grenzen zu verbalisieren, sie werden mündig.

Rangeln ist ganzheitlich und regt unterschiedliche Entwicklungsbereiche der Kinder an:

- Motorisch – hoher Einsatz von Kraft, Ausdauer und Körperlichkeit
- Kognitiv – Spielformen regen zum kombinatorischen und strategischen Denken an
- Sprachlich – Kinder verbalisieren ihre Grenzen; Handlungen werden sprachlich begleitet
- Emotional – positive Emotionen durch Anerkennung, Raum für Energie, Freude im Tun
- Sozial – als Gruppe zusammenarbeiten, sich gegenseitig helfen
- **Ganzheitlich-körperlich: Stärkung des Bewusstseins zum eigenen Körper; daran gekoppelt, was möchte ich, was möchte ich nicht**

## 2. Kriterien zur Planung des Rangels

Grundlegende „Kriterien zur Planung und Beurteilung pädagogischer Handlungen im Bildungsbereich Bewegung“ sind im Anhang aufgeführt. Weitere Faktoren spielen bei der Gestaltung eine Rolle (z.B. Beziehungsqualität, Fähigkeit zum Formulieren einer gezielten sprachlichen Bewegungsaufgabe, Kohäsion der Kindergruppe u.a.). Auch beim Rangeln kann die Berücksichtigung der Kriterien zum Gelingen beitragen:

- Bewegungszeit: Achten Sie bei Partnerübungen oder Spielen die in Kleingruppen gemacht werden darauf, dass die Kinder in Bewegung sind und keine Wartepausen entstehen und vermeiden Sie, dass nur einzelne Kinder eine Übung durchführen.
- Roter Faden: Themenorientierung! Verbinden Sie Spiele systematisch nach einem kindgerechten Thema, das die Kinder anspricht (z.B. Autos, Schifffahrt, Märchen, Helden o.ä. je nach Alter der Kinder). Kreativ verändern Sie die Namen der Spiele und binden diese in eine Aktivität mit ein.
- Praktikabilität: Vermeiden Sie große Aufbauten und die Spiele mit viel Material, wenn Sie mit großen Kindergruppen in eine Sporthalle kommen.
- Partizipation: Nutzen Sie kindliche Ressourcen und gestalten Sie kurze Reflexionen, in denen die Kinder mit ihren Erfahrungen die Rangel-Ideen weiterentwickeln.
- Sprachbildung: Helfen Sie den Kindern Signale zu entwickeln, vereinbaren Sie solche Signalwörter (Stopp) gemeinsam. Gerade, weil das Rangeln so körperlich nah und intensiv ist, möchten Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene im Anschluss darüber sprechen.

## 3. Gemeinsames Erarbeiten von Regeln und verbalisieren von Grenzen

Was nicht passieren darf ist, dass die Kinder nach Hause gehen und sagen: „Heute durften wir uns richtig prügeln“. Rangeln braucht einen ganz klaren Rahmen, dieser Rahmen wird mit den Kindern thematisiert. Kurze Gesprächsrunden vor und nach dem Rangeln erweisen sich dabei in der Praxis als sinnvoll. Fragen Sie die Kinder, was sie unter Gewalt verstehen. Häufig antworten Kinder, „wenn mir jemand weh tut“.

Im Sport, in der Bewegung, kann man sich auf zweierlei Art verletzen. Wenn ein Kind geschubst wird, tut es vielleicht an den aufgeschlagenen Knien weh, dazu kommt das Gefühl des Verletztseins, gedemütigt zu werden (Miethling & Krieger 2004, 211 ff.).

Beim Rangeln geht es in der pädagogischen Praxis nicht um Gewinnen und Verlieren, es geht um die Anstrengung und um die Erfahrung, wie schön es sein kann, sich mit Hilfe von Regeln und einem Spielrahmen körperlich zu messen und zwar ganz nah. Unserer Erfahrung nach zeigen Kinder viel Begeisterung, wenn Sie Kräfte messen dürfen, im Team zusammenarbeiten und sich anstrengen können.

Praktisch erprobte Anregungen zum Schaffen von Sicherheit durch gemeinsames Erarbeiten von Regeln und verbalisieren von Grenzen:

- Grundsätzlich hat der Anleitende eine einladende und wertschätzende Grundhaltung.
- Intervenieren Sie nur, wenn es um Sicherheit geht.
- Schiedsrichter können für manche Gruppen Sinn ergeben.
- Stoppsignale sind immer einzuführen und einzuhalten. Es wird nicht getreten, gekratzt, gebissen und gespuckt.
- Lockere Sportkleidung, barfuß oder Schuhe; kein Schmuck, Piercings, Armbänder und Uhren; möglichst zusammengebundene Haare.
- Thematisieren Sie exemplarische Aspekte wie Respekt, Hilfe, Verantwortung, Anstrengung und transferieren Sie diese auf den Alltag der Teilnehmerinnen und Teilnehmer.
- Rangeln steht immer in Verbindung mit (kurzen) Thematisierungsphasen.
- Sagen Sie den Kindern, worum es geht und legen Sie einen zeitlichen Rahmen fest.
- Gewinnen und Verlieren ist ein heikles Thema und wird im Elementarbereich oftmals tabuisiert. Erfahrungen zeigen, dass auch sich auch Kinder bereits im Alter von drei bis sechs Jahren messen wollen. Entscheidend sind die Haltung und der Umgang der Erzieherin / des Erziehers mit Gewinnen und Verlieren. Es kann ein Ritual sein, dass Spielpartner sich die Hände geben und der Gewinner sich beim Verlierer bedankt.
- Wertschätzen Sie die Kinder und sagen Sie ihnen nach dem Rangeln persönlich, was Sie beeindruckt hat; z.B. „Nils, ich finde es toll, wieviel Energie du heute beim Staplerfahrerspiel hattest. Du hast nicht aufgegeben und versucht und es geschafft ganz viele Kinder hochzuheben. Du hast Helen sogar alleine hochgehoben. Das hat mich beeindruckt.“ – Bekommen Kinder regelmäßig Bestätigung und Akzeptanz für ihr Verhalten ist dies Persönlichkeitsbildend. Streit ist nicht schlimm und sogar ein spannender und förderlicher sozialer Prozess. Ritualisieren Sie Gesprächssituationen (im Kreis) und lassen sie die Beteiligten bedächtig zu Wort kommen.

#### **4. Spielideen zum Rangeln**

Zu Beginn einer Spielreihe zur Gewaltprävention ist eine Sensibilisierung für die eigenen und die Grenzen anderer sinnvoll. Hierzu gehört auch das bewusste Nein-sagen (Vgl. Inhalte Lehrteam\*innen-Treffen LSB 21.05.-22.05.22).

##### **Nein-Sager-Kreis:**

Die Teilnehmenden stehen im Kreis. Der Spielleiter erläutert das Vorgehen, beginnt und sagt zu seinem rechten Nachbarn ein bewusstes Nein. Der rechte Nachbar nickt und nimmt das Nein an. Sollte das Nein noch nicht überzeugend wirken, schüttelt das Gegenüber den Kopf und es wird erneut Nein gesagt. Anschließend geht das Nein einmal im Kreis herum. Mit den Teilnehmenden wird die Situation reflektiert. Folgende Fragen können dabei helfen.

- Wie haben Sie die Situation empfunden?
- In welchen Situationen wird ihr nein nicht akzeptiert?
- Was ist wichtig beim bewussten Nein sagen
- Wann muss man das Nein von Kindern akzeptieren?

##### **Begrüßungsformen:**

Nach dem Nein-Sager-Kreis bekommen die Teilnehmenden die Aufgabe, sich im Raum zu bewegen und nach einer Vorgabe zu begrüßen (High-Five, Low-Five, Handschlag, auf die Schulter tippen, in den Arm nehmen, in die Wange kneifen). Im Vorfeld wird noch thematisiert, dass bewusstes Nein-Sagen hier bei dieser Übung erwünscht ist und entschieden wird, was vielleicht unangenehm wirkt oder zu viel ist.

##### **Körper-Umriss:**

Die Teilnehmenden bekommen eine große Tapete und malen den Körperumriss einer Person nach. Anschließend gehen die Teilnehmenden in den Dialog, welche Stellen Tabu sind und nicht angefasst werden dürfen. Das Ergebnis ist für die Sensibilisierung eigener Grenzen und Grenzen anderer bedeutsam und die Grundlage für die weiterführenden Spielideen.

Name des Spiels	„Einrangeln“
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Vertrauen gewinnen, Körperkontakt zulassen, Auflockern, eigene und Grenzen anderer erleben
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Unbegrenzte Anzahl (mind. Zwei pro Einheit) Ab drei Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Kein Material Zeit/Dauer der Einheiten variierbar Sporthalle, Bewegungsraum, Wiese
<b>Beschreibung</b>	<p>1. Auflockern: Die Kinder bewegen sich durch die Turnhalle. Abwechselnd finden sich Paare zusammen, die ihre Hände kurz aneinanderdrücken.</p> <p>2. Freier Fall: Hierbei steht der Begriff des Vertrauens an oberster Stelle. Es finden sich immer zwei Kinder zusammen (etwa die gleichen körperlichen Voraussetzungen) und sie lassen sich mit dem Rücken zum Partner in deren Arme fallen.</p> <p>3. Druckrangeln: Es finden sich wieder zwei Personen zusammen, stellen sich gegenüber und halten die Hände etwa auf Brust/Hals Höhe. Nun treten die beiden so nah aneinander, dass die Hände sich berühren. Nun wird gedrückt. Hierbei gibt es zwei weitere Variationsmöglichkeiten. Die erste ist, dass man sich Rücken an Rücken stellt und dann drückt. Die zweite ist eine Erweiterung der Grundidee und zwar, dass man sich gegenseitig schubst, um herauszufinden, „wie weit“ man bei seinem gegenüber gehen kann (Kraftaufwand).</p> <p>4. Entrangeln: Die Gruppe braucht einen freiwilligen der den Raum für kurze Zeit verlässt. Danach bildet die Gruppe einen Kreis und hält sich an den Händen fest. Nun verdreht die Gruppe die Kette und der Freiwillige entknotet die Kette.</p>
<b>Autoren</b>	Mandy Aßmann, Philipp Freckmann, Anastasia Litovkina, Myra Truschel

<b>Name des Spiels</b>	<b>Die Nase im Dreck</b>
<b>Schwerpunkt/ Intention</b>	Kraft, Schnelligkeit
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Zwei bis drei Personen Ab fünf Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Sicherer Untergrund, Matte, Wiese o.ä.
<b>Beschreibung</b>	<p>In Liegestützposition liegt man sich gegenüber. Ziel des Spieles ist es, dass der Gegner mit dem kompletten Körper auf dem Boden liegt, dies wird durch Ziehen an den Armen des Gegenübers erreicht. Wenn die Liegestützposition zu schwer ist, können die Knie Bodenkontakt haben.</p> 
<b>Autoren</b>	Benjamin Lorenz, Sebastian Parlitz

Name des Spiels	<b>Beschütze den Schatz</b>	
<b>Schwerpunkt/ Intention</b>	Kraft, Geschicklichkeit, Teamfähigkeit – kooperieren und Absprachen treffen	
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Vier Kinder Ab drei Jahren	
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Material: eine große Matte; ein Ball Zeit: fünf bis zehn Minuten Ort: Turnhalle/Bewegungsraum	
<b>Beschreibung</b>	<p>Eines der vier Kinder nimmt sich den Ball und setzt sich auf die Matte. Dieses Kind schützt unseren Schatz (Ball). Der Beschützer des Balles achtet darauf, nicht von der Matte runterzukommen und den Ball auch nicht an die Mitspieler zu verlieren. Die anderen Kinder versuchen mit Kraft, verschiedenen Methoden im Team den Ball zu erlangen und das andere Kind von der Matte herunter zu bekommen. Sie dürfen das auf der Matte sitzende Kind nicht tragen. Diese Kinder müssen darauf achten, dem anderen Kind nicht wehzutun und stets im Team zu agieren.</p>	
<b>Autoren</b>	Zehra Nur Bercin; Islam El-Baba; Siham Tofigh-Zadeh	



Name des Spiels	Zusammengeklebt
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Muskeltonus, Geschicklichkeit, Kraft
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Zweier Teams Ab drei Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Matten, je zehn Minuten, Turnhalle/draußen auf der Wiese
<b>Beschreibung</b>	<p>Zwei Kinder sitzen Rücken an Rücken mittig auf einer Matte/in einem markierten Feld. Ziel in dem Spiel ist es, den Gegner von der Matte/aus dem Feld zu drängen, die Rücken bleiben jedoch aneinander.</p> <p>Verschiedene Varianten:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Arme ineinander verschränkt</li> <li>2. Arme und Beine werden nicht benutzt, Gesäß jedoch in der Luft</li> <li>3. gemeinsam aufstehen</li> </ol>
<b>Autoren</b>	Birte Werfel, Saskia Runte

Name des Spiels	Das Krebs-Duell
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Körperspannung, Kraft, Ausdauer
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Ab 4 Jahren Partnerübung
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Linie (Klebeband) Max. eine Minute Turnhalle
<b>Beschreibung</b>	<p>Die Kinder suchen sich einen Partner und setzen sich gegenüber auf den Popo. Sie stützen sich mit den Händen auf dem Boden ab und heben die Beine im 90 Grad Winkel an und halten die Füße aneinander. Auf ein Zeichen drücken die Kinder ihre Füße gegen die der anderen Kinder. Ziel des Spiels ist es den Partner durch Körperspannung wegzudrücken und mit dem eigenen Popo über die zuvor markierte Linie zu kommen. Zu beachten ist, dass die Füße in der Luft bleiben.</p> <p>Varianten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alternativ kann man auch einen Gegenstand zwischen Oberschenkel, Knie oder Unterschenkel platzieren</li> <li>• Barfuß probieren</li> <li>• Eine weitere Möglichkeit wäre es auch mit einem Bein zu versuchen</li> </ul>
<b>Autoren</b>	Lea Frantz, Lea Rocholl, Sarah Schmidt, Miriam Schönfeld, Vivien Strey, Monique Wicha

<b>Name des Spiels</b>	<b>Ballkönig</b>
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Kraft, Kontakt, Nähe
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Zweier Teams Ab drei Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Material: Ball Zeit: fünf Minuten Ort: Turnhalle oder draußen auf der Wiese
<b>Beschreibung</b>	<p>Die Kinder bilden ein Feld aus Pylonen (alternativ: Matten). Ein Kind hat einen Ball in der Hand – es versucht den Ball zu behalten. Das Kind ohne Ball versucht dem anderen Kind den Ball weg zu nehmen, ohne dabei das Feld zu verlassen.</p> <p>Das Kind mit Ball darf das Kind ohne Ball aus dem Feld schubsen. Hat das Kind ohne Ball es geschafft, den Ball zu bekommen – ist es Ballkönig.</p> <p>Hat das Kind mit dem Ball geschafft diesen zu behalten, bleibt es Ballkönig.</p> <p>Nach wenigen Minuten wechselt man den Ball, wenn das Kind bis jetzt den Ball noch nicht erobert hat, beginnt das Spiel neu.</p>
<b>Autoren</b>	Miriam Pöhland, Sabrina Orlowski, Sabine Hahn

<b>Name des Spiels</b>	<b>Brückenrangeln</b>
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Kraft, Geschicklichkeit
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Zwei Teams Zwei Spieler – bei mehr als zehn Spielern, vier Teams
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Material: <ul style="list-style-type: none"> <li>• zwei Bänke</li> <li>• zehn Sicherheitsmatten, die um die Bänke gelegt werden</li> </ul> Zeit: Pro Runde 45sek. Ort: Turnhalle der Kita; Nebenraum
<b>Beschreibung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die zwei Bänke werden in die Mitte des Raumes gestellt und mit den Sicherheitsmatten drum herum abgesichert</li> <li>• Es werden zu Beginn zwei (gleichstarke) Teams gebildet</li> <li>• Immer zwei Teammitglieder kämpfen gegeneinander und versuchen sich herunter zu schubsen</li> <li>• Der Spieler der es geschafft hat den anderen von der Bank zu befördern ist weiterhin dran, beim anderen Team wird gewechselt.</li> <li>• Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele vom gegnerischen Team von der Bank zu befördern.</li> </ul>
<b>Autoren</b>	Fabian Materna, Stefan Lucas, Kevin Bukowski

Name des Spiels	<b>Kampf der Musketiere</b>
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Intensivierung der Auge-Hand-Koordination, Geschicklichkeit und Gleichgewichtsfähigkeit.
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	zwei Spieler ab vier Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Material: Bank, Matten, zwei kleine Medizinbälle oder Holzstäbe (vorne gekennzeichnet). Ort: Gymnastikraum der Kita Zeit: ca. 20 Minuten
<b>Beschreibung</b>	<p><b>Aufbau:</b> Eine Bank wird verkehrt herum aufgestellt, sodass ein schmaler „Balancierbalken“ entsteht. Diese wird dann mit Matten umlegt, zur Sicherheit bei eventuellen Stürzen.</p> <p><b>Spielverlauf:</b> Jeweils zwei ähnlich körperlich entwickelte Kinder stellen sich gegenüber auf die Bank und halten jeweils einen Ball/Holzstab in den Händen. Die Bälle/Stäbe werden aneinandergedrückt, dabei wird versucht, sich gegenseitig von der Bank zu drücken. Die Kinder erproben ihre Kräfte und ihr Gleichgewicht, bis eines der Kinder von der Bank herunterfällt. Dieses Kind ist dann der neue „Herausforderer“.</p>
<b>Autoren</b>	Hannah-Maria Arto, Joy Harms, Gina Klapperich

Name des Spiels	<b>Die Schatzinsel</b>
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Reaktionsfähigkeit, Intensivierung des Zusammenhalts (Kohäsion)
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Mindestens drei Spieler Ab drei Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Material: ein umgedrehter Kasten, darin befindet sich ein „Schatz“ (Inhalt kann variieren) Zeit: pro Kind ca. zwei Minuten Ort: Bewegungsraum
<b>Beschreibung</b>	<p>Eine Gruppe von Kindern steht Schulter an Schulter in einer vorher festgelegten Fläche und stellt Wellen dar, indem sie hin- und herschaukelt. Je nachdem, wie viele Mitspieler es gibt, werden mehrere Reihen hintereinander gebildet, um das Spiel anspruchsvoller zu gestalten. Ein weiteres Kind (die Anzahl kann variieren) ist Pirat und versucht, sich durch die Wellen zu „kämpfen“, um zur Schatzinsel zu gelangen. Dabei hat es die Möglichkeit, (bei jüngeren Kindern übernimmt diese Aufgabe unter Umständen die Erzieherin/ der Erzieher) der Gruppe Anweisungen zu geben, wie sich diese bewegt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ein Sturm zieht auf – die Kinder drehen sich im Kreis</li> <li>• Ebbe – die Kinder gehen in die Hocke</li> <li>• Flut – die Kinder laufen in Richtung des „Piraten“</li> <li>• etc.</li> </ul> <p>Die werden durch Ideen zu den Bewegungsabläufen mit in das Spiel</p>

	einbezogen. Die Schatzinsel kann als Bewegungsgeschichte angeleitet werden. Vorher: Regeln erklären, kein Schubsen, Kratzen, Hochheben etc.
<b>Autoren</b>	Selina Bernard, Katharina Piorrek, Anna Schaten, Katharina Wendt

<b>Name des Spiels</b>	<b>Schnapp den Schatz</b>
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Kraft, Geschicklichkeit, Teamarbeit
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Vier bis sechs Spieler Ab drei Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Material: Große Matte, kleine Matten, Softball, Kiste; Zeit: 20-30 Minuten; Ort: Turnhalle, Bewegungsraum
<b>Beschreibung</b>	Drei Kinder stehen als Verteidiger auf der großen Matte. Eines von ihnen hat den Schatz (Ball) in der Hand. Drei weitere Kinder, die als Angreifer fungieren, wollen den Schatz durch Rangeln erobern. Es darf nur auf der großen Matte gerangelt werden. Die Angreifer müssen den eroberten Schatz in die Kiste legen. Er darf nicht geworfen werden.
	
<b>Autoren</b>	Norman Kliemt, Dominique Schuler, Sascha Schmidtke

<b>Name des Spiels</b>	<b>Rangel-Brennball</b>
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Teamfähigkeit, Reaktionsvermögen, Schnelligkeit, Zielsicherheit beim Werfen und Fangen
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Ab zehn Spielern Ab fünf Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	<b>Material:</b> Ball, Matten, Kästen, Seile, Bank <b>Zeit:</b> 15-20 Minuten <b>Ort:</b> Turnhalle
<b>Beschreibung</b>	<p>Es werden zwei Teams gebildet. Ein Spieler der Laufmannschaft (Werfer) wirft den Ball in das Feld und versucht so viele Stationen wie möglich zu bewältigen. Die Spieler der Feldmannschaft (Fänger) kann dies verhindern, indem sie schnell den Ball fangen und durch gegenseitiges Zuwerfen in den Kasten befördern. Landet der Ball im Kasten, während sich ein Werfer auf keiner Station befindet, ist dieser „verbrannt“ und fängt noch einmal von vorne an. Durchläuft man alle Stationen, ohne zu verbrennen, erhält das Team einen Punkt. Nach der Hälfte der Zeit wechseln die Mannschaften. Die Regeln, die Zeit des Spieles, so wie die verschiedenen Stationen können beliebig variiert werden.</p> <p>Beispiele für die Stationen:</p> <p><b>Station 1:</b> Ein Rangler aus der Feldmannschaft stellt sich vor die große Matte und verhindert, dass der Werfer an ihm vorbeikommt.</p> <p><b>Station2:</b> Bis zum Ende der Bank rutschen.</p> <p><b>Station3:</b> Auf den Kasten stellen.</p> <p><b>Station4:</b> Ein bis zwei Rangler aus der Feldmannschaft verhindern, dass sich der Werfer an ein Seil hängen kann.</p> <p><i>Hinweis:</i> Sensibler Umgang mit Ausscheiden, Gewinnen und Verlieren. Die Gruppe darf wegen der Bewegungszeit nicht zu groß sein.</p>
<b>Autoren</b>	Carmen Bock, Janina Gehrwin, Lena Miklikowski

Name des Spiels	Zahnschutz
Schwerpunkt/ Intention	Teamarbeit, Geschicklichkeit, Schnelligkeit
Anzahl/Alter der Spieler	Mindestens sechs Spieler (immer eine gerade Anzahl) Ab vier Jahren
Material/Zeit/Ort	Material: 1 Kasten oder ähnliches, 1 weicher Ball (bei großer Gruppe auch mehr Bälle) Zeit: jeweils circa 5 Minuten - Seitentausch nach drei Treffern Ort: Turnhalle bzw. Bewegungsraum
Beschreibung	<p><b>Spielidee:</b> Achtung! Süßigkeiten wollen Bakterien am Zahn abliefern. Nur die Zahnpasta kann dies verhindern. Ein Kasten stellt hierbei den Zahn und der Kreis den Mundraum dar. Die Gruppe im Kreis symbolisiert die Zahnpasta, während die angreifende Gruppe die Süßigkeiten darstellt und die Bakterien in Form des Balles abzuliefern versucht.</p> <p><b>Aufbau:</b> Ein Kasten wird umgedreht in die Mitte eines Kreises gestellt. Bei kleineren Kindern sollte man aufgrund von Verletzungsgefahr vielleicht statt des Kastens eher einen elastischen Wäschekorb oder etwas Ähnliches verwenden. Der Kreis sollte nicht zu klein sein, in der Turnhalle bietet sich der Mittelkreis des Basketballfeldes an.</p> <p>Die Spieler teilen sich in zwei gleich große Gruppen, wovon eine innerhalb des Kreises steht und die andere sich außerhalb um den Kreis herum positioniert.</p> <p><b>Spielverlauf:</b> Die äußere Gruppe hat den Ball und versucht ihn in den Kasten zu legen. Dabei darf immer nur ein Spieler der Angreifer, der den Ball hat, den Kreis der Verteidiger betreten. Diese versuchen natürlich den Eindringling festzuhalten, an seinem Vorhaben zu hindern und ihn wieder aus dem Kreis zu schieben. Dabei dürfen sie selbst den Kreis nicht verlassen. Nach drei sicher abgelegten Bällen werden die Seiten getauscht. Regel: Nicht in den Kasten setzen!</p>
Autoren	Lars Bludau, Johanna Chmill, Etienne Okoko



<b>Name des Spiels</b>	<b>Rettet die Schöne!</b> Alternative Form zum Spiel "Zahnschutz"
<b>Schwerpunkt/ Intention</b>	Teamarbeit, Förderung von Geschicklichkeit
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Mindestens sechs Spieler Ab vier Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Kasten; Puppe oder anderen Gegenstand als Prinzessin
<b>Beschreibung</b>	<p>Die Gruppe wird aufgeteilt. Je nach Größe der Gruppe gibt es zwei bis drei Prinzen, die versuchen, die Prinzessin aus ihrem Turm zu befreien.</p> <p>Die "Prinzessin" wird in den umgedrehten Kasten in der Mitte des Kreises gelegt. Innerhalb des Kreises stellt sich der Rest der Gruppe als Dornhecke/Mauer auf. Sie bilden so den Turm, der die schlafende Prinzessin umgibt und überlegen sich eine Strategie, wie eine bestmögliche Schutzmauer vor Eindringlingen gebildet werden kann. Die Prinzen versuchen nun, die Mauer zu durchdringen und die schlafende Prinzessin aus ihrem Turm zu retten, indem sie sie aus dem Kasten nehmen.</p> <p>Niemand der Personen, die den Turm bilden, darf sich auf den Kasten setzen.</p>
<b>Autoren</b>	Anna Geuking, Leonie Gietzen, Matthias Klein, Marco Jansen, Luisa Majcen, Deborah Westphal

Name des Spiels	<b>Rattenschwänze fangen</b>
<b>Schwerpunkt/ Intention</b>	Geschicklichkeit, Schnelligkeit
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Pro Team: vier bis fünf Spieler Insgesamt acht bis zehn Teilnehmer
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Material: zwei große Matten, Seile als „Rattenschwänze“, Sicherheitsmatten, die um die großen Matten gelegt werden Zeit: zeitlich nicht begrenzt. Das Spiel ist vorbei, sobald ein Team alle Rattenschwänze des gegnerischen Teams gefangen hat Ort: Sporthalle oder Nebenraum (falls möglich)
<b>Beschreibung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die großen Matten werden auf den Boden gelegt und mit Sicherheitsmatten drum herum abgesichert</li> <li>• Schuhe ausziehen (auch Socken → verminderte Rutschgefahr)</li> <li>• Es werden zu Beginn zwei (gleichstarke) Teams gebildet</li> <li>• Jeder Teilnehmer steckt sich eins der Seile hinten als „Rattenschwanz“ in die Hose</li> <li>• Dann stellt sich das eine Team auf die eine Seite der Matte, das andere Team auf die andere Seite</li> <li>• Bei einem Signal startet das Spiel und die Teams versuchen sich die Seile aus den Hosen des Gegners zu ziehen</li> <li>• Dabei ist es jedem Spieler selbst überlassen, wie er sich gegen den „Angriff“ des Gegners verteidigt (hinsetzen, hinlegen, ...)</li> <li>• Sobald ein Team alle „Rattenschwänze“ gefangen hat ist das Spiel vorbei und das Team hat gewonnen</li> <li>• Es kann so oft gespielt werden wie die Teams/Spieler aushalten, schaffen und Lust haben</li> <li>• Es kann auch innerhalb der Teams gewechselt werden. Es sollten aber immer vier bis fünf Spieler pro Team sein</li> <li>• Die Schuhe (Socken) sollten über die gesamte Spielzeit ausgezogen bleiben</li> <li>• Das Spiel kann auch als Fangspiel in der gesamten Halle ohne Matten gespielt werden</li> </ul>
<b>Autoren</b>	Jacqueline Kellner, Roland Sängler, Janine Hochhaus

<b>Name des Spiels</b>	<b>Staplerfahrer</b>
<b>Schwerpunkt/ Intention</b>	Körperwahrnehmung, Kraft, Kooperation
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Min. zehn Kinder Ab ca. acht Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Abgegrenzter Raum/ pro Runde 30sec.
<b>Beschreibung</b>	<p>Die Kinder teilen sich in zwei gleichgroße Gruppen auf. Der Raum wird in zwei gleichgroße Felder aufgeteilt. Das erste Team ist „Angreifer“. Das zweite Team ist „Verteidiger“. Das Team mit dem ältesten Mitspieler beginnt und ist somit das Team der „Angreifer“. Vor jedem Spiel wird ein Spielleiter auserwählt der darauf achtet, dass die Rundenzeit und die Regeln eingehalten werden. Jede Runde dauert 30sec. Und wird auf einer Spielhälfte des Raumes ausgetragen.</p> <p><u>Aufbau:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seitenauswahl: Die Teams suchen sich jeweils eine Seite aus, auf der sie spielen wollen.</li> <li>2. Beginn: Sobald das Team der Angreifer die Mittellinie übertritt, beginnt die erste Spielrunde. Das Ziel in dieser Spielrunde ist es für sie, so viele Spieler aus dem anderen Team hochzuheben, sodass kein Körperteil der Beteiligten mehr den Boden berührt. Das Team der Verteidiger versucht dabei alle Teammitglieder auf dem Boden zu behalten.</li> <li>3. Nach der Spielrunde wandern alle hochgehobenen Personen in die andere Mannschaft und somit auch auf die andere Seite des Raumes.</li> <li>4. Das Team welches zuvor die Angreifer darstellten, sind nun die Verteidiger. Das Team welches zuvor die Verteidiger darstellten, sind nun Angreifer.</li> <li>5. Nun beginnt die Runde wie zuvor auch. Es wird solange gespielt bis schließlich nur noch eine Mannschaft übrig ist.</li> </ol> <p><u>Varianten:</u></p> <p>Mögliche Varianten zusätzlich zu dem normalen Spielverlauf sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zwei Rettungsinseln (kleine Matten) die man einbauen kann, auf der die Verteidiger ca. 5 sec. sicher vor den Angreifern sind.</li> <li>• ein Ball als kurzzeitigen Schutz vor den Angreifern. Der Ball wird immer wieder abgegeben. Die Person die den Ball in der Hand hält hat 5 sec. Schutz vor den Angreifern.</li> <li>• Ein Ball als Zeichen für den Auserwählten. Derjenige der den Ball in der Hand hält muss von den Angreifern gehoben werden. Die restliche Mannschaft muss versuchen dies zu verhindern.</li> </ul>
<b>Autoren</b>	Lukas Libuda, Karsten Melzer, Pascale Müller, Sarah Strzalek, Jasmin Wasserlos

Name des Spiels	Rangelball
<b>Schwerpunkt/ Intention</b>	Teamfähigkeit, Reaktionsfähigkeit, Orientierungsfähigkeit, Körpereinsatz
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Bis zwanzig Kinder Ab fünf Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	ein Ball, zwei Kästen, Leibchen als Teamkennzeichen Zehn bis 15 Minuten Turnhalle
<b>Beschreibung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zwei gleichgroße Team werden gebildet</li> <li>• Die Spieler von einem Team werden mit Tüchern gekennzeichnet</li> <li>• Kästen werden auf jede Teamseite an die Wand gestellt</li> <li>• Teams bringen den Ball in die jeweiligen Kästen</li> </ul> <p><b>Regeln:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchgängiges Abspielen</li> <li>• Nicht auf die Kästen setzen</li> <li>• kein beabsichtigtes Verletzen</li> </ul>
<b>Autoren</b>	Jorida Fay, Michelle Hoffmann, Christin Hilligloh, Jennifer Kanditt, Janina Nouvertné, Mediha Sezgin

<b>Name des Spiels</b>	<b>Die magische Kugel</b>
<b>Schwerpunkt/ Intention</b>	Gemeinschaftsgefühl, Gleichgewichtsfähigkeit, Geschicklichkeit
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Zehn bis zwölf Kinder Ab fünf Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Gymnastikbälle Zehn bis 15 Minuten Bewegungsraum oder Außengelände
<b>Beschreibung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• es werden Pärchen gebildet</li> <li>• jedes Pärchen kriegt ein Gymnastikball &amp; klemmt diesen zwischen den Körper</li> <li>• die Pärchen versuchen sich gegenseitig den Ball abzunehmen (ohne die Hände zu benutzen)</li> <li>• verliert ein Pärchen seinen Ball, werden diese zu Frösche</li> <li>• es wird sich wie Frösche bewegt (jetzt können die Hände benutzt werden)</li> <li>• das Pärchen das als letztes übrig bleibt gewinnt das Spiel und wird zu Zauberern, die die anderen Kinder wieder zu Menschen verzaubern</li> </ul>
<b>Autoren</b>	Lena Bramm, Isabell Fehringer, Aileen Loewke, Anna Malinski, Larissa Zülz

<b>Name des Spiels</b>	<b>"Die Hüter des Vogeleis"</b>
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Kooperationsfähigkeit
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Mind. zwölf Mitspieler Ab vier Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	zwei Seile, ein Ball (variable Größe), Leibchen
<b>Beschreibung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zwei Kinder spannen zwei Seile und legen den Ball mittig auf die Seile (Vogel Mama und Vogel Papa halten das Seil &amp; in der Mitte liegt das Vogelei)</li> <li>• eine Gruppe, mind. Fünf, beschützen die Vogelfamilie (Vogelschwarm) z.B.: durch Umstellen o.ä.</li> <li>• eine andere Gruppe aus mind. fünf Kindern sind die Raubvögel (holen sich das Ei)</li> <li>• Ziel: Die Gruppe der Raubvögel muss das Vogelei stehlen</li> </ul> 
<b>Autoren</b>	Dennis Fernholz, Natalie Piotrowski, Janine Opalka, Weronika Wojtas

<b>Name des Spiels</b>	<b>Abrissbirne</b>
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Gruppendynamik, Körperspannung
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Ab zehn Spielern Ab sechs Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Das Spiel benötigt viel Platz/ Außengelände, großer Raum
<b>Beschreibung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zwei Teams stehen sich in einer Reihe gegenüber und halten sich an den Händen fest</li> <li>• abwechselnd läuft ein ausgewählter Mitspieler (Abrissbirne) durch die gegnerische Gruppe/ Mauer</li> <li>• bei Durchbruch der Mauer werden die beiden Mitspieler (die sich losgelassen haben) ins eigene Team mitgenommen</li> <li>• Bei Erhalt der Mauer bleibt der Mitspieler im gegnerischen Team</li> </ul> <p><b>Ziel:</b> Die längere Mauer gewinnt</p>
<b>Autoren</b>	Vanessa F. Marques, Banas Khalil, Laura Lechte, Verena Lechte, Jana Sadrina

Name des Spiels	Die Raupe
<b>Schwerpunkt/ Intention</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intensivierung sozialer Kompetenzen, durch das Agieren im Team</li> <li>• Anbahnung von Frustrationstoleranz/ Teamarbeit/ Gruppenzusammenhalt</li> </ul>
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Ab 10 Personen Ab sechs Jahren
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Ein rechteckiges Feld Mindestens 15 Minuten Es kann überall gespielt werden
<b>Beschreibung</b>	<p>Es wird in Zwei Teams gespielt, die möglichst gleich groß sind. Ziel ist es, das gegenüberliegende Team auf die "Heimseite" zu bekommen. Das ist durch Ziehen und Schieben möglich. Sobald die ein Spieler komplett über die Mittellinie gezogen/geschoben wurde, ist er Teil der anderen Mannschaft. Es ist dennoch möglich die andere Seite zu betreten, solange es einen Kontakt zum eigenen Feld gibt. Das kann durch Raupenbildung der Gruppe passieren.</p> <p>Das bedeutet aber auch, dass der Spieler der ins andere Feld gezogen ist, erst dann wirklich drüben ist wenn kein Kontakt mehr zum eigenen besteht.</p> <p>Niemand verliert! Da jeder Spieler immer Teil der anderen Mannschaft wird sobald er auf der anderen Seite ist, sind am Ende auf jeden Fall in der Gewinnermannschaft</p> 
<b>Autoren</b>	Nida Dede, Gülcan Günes, Julian Kickuth, Till Struwe

<b>Name des Spiels</b>	<b>Autoscooter</b>
<b>Schwerpunkt/ Intention</b>	Körperwahrnehmung, Kraft, Kooperation
Anzahl/Alter der Spieler	Min. Zwölf Kinder (je nach Alter) Ab ca. 6 Jahren
Material/Zeit/Ort	Blaue Matte (dünn)/ pro Team ein Ball/ Turnhalle/ pro Runde unbegrenzt Zeit
<b>Beschreibung des Spiels</b>	<p>Die Kinder teilen sich in Teams, wobei die Teamgröße vom Alter, der Größe und der Kraft der einzelnen teilnehmenden Kinder bestimmt wird. Umso größer und stärker, desto weniger Kinder pro Team werden benötigt. Jedes Team nimmt sich eine dünne Weichbodenmatte und einen Ball von beliebiger Größe und Beschaffenheit. Die Matte wird vom gesamten Team getragen, sodass die Matte mit der flachen Seite zur Decke zeigt. Auf der Matte wird der Ball balanciert. Ziel ist es jetzt durch Rammen, unter die Matte treten oder Wegschlagen, den Ball von der Gegnermatte zu befördern.</p> <p><u>Aufbau:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Es werden Teams gebildet.</li> <li>7. Jedes Team nimmt eine Weichbodenmate und einen beliebigen Ball.</li> <li>8. Wenn alle Teams bereit sind, beginnt das Spiel.</li> <li>9. Die Teams versuchen gegenseitig den Ball der anderen Teams auf den Boden zu befördern.</li> <li>10. Ein Team dessen Ball den Boden berührt, ist ausgeschieden.</li> <li>11. Das letzte Team mit Ball auf der eigenen Matte gewinnt.</li> </ol> <p><u>Varianten:</u></p> <p>Mögliche Varianten zusätzlich zu dem normalen Spielverlauf sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Man passt die Regeln an, welche "Angriffsmethoden" erlaubt sind.</li> <li>• Man passt an, wie genau die Matte, von welchen Spieler berührt werden muss.</li> <li>• Man tauscht die Bälle oder wechselt sie schlicht aus.</li> <li>• Man benutzt andere Bälle.</li> <li>• Man benutzt etwas anderes als einen Ball für auf der Matte.</li> </ul>
<b>Autoren</b>	Feda, Joseph

<b>Name des Spiels</b>	<b>Der Boden ist Lava</b>
<b>Schwerpunkt/ Intention</b>	Körperwahrnehmung, Kraft, Kooperation, Gleichgewichtsfähigkeit
Anzahl/Alter der Spieler	eine variable Anzahl an Kindern
Material/Zeit/Ort	Matten, Sporthalle
<b>Beschreibung des Spiels</b>	<p>Die Kinder teilen sich in zwei gleichgroße Gruppen auf. In der Mitte des Raums wird eine "Insel" aus Matten gebaut (Mattenanzahl je nach Gruppengröße). Alle Spieler stehen auf der Insel, wer davon herunterfällt und den Boden berührt ist "verbrannt". Die Teams können nun versuchen die Mitglieder des anderen Teams von der Matte zu befördern, während sie das eigene Team davor beschützen. Das Team, das zuletzt auf der Matte bleibt, gewinnt. Die Spieler, die verbrannt wurden, dürfen ihr Team von außen unterstützen.</p> <p><u>Aufbau:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>12. Insel wird gebaut. Die Insel kann aus großen Weichbodenmatten bestehen oder aus kleinen Matten (diese können im Laufe des Spiels entfernt werden: Das Spielfeld verkleinert sich).</li> <li>13. Beginn: Auf ein Signal hin beginnt das Spiel.</li> <li>14. Die Runde ist beendet, wenn nur noch ein Team auf der Matte ist. Es muss nicht das ganze Team auf der Matte bleiben, um zu gewinnen.</li> </ol> <p><u>Varianten:</u></p> <p>Mögliche Varianten zusätzlich zu dem normalen Spielverlauf sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zwei Könige: Zwei Spieler werden ausgesucht, die nicht verbrannt werden können, bis nur noch diese beiden übrig sind.</li> <li>• Jeder Spieler hat einen Ball, den er nutzt, um die anderen Spieler wegzudrängen</li> <li>• eine Zeit wird vorgegeben: Das Team, von dem am Ende der Zeit mehr Spieler auf der Matte sind, hat gewonnen</li> </ul>
<b>Autoren</b>	Jule Hänsch, Yaren Atici, Michelle Zeisig, Dominik Kaufmann.

<b>Name des Spiels</b>	<b>Der Reifen ist Trumpf</b>
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Körperwahrnehmung, Kraft, Kooperation, Gleichgewicht
<b>Anzahl/Alter der Spieler</b>	Min. zehn Kinder Ab ca. sechs Jahre
<b>Material/Zeit/Ort</b>	Reifen (abgegrenzter Raum), Matten/ pro Runde 15-30sec.
<b>Beschreibung des Spiels</b>	<p>Die Kinder teilen sich in Zweiergruppen auf. Die Kinder stellen sich in gegenüberliegende Reifen. Ein Schiedsrichter wird für das Start- und Endsignal festgelegt. Beide Teams sind „Angreifer“. Die Arme werden vor dem Oberkörper verschränkt und die Kinder versuchen sich so aus dem Reifen zu drücken. Sobald ein Reifen verlassen wird, ist das Spiel beendet. Die ausgeschiedenen Kinder finden sich zu neuen Partnern im Uhrzeigersinn zusammen. Dies gilt auch für im Ring stehen gebliebenen Kinder. Das Spiel wird insgesamt 10 Minuten aufrecht gehalten. Die Rundenzeit und die Regeln werden weiter eingehalten. Jede Runde dauert 15-30sec.</p> <p><u>Aufbau:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Seitenauswahl: Die Kinder suchen sich jeweils einen Ring aus, in dem sie spielen wollen.</li> <li>2. Beginn: Sobald der Schiri das Startsignal gibt, drücken die Angreifer gegeneinander. Das Ziel in dieser Spielrunde ist es für sie, so lange Gleichgewicht zu halten und sich im Reifen zu behaupten.</li> <li>3. Nach der Spielrunde wandern alle im Uhrzeigersinn zum nächsten Gegner.</li> <li>4. Das Spiel wird gestoppt, wenn die 10 Minuten vorbei sind.</li> </ol> <p><u>Varianten:</u></p> <p>Mögliche Varianten zusätzlich zu dem normalen Spielverlauf sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Große Matten, um den Halt zu erschweren.</li> <li>• Kinder können von außen stabilisieren und gegendrücken.</li> <li>• Bälle können als Druckhilfe dazu genommen werden (falls Kinder sich nicht berühren wollen).</li> </ul> 
<b>Autoren</b>	Annemarie Vorwerk, Daniela Richter-Jäger, Melanie Banas

<b>Name des Spiels</b>	<b>Schiffe versenken</b>
<b>Schwerpunkt/Intention</b>	Rangeln, Kooperation,
Anzahl/Alter der Spieler	10-16 Kinder im Alter ab ca. 8 Jahren
Material/Zeit/Ort	2 Kästen (Schatztruhe), Ball (Kanonenkugel), 10 Kegel (Schatz), 2 große Matten (Schiff), 2 Holzstäbe (Säbel), Teambänder
<b>Beschreibung des Spiels</b>	<p>Zwei Teams versuchen gegeneinander den gegnerischen Schatz zu klauen und das gegnerische Schiff mit Hilfe der Kanonenkugel zu versenken.</p> <p><u>Aufbau:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Kinder werden in zwei gleichgroße Gruppen aufgeteilt</li> <li>• der Raum wird in zwei gleich große Felder geteilt</li> <li>• Kinder verteilen Rollen innerhalb ihrer Teams (Wächter (beschützt den Schatz mit Säbel), Piraten)</li> <li>• Schiffe stehen jeweils mittig an den gegenüberliegenden kurzen Wänden</li> <li>• gefüllte Schatztruhe steht vor dem Schiff der jeweiligen Mannschaft</li> </ul> <p><u>Spielverlauf:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Piraten müssen den Ball möglichst ohne Werfen übergeben, sodass sie bis ans Schiff ihrer Gegner kommen und dieses mit dem Ball berühren</li> <li>• dabei hat jedes Schiff drei Leben, bevor es tatsächlich sinkt</li> <li>• gleichzeitig klauen sich die Piraten den Schatz der Gegner; dabei darf max. ein Kegel mit in die eigene Schatzkiste genommen werden</li> <li>• das Spiel ist beendet, wenn das gegnerische Schiff zum Untergehen gebracht wurde oder der gesamte Schatz geklaut wurde</li> </ul> <p><u>Varianten:</u></p> <p>Mögliche Varianten zusätzlich zu dem normalen Spielverlauf sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wächter wird nicht festgelegt (darf im Spiel wechseln)</li> <li>• Zusätzlich gibt es jeweils einen Kapitän, der das eigene Schiff einmalig beschützen kann, indem er zeitgleich mit der Kanonenkugel das eigene Schiff berührt</li> <li>• Jeder aus dem eigenen Team muss einmal den Ball gehabt haben, bevor das gegnerische Schiff getroffen werden kann</li> </ul>
<b>Autoren</b>	Erlenbruch, Gerhardt, Thiessen, Wolfrom, Sikorski



<b>Name des Spiels</b>	<b>Pfützenkampf</b>
<b>Schwerpunkt/ Intention</b>	Körperwahrnehmung, Kraft, Kooperation
Anzahl/Alter der Spieler	Min. 8 Kinder Ab ca. sechs Jahren
Material/Zeit/Ort	Reifen min. = TNZ / 1:30 min / Hallenmitte
<b>Beschreibung des Spiels</b>	<p>Die Kinder teilen sich in mindestens drei gleichgroße Teams auf. In dem Spielfeld werden Reifen (Pfützen) auf den Boden verteilt. Die Kinder aus den Gruppen nehmen sich gemischt verteilt an die Hand und bilden einen Kreis. Nun versuchen die Kinder, andere Kinder, aus den beiden anderen Teams, in die Reifen zu ziehen. Tritt ein Kind in den Reifen ist es in die Pfütze gefallen und muss in dieser stehen, bis es von einem seiner Teammitglieder wieder rausgezogen wird. Schafft es ein Team alle anderen in die Pfützen zu ziehen hat das Team gewonnen.</p> <p><u>Varianten:</u> Mögliche Varianten zusätzlich zu dem normalen Spielverlauf sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es werden Turnmatten auf den Boden verteilt. Hier haben die Kinder größere Flächen für die Pfützen.</li> <li>• Ein Kind, das in der Pfütze steht, kann ein Kind aus dem Kreis berühren und darf wieder an dieser Stelle in den Kreis</li> <li>• Ein Kind aus jedem Team hat die "Gummistiefel" an und kann damit durch die Pfützen laufen. Sind nur noch die Kinder mit "Gummistiefel" im Kreis, müssen die Kinder die Gummistiefel ausziehen.</li> </ul>
<b>Autoren</b>	Tim Lingner, Alexander Kroll, Alex Mentzeniotis, Michael Frank

## Literatur

Miethling, W. & Krieger, C. (2004). Schüler im Sportunterricht. Die Rekonstruktion relevanter Themen und Situationen des Sportunterrichts aus Schülersicht. Schorndorf: Hofmann. S. 211 ff.

Zimmer, R. (2013). Handbuch der Bewegungserziehung: Grundlagen für Ausbildung und pädagogische Praxis. Herder: Freiburg. S. 73ff.

*Nachtrag: Im Laufe des Schreibens bin ich auf den Circus HalliGalli mit „Rangeln - Mehr als eine Bewegung“ gestoßen. Vielen Dank dafür: In: [https://www.youtube.com/watch?v=PoigwTg\\_vUE](https://www.youtube.com/watch?v=PoigwTg_vUE) (Stand: 17.08.22)*

*Vgl. dazu Olli Schulz: In: <https://www.youtube.com/watch?v=1JNJWiudsuo> (Stand: 17.08.22)*

## Anhang

**Planung und Beurteilung pädagogischer Handlungen im Bildungsbereich Bewegung****– Grundlegende Kriterien zur Planung von Bewegungsaktivitäten und Bewegungsimpulsen**

Für die Planung von Bewegungsaktivitäten erweisen sich in der Praxis folgende Kriterien als sinnvoll und bedenkenswert:

1. Bewegungszeit & Praktikabilität
2. Roter Faden vs. offener Bildungsimpuls
3. Berücksichtigung der Querschnittsaufgaben einer Erzieherin/ eines Erziehers (insbesondere Partizipation, Sprachbildung und Wertevermittlung)

**Erläuterungen:**

1. **Bewegungszeit** ist wertvoll und somit hat diese immer Priorität in einer Bewegungsaktivität – Es sollten möglichst keine Standpausen durch Wartezeiten an Geräten oder durch vermeidbare Organisation entstehen. Während des Spielens bewegen sich alle Teilnehmer möglichst viel. *Fragestellung: Wie können Sie die Spiele gemeinsam mit den Teilnehmern verändern, um mehr Bewegungszeit zu erreichen?*  
Die Aktivität wird so **praktikabel** wie möglich arrangiert – Geräte und Materialien werden dosiert und zielgerichtet eingesetzt. Entgegen einer Reizüberflutung bietet der Bildungsbereich Bewegung die Möglichkeit, sich intensiv und längerfristig mit nur wenig Materialien auseinanderzusetzen. *Fragestellungen: Ist der Einsatz der Geräte und Materialien alltagstauglich oder ist die Aktivität „überfrachtet“? Sind alle Materialien der Bewegung dienlich und förderlich? – Weniger ist oft mehr!*
2. Ein **roter Faden** erweist sich in der Praxis als sinnvoll, da er Spannung aufbaut und hält; Mindestens: Einstimmung, Schwerpunkt, Schwerpunktabschluss und Ausklang; Die Bewegungsaktivität ist sinnvoll zu rhythmisieren und zu phrasieren, dies erhöht die Spannung, das Interesse und greift das Bedürfnis nach Bewegung und Entspannung auf, bietet Wechsel zwischen Phasen der Konzentration und des Loslassens. Ruhigere Anteile bieten sich gegen Ende der Aktivität an, um die Phase des intensiven Bewegens zu beenden. *Fragestellung: Gibt es Phasen unterschiedlicher Bewegungsintensität, die logisch und evtl. thematisch miteinander verknüpft sind?*  
**Offene Bildungsimpulse** sind einladend und wenig bis gar nicht angeleitet. Gerade im Bereich der Materialerfahrung (z.B. Skateboards oder Pezzibälle) hat das Material selbst herausfordernden Charakter und Bedarf nicht zwingend einer Anleitung oder einer Phrasierung. *Fragestellungen: Gibt es angeleitete Phasen und Teile von Öffnung? Haben die Teilnehmer hinreichend Zeit zum freien Spielen mit dem Material?*
3. Die **Querschnittsaufgaben** lassen sich durch den ganzheitlichen Charakter von Bewegungsaktivitäten im Bildungsbereich Bewegung gelungen realisieren. **Partizipation** beginnt mit elementaren Formen der Teilhabe. Kinder und Jugendliche brauchen das Gefühl ernst genommen zu sein – schon Kinder übernehmen und wollen Verantwortung übernehmen. Seien Sie herausfordernd, geben Sie Aufgaben ab und schaffen Sie Freiräume. *Fragestellungen: An welchen Stellen werden die Teilnehmer zum Mitentscheiden eingeladen? Der Sprachbildung ist im Bildungsbereich Bewegung ein hoher Stellenwert beizumessen. Fragestellungen: Wird mit der Stimme gespielt (laut und leise)? Wird die Stimme bewusst und dosiert eingesetzt? Werden Bewegungshandlungen sprachlich begleitet? Wird nicht nur oberflächlich gelobt, sondern dabei die Handlung, das Interesse, das Engagement und die Verantwortungsübernahme der Teilnehmer gespiegelt (differenziertes Lob)? Rücksichtnahme, Respekt, Verantwortungsübernahme sind alltäglich erlebte Aspekte in Bewegung, Spiel und Sport. Wertevermittlung wird durch das praktische Erleben im Bildungsbereich Bewegung begreifbar. Fragestellungen: Thematisieren Sie Grenzüberschreitungen und Respektserleben? Haben Sie feste Rituale? Geben Sie den Teilnehmern positives Feedback für Engagement und Hilfsbereitschaft? Schaffen Sie Situationen des Kooperierens?*