

15. Wuppertaler Schulsportsymposion

Dr. Matthias Jakob

Leichte Spiele aus Schweden

1. Aufwärmspiele (Uppvärminslekar)
2. Namensspiele (Namnlekar)
3. Vertrauensspiele (Tillitslekar)
4. Fangspiele (kullekar)
5. Gemischte Spiele (Blandade lekar)
6. Zusammenarbeitsspiele (Samarbetslekar)

1. Aufwärmspiele

Zip Zap

Alle Teilnehmer (TN) bilden einen Kreis. Ein TN steht in der Mitte, streckt einen Arm aus, zeigt damit auf ein Kind und ruft „Zip!“. Daraufhin muss dieses Kind sich hinhocken. Die beiden Nachbarn müssen sich blitzschnell anschauen und „Zap!“ rufen. Derjenige, der zuletzt reagiert, darf dann in den Kreis und weiter geht's.

Der Bär kommt (björnen kommer)

Ein Teilnehmer (Bär) wird von zwei Helfern mit ausgestreckten Armen geschützt. Ein Kind ist „über“. Dieses Kind ruft nun „Der Bär kommt!“. Daraufhin suchen sich alle Bären und das rufende Kind neue Beschützer. Es bleibt wieder ein Kind nach usw.

Variationen:

- Die Bären bleiben stehen, und die Beschützer suchen sich neue Bären.
- Bären und Beschützer bilden neue 3er Gruppen.

Reihe bilden (Led)

Alle Teilnehmer bilden so schnell wie möglich eine Reihe nach verschiedenen Kriterien: A-Z der Vornamen,
nach verbleibenden Tagen zum eigenen Geburtstag,
nach der Länge des Schulweges....

2. Namensspiele

Namenwerfen (Namnkastning)

Die Teilnehmer werden in „Kreise“ (8-10 TN) aufgeteilt. Ein Kind nennt seinen Namen und schickt einen Gegenstand (Ball, Reissäckchen, Frisbee o.ä.) auf die Reise. So geht es im Kreis weiter.

Im Anschluss daran wirft man den Gegenstand direkt zu einem Kind, dessen Namen man behalten hat usw.

Variation:

- Durchgang mit zwei Gegenständen.

Namenfänger (Namnkull)

Ein oder zwei Fänger fangen/ticken Kinder. Getickte Kinder bleiben versteinert stehen und strecken die Arme über den Kopf. Sie können befreit werden, indem ein anderes Kind die Hände auf die Schulter des versteinerten Kindes legt und den Namen des Kindes nennt. Wenn man dabei ist, jemanden zu befreien, darf man nicht getickt werden.

Frankenstein

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis. Ein Kind steht in der Mitte des Kreises und stellt sich vor: „Matthias Frankenstein!“ Nun streckt Frankenstein seine Arme aus und geht steif und monsterhaft auf ein Kind im Kreis zu, um diesem die Hände auf die Schulter zu legen. Das Opfer sucht den Blickkontakt zu einem anderen Kind im Kreis. Dieses Kind muss den Namen des Opfers rufen, bevor Frankenstein seine Hände auflegen kann. Gelingt dies, sucht sich Frankenstein ein anderes Opfer. Wird der Name nicht oder falsch gerufen, darf Frankenstein den Platz im Kreis einnehmen und das Opfer wird zum neuen Frankenstein. Es stellt sich vor: „Paula Frankenstein!“ und weiter geht's.

3. Vertrauensspiele

Blindflug (Blindstyre)

Jeder Teilnehmer sucht sich einen Partner. Ein Kind schließt die Augen und ist das Auto. Das andere Kind steht hinter dem Auto und ist der Fahrer. Beide Hände des Fahrers liegen auf der Schulter „des Autos“. Leichter Druck rechts

– das Auto fährt nach rechts. Links dementsprechend. Druck mit beiden Händen bedeutet geradeaus. Hände von den Schultern bedeutet „Stopp!“.

Variation

- Fahrer tauschen während der Fahrt nach Augenkontakt und ohne Worte die Autos. Kein Auto darf jedoch ohne Fahrer bleiben. Nach einiger Zeit tauschen Fahrer und Autos.

Bewusstlos (Simningsleken)

Alle Teilnehmer geben sich eine Zahl von 1 startend. Danach gehen alle auf sehr engem Raum umher. Der/die Lehrer/in ruft eine Zahl und das betreffende Kind sinkt mit einem deutlichen „aaahhh“ langsam zu Boden. Die anderen Kinder versuchen, das betroffene Kind zu halten, bevor es zu Boden fällt.

Variation

- Wenn das Spiel gut klappt, kann man probieren, zwei oder drei Zahlen gleichzeitig zu rufen.

Die Welle wagen (Våga vågen)

Die Teilnehmer stellen sich in zwei Reihen gegenüber. Der Abstand beträgt eine Armlänge. Ein Kind (freiwillig) steht etwas 10 Meter entfernt und geht/läuft durch den Kanal. Die Kinder in den Reihen halten die Arme auf den Schultern des Partners und ziehen die Arme erst im letzten Moment (bevor das Kind kommt) weg.

Variation

- Mit geschlossenen Augen durch den Kanal gehen.

4. Fangspiele

Asteroid

Alle Teilnehmer haben einen weichen Gegenstand (Ball) in der Hand. Dieser wird in die Luft geworfen und aufgefangen. Dann wird versucht, andere Kinder damit zu abzuwerfen. Ohne Laufen! Wer getroffen wird, kniet sich auf den Boden und versucht, einen vorbeierollenden Ball zu ergattern. Gelingt dies, ist man wieder im Spiel und versucht, andere zu treffen.

Tintenfisch (Bläckfisk)

Ein Fischer steht auf der Grundlinie. Alle Fische auf der anderen Grundlinie gegenüber. Auf Zuruf „Tintenfisch“ schwimmen (laufen) alle Fische auf die andere Seite, während der Fischer versucht, Fische zu fangen (ticken). Gefangene Fische sinken auf den Meeresboden und sitzen fest. Sie helfen dem Fischer bei den nächsten Durchgängen, mit ausgestreckten Armen Fische zu fangen, ohne den Platz zu verlassen.

Variation

- Der Fisch, welcher als erstes vom Fischer gefangen wird, ist beim nächsten Durchgang der neue Fischer. Dann entfällt das Fangen aus dem Sitzen heraus.

Mäuse – Mäuseschwanzfangen (Mössa – svanskull)

Alle gehen im Raum umher und überlegen sich, ob sie eine Maus oder ein Mäuseschwanz sein wollen. Dann legen sich die Mäuse eine Hand auf den Kopf. Mäuseschwänze legen sich eine Hand auf den Rücken. Auf Signal versuchen nun die Mäuse die Mäuseschwänze zu ticken und umgekehrt. Wird man getickt, muss man seine Rolle tauschen.

Der Wolf, das Schaf und die Steine (Vargen, fåret och stenarna)

Es werden ein Wolf und ein Schaf bestimmt. Alle anderen TN sind auf dem Boden liegende Steine. Der Wolf jagt das Schaf, welches sich mit einem Sprung über einen Stein retten kann. Dadurch wird das Schaf zum Stein, der Wolf zum Schaf und der Stein zum neuen Wolf.

Warmes Würstchen (Varm korv)

Ein/zwei Fänger versuchen, andere TN zu ticken. Getickte Kinder stellen sich Kerzengerade hin und rufen: „Warmes Würstchen!“. Daraufhin stellen sich zwei Kinder an die Seite und der Getickte ist befreit. Als helfendes Brötchen darf man nicht getickt werden.

5. Gemischte Spiele

Familie Svensson (Familjen Svensson)

Die Teilnehmer bilden Familien mit 4/5 Personen und geben sich Namen/Rollen: Mama Svensson, Papa Svensson, Tochter Svensson, Zwillinge/Bruder Svensson. In einiger Entfernung steht vor jeder Familie ein Hütchen. Der Spielleiter erzählt/liest eine Geschichte, in der einzelne Personen der Familie vorkommen. Hören diese ihren Namen, müssen sie so schnell wie möglich um das Hütchen und zurück laufen.

Finde fünf (Finn fem)

Alle Teilnehmer stehen im Kreis. Ein Kind sitzt in der Mitte. Die Teilnehmer schicken einen Ball im Kreis herum. Das Kind in der Mitte überlegt sich eine Frage/Aufgabe für einen Teilnehmer im Kreis (Nenne 5 Hauptstädte, 5 Sportarten, 5 Berufe, 5 Blumennamen etc.). Der Ball wandert während der Beantwortung der Frage weiter im Kreis herum. Die Frage muss gelöst sein, bevor der Ball durchgereicht wurde. Falls nicht, Wechsel mit neuem TN im Kreis.

Schutzengel – Spion (Skyddsängel – spion)

Die Teilnehmer wählen zwei Personen aus. Einen Spion und einen Schutzengel. Alle müssen sich nun langsam in Bewegung setzen. Anhalten oder an die Wand drücken sind nicht erlaubt. Man muss während des Gehens im Raum stets den Schutzengel zwischen sich und dem Spion haben

6. Zusammenarbeitsspiele

Minimaler Bodenkontakt (Minimal markkontakt)

Die Teilnehmer bilden 6er-Gruppen und erhalten die Aufgabe, eine Gruppenformation zu bilden, bei der möglichst wenig Körperteile den Boden berühren. Bedenkzeit vor Demonstration einräumen!

Zielgang (Malgang)

Die Teilnehmer suchen sich einen Platz im Raum und fixieren einen Punkt. Auf ein Kommando sollen die TN diesen Punkt in Bewegung ohne

Zusammenstöße erreichen. Vorwärts, rückwärts, mit möglichst wenigen/vielen Schritten, zu zweit, drehend, auf allen vieren

Der Knoten (Knuten)

Die Teilnehmer stehen im Kreis. Auf Kommando heben alle die Arme und gehen langsam auf die Kreismitte zu. Dabei greifen sie sich zwei Hände. Das so entstandene Wirrwarr (Knoten) soll nun gemeinsam, ohne die Handfassung aufzugeben, entknäuel werden.

Lycka till med lekarna önskar er alla Matthias

matthias.jakob@freenet.de