

## 1. Teil: Entwicklung der Kriterien für die Spielregelkartei

In einem ersten Schritt werden zunächst mit der ganzen Klasse verschiedene, bekannte kleine gespielt. Die Spiele werden anschließend miteinander verglichen und anhand der erarbeiteten

Unterschiede werden Kriterien bzw. Kategorien für Spiele erarbeitet. Entscheidend ist lediglich, dass sie von ihrer Struktur her möglichst unterschiedlich sein sollten, damit den Schülerinnen und Schülern die Differenzen und damit die Kategorien von Spielen deutlich werden.

**Kriterien** können sein:

- Spielfeld
- Aufgabenverteilung der Spieler/Mannschaften
- Spielidee/Punkte erzielen
- Verhalten zum Gegner
- Material und Geräte
- Tätigkeit mit dem Spielgegenstand
- Spielende

Die Kriterien werden auf Karteikarten geschrieben.

Möglichkeiten der **Variationen** von kleinen Spielen:

- „Anzahl der Spieler
- Größe des Spielfeldes
- Dauer des Spiels
- Geräte/Material
- Zählweise bzw. Ende des Spiels
- Aufgabenstellung
- Bewegungsart
- Veränderung der Laufwege
- Spielgegenstand
- Behandlung des Spielgegenstandes
- Spielidee/Ziel des Spiels
- Verhalten gegenüber den Mitspielern/den Gegenspielern
- Spielende

## **2. Teil: Verändern von kl. Spielen mithilfe der Kriterien & Ergänzung der Spielregelkartei**

Um den Einstieg in das Erfinden von Spielen zu erleichtern, sollte zuerst Bekanntes umgestaltet und erprobt werden, anstatt gänzlich Neues zu entwickeln.

Der eigentliche Charakter des Spiels bzw. die Spielidee bleibt aufrechterhalten. Dies geschieht in Kleingruppen von 4-6 Schülerinnen und Schülern. Die Schülerinnen und Schüler „ziehen“ aus dem Karteikartenpool eine bis zwei Karten, auf denen die Kategorie steht, die sie verändern sollen. So entstehen, je nach Gruppenzahl, mehrere Varianten eines Spiels, die im Anschluss mit Allen gespielt werden. Auf diese Weise wird der Kriterienkatalog zu einer Spielregelkartei erweitert, in der die Kriterien mit den konkreten Inhalten gefüllt werden, die die Schülerinnen und Schüler bzgl. des Ausgangsspiels verändert haben.

### **Tätigkeit mit dem Spielgegenstand:**

- Werfen und fangen
- Schießen
- Ziehen / schieben

### **Spielgegenstand:**

- Ringe, Seile, Matten
- Fußball
- Petziball

Im nächsten Schritt können mehrere Kriterien eines Spiels verändert und anschließend in der Kartei ergänzt werden. Es folgt nun eine Theoriephase, in der mit den Schülerinnen und Schülern Beispiele für weitere Inhalte der Spielkriterien gesucht werden.

In einer arbeitsteiligen Gruppenarbeit, in der jede Gruppe ein Kriterium übernimmt, sollen nun möglichst viele Inhalte gefunden und aufgeschrieben werden, so dass am Ende eine umfangreiche Spielkartei entsteht, die ständig erweiterbar ist.

### **3. Teil: Erfinden neuer Spiele mithilfe der Spielregelkartei**

Im letzten Schritt werden nun Karten verschiedener Kategorien gezogen und zu einem neuen Spiel miteinander kombiniert. Auch das geschieht in Gruppenarbeit, so dass möglichst viele neue Spiele ausprobiert werden können.

Der Arbeit mit der Spielregelkartei sind keine Grenzen gesetzt, ob aus einer Kategorie mehrere Karten gezogen werden oder ob die Lehrerin/der Lehrer Kartenkombinationen mit verschiedenen Anspruchsniveaus verteilt, die der Heterogenität von Lerngruppen ein angemessenes Arbeiten ermöglicht, die Spielregelkartei bietet viele Einsatzmöglichkeiten.

#### **Spielfeld/Mannschaftsverteilung (rote Karten)**

- Gegnerische Mannschaften spielen auf einem gemeinsamen Spielfeld
- Gegnerische Mannschaften spielen auf unterschiedlichen Feldern

Mannschaft A außen, B innen

Nebeneinander/gegenüber

Trennung der Felder durch

- Bank
- Kasten
- Netz
- Schnur
- Freie Fläche
- Sichtschutz
- Hindernisse auf dem Spielfeld

#### **Aufgabenverteilung (gelbe Karten)**

- Alle Spieler einer Mannschaft haben die gleichen Aufgabe
- Alle Mannschaften haben die gleichen Aufgaben
- Innerhalb einer Mannschaft haben die Spieler verschiedene Aufgaben/Aufträge
- Die Mannschaften haben verschiedene Aufgaben/Aufträge
- Die Mannschaften erledigen ihre Aufgaben gleichzeitig
- Die Mannschaften erledigen ihre Aufträge nacheinander

### **Tätigkeit mit dem Gegenstand (grüne Karten)**

- nicht tragen
- nur mit den Fingerspitzen spielen
- nicht mit der Hand berühren
- rollen
- nur mit dem Fuß spielen
- mit einem Stock schlagen
- am Boden bewegen
- weder mit Händen noch Füßen berühren
- bei Gegenstandsbesitz nicht mehr bewegen
- in der Luft halten

### **Punkte erzielen (blaue Karten)**

- Den Spielgegenstand in ein Ziel befördern
- Den Spielgegenstand dem Gegner entwenden
- Den Spielgegenstand an den Gegner loswerden
- Den Spielgegenstand über ein Hindernis spielen/ befördern
- Spieler erreichen ein Ziel
- Möglichst häufiger Besitz des Gegenstandes
- Möglichst schnell im Ziel sein
- Gegenstand möglichst schnell ins Ziel befördern
- Gegenstand darf nicht auf den Boden fallen

### **Verhalten zum Gegner (weiße Karten)**

- Der Gegenspieler darf nicht gestört werden
- Der Gegenspieler soll gestört werden
  - Ohne Körperberührung
  - Ohne Festhalten
  - Ohne Rempeln, Treten, Stoßen ...
  - Den Spielgegenstand nicht aus der Hand reißen

### **Material und Geräte (orange Karten)**

- Fußball
- Frisbee
- Football
- Handball
- Volleyball
- Petziball
- Sandsäckchen
- Tennis-/Tischtennisball
- Medizinball
- Luftballons
- Seile
- Matten
- Gummiband
- Matten
- Bänke
- Weichboden
- Große/ Kleine Kästen
- Reifen
- Gymnastikstäbe
- Hütchen

### **Spielende (graue Karten)**

- Nach Zeit
- Erreichen einer bestimmten Punktzahl/Punktendifferenz
- Nach einer bestimmten Anzahl von Durchgängen
- Nach Zielerreichung
- Wenn Spieler keine Lust mehr haben

**Für Kita:** Nicht alle Materialien und Vorhaben eignen sich für Kleinkinder. Die Spiele müssen in ihrer Komplexität und Ausführung immer der Lerngruppe und dem Alter der Kinder angepasst werden.