**Spiele UE 1**

**Simon –Spiel**

Alle SuS laufen kreuz und quer durch die Halle. Die Lehrkraft (oder ein Schüler) geben Kommandos: (z.B. Bauchlage, Rückenlage, Bankstellung, Sitzen, Laufen, Stopp, Hocke, Stehen usw.), die nur dann ausgeführt werden dürfen, wenn zuvor das Kommado „Simon“ erteilt wurde:

a) Sieger finden durch Ausscheiden: Wer zuckt oder den Befehl nicht ausführt, nimmt eine Wäscheklammer, die er sich ansteckt.

b) Wer spät reagiert macht 10 Kniebeugen, Liegestütz…

**Kettenfangen**

2 Personen werden als Fänger bestimmt. Beide halten sich an den Händen und versuchen nun die anderen Gruppenmitglieder abzuschlagen. Das abgeschlagene Gruppenmitglied wird weiteres Glied der Fängerkette. Besteht die Kette aus 4 Personen können die Fänger sich in 2 Ketten aufsplitten. Die 2 Gruppenmitglieder, die zuletzt übrig bleiben haben gewonnen und sind neue Fänger. Bei großen Gruppen können auch 4 Fänger, also 2 Spielketten gleich zu Beginn bestimmt werden.

**Seitgaloppfangen**

Je zwei SuS stehen Rücken an Rücken und sind rücklings untergehakt. Ein Paar beginnt zu fangen, ein abgeschlagenes Paar wird zum neuen Fängerpaar.

**Atomspiel**

Alle SuS laufen (zu Musik) frei durch die Halle. Die Lehrperson stellt die Musik leise und ruft z.B. "Atom 3". Jetzt müssen sich alle SuS möglichst schnell zu Dreiergruppen (Kreis mit Handfassung) formieren. Wer keine Gruppe mehr findet, muss eine Zusatzaufgabe lösen, z.B. die ganze Sprossenwand queren, 10x froschhüpfen, etc. Jetzt stellt die Lehrperson die Musik wieder laut und alle laufen wieder frei in der Halle umher etc.

**Das Sanitäterspiel**

Ein Schwarzfahrer fährt sämtliche Fahrrad- oder Motorradfahrer um, d.h. er schlägt sie ab. Demnach liegen in der ganzen Sporthalle Verletzte herum, die nach dem Sanitäter schreien. Noch nicht angefahrene Mitspieler bilden eine Vierergruppe und schleppen zusammen einen Verletzten ins Krankenhaus (Weichbodenmatte in der Hallenmitte). Während die Sanitäter einen Mitspieler transportieren oder ihm zur Hilfe eilen d.h. ihn an seinen Armen oder Beinen festhalten, dürfen sie nicht abgeschlagen werden. Der Verletzte wird im Krankenhaus direkt geheilt und kann wieder am Spiel teilnehmen.

**Flussüberquerung**

**Erste Variante**

Die SuS erhalten als Gruppe genau zwei Holzbretter mehr, alternativgroße Papierbögen zwischen A4 und A3, als Anzahl der Personen in der Gruppe. Mit diesen Hilfsmitteln müssen sie nun versuchen zusammen einen fiktiven Fluss zu überqueren. Wenn ein Holz frei daliegt, ohne dass jemand aus der Gruppe eine Verbindung zu diesem Brett hat, dann schwimmt es weg (es wird on der Lehrkraft/einem Schüler) weggenommen und somit haben die Teilnehmer ab jetzt ein Holzbrett weniger um die Aufgabe zu lösen). Wenn einer Schüler aus der Gruppe ins Wasser fällt (also neben eines der Holzbretter tritt), so muss die gesamt e Gruppe wieder von vorne beginnen.

**Zweite Variante**

In unregelmäßigen Abständen liegen verschieden große Steine (oder eben auch andere Gegenstände) im Fluss. Die SuS in der Gruppe haben gemeinsam nur eine Holzlatte, mit der sie den fiktiven Fluss überqueren können. Alle Personen aus der Gruppe müssen den Fluss überqueren und keiner von Ihnen darf hineinfallen, denn sonst müssen wiederum alle von vorne beginnen werden. Erst wenn alle auf der anderen Flussseite sind, ist das Spiel zu Ende und die Aufgabe gelöst.

**Dritte Variante:**

Zwei Langbänke werden an den Schmalseiten aneinandergestellt. Jede Gruppe stellt sich gleichmäßig verteilt hinter ein Ende der Bänke. Auf ein Startzeichen hin versuchen nun beide Gruppen, den Fluss über die Brücke zu überqueren. Wer schafft es, trockenen Fußes auf die andere Seite zu gelangen?

RHEINISCHER GEMEINDEUNFALLVERSICHERUNGSVERBAND (Hrsg.) (2000): Bausteine und Materialien für die Lehrerfortbildung. Kämpfen im Sportunterricht. Düsseldorf.