

Spielearrangements

[Takeshi's Castle](#) „Sturm auf die Burg des Fürsten“

Zeit: 60 Minuten (auf 75 bis 90 Minuten erweiterbar), **TN:** 15–30 junge Erwachsene, **Ort:** Sporthalle (mit guter Geräteausstattung)

„Takeshi's Castle“, angelehnt an und benannt nach der japanischen Kult- Fernsehshow, ist ein Parcours- und Abwurfspiel in Teams mit viel Laufen und jeder Menge Spaß.
Februar 2024

[Schneeball „Flocke“ und die bunten Würfel](#) Fantasiereiches und kreatives Lernen mit Würfeln

Zeit: 60 Minuten, **TN:** Bis zu 20 Kinder (Jungen und Mädchen) im Alter von 4 bis 8 Jahren, **Ort:** Turnhalle oder Bewegungsraum

Würfel faszinieren alle – ob Kinder, Jugendliche oder auch Erwachsene. Es gibt so viele Würfel, die neugierig machen und das Interesse für Zahlen, Formen, Farben etc. spielerisch wecken. Im Rahmen einer Bewegungsgeschichte lernen die Kinder in diesem Stundenbeispiel Schneeball „Flocke“ und die bunten Würfel kennen und werden kindgerecht an verschiedene Würfelspiele herangeführt.
Januar 2022

[Gummihuhngolf](#) „Golf mal ganz anders“

Zeit: 120 Minuten, **TN:** ca. 20 Kinder (ab 10 Jahren) und Jugendliche, **Ort:** In der Natur oder in der Sporthalle

„Gummihuhngolf“ ist ein Teamspiel der besonderen Art. Gespielt wird mit Besenstielen, Stangen oder Stöcken und einem Gummihuhn. Die Besonderheit des Spiels ist, dass jedes Teammitglied an allen Schlägen beteiligt ist.
Januar 2019

[Minigolf in der Sporthalle](#) Kreatives Abwandeln des bekannten Freizeitspiels

Zeit: Ca. 90 Minuten, **TN:** 15 TN im Alter von 10-12 Jahren, **Ort:** Sporthalle

In diesem Stundenbeispiel wird das bekannte Freizeitspiel Minigolf in die Sporthalle verlegt. Mit einfachen Mitteln (Groß- und Kleingeräte), die in jeder Sporthalle zur Verfügung stehen, werden die Teilnehmer/-innen angeregt, Minigolf an Stationen selbsttätig zu variieren.

[Kegelspiele in der Halle](#) Spiel und Spaß – nicht nur auf der Kegelbahn

Zeit: 90 Minuten, **TN:** 16 Erwachsene (Frauen und Männer) und Jugendliche, **Ort:** Sporthalle

Einen Ball, eine „Bahn“ und neun Kegel findet man in fast jeder Sporthalle. Spielfreude, Wettkampffeeeling und Teamgeist können auch in der Sporthalle bei spannenden Kegelspielen entstehen. Genau das steht im Mittelpunkt dieser Stunde.

September 2015

[Spiel und Spaß für Groß und Klein](#) Bunter Spielemix für alle Altersstufen

Zeit: 60 Minuten, **TN:** Alle Menschen ab 5 Jahren, **Ort:** Turnhalle oder große Grünfläche

Dieser Stundenentwurf bietet einen bunten Mix an Spielen. Dabei stehen der gemeinsame Spaß und das Miteinander-in-Kontakt-kommen (Gruppendynamik) im Vordergrund. Die Spiele sind ohne aufwendigen Materialeinsatz und mit einfachen Regeln schnell umsetzbar und differenzierbar.

April 2015

["Miles of Smiles"](#) Das Rückschlagspieltunier mit Smilies

Zeit: 90 Minuten, **TN:** 16–20 Jugendliche, **Ort:** Sporthalle

Das Turnier Miles of Smiles besitzt tatsächlich die Macht, ein Lächeln auf die Gesichter der teilnehmenden Jugendlichen zu zaubern. Ausgehend von den Ideen der Jugendlichen wird das Turnier in wesentlichen Teilen von ihnen gestaltet. Da sind nicht nur körperliche Fähigkeiten sondern auch Erfindungsgeist und Kommunikationsfähigkeit gefragt. Im spielerischen altersentsprechenden Miteinander erleben sich die Jugendlichen als selbstwirksam und ihr Tun führt zu Konsequenzen.

Mai 2014

[Handtuchball](#) Aufgaben mit Ball und Tuch

Zeit: 60 Minuten, **TN:** Anzahl beliebig, Jung und Alt, **Ort:** Sporthalle

Das Tuch oder Handtuch ist in der Halle bekannt als Trainingsgeräte im Bereich der Kräftigungsgymnastik. Es gibt aber noch andere Einsatzmöglichkeiten z.B. in Kombination mit dem Ball für spielerische Bewegungsformen „Handtuchball“. Die Förderung der koordinativen Fähigkeiten in spielerischer Form ist Ziel dieser Stunde.

März 2014

[Globalissimo](#) Eine bewegte Reise durch die Kontinente

Zeit: 60 Minuten, **TN:** Ab 16 Jahren, **Ort:** Sporthalle

Globalissimo ist ein Brettspiel, bei dem die Spieler/Spielerinnen durch die Länder der Kontinente Asien, Amerika, Afrika, Europa und Ozeanien mit ihren Spielsteinen reisen und Fragen beantworten müssen.

Das Spiel stellt den Ausgangspunkt dieses Stundenbeispiels dar. Im Laufe der Stunde werden unterschiedliche sportliche Aktivitäten ausgewählter Länder durchgeführt, die einen Akzent der kulturellen Bewegungstradition ausmachen.

Sonderausgabe Dezember 2013

[Euro-Sport](#)???????Spielen, schätzen, würfeln rund um den Euro

Zeit: 60 Minuten, **TN:** Erwachsene, Jugendliche und Kinder, **Ort:** Halle

Am 1. Januar 2002 wurden die Euro-Münzen und Eurobanknoten in zwölf Mitgliedsländer der EU eingeführt. Obwohl es reichlich Informationsmaterial zum Euro gibt, besteht immer noch bei vielen Unsicherheit im Umgang mit dem neuen Geld. Das folgende sportpraktische Stundenbeispiel soll dazu beitragen, sich spielerisch in einer Sportstunde mit dem Euro zu befassen.

Januar 2002

[Was soll der Müll in der Halle](#)

Zeit: ca. 90 Minuten, **TN:** 20-30 Jungen/Mädchen, **Ort:** Sporthalle

Kinder benötigen für eine harmonische Persönlichkeitsentwicklung einen breit angelegten, vielfältigen Handlungsspielraum, der ihnen einen selbständigen Umgang mit sich selbst, ihrer Materialien und sozialen Umwelt ermöglicht und in dem die Interessen und Bedürfnisse des Kindes den Bewegungsrahmen bestimmt. In einer zunehmend bewegungsarmen Welt werden immer mehr lebensbedeutsame Reize vorenthalten. Die Schaffung und Erhaltung von künstlichen Erfahrungsräumen und die Bereitstellung vielfältiger, sinnvermittelnder Materialein wird zu einer lebensbedeutsamen Aufgabe.

September 1992

[Es ist rund und fliegt - Teil III](#) -Frisbee-Spiele

Zeit: 60-90 Minuten, **TN:** 18-20 Kinder und Jugendlichen, **Ort:** in der Natur

Ohne hohe Anforderungen an Fang- und Wurftechniken - eine einstündige Einführung in die Fang- und Rückhandwurftechniken wird vorausgesetzt - sollen die Spiele, die sehr schnell zu organisieren und zu spielen sind, den Kindern und Jugendlichen Spaß bereiten; das Erleben der elegant in der Luft schwebenden Scheibe leistet hierzu einen entscheidenden Beitrag.

März 1992

[Es ist rund und fliegt - Teil II](#) -Frisbee-Spiele

Zeit: 60-90 Minuten, **TN:** 18-20 Kinder und Jugendlichen, **Ort:** in der Natur

Ohne hohe Anforderungen an Fang- und Wurftechniken - eine einstündige Einführung in die Fang- und Rückhandwurftechniken wird vorausgesetzt - sollen die Spiele, die sehr schnell zu organisieren und zu spielen sind, den Kindern und Jugendlichen Spaß bereiten; das Erleben der elegant in der Luft schwebenden Scheibe leistet hierzu einen entscheidenden Beitrag.

Februar 1992

Es ist rund und fliegt - Teil I -Frisbee-Spiele

Zeit: 60-90 Minuten, **TN:** 18-20 Kinder und Jugendlichen, **Ort:** in der Natur

Ohne hohe Anforderungen an Fang- und Wurftechniken - eine einstündige Einführung in die Fang- und Rückhandwurftechniken wird vorausgesetzt - sollen die Spiele, die sehr schnell zu organisieren und zu spielen sind, den Kindern und Jugendlichen Spaß bereiten; das Erleben der elegant in der Luft schwebenden Scheibe leistet hierzu einen entscheidenden Beitrag.

Januar 1992