

Spielideen

Batteriespiel

Lernziel: Gleichgewichtsfähigkeit
Wahrnehmung

Material: Bierdeckel, Sandsäckchen

Ablauf: Alle Teilnehmer laufen oder rollen mit einem Bierdeckel oder Sandsäckchen auf dem Kopf (Batterie) durch die Halle. Verliert jemand seine Batterie, bleibt er stehen. Die anderen Teilnehmer können wieder Energie zuführen, indem sie das Sandsäckchen aufheben und dem Teilnehmer wieder auf den Kopf legen, dabei dürfen sie ihre eigene Batterie nicht vom Kopf verlieren.

Differenzierungsmöglichkeiten

Regeln	Lernumwelt	Material	Aufgabe
Sonderregeln: <ul style="list-style-type: none">▪ Die Batterie darf vom Kopf genommen werden, wenn man die der anderen aufhebt.▪ Um das Aufheben zu umgehen, kann die Batterie durch eine Berührung am Arm aufgeladen werden.	Raum: Vergrößern oder verkleinern, je nach Teilnehmeranzahl und Fortbewegungsmöglichkeit.	Zusätzlich können Materialien in der Halle ausgelegt werden, die als Parcours dienen.	<ul style="list-style-type: none">▪ Paarweise zusammen, ein Partner bekommt eine Augenbinde und muss gleichzeitig seine Batterie auf dem Kopf balancieren, der andere Partner leitet ihn durch die Halle.▪ Zusätzlich ein Luftballon immer wieder mit den Händen hoch spielen oder sich gegenseitig zu spielen.
Spezialaufgabe/Rolle: Extra Batterien gleichzeitig noch auf anderen Körperteilen transportieren.	Organisationsform: Zuweisung von Tandems		

Sandsäckchen-Boccia

Lernziel: Werfen
Wahrnehmung
Orientierungsfähigkeit

Material: Sandsäckchen, Würfel

Ablauf: Der Würfel wird als Zielobjekt ca. drei bis fünf Meter von der Abwurfline entfernt in die Halle gestellt. Die Teilnehmer versuchen nacheinander ihre Sandsäckchen so nah wie möglich an den Würfel zu werfen. Der Teilnehmer mit dem am nächsten zum Ziel liegenden Sandsäckchen hat gewonnen.

Differenzierungsmöglichkeiten

Regeln	Lernumwelt	Material	Aufgabe
<p>Sonderregeln: Es darf selbstbestimmt festgelegt werden, in welchem Abstand man auf das Zielobjekt wirft.</p>	<p>Raum: Abstand zum Zielobjekt vergrößern bzw. verkleinern.</p>	<p>Verschiedene Materialien nutzen und deren Wurfeigenschaft testen.</p> <p><i>Mögliche Hilfsmittel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kleiner Kasten zum Sitzen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ist das Werfen nicht möglich, kann ein Ball gerollt werden.
<p>Spezialaufgabe/Rolle: Zuweisung einer Person die den Abstand zum Zielobjekt misst.</p>	<p>Organisationsform: Zuweisung von Tandems.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rampe (z.B. Stück Regenrinne) zum Anrollen des Balles aus dem Sitzen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teilnehmer bekommen Augenbinden. Zielobjekt ist ein Glockenball, der Übungsleiter raschelt mit diesem, die Teilnehmer werfen nur nach Gehör.

Luftballonvolleyball

Lernziel: Werfen
Reaktionsfähigkeit
Orientierungsfähigkeit

Material: Luftballon, Schnur

Ablauf: Jede Mannschaft hat sechs Spieler, jeder Spieler muss mindestens einmal den Luftballon berühren, bevor dieser zurück gespielt wird. Jede Mannschaft versucht den Luftballon so über die Schnur in das andere Feld zu spielen, dass die Gegenspieler ihn nicht zurück spielen können. Berührt der Luftballon den Boden oder landet im Aus, erhält die gegnerische Mannschaft einen Punkt.

Differenzierungsmöglichkeiten

Regeln	Lernumwelt	Material	Aufgabe
<p>Sonderregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Der Luftballon darf einmal den Boden berühren, bevor er aufgenommen wird. ▪ Der Luftballon darf gefangen und dann weitergespielt werden. 	<p>Raum:</p> <p>Spielfeldgröße und/oder Netzhöhe variabel gestalten.</p>	<p>Nutzung anderer Bälle z.B. Wasserball (hat ebenfalls eine langsame Flugeigenschaft).</p> <p><i>Mögliche Hilfsmittel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kleiner Kasten zum Sitzen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alle Teilnehmer sitzen auf dem Boden (Matte)/ Kasten/ Rollstuhl. ▪ Ein weiterer Luftballon kann in das Spiel gebracht werden.
<p>Spezialaufgabe/Rolle:</p> <p>Einen Teilnehmer bestimmen, der die Kontakte im Feld oder die Punkte zählt.</p>	<p>Organisationsform:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Möglichst homogene Gruppen bilden. ▪ In Über-/Unterzahl spielen. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Turnmatten zum Schutz, falls im Sitzen gespielt wird ▪ Gymnastikstab verwenden, mit dem der Luftballon geschlagen wird ▪ Bei Kindern mit Latexallergie: Luftballon mit Stoffhülle verwenden. 	

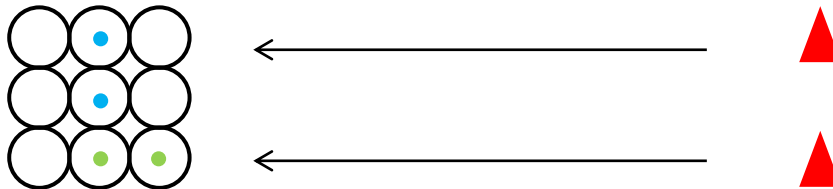
Spielideen

Tic Tac Toe (Drei gewinnt) Staffel

Lernziel: Orientierungsfähigkeit
Schnelligkeit
Kognitive Fähigkeit

Material: 9 Reifen, Bierdeckel mit zwei unterschiedlichen Seiten

Ablauf: An einer Turnhallenseite wird ein Feld von drei mal drei Reifen gelegt. Es werden zwei Mannschaften gebildet, die jeweils eine Bierdeckelseite zugeordnet bekommen und gegeneinander spielen. Nacheinander legen die Mannschaften Bierdeckel (mit der der Mannschaft zugeordneten Seite nach oben) in die Reifen. Ziel ist es, eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu legen.



Differenzierungsmöglichkeiten

Regeln	Lernumwelt	Material	Aufgabe
<p>Sonderregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Es darf losgelaufen/gerollt werden wenn der vorangegangene Spieler seinen Bierdeckel abgelegt hat. ▪ Laufstrecke verlängern/verkürzen. 	<p>Raum: Staffelstrecke variabel halten.</p>	<p>Falls das Greifen von Bierdeckeln schwierig sein sollte, können auch Sandsäckchen genutzt werden. Diese können auch in die Reifen geworfen werden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alle Bewegungen sich auf Rollbrettern. ▪ Bevor losgelaufen wird muss eine bestimmte Farbe auf dem Farbwürfel geworfen werden (Zufallsvariable). ▪ Zusätzliche Hindernisse auf dem Weg zum Spielfeld aufbauen. ▪ Die Strecke zum Spielfeld muss in anderen Bewegungsformen überwunden werden (z.B. rückwärts laufen/rollen).
<p>Spezialaufgabe/Rolle: Ein Teilnehmer ist Spielleiter und beobachtet das Spielfeld.</p>	<p>Organisationsform:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Möglichst homogene Staffeln bilden. ▪ Zuweisung von Tandems. 		

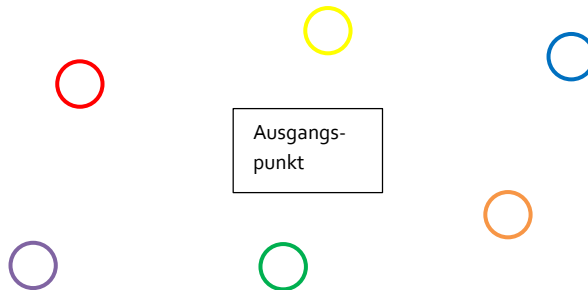
Spielideen

Würfel-Lauf

Lernziel: Kognitive Fähigkeit
Schnelligkeit
Orientierungsfähigkeit

Material: Farbwürfel, Farbkarten oder Reifen in derselben Farbe wie die des Würfels

Ablauf: In der Halle werden die Farbkarten oder Reifen verteilt. Die Teilnehmer befinden sich in der Hallenmitte. Der Übungsleiter würfelt mit dem Farbwürfel. Die Teilnehmer müssen zu der Farbkarte oder dem richtig farbigen Reifen laufen/rollen, dessen Farbe gewürfelt wurde.



Differenzierungsmöglichkeiten

Regeln	Lernumwelt	Material	Aufgabe
<p>Sonderregeln: Es müssen Zusatzaufgaben durchgeführt werden bevor man loslaufen darf.</p>	<p>Raum: Vergrößern oder verkleinern, je nach Teilnehmeranzahl und Fortbewegungsmöglichkeit.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es können mehrere Reifen bzw. Farbkarten mit derselben Farbe in verschiedenen Abständen zur Hallenmitte verteilt werden, sodass nicht alle zum selben Ziel laufen. ▪ In den Reifen oder auf einem Kasten liegen kleine Farbkarten die zusätzlich eingesammelt werden müssen, am Ende werden diese gezählt. ▪ Alle bewegen sich auf Rollbrettern.
<p>Spezialaufgabe/Rolle:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eine Person als „Würfel-Master“ festlegen. ▪ Verschiedene Bewegungsformen festlegen (z.B. rückwärts laufen/rollen, auf allen Vieren gehen, Krebsgang, etc.). 	<p>Organisationsform: Zuweisung von homogenen Spielpaaren oder Tandems.</p>		

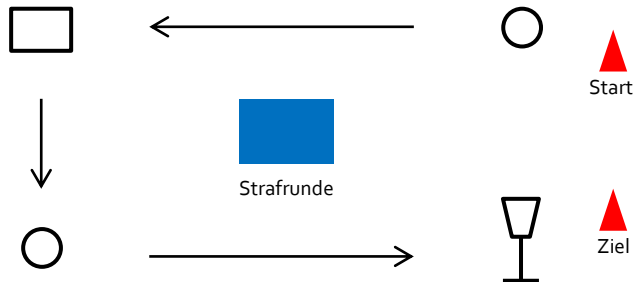
Spielideen

Hallenbiathlon:

Lernziel: Ausdauer
Werfen

Material: Zwei Reifen, kleiner Kasten, niedriger Basketballkorb, Sandsäckchen, Bierdeckel, Weichbodenmatte

Ablauf: Die Spieler laufen/rollen eine Strecke und müssen an vier Wurfständen versuchen jeweils ein Sandsäckchen oder einen Bierdeckel in das Ziel zu werfen und laufen dann zum nächsten Wurfstand. Wird jedoch ein Ziel verfehlt, muss eine Strafrunde um die in der Hallenmitte liegende Weichbodenmatte gelaufen werden.



Differenzierungsmöglichkeiten

Regeln	Lernumwelt	Material	Aufgabe
<p>Sonderregeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Es müssen keine Strafrunden gelaufen werden. ▪ Es darf selbst entschieden werden in welchem Abstand man auf das Ziel wirft. 	<p>Raum:</p> <p>Abstände zu und zwischen den Wurfständen variabel halten.</p>	<p>Verschiedene Materialien nutzen und deren Wurfeigenschaft testen.</p> <p><i>Mögliche Hilfsmittel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kleiner Kasten zum Sitzen an den Wurfständen ▪ Rampe (z.B. Stück Regenrinne) zum Anrollen des Balles aus dem sitzen 	<p>Alle Bewegen sich auf Rollbrettern.</p>
<p>Spezialaufgabe/Rolle:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bestimmte Personen sollen mehr als eine Strafrunde laufen. ▪ Unterschiedliche Bewegungsformen (z.B. rückwärts laufen/rollen). 	<p>Organisationsform:</p> <p>Zuweisung von homogenen Spielpaaren oder Tandems.</p>		

Spielideen

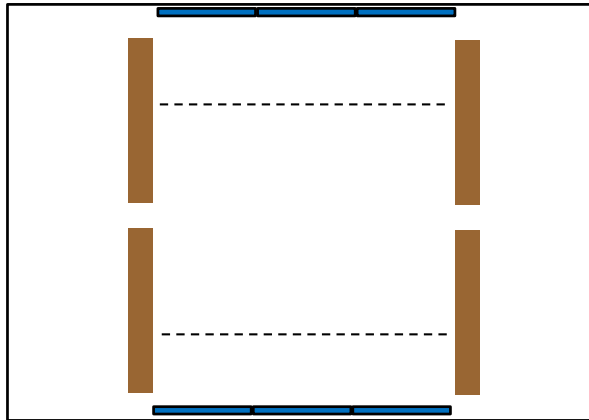
Glockenball

Lernziel: Wahrnehmung
Orientierungsfähigkeit
Reaktionsfähigkeit

Material: 6 Turnmatten, 6 Augenbinden, Glockenball, Turnbänke als Begrenzung

Ablauf: Gespielt wird über die Querseite der Halle. An beiden Seiten werden drei Turnmatten nebeneinander gegen die Wand gestellt und dienen als Tore und geben die Spielfeldbreite an. Seitlich wird das Spielfeld mit Hilfe von umgekippten Turnbänken als Banden begrenzt. Zwei Mannschaften aus jeweils drei Spielern, spielen gegeneinander. Jeder Teilnehmer erhält eine Augenbinde. Die Spieler dürfen sich nur in einer zwei Meter breiten Zone vor dem Tor bewegen. Ziel ist es, den Ball ins gegnerische Tor zu rollen. Die verteidigende Mannschaft muss versuchen das Tor zu verhindern.

Differenzierungsmöglichkeiten



Regeln	Lernumwelt
Sonderregeln: Personen dürfen ohne Augenbinden spielen.	Raum: Spielfeldgröße variabel anpassen.
Spezialaufgabe/Rolle: Personen bestimmen, die von außen Kommandos geben oder einen Spieler dirigieren.	Organisationsform: Möglichst homogene Mannschaften bilden.

Spielideen

Bierdeckel wenden

- Lernziel:* Ausdauer
Feinmotorik (Greifen der Bierdeckel)
- Material:* 50 – 60 Bierdeckel mit zwei unterschiedlichen Seiten, Parteibändchen zur Markierung der Gruppen
- Ablauf:* Zwei Mannschaften spielen gegeneinander und bekommen vom Übungsleiter jeweils eine Bierdeckelseite zugeordnet. Die Bierdeckel werden gleichmäßig (d.h. gleiche Anzahl von oben liegenden Bierdeckelseiten) in der Halle verteilt. Jede Mannschaft versucht immer wieder die Deckel so zu wenden, dass die vereinbarte Farbe oben liegt. Nach einer bestimmten Zeit werden die Deckel ausgezählt.

Differenzierungsmöglichkeiten

Regeln	Lernumwelt	Material	Aufgabe
<p>Sonderregeln: Spielfeld wird in Zonen mittels verschiedenen Bewegungsformen oder näher beieinander liegenden Bierdeckeln eingeteilt.</p>	<p>Raum: Vergrößern oder verkleinern, je nach Teilnehmeranzahl und Fortbewegungsmöglichkeit.</p>	<p>Andere Materialien nutzen, die sich einfacher greifen (z.B. Pappteller: größer und hochgebogener Rand) und wenden lassen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bierdeckel zusätzlich auf Kästen verteilen. ▪ Alle Bewegen sich auf Rollbrettern.
<p>Spezialaufgabe/Rolle: Einige Personen versuchen nicht die Bierdeckel zu wenden, sondern beschützen diese, sodass niemand sie wenden kann.</p>	<p>Organisationsform:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Zuweisung von homogenen Spielpaaren oder Tandems. ▪ Gruppe in Überzahl/Unterzahl spielen lassen. 		

Spielideen

Weltraum

Lernziel: Kognitive Fähigkeit
Orientierungsfähigkeit
Reaktionsfähigkeit

Material: Bierdeckel

Ablauf: Jeder Teilnehmer bekommt einen Bierdeckel und legt ihn in der Halle auf den Boden. Dieser Bierdeckel stellt einen Planeten dar, auf dem der Teilnehmer wohnt. Auf ein Startzeichen des Übungsleiters fliegen die Teilnehmer durch den Weltraum, umrunden die anderen Planeten und müssen bei einem erneuten Zeichen wieder zu ihrem eigenen Planeten zurück.

Differenzierungsmöglichkeiten

Regeln	Lernumwelt	Material	Aufgabe
Sonderregeln:	Raum: Vergrößern oder verkleinern, je nach Teilnehmeranzahl und Fortbewegungsmöglichkeit.		Es leben immer zwei Teilnehmer auf einem Planeten. Eine Person bekommt die Augen verbunden und muss sich durch den Weltraum lotsen lassen, z.B. durch akustische oder taktile Kommandos.
Spezialaufgabe/Rolle: Verschiedene Bewegungsformen festlegen (z.B. rückwärts laufen/rollen, auf allen Vieren gehen, Krebsgang, etc.).	Organisationsform: Zuweisung von Tandems.		

Spielideen

Spezial-Farbe

Lernziel: Schnelligkeit
 Reaktionsfähigkeit

Material: Farbwürfel, Parteiband zur Kennzeichnung des Fängers, Turnmatte oder andere
 Markierung als „Gefängnis“

Ablauf: Es wird ein Fänger bestimmt und mit einem Parteiband markiert. Vor Beginn des
 Spiels wird mit dem Farbwürfel eine Farbe gewürfelt, diese stellt dann die „Spezial-
 Farbe“ dar. Der Fänger versucht so viele Teilnehmer wie möglich zu fangen. Die
 gefangenen Spieler müssen ins „Gefängnis“ und können sich befreien, indem sie mit
 dem Farbwürfel die „Spezial-Farbe“ würfeln.

Differenzierungsmöglichkeiten

Regeln	Lernumwelt	Material	Aufgabe
<p>Sonderregeln: Man hat mehrere Leben und muss z.B. erst nachdem man das zweite Mal gefangen wurde ins „Gefängnis“.</p>	<p>Raum: Vergrößern oder verkleinern, je nach Teilnehmeranzahl und Fortbewegungsmöglichkeit.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mehrere Fänger festlegen. ▪ Die Person muss nicht berührt werden um gefangen zu werden, sondern mit einem Softball abgeworfen werden. Es wird vorher festgelegt, welche Treffer als gefangen zählen, auch hier verschiedene Variationen festlegen.
<p>Spezialaufgabe/Rolle: Man kann sich nicht nur vor dem Fänger schützen wenn man wegläuft, sondern indem man eine „Zauber-Aufgabe“ durchführt (z.B. um die eigene Achse drehen, zweimal in die Hände klatschen) bevor man gefangen wird.</p>	<p>Organisationsform: Zuweisung von Tandems.</p>		

Spielideen

Blinder Pilot

Lernziel: Orientierungsfähigkeit
Wahrnehmung
Kooperation

Material: Augenbinde, Hütchen, Turnmatte

Ablauf: Zunächst wird zusammen mit den Teilnehmern eine Landebahn mit Start und Ziel aufgebaut. Danach verteilen sich die Teilnehmer im Spielgelände und stellen die Positionslichter dar. Einer Person werden die Augen verbunden und wird zum „Blinden Piloten“. Diese Person wird von den Positionslichtern durch akustische Signale über die Landebahn ins Ziel gelenkt.

Differenzierungsmöglichkeiten

Regeln	Lernumwelt	Material	Aufgabe
Sonderregeln: Es darf mit offenen Augen ins Ziel geflogen werden.	Raum: Vergrößern oder verkleinern, je nach Teilnehmeranzahl und Fortbewegungsmöglichkeit.		<ul style="list-style-type: none">▪ Alle bewegen sich auf Rollbrettern.▪ Zwei Flugzeuge versuchen gleichzeitig bzw. kurz hintereinander oder aus unterschiedlichen Richtungen zu landen. Dabei wird jedem Flugzeug ein anderes Signal zugewiesen.
Spezialaufgabe/Rolle:	Organisationsform: Zuweisung von Tandems.		

Spielideen

Schatzhüter

Lernziel: Wahrnehmung
Reaktionsfähigkeit
Kognitive Fähigkeit

Material: Augenbinde, verschiedene Gegenstände

Ablauf: Die Teilnehmer sitzen in einem Kreis, ein Spieler sitzt in der Mitte des Kreises mit verbundenen Augen. Um den Spieler in der Mitte stehen verschiedene Gegenstände. Der Übungsleiter bestimmt einen Teilnehmer, der leise in die Mitte schleichen muss und versucht einen Gegenstand zu klauen. Der Spieler in der Mitte versucht in die Richtung zu zeigen, aus der er die Person vermutet bzw. kommen hört.

Landessportbund Rheinland-Pfalz
Referentin Koordinierungsstelle
Inklusion Laura Trautmann
Rheinallee 1, 55116 Mainz
Telefon: 06131-2814-412
E-Mail: L.Trautmann@lsb-rlp.de
Internet: www.lsb-rlp.de



Special-Olympics Rheinland-Pfalz
Sportorganisation für Menschen mit
geistiger Behinderung
Rheinau 10, 56075 Koblenz
Telefon: 0261-135-252
E-Mail: info@so-rlp.de
Internet: www.rlp.specialolympics.de



Behinderten- und Rehabilitationssport-
Verband Rheinland-Pfalz
Fachverband für den Breiten-, Reha-
und Leistungssport
Parkstraße 7, 56075 Koblenz
Telefon: 0261-973878-0
E-Mail: info@bsv-rlp.de
Internet: www.bsv-rlp.de



Gehörlosen-Sportverband
Rheinland-Pfalz
Fachverband für Menschen mit
Hörbehinderung
Gutenbergstraße 55, 56073 Koblenz
Telefax: 0261-4096-70
E-Mail: kontakt@gsv-rlp.de
Internet: www.gsv-rlp.de

