

Vorwort

Diese Spielsammlung ist das Produkt von Projektarbeiten mit Studierenden der Pädagogischen Hochschule des Kantons Aargau. Sie haben die hier vorgeschlagenen Bewegungsaufgaben und Spielformen gesammelt und mit Schulklassen erprobt. Es ging insbesondere darum, Aufgaben zur Verfügung zu stellen,

- die zu vielfältigen Bewegungsformen anregen und damit das Bewegungslernen anregen und differenzieren,
- die zum engagierten und intensiven Bewegen herausfordern,
- die das Miteinander ebenso betonen wie den Wettbewerb, das Gegeneinander,
- die mit einfachen Mitteln jederzeit eingesetzt werden können ,
- die in den verfügbaren Lehrmitteln nicht in dieser einfachen Form angeboten werden,
- die früher oft gespielt wurden, heute aber mehr und mehr in Vergessenheit geraten,
- und die nicht zuletzt den Schülerinnen und Schülern in der Regel Spaß bereiten.

Die Spielaufgaben sollen als Impulse verstanden werden. Sie müssen der Klasse und der Situation angepasst werden. Gewisse Aufgaben müssen eingeführt und überwacht werden; andere können von der Gruppe oder der Klasse selbstständig durchgeführt werden. Spiele, welche viel Freiraum lassen und Spontaneität erlauben, können die Klassenführung erschweren.

Übersicht

- A 1 – A 10 Anwärmspiele** – Anregende, meist offene Bewegungsaufgaben, z. B. für den Lektionsbeginn.
- B 1 – B 10 Ballspiele** – Wenig verbreitete Ballspielformen; mit Anregungen zur Organisation.
- C 1 – C 10 Kontaktspiele** – Aufgaben mit Körperkontakt, die Zusammenarbeit und Rücksichtnahme erfordern.
- D 1 – D 10 Drunter und drüber** – Spiele zur Geschicklichkeit und zum Kämpfen und Ringen.
- E 1 – E 10 Erkennen** – Spiele, welche Wahrnehmungsfähigkeit und Konzentration fördern.
- F 1 – F 10 Fangspiele** – Spielerisches Laufen als Partner- und Gruppenspiel; mit Erlösen; auch in mehreren Feldern.
- G 1 – G 10 Geräte** – Sprossenwand, Turnbank, Klettergerüst, Tau, Matten, Kästen, Barren, Ringe, Reck, Gerätegarten.
- H 1 – H 10 Handgeräte** – Spielband, Seil, Keule, Stab, Tennisball, Gymnastikball, Medizinball, Reif u. a. m.
- I 1 – I 10 Improvisationen** – Offene Bewegungsaufgaben, die zum Erproben und Gestalten anregen.
- K 1 – K 10 Kooperationsspiele** – Spiele, bei denen sich die Spielenden auf einander einstellen müssen.