

Multizahlenball

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. In den Gruppen bekommt jeder Spieler eine Zahl zugewiesen (je nach Anzahl der Gruppe, z.B. 1-15). Die Schüler sitzen in ihrer Gruppe jeweils auf einer Bank.

Der Spielleiter nennt nun verschiedene Zahlen, die entsprechenden Schüler müssen nun möglichst schnell zur eigenen Wandseite laufen, die Wand abklatschen und in die Mitte laufen. In dieser Zeit legt der Spielleiter Spielmaterial in die Mitte (siehe Material). Nun müssen sich die Schüler schnell auf ein bestimmtes Spiel (z.B. Basketball/Fußball/Völkerball/Hockey) einstellen. Eine Spielrunde dauert ca. 90 Sekunden, dann beginnt eine neue Runde mit einer neuen Spielerzahl und neuem Spielmaterial.

Der Spielleiter sollte die Spielerzahl auf die von ihm gewählten Spiele abstimmen (z.B. Völkerball: mehr als ein Spieler, bei den anderen Spielen können pro Mannschaft 1-5 Spieler im Feld sein).

Gefördert wird bei diesem Spiel vor allem die kognitive Flexibilität, weil sich die Schüler in jeder Runde sowohl auf das vom Spielleiter gewählte Spiel als auch auf die Spielerzahl und neue Gegner einstellen müssen.

Alter	Gruppengröße	Raum	Material	Aktivitätsgrad
ab 12 Jahren	min. 10 TN, höchstens 30 TN	Sporthalle	1 Basketball (2 Körbe) 1 Fußball (2 Tore) 1 Softball 8-10 Hockeyschläger 1 Hockeyball (2 Tore) <i>Anmerkung: Das Material kann je nach Klasse auch variiert werden.</i>	Mittel – hoch <i>(Je kleiner die Gruppe, desto höher der Aktivitätsgrad)</i>

Geistesblitz-Staffelspiel mit Jongliermaterialien

Auf zwei kleinen Kästen liegen jeweils fünf verschiedene Jongliermaterialien in verschiedenen Farben und Karten, auf denen das Material abgebildet ist. Die Schüler müssen in ihrer Staffel nacheinander zu ihrem Kasten laufen und sich möglichst das Material „schnappen“, das farblich richtig auf einer daneben liegenden Karte abgebildet ist.

Wenn kein Material auf der Karte in der Originalfarbe abgebildet ist, wird das Jongliermaterial „geschnappt“, das nicht abgebildet ist und dessen Originalfarbe nicht auf der Karte zu sehen ist.

Die Schüler können sofort kontrollieren, ob sie das richtige Jongliermaterial genommen haben, weil auf der Kartenrückseite die richtige Lösung zu finden ist.

Haben sie die Aufgabe richtig gelöst, legen sie das Jongliermaterial wieder auf den Kasten; haben sie die Aufgabe nicht richtig gelöst, müssen sie zusätzlich um eine ca. 10 Meter entfernte Pylone laufen („Strafrunde“).

Anmerkung: Dieses Spiel basiert auf der Grundlage des Spiels „Geistesblitz“ vom Zoch-Verlag. Statt Jongliermaterialien können auch andere Gegenstände oder das Originalspiel verwendet werden.

Bei diesem Spiel werden vor allem die kognitive Flexibilität und die Inhibition gefördert, weil man zwischen Figuren und Farben schnell „umschalten“ und oftmals den ersten Impuls unterdrücken muss.

Alter	Gruppengröße	Raum	Material	Aktivitätsgrad
ab 8 Jahren	min. 8 TN	Sporthalle oder Sportplatz	2 kleine Kästen 2 Pylone 5 verschiedene Jongliermaterialien Karten mit Jongliermaterialien (Rückseite: Lösung)	Mittel – hoch

Zahlenwerfen im Kreis

Die Teilnehmer stehen im Kreis und jeder bekommt eine Zahl zugewiesen (z.B. 1-15). TN1 muss den Ball zu TN2 spielen usw.

Stufe 1: Nur der blaue Ball wird geworfen.

Stufe 2: Wie Stufe 1, der rote Ball kommt dazu und muss mit einem Bodenpass zugespielt werden.

Stufe 3: Nun kommt der grüne Ball hinzu. Diesem Ball muss nachgelaufen werden, d.h. jeder Spieler bekommt eine neue Position.

Stufe 4: Der blaue Ball wird nicht mehr in der Reihenfolge von 1-15 geworfen, sondern in der umgekehrten Reihenfolge (15-1).

Anmerkung: Bei einer Klasse mit 30 Schüler/innen können zwei Kreise gebildet werden, dann braucht man die doppelte Anzahl von Bällen

Bei diesem Spiel werden alle exekutiven Funktionen gefördert. Man muss sich merken, wie die Bälle jeweils gespielt werden (Arbeitsgedächtnis), häufig muss der erste Impuls unterdrückt werden (Inhibition) und man muss entsprechend flexibel auf die Ballfarbe reagieren (Flexibilität).

Alter	Gruppengröße	Raum	Material	Aktivitätsgrad
ab 8 Jahren	Ca. 15 TN	Sporthalle, Sportplatz, Pausenhalle	1 blauer Ball 1 roter Ball 1 grüner Ball	Mittel