

# GAME ZONE

**Game Zone**

(für 16 Schüler mit 4 verschiedenen Spielen zu ZWEIT oder für 24 Spieler mit vier verschiedenen Spielen zu DRITT) - LTh

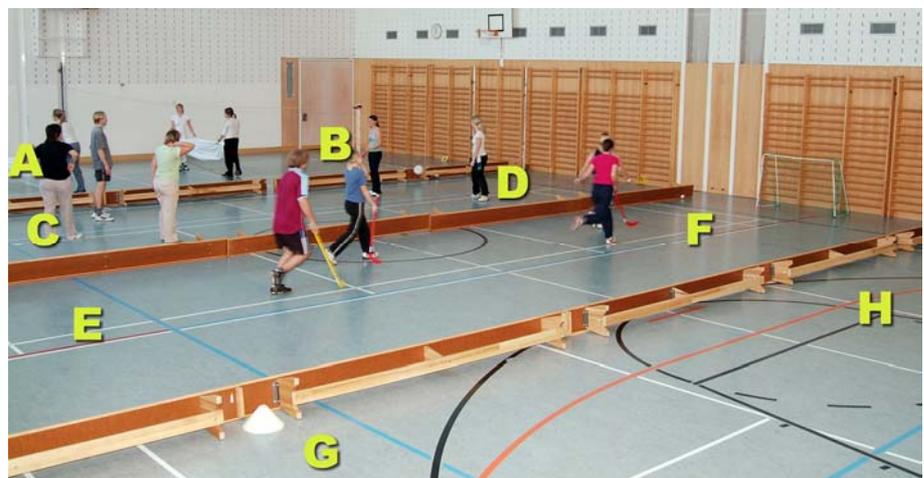
Name	Ergebnisse				Punkte gesamt	Rang
	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4		
1	A	C	E	G		
2	B	H	E	D		
3	C	A	H	F		
4	D	G	F	A		
5	E	A	C	H		
6	F	D	H	B		
7	G	F	D	B		
8	H	E	B	D		
9	A	H	C	E		
10	B	C	F	H		
11	C	B	G	E		
12	D	G	A	F		
13	E	D	G	A		
14	F	B	D	G		
15	G	F	B	C		
16	H	E	A	C		
17	A	E	G	C		
18	B	C	F	G		
19	C	B	H	F		
20	D	G	A	E		
21	E	A	C	H		
22	F	H	B	D		
23	G	F	D	B		
24	H	D	E	A		

Voraussetzung: Die Schüler kennen mehrere Mannschaftsspiele, können diese auch schon alleine spielen und sind fähig, ohne Streitigkeiten einen Sieger zu ermitteln. Als mögliche Spiele würden sich hier beispielsweise eignen: Ball über die Schnur (auch mit einem Physioball und Leintüchern, siehe Abb.) / Hockey / Fußball / Sitzfußball / „Schlapfenball“ / Völkerball / Badminton / Friskee / vereinfachte Spielformen von Basketball, Faustball etc.

Je nach Anzahl der Schüler und verfügbarer Zeit wird die Halle in drei oder vier Spielfelder geteilt. Diese sollten klar erkennbar und etwa durch Langbänke voneinander getrennt sein.

Nun werden die Spielfelder – bei drei Feldern von A – F, bei vier Feldern von A – H – (mit laminierten Tafeln) gekennzeichnet. Der Lehrer gibt bekannt, welche Spiele in den einzelnen Feldern ausgetragen werden.

In unserem Beispiel wird im Spielfeld AB Ball über die Schnur mit einem Leintuch zum Fangen und Werfen, im Feld CD Volleyball, im Feld EF Hockey und im Feld GH Friskee gespielt.



Der Lehrer hat eine vorbereitete Liste mit den Namen der Schüler und den daneben stehenden Spielfeldhälften. Die Schüler sehen also in der Liste nach und begeben sich in das angezeigte Feld. Dort warten sie auf die Mitspieler und spielen sodann selbstständig das dort vorgeschlagene Spiel. (Eventuell eigene Regeln und Spielfeldlinien dürfen sie vor dem Spiel gemeinsam vereinbaren.) Nach einer gewissen Zeit (5 – 10 min) pfeift der Lehrer ab und trägt die Ergebnisse in die Liste ein. Die Schüler suchen das Feld für das zweite Spiel und starten, sobald alle Mitspieler bereit sind. Ebenso läuft es mit dem 3. (und 4. Spiel).



Der Spielleiter kann auch einen „Gesamtsieger“ ermitteln, indem er pro Spiel für einen Sieg jeweils 2 Punkte und für ein Unentschieden 1 Punkt vergibt. (Pädagogisch wertvoller scheint mir noch für einen Sieg 3, für ein Unentschieden 2 und auch für eine Niederlage 1 Punkt zu vergeben. Damit gibt es keinen Schüler, der mit 0 Punkten abschließt.)



Die ideale Spieleranzahl für drei Felder: 18 (24)  
für vier Felder: 16 (24)

Bei ungleicher Spielerzahl ist für „ausgleichende Gerechtigkeit“ zu sorgen. Die könnte heißen, dass die Mannschaft in Überzahl mit einem Handicap (nur links werfen, etc.) spielen muss, oder nach jedem Punkt ein Spielerwechsel erfolgt.

**Liste für 3 oder 4 Spiele, (laminierte) Karten mit Feldbezeichnung, Schleifen, Bälle, Schläger, Tore, etc. für die diversen Spiele**

**Hinweis: Eine sehr ausgeklügelte Art dieser Spielform hat Mag. Thomas Leitner unter dem Namen *Ballo Ballone* entwickelt (mit Computerauswertung, etc. Hervorragend geeignet für große Spielfeste!)**



# Game Zone

(für 16 Schüler mit 4 verschiedenen Spielen zu ZWEIT oder für 24 Spieler mit vier verschiedenen Spielen zu DRITT) - LTh

Name	Ergebnisse:		Ergebnisse:		Ergebnisse:		Ergebnisse:		Punkte gesamt:	Rang:
	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	A:B	C:D	E:F	G:H		
1	A	C	E	G						
2	B	H	E	D						
3	C	A	H	F						
4	D	G	F	A						
5	E	A	C	H						
6	F	D	H	B						
7	G	F	D	B						
8	H	E	B	D						
9	A	H	C	E						
10	B	C	F	H						
11	C	B	G	E						
12	D	G	A	F						
13	E	D	G	A						
14	F	B	D	G						
15	G	F	B	C						
16	H	E	A	C						
17	A	E	G	C						
18	B	C	F	G						
19	C	B	H	F						
20	D	G	A	E						
21	E	A	C	H						
22	F	H	B	D						
23	G	F	D	B						
24	H	D	E	A						

# Game Zone

(für 18 Schüler mit 3 verschiedenen Spielen zu DRITT oder für 24 Spieler mit 3 verschiedenen Spielen zu VIERT) - LTh

Name	Ergebnisse:			Punkte gesamt:	Rang:
	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3		
1	A	C	E		
2	B	F	D		
3	C	E	A		
4	D	B	E		
5	E	D	B		
6	F	A	C		
7	A	D	E		
8	B	C	F		
9	C	B	F		
10	D	A	F		
11	E	A	C		
12	F	B	D		
13	F	D	B		
14	B	E	C		
15	C	F	A		
16	D	E	A		
17	E	C	B		
18	A	F	D		
19	A	E	D		
20	B	D	E		
21	C	A	F		
22	D	F	B		
23	E	B	C		
24	F	C	A		

**FLOBSFAHRT / ROLLBANK**

Eine Langbank wird verkehrt auf den Boden gelegt. Unter der Langbank liegen mehrere Stäbe. Gruppen von bis zu 8 Schülern stehen auf der Langbank und versuchen nun, diese durch gemeinsame Bewegungen zum Rollen zu bringen. Zwei Schüler sind für den Transport der Stäbe (die immer wieder vor die Lb gelegt werden müssen) zuständig.



**MIT DEM SCHWUNGTUCH**



Es ist eine große Anzahl von Übungen mit dem Schwungtuch bekannt. Bei den folgenden gibt das Schwungtuch einfach die Zeit vor, in der Schüler den Platz wechseln, im Uhrzeigersinn um das Tuch laufen, in die Mitte des Kreises laufen – sich die Hände reichen und wieder an die Ausgangsposition zurückeilen, etc. bevor das Tuch nach den Hochziehen den Boden berührt. Jeder 2. Schüler läuft, während die verbleibenden das Tuch halten. Anschließend erfolgt der Wechsel.



**Utensilien: Schwungtuch**

**PIRATENLAUF**

Bei diesem sehr beliebten Spiel werden die konditionellen Fähigkeiten in ganz hervorragender Weise geschult und der Phantasie des Lehrers (und der Schüler) sind kaum Grenzen gesetzt.

In der Halle werden viele Geräte und Gerätekombinationen aufgebaut. Am Boden werden Matten aufgelegt. Je nach Spieleranzahl gibt es zwei oder drei Fänger, die versuchen, ihre Mitschüler zu fangen. Dabei dürfen sich alle Beteiligten ausschließlich auf Geräten und Matten bewegen (notfalls kann man auch Linien einbauen). Wird ein Schüler gefangen oder berührt er den Boden, so muss er entweder eine vorher vereinbarte Übung ausführen, oder er kommt auf die „Wartebank“. Dort finden fünf Personen Platz. Kommt eine sechste Person hinzu, so wird die erste (am längsten wartende) wieder ins Spiel geschickt.

Steigt ein Fänger auf den Boden, so gilt ein eventueller Fang nicht und er übt beispielsweise 3 Liegestützbeugen.

Sollten in einer Halle mehrere Mattenfarben vorhanden sein, so ist es sinnvoll, eine Farbe als Absicherungsmatten zu deklarieren. Diese dienen also nur der Sicherheit und dürfen nicht betreten werden.

Wichtige Hinweise: nur mit Turnschuhen oder barfuss spielen, alles gut absichern, eingehängte Bänke mit Sprungschnüren sichern ... und am besten in der ersten Stunde aufbauen, alle Kollegen einladen, dieses Spiel mit den Schülern durchzuführen und in der letzten Stunde abbauen.