

Kopiervorlage für die Kärtchen der

Spielregelkartei

zum Erfinden eigener Spiele

1

Kategorie 1
Der Spielgegenstand

1

Luftballon (s)

1

Stab (Stäbe)

1

Besen und Lappen

1

Tennisring (e)

1

Tischtuch und Softball

1

Zeitungsblätter

1

Rollbrett (er)

1

große Plastikfolie

1

Rührlöffel (Keulen)
und Luftballone

1

Schaumgummiball

1

Seil oder Tau

1

Wattebausch

1

Taschentuch

1

Handtuch

1

Turnschuh (e)

1

Tischtennisball

1

Indiaccaball

1

Schmerltz
(Kniestrumpf mit
eingebundenem Tennisball)

1

Fallschirm

1

mit Wasser gefüllter Luftballon

1

Hochsprungständer und
Handtuch

1

Autoreifen

1

Pushball

1

großes Stofftuch (4x4m)

1

Fallschirm (und Pushball)

1

Bälle und Keulen

1

10 Wäscheklammern

1

Kastenteil (e) und Ball

1

kleiner Gummivollball und
Volleyball

1

Medizinball

1

Frisbee

1

Pedalos

1

Matte (n) und Gymnastikbälle

1

Wasserball

1

Speckbretter und Softball

1

Bank, Medizinball und Keulen

1

großer Schaumstoffball

1

Keule (n) und Bälle

1

Dose (n)

1

Esst ffel und kleine
Vollgummib lle

1

Pezziball
(Pezzib lle)

1

Karussellscheibe (n)

1

Balancierscheiben

1

kleine Kisten und B lle

1

Handt cher

1

Teppichfliesen

1

Gymnastikseile

1

Speckbrettschläger

1

Papierbälle

1

Jojo (s)

1

Halbwalzen und Bretter
(aus der Bewegungsbaustelle)

1

Gymnastikbälle

1

kleine Vollgummibälle

1

Strickleiter (n)

1

Jogurtbecher

1

Jongliertücher

1

Jonglierteller und Jonglierstäbe

1

1

1

1

1

1

2

Kategorie 2

Behandlung des
Spielgegenstandes

2

Den Gegenstand rollen bzw. auf dem Boden schieben.

2

Besitzt man den Spielgegenstand, darf man sich nicht mehr vom Platz bewegen und muss den Spielgegenstand abgeben.

2

Der Gegenstand darf nur mit der Hand fortbewegt werden.

2

Der Gegenstand muss in der Luft bewegt werden.

2

Der Gegenstand darf nicht mit der Hand fortbewegt werden.

2

Der Gegenstand darf nur mit dem Fuß gespielt werden.

2

Der Gegenstand darf nicht mit den Händen oder den Füßen berührt werden.

2

Der Gegenstand darf nur mit Stab (Stäben) bewegt werden.

2

Der Gegenstand muss am Boden bewegt werden.

2

Den Gegenstand als Ziel verwenden.

2

Der Gegenstand darf nur mit den Fingerspitzen gespielt werden.

2

Die Hände auf den Kopf legen und den Gegenstand vorwärts bewegen.

2

Den Gegenstand balancieren.

2

Der Gegenstand darf nur sitzend mit dem Rücken berührt werden.

2

Der Gegenstand darf nur kurz berührt werden (nicht tragen).

2

Der Gegenstand kann auf beliebige Weise überwunden werden

2

Der Gegenstand darf nicht getragen werden.

2

Den Gegenstand zwischen die Beine geklemmt fortbewegen.

2

Der Gegenstand darf nicht auf den Boden fallen

2

Der Gegenstand darf nur im Sitzen gespielt werden.

2

Der Gegenstand darf nur in einem Tuch fortbewegt werden.

2

Der Gegenstand darf nur mit den Füßen (barfuss) gespielt werden

2

Der Gegenstand muss in der Luft bewegt werden.

<p>3</p> <p>Kategorie 3</p> <p><u>Spielidee / Ziel des Spiels</u></p>	<p>3.1</p> <p><u>Hilfsfrage:</u></p> <p>Wie kann man in dem Spiel gewinnen?</p>
---	---

<p>3.1</p> <p><u>3.1</u></p> <p><u>Tor- Mal- und Korbspiele sowie</u> <u>Rückschlagspiele</u></p>	<p>3.1</p> <p>Der Spielgegenstand muss über ein Hindernis hinweggespielt werden.</p>
---	--

<p>3.1</p> <p>Die Gegenspieler müssen vom Spielgegenstand berührt werden.</p>	<p>3.1</p> <p>Der Spielgegenstand muss in der Luft gehalten werden, wenn er auf den Boden fällt, gibt es Minuspunkte</p>
---	--

<p>3.1</p> <p>Den Spielgegenstand über eine Linie bringen</p>	<p>3.1</p> <p>Der Gegenstand muss von einer Seite auf die andere gespielt werden.</p>
---	---

3.1

Den Gegenstand hinter ein Mal bringen

3.1

Möglichst viele Punkte erzielen

3.1

Der Gegenstand muss in ein Tor, Loch oder Korb oder ähnliches befördert werden

3.1

Der Spielgegenstand darf nicht vom Gegner erwischt werden

3.1

Möglichst häufiger Wechsel des Spielgegenstandes innerhalb der Mannschaft, ohne dass der Spielgegenstand auf den Boden fällt.

3.1

Ein bestimmtes Ziel möglichst oft treffen.

3.1

Der Gegenstand darf nicht auf den Boden fallen.

3.1

Soviel wie möglich Gegenstände während einer bestimmten Zeit in ein Ziel befördern.

3.2

3.2

Staffelspiele

3.2

Eine bestimmte Strecke schneller zurücklegen als der Gegenspieler.

3.2

Mit geschlossenen Augen den Gegenstand in ein Ziel bringen, (die Mitspieler können durch Zuruf die Richtung angeben).

3.2

Der Langsamste gewinnt, aber man darf nicht stehenbleiben

3.2

Den Spielgegenstand so oft wie möglich überwinden.

3.2

Der Spielgegenstand muss fünfmal durchgegeben werden.

3.2

Zwei Spieler müssen sich jeweils Rücken an Rücken über eine bestimmte Strecke vorwärts bewegen.

3.2

Der Spielgegenstand muss über eine bestimmte Strecke transportiert werden

3.2

Variation:

Möglichst wenig Zeit brauchen.

3.2

Variation:

Als erster da sein.

3.3

3.3

Fangspiele/Versteckspiele

3.3

Den Spielgegenstand fangen
(wegschnappen)

3.3

Spieler der Gegenmannschaft
fangen.

3.3

Fangen- gefangen werden (sich
nicht fangen lassen)

3.3

Bei Berührung durch den
Spielgegenstand wird man
versteinert.

3.3

Einer muss alle anderen fangen
(oder suchen).

3.4

3.4

Darstellungs- und
Geschicklichkeitsspiele

3.4

Aus den Mitspielern und Geräten
eine Maschine bauen, die sich
bewegt.

3.4

Mit den Mitspielern zusammen
eine Bewegungsfolge entwickeln
und ausführen.

3.4

Mit einem Mitspieler zusammen
auf kunstvolle Weise den
Gegenstand über eine
bestimmte Strecke
transportieren.

3.4

Mit dem Spielgegenstand die
schönsten Kunststücke in der
Gruppe machen

3.4

Aus den Mitspielern eine
Pyramide bauen.

--	--

4

Kategorie 4

Verhalten gegenüber dem
Gegenspieler.

Die Karten, die die Gegenspieler betreffen, sind nicht
einsetzbar bei Spielidee: Darstellungsspielidee

4

Der Gegenspieler darf nicht
gestoßen und geschubst
werden.

4

Der Gegenspieler darf nur von
einem Mitspieler angegriffen
werden.

4

Der Gegenspieler darf nicht
berührt werden.

4

Der Gegenspieler darf nicht
behindert werden.

4

Der Gegenspieler darf nur
angegriffen werden, wenn er den
Spielgegenstand besitzt

4

Der Gegenspieler darf nicht
geschlagen, geboxt oder
gestoßen werden.

4

Immer zwei Mitspieler spielen
aneinander gefesselt.

4

Der Spielgegenstand darf dem Gegenspieler nicht entrissen werden.

4

Der Gegenspieler darf nicht gerempelt oder umgestoßen werden.

4

Der Gegenspieler darf nicht verletzt werden.

4

Dem Gegenspieler darf kein Bein gestellt werden.

4

Der Gegenspieler darf nicht festgehalten werden.

4

Alle Mitspieler müssen gerecht am Spiel beteiligt werden.

4

Die Mitspieler müssen sich an die ihnen (nach Absprache) zugewiesenen Aufgaben halten.

4

5

Kategorie 5

Spielende

5

Wenn alle das Ziel erreicht haben.

5

Wenn eine bestimmte Punktzahl erreicht ist.

5

Wenn eine bestimmte Zahl von Toren erreicht ist.

5

Wenn eine Mannschaft alle Geräte erbeutet hat.

5

nach einer bestimmten Zeit

5

Wenn das Ziel fünfmal erreicht wurde.

5

Wenn alle erschöpft sind.

5

Wenn jeder einmal an der Reihe war.

5

Wenn die Spieler keine Lust mehr haben.

5

Wenn eine Mannschaft zwei Punkte mehr erreicht hat als die Gegenspieler.

5

Wenn eine bestimmte Zahl von Durchgängen gemacht ist.

--	--

--	--