

II.A.24

Kleine Spiele

Perfect Games (Teil 2) – Kleine Spiele für den Schul- und Vereinssport

Sven Schneider



Perfect Games sind kleine Sportspiele, die motorische, psychische, soziale und materialspezifische Kompetenzen gleichzeitig und gleichermaßen fördern und fördern. Das Konzept und die sportpädagogische Grundidee der Perfect Games werden im Folgenden erläutert und praxiserprobte Beispiele für den unmittelbaren Einsatz im Schul- oder Vereinssport beschrieben.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	5–13
Dauer:	1 Doppelstunde
Kompetenzen:	motorische, psychische, soziale und materialbezogene Kompetenzen
Thematische Bereiche:	Sportspiele, Kleine Spiele, kooperative Spiele, Psychomotorik
Medien:	Spielanleitungen

Im Spiel mit Gegenständen werden die physikalischen Phänomene Raum, Zeit, Gewicht, Reibung, Beschleunigung und Geschwindigkeit erfahren und physikalische Gesetze verstanden. Die zweite Dimension der Materialkompetenz ist das „symbolische Lernen und Handeln“. Dabei wird Geräten (z. B. Bällen, Kegeln oder Reifen) eine symbolische Funktion oder Rolle zugewiesen – sie fungieren zum Beispiel als Geschosse, Verkehrszeichen oder Käfige. Insbesondere Perfect Games vermitteln einerseits physikalische Eigenschaften sportartspezifischer Materialien (Hand-, Fuß- oder Volleyball) und andererseits Kreativität und Abstraktionsfähigkeit.

Weiterführende Medien

- <https://raabe.click/sp-perfect-games-sven-schneider>

In diesem Praxishandbuch finden sich weitere sportartenübergreifende Spielideen für den Sportunterricht und das Training.

- <https://raabe.click/sp-thieme-connect>

Die vielfältigen Wirkungen des Sports auf die körperliche und seelische Gesundheit werden hier kurz und allgemeinverständlich dargestellt.

[Alle Links zuletzt abgerufen am: 23.09.2025]

Beitrag aus RAAbits Sport

Schneider, Sven: Perfect Games – Ganheitliche Sportspiele für Sportunterricht und Training (Teil II.A.19), Ausgabe 65. RAABE, Stuttgart 2023.

Das Konzept der Perfect Games wird ausführlich erläutert und weitere Praxisbeispiele werden beschrieben.

Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema: Perfect Games

- | | |
|-----|----------------------|
| M 1 | Ägyptische Pyramide |
| M 2 | Den Farbcode knacken |
| M 3 | Am Taxistand |
| M 4 | Alaskaball |
| M 5 | Flucht in die Burg |

Benötigt: möglichst viele verschiedene Kleingeräte und Bälle, Markierungskegel, Hütchen, 3–4 große Kästen/2 Parallelbarren, 3–4 Kastenoberteile, 4–5 Weichbodenmatten, 6 Reifen, 2 kleine Matten, 2 kleine Kästen, 1 Schaumstoffwürfel, Kreppband, mehrere dicke Filzstifte, 1 Kärtchen (ca. 10 × 15 cm) pro Person

M 1 Ägyptische Pyramide

Spielerzahl: 14–40 Personen

Alter: ab 9 Jahren

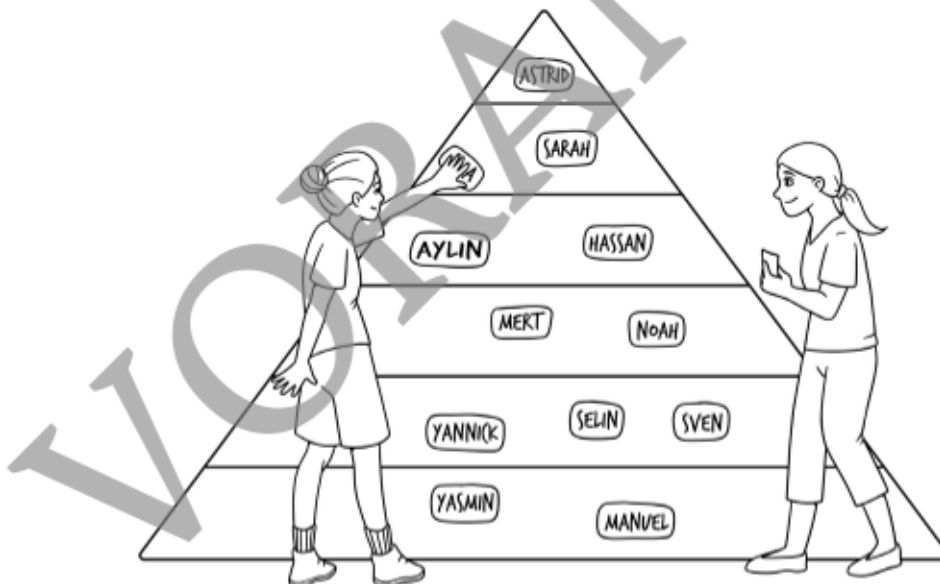
Spieldauer: 25–40 Minuten

Material: möglichst viele verschiedene Kleingeräte (z. B. Sprungseile, Wurfringe, Reifen, kleine Kästen usw.) und Bälle (z. B. Hand-, Basket-, Medizin-, Tischtennisbälle); 1 Zettel/Karte (ca. 10 × 15 cm) pro Person; mehrere dicke Filzstifte, Kreppband

Organisation: Mit Kreppband wird eine 6-stufige Pyramide an die Hallenwand geklebt. Die SuS erhalten je eine Karte und schreiben ihren Namen darauf. Die Namenskarten werden zunächst in die unterste Stufe der Pyramide geklebt.

Spielidee: Die Ägypter waren eine frühe Hochkultur. Sie veranstalteten regelmäßig ein ziemlich schlaues Turnier, bei dem alle – ob groß oder klein, jung oder alt – mitmachen und unabhängig von der eigenen Leistungsfähigkeit gewinnen konnten. Und so kam es, dass mal die Jüngste und ein anderes Mal der Kleinste gewann.

Ablauf: Die SuS bilden Paare. Jedes Paar hat die Aufgabe, mit den zur Verfügung stehenden Geräten ein kurzes Wettspiel (z. B. Slaloms, Zielwürfe, Reaktions-/Geschicklichkeitsspiel) zu erfinden, aufzubauen, auszuprobieren und schließlich zu spielen. Der Sieger/die Siegerin aus jedem einzelnen Spiel erreicht das nächste Level und darf seine/ihre Namenskarte eine Pyramidenstufe höher hängen. Der Verlierer/die Verliererin lässt seine/ihre Namenskarte unverändert hängen. Nun sucht sich jeder eine neue Person aus derselben Pyramidenstufe und dieses Paar erfindet wiederum ein Spiel usw.



Spielende: Sobald die Namenskarten von zwei SuS in der Spitze der Pyramide angekommen sind, wird ein Endspiel zwischen ihnen ausgetragen und der Sieger/die Siegerin ermittelt.

Abb.: © RAABE, erstellt von Katharina Friedrich

M 2 Den Farbcode knacken

Spielerzahl: 8–20 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Material: pro Team: 2 × 4 Markierungskegel (gelb, rot, blau und grün), 4 (einfarbige) Hütchen und 1 Kastenoberteil

Organisation: Die SuS bilden Gruppen. Jede Gruppe erhält einen Satz an farbigen Markierungskegeln und stellt sich damit in einer Reihe an einer Startlinie auf. Für jedes Team steht in einiger Entfernung hochkant ein Kastenoberteil. Neben dieses setzt/stellt sich eine Person pro Team („Verschlüsselungsexperte/-expertin“) und bleibt dort während des Spiels. Sie stellt nun die 4 weiteren Markierungskegel (je 1 × rot, gelb, grün und blau) in einer beliebigen Reihenfolge verdeckt hinter dem Kastenoberteil auf. Außerdem hält sie die Pylonen bereit.

Spielidee: Wir spielen das seit den 80er-Jahren beliebte und unter verschiedenen Namen wie „Mastermind“ oder „Superhirn“ bekannte Spiel mit vereinfachten Regeln und überdimensioniert nach. Die vom Verschlüsselungsexperten aufgestellte Farbkombination muss vom jeweiligen Team erraten werden.

Ablauf: Das Spiel läuft in 2 Phasen ab:

- In Form einer Umkehrstaffel werden zunächst nacheinander die Team-Kegel vor dem Kastenoberteil aufgestellt. Sobald ein Kegel in der richtigen Farbe an der richtigen Position aufgestellt wird, kennzeichnet dies die Verschlüsselungsexpertin mit einem Hütchen an entsprechender Stelle auf dem Kastenteil.
- Wenn alle 4 Hütchen auf dem Kastenteil stehen, dürfen die ankommenden SuS nun je 2 Hütchen vertauschen.

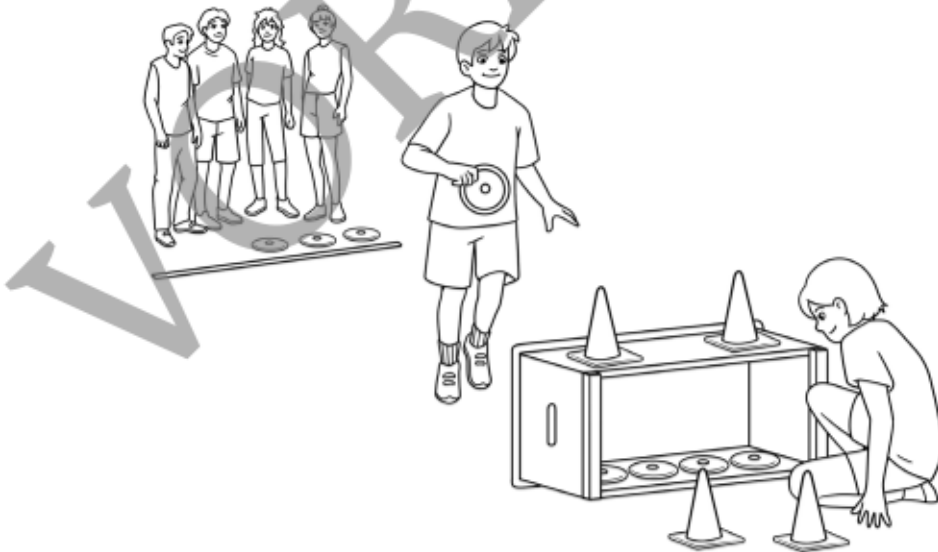


Abb.: © RAABE, erstellt von Katharina Friedrich