



Deutschsprachige
Medizinische
Gesellschaft für
Paraplegiologie

Arbeitskreis Sporttherapie

Kleine Spiele in der Rehabilitation Querschnittgelähmter

Spielesammlung

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

Einleitung

Diese Sammlung Kleiner Spiele wurde zusammengetragen von den Mitgliedern des Arbeitskreises Sporttherapie der DMGP. Es sind alle Spiele, die sich in der sporttherapeutischen Praxis in der Rehabilitation von Querschnittgelähmten bewährt haben.

Die Spielesammlung ist unterteilt in drei Arten von Spielen: Fangspiele, Fahrspiele und Mannschaftsspiele.

Es sind Bewegungsspiele mit denen sich verschiedene therapeutische Ziele erreichen lassen. Im Vordergrund steht das Rollstuhlhandlung.

Weitere Ziele können sein

- Steigerung der allgemeinen Ausdauer
- Steigerung der Orientierungsfähigkeit
- Steigerung des Reaktionsvermögens
- Verbesserung der Grundtechniken Fangen und Werfen.

Die vielfältigen Spielsituationen und die dabei entstehenden Gruppenerlebnisse unterstützen zudem die Motivation zu lebenslanger sportlicher Aktivität.

Diese Veröffentlichung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Neue Spielideen werden gerne in die Sammlung aufgenommen.

Ansprechpartner für die Spielesammlung im Arbeitskreis Sporttherapie der DMGP sind

- für Deutschland: Peter Richarz, BG Klinikum Hamburg
p.richarz@bgk-hamburg.de
- für Österreich: Brigitte Posch; RZ Häring
brigitte.posch@auva.at
- für die Schweiz: Carsten Gugel; SPZ Nottwil
carsten.gugel@paranet.ch

Letzte Ergänzungen und Überarbeitung: 20. Mai 2024

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

Inhaltsverzeichnis

1 Fangspiele

- 1.1 Atom – Spiel (Fehlt)
- 1.2 Bänder fangen
- 1.3 Bruder, Schwester hilf
- 1.4.1 Fischer, wie tief ist das Wasser
- 1.4.2 Der weiße Hai
- 1.5 Schutzball
- 1.6 Kopf oder Zahl
- 1.7 Zauberer und Fee/Fänger und Erlöser
- 1.8 Hase und Jäger
- 1.9 Linienfangen

2 Fahrspiele

- 2.1 Ochs am Berge 1-2-3
- 2.2 Nummernwettlauf/Denk mit
- 2.3 Einkreisen
- 2.4 Feuer - Wasser - Blitz
- 2.5 Feuer - Wasser - Erde
- 2.6 Frei blocken
- 2.7 Kartenlauf
- 2.8 Musikspiel
- 2.9 Namensrufspiel
- 2.10 Platzsuche «Stürmische See»
- 2.11 Romeo und Julia
- 2.12 Autoscooter light
- 2.13 Meine persönliche Tagesreise
- 2.14 Mensch ärgere dich nicht
- 2.15 Tannenbaum würfeln

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3 Mannschaftsspiele

- 3.1 Ball über die Schnur
- 3.2 Ball wandern lassen
- 3.3 Blitzball
- 3.4 Kartoffelacker
- 3.5 Luftballonspiel
- 3.6 Mattenhandball
- 3.7 Parteiball
- 3.8 Rainball
- 3.9 Reifenball
- 3.10 Ringspiel
- 3.11 Rollball
- 3.12 Treffball
- 3.13 Baseball / Brennball

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

1.2 Bänder fangen

Name des Spieles:	Bänder fangen (auch „Fuchsjagd“)
Art des Spieles:	Fangspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Reaktion
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	4 oder mehr
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	halbes Volleyballfeld oder mehr
<i>Material:</i>	Parteibänder
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Jeder Spieler erhält 1, 2 oder 3 Bänder zwischen Rücken und Stuhllehne eingeklemmt aber nicht fixiert.• Ziel des Spiels ist es, den Mitspielern möglichst viele Bänder zu entwenden.• Jeder darf fangen, auch wenn er keine Bänder mehr hat.• Erworbene Bänder auf dem Schoss ablegen (dürfen von dort nicht entwendet werden).
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Sieger ist, wer bis zum Schluss sein Band sichert.• Sieger ist, wer die meisten Bänder gesammelt hat.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + oder ++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: + oder ++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

1.3 „Bruder, Schwester hilf...“

Name des Spieles:	„Bruder, Schwester hilf ...“
Art des Spieles:	Fangspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Reaktion
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	5 - 20
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Spieleranzahl
<i>Material:</i>	kein Material
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• 1 Fänger darf nur allein fahrende Spieler fangen, ein Geschwisterpaar (2 nebeneinanderstehende oder fahrende Spieler) darf nicht gefangen werden.• Jeder Mitspieler kann einem anderen zur Hilfe kommen und seine Hilfe anbieten („Bruder hilf“ oder „Schwester hilf“). Das „Geschwisterpaar“ darf aber nur ein paar Sekunden zusammenbleiben.• Der vom Fänger gefangene wird zum neuen Fänger.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Anzahl der Fänger

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + bis +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

1.4 „Fischer, wie tief ist das Wasser?“

„Wer hat Angst vorm weißen Hai?“

Name des Spieles:	„Fischer, wie tief ist das Wasser?“ „Wer hat Angst vorm weißen Hai?“
Art des Spieles:	Fangspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Kreativität, Reaktion
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	3 - 30
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Spieleranzahl
<i>Material:</i>	kein Material
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• 1 Einzelspieler an einem Hallenende, die Gruppe nebeneinander am anderen Ende.• Die Gruppe muss auf Kommando auf die andere Seite fahren, ohne sich vom Einzelspieler fangen zu lassen.• Die gefangenen Spieler unterstützen beim nächsten Mal den Einzelspieler.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Der Einzelspieler darf bestimmen, wie sich jeder fortbewegen soll (z. B. nur mit 1 Hand den Rollstuhl stossen, wechselseitiges stossen des Rollstuhls, zu zweit hintereinander).• Der Einzelspieler muss sich auf die gleiche Art fortbewegen.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

1.5 Schutzball

Name des Spieles:	Schutzball
Art des Spieles:	Fangspiel (mit Gerät)
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Ausdauer, Werfen und Fangen
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	4 - 8
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	Volleyballfeld
<i>Material:</i>	Ball, Gummiring, Frisbee, ...
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Ein Fänger versucht einen Mitspieler zu fangen.• Der Verfolgte kann geschützt werden, indem ihm der Ball zugespielt wird.• Wer im Besitz des Balles ist, kann nicht gefangen werden.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Anzahl der Fänger und Geräte sind variabel.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

1.6 Kopf oder Zahl?

Name des Spieles:	Kopf oder Zahl?
Art des Spieles:	Fangspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Reaktion
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	4 - 20 (gerade Anzahl Spieler!)
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Spieleranzahl
<i>Material:</i>	kein Material
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Jeweils 2 gleichstarke Spieler stellen sich nebeneinander auf. Die Spielerpaare stehen hintereinander in gleicher Blickrichtung.• Es wird abgemacht, welche Seite „Kopf“ und welche die „Zahl“ ist. Wird „Kopf“ aufgerufen, drehen die „Kopf-“ Spieler (Fänger) so schnell wie möglich zu ihrem Partner und versuchen, ihren „Zahl-“ Partner (Verfolgter) zu fangen und umgekehrt.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Anstatt der verbalen werden akustische oder optische Kommandos gegeben.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

1.7 Zauberer und Fee/Fänger und Erlöser

Name des Spieles:	Zauberer und Fee/Fänger und Erlöser
Art des Spieles:	Fangspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Reaktion, Orientierung
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	6 - 15
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Spieleranzahl und dem Niveau der Rollstuhlbeherrschung
<i>Material:</i>	kein Material
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• 1 Spieler ist der Fänger (Zauberer) und versucht die anderen Mitspieler zu fangen. Berührt er einen Mitspieler, muss dieser auf der Stelle stehen bleiben und darf sich nicht bewegen.• Der Stehengebliebene kann von einem Erlöser (Fee) durch Anschlagen erlöst werden. Der Erlöser ist dem Fänger unbekannt (wird vorher festgelegt) und sollte es auch bleiben. Deshalb sollte das Erlösen „heimlich“ ausgeführt werden.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• 2 und mehr Fänger und / oder Erlöser.• Steigerung: sehr gute Fänger müssen zu zweit fahren.• Gruppe arbeitet mit diversen Täuschungen

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

1.8 Hase und Jäger

Name des Spieles:	Hase und Jäger
Art des Spieles:	Fangspiel (mit Gerät)
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Ausdauer,
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	5 - 25
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	Individuell festzulegen, je nach Teilnehmerzahl und Fähigkeitsniveau z.B.: halbe Sporthalle, nur Badminton- oder Volleyballfeld, ganze Halle...
<i>Material:</i>	Pezziball
Spielziele	Schulung der Grundlagentechniken (vor- und rückwärts fahren, bremsen, drehen, verschiedene Tempi...)
Spielidee:	Schulung der Auge-Hand- Koordination (eine Hand rollt den Pezziball, eine Hand treibt den Rollstuhl an) Teambuilding (Hasen schützen sich gegenseitig, Jäger sprechen Taktiken ab...) 1– 5 Jäger, mind.4 Hasen Jeder Jäger hat einen Pezziball Ball darf nur gerollt und vom Jäger angetrieben werden Hasen fahren vor dem Jäger davon, dürfen das Spielfeld nicht verlassen Der Hase ist getroffen bzw. abgeschossen, wenn der Pezziball den Rollstuhl berührt. Der Hase muss stehen bleiben, nimmt seine Hände neben die Schläfen und simuliert mit Zeige- und Mittelfinger wackelnde Hasenohren. Hase darf von einem noch nicht getroffenen Hasen wieder befreit werden, z.B. durch antippen oder eine Runde um den Rollstuhl fahren. Das Spiel ist beendet, wenn der/die Jäger alle Hasen „abgeschossen“ haben. Auch eine Zeitvorgabe ist möglich

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

1.9 Linienfangen

Name des Spieles: Linienfangen

Art des Spieles: Fangspiel

Trainingsschwerpunkte: Rollstuhlhandling, Reaktion

Voraussetzungen:

Spieleranzahl (min. / max.): 5 - 25

Spielfläche / Platzbedarf: Parteibändchen

Material: Linien, die sich in der Halle befinden, man kann alle Linien benutzen oder die Halle auf bestimmte Linienfarben begrenzen

Grafik



Spielidee:

Zu Beginn des Spiels wird ein Fänger bestimmt. Dieser versucht alle anderen in der Halle fahrenden Spieler zu fangen. Ist eine Person gefangen, scheidet diese aus. Gefangen werden darf NUR von hinten. Kommt man einem anderen Spieler (oder einem Fänger) entgegen, müssen sich beide um 180° drehen und in die entgegengesetzten Richtungen weiterfahren. Bewegt werden darf sich ausschließlich auf den sich in der Halle befindenden Linien. Nach einer Weile sollte der Fänger getauscht werden. Begrenzt werden kann das „Spielfeld“, indem man nur eine Hallenhälfte oder bestimmte Linienfarben nutzt.

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

Variationen:

Das Spiel kann in unterschiedlichen Varianten gespielt werden. Eine genaue Zeitangabe kann dabei nur gemacht werden, wenn nach der Variante „Zeitbegrenzung“ gespielt wird.

V 1: Bis der Fänger alle Spieler gefangen hat.

V 2: Alle Gefangenen werden zusätzlich zum Fänger.

V 3: Zeitbegrenzungen

(wer fängt am meisten in einer bestimmten Zeit).

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + oder ++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: + oder ++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.1 „1, 2, 3, 4 Ochs am Berg“

Name des Spieles:	„1, 2, 3, 4 Ochs am Berg“
Art des Spieles:	Fahrspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Konzentration, Eigenkontrolle, Reaktion
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	3 - 30
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Anzahl der Spieler
<i>Material:</i>	kein Material
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Ein Spieler („Ochs“) steht an einem Ende der Halle mit Blick zu den übrigen neben einander stehenden Spielern, die sich am anderen Ende der Halle neben einander aufgestellt haben.• Der einzelne Spieler dreht sich um 360 Grad und sagt dabei „1, 2, 3, 4 Ochs am Berg“.• Die übrigen Spieler versuchen, sich zu der Linie des Ochsen vor zu bewegen - aber nur während der einzelne Spieler sich dreht und das Bewegten der Mitspieler nicht sieht. Im Blickfeld des Einzelspielers sollen die übrigen Spieler jeweils erstarren.• Wird einer der Spieler aus der Gruppe beim Vorwärtsbewegen von dem Einzelspieler erwischt, wird er zurück zur Ausgangslinie geschickt.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Der „Ochs“ kann sein Drehtempo variieren.• „Lot und seine Frau“: ein Spieler fährt voraus, die anderen bewegen sich hinter ihm. Der Spieler dreht sich plötzlich um und alle anderen erstarren zu Salzsäulen. Dreht der Spieler der Gruppe den Rücken zu, dürfen sich alle wieder bewegen.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + bis ++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.2 Nummernwettlauf / Denk mit

Name des Spieles:	Nummernwettlauf / Denk mit
Art des Spieles:	Fahrspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Ausdauer, Konzentration
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min./max.):</i>	6 - 20
<i>Spielfläche/Platzbedarf:</i>	mindestens 10 x 15 Meter
<i>Material:</i>	Markierungskegel bzw. Malstäbe
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Die Spieler stehen hintereinander in 2 oder mehr Reihen an der Stirnseite der Halle. Etwa gleichstarken Spielern wird die gleiche Nummer zugeteilt. In einiger Entfernung der Startlinie steht für jede Reihe ein Mal, das jeweils umfahren werden muss.• Bei Aufruf der eigenen Nummer fahren die Spieler möglichst schnell um das Mal und zurück zur Startlinie. Durch geschicktes Aufrufen der Nummern wird erreicht, dass viele Spieler in Bewegung sind.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Spieler mit der gleichen Nummer kämpfen gegeneinander.• In unterschiedlicher Entfernung zur Startlinie werden 3 verschiedene Male für jede Reihe aufgestellt. Entsprechend werden die Spieler mit Nummer und der zu umfahrenden Markierung aufgerufen.• Spielleiter zeigt mit Gestik zuerst die Nummer mit den Fingern, dann die Fahrtrichtung mit beiden Armen an.• Spielleiter zeigt Gestik konträr zur verbalen Aufforderung (gleichzeitig) an - Gestik gilt! Kann zu spassigen Verwirrungen führen.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + bis +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.3 Einkreisen

Name des Spieles:	Einkreisen
Art des Spieles:	Fahrspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Orientierung
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	5 - 7
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Anzahl und der Stärke der Spieler
<i>Material:</i>	kein Material
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• 1 Spieler steht in einiger Entfernung zu den Mitspielern.• Die Mitspieler sollen den Einzelspieler durch geschicktes Fahren einkreisen, so dass der Einzelspieler gestoppt wird und sich in keine Richtung mehr fortbewegen kann.
Variationen:	

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.4 Feuer - Wasser - Blitz

Name des Spieles:	Feuer - Wasser - Blitz
Art des Spieles:	Fahrspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Reaktion, Konzentration
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	3 und mehr
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Spieleranzahl
<i>Material:</i>	kein Material
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Alle Spieler bewegen sich kreuz und quer durch den Raum.• Beim Ruf "Feuer" müssen alle die Hände und Arme neben dem Rollstuhl ausschütteln.• Beim Ruf „Wasser“ müssen alle die Arme nach oben strecken und die Hände schütteln.• Beim Ruf „Blitz“ müssen alle einen Arm nach oben strecken.• Die Kommandos werden immer wieder neu gegeben und in der Reihenfolge abgewechselt.• Zwischendurch immer wieder kreuz und quer durch den Raum fahren.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Rückwärts fahren anstatt vorwärts.• Ansage verändern: wenn das Wort "und" vor dem Auftrag benutzt wird, gilt der Auftrag nicht und die Spieler sollen weiterfahren.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + oder ++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.5 Feuer - Wasser - Erde

Name des Spieles:	Feuer - Wasser - Erde
Art des Spieles:	Fahrspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Orientierung, Reaktion
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	4 - 20
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Spieleranzahl
<i>Material:</i>	Bodenmarkierung, um 3 Zonen abzugrenzen
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Die Spielfläche wird in 3 Zonen (Feuer, Wasser, Erde) eingeteilt.• Auf Zuruf müssen die Spieler möglichst schnell in die entsprechende Zone fahren.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Kommandos kommen in schneller Reihenfolge.• Der zuletzt in der Zone ankommende Spieler übernimmt das nächste Kommando.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + oder ++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: + oder ++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.6 Frei blocken

Name des Spieles:	Frei blocken
Art des Spieles:	Fahrspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Orientierung
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	6 - 20
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Spieleranzahl, mind. 15 x 15 m
<i>Material:</i>	kein Material
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• 2 Mannschaften stehen sich am Rande des Spielfeldes gegenüber. Das Ziel des Spieles ist es, komplett als Mannschaft hinüber zur anderen Seite des Spielfeldes zu gelangen.• Ist in einer Mannschaft ein schwächerer Spieler dabei, versucht die Mannschaft diesem den Weg frei zu blocken bzw. frei zu halten.• Die gegnerische Mannschaft macht das Gleiche.• Schwächere Spieler müssen gut eingebunden werden.
Variationen:	

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + bis +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.7 Kartenlauf

Name des Spieles: Kartenlauf

Art des Spieles: Fahrspiel

Trainingsschwerpunkte: Ausdauer

Voraussetzungen:

Spieleranzahl (min. / max.): 4 - 12 Spieler (in 2er – 4er Gruppen)

Spielfläche / Platzbedarf: Basketballfeld

Material: Spielkarten (Jass-, Skat-, Rommékarten o.ä.)

Spielidee:

- Die Karten werden verdeckt ausgelegt, auf der gegenüberliegenden Seite der Halle.
- Je nach Anzahl der Teilnehmer werden 2 - 4 Gruppen gebildet.
- Jede Gruppe entschliesst sich für eine andere Spielkartenfarbe.
- Auf Kommando fährt jeder los und dreht eine Karte um. Stimmt die Farbe, kann die Karte mitgenommen werden. Ist die Farbe falsch, muss die Karte wieder umgedreht werden.
- Welche Gruppe hat zuerst alle Karten ihrer Farbe gefunden?

Variationen:

- Nur einer der Gruppe ist unterwegs. Kartenanzahl der Leistung der Spieler anpassen.
- Puzzleteile sammeln und zusammenfügen.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + oder ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: + oder ++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.8 Musikspiel

Name des Spieles:	Musikspiel
Art des Spieles:	Fahrspiel
Trainingsschwerpunkte:	Anpassung, Orientierung
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	6 - 20
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Spieleranzahl
<i>Material:</i>	Musik
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Immer wenn die Musik spielt, kreuz und quer durch den Raum fahren.• Wird die Musik gestoppt, bekommen die Spieler miteinander eine Aufgabe gestellt, z.B. sich zu dritt an den Händen fassen, sich zu zweit gegenüber aufstellen, das rechte Ohr eines Mitspielers halten, etc.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Andere Aufgaben ausführen, wie z. B. in Kleingruppen oder alle zusammen eine Figur (Dreieck, Viereck, Buchstaben, etc.) bilden.• Wer sich als letztes zu dem Aufgetragenen zufügt, muss den nächsten Auftrag ansagen, wenn die Musik wieder stoppt.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.9 Namensrufspiel

Name des Spieles:	Namensrufspiel
Art des Spieles:	Fahrspiel
Trainingsschwerpunkte:	Raum- und Selbstwahrnehmung, Vertrauen, Richtungshören, Führen und Folgen
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	4 - 10 (gerade Anzahl)
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	Basketballfeld oder kleiner
<i>Material:</i>	kein Material
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Die Spieler bilden Paare. Ein Spieler hat die Augen geschlossen, der andere Partner hat die Augen geöffnet. Die Partner sind räumlich getrennt, anfangs nur wenige Meter.• Der sehende Spieler führt seinen „blinden“ Partner durch den Raum, indem er dessen Namen sagt. Der sehende Spieler wechselt ständig seinen Platz und ruft seinen Partner. Bei schwierigen Richtungsänderungen muss der Name häufiger gerufen werden, damit der „Blinde“ die Richtung hört. Der sehende Spieler ist dafür verantwortlich, dass es keine Zusammenstöße gibt.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Die sehenden Partner tauschen ihre blinden Partner untereinander aus. Sie verständigen sich darüber nur durch Gestik und Mimik.• Die beiden Partner vereinbaren ein bestimmtes Geräusch oder einen bestimmten Laut (z. B. Miau) zum Führen und Folgen.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + oder ++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.10 «Stürmische See» Platzsuche

Name des Spieles:	«Stürmische See» Platzsuche
Art des Spieles:	Fahrspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Orientierung
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	5 - 20
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Spieleranzahl
<i>Material:</i>	Markierungskegel, Handtrommel oder Musik
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Mit Markierungskegeln wird ein Viereck abgesteckt, in welchem gut verteilt Kegel stehen - immer 1 Kegel weniger als es Mitspieler gibt.• Die Spieler fahren aussen um das Viereck herum solange die Musik spielt bzw. die Handtrommel ertönt. Stoppt die Musik, sucht sich jeder Spieler einen Kegel, den er berühren muss. Der Spieler, der keinen Kegel findet, übernimmt für einen Durchgang die Regie.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Anstatt Kegel, die vom Spieler berührt werden müssen, Gymnastikreifen am Boden verwenden. Die Spieler müssen den Rollstuhl ankippen und 1 Rad im Reifen absetzen.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + oder ++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: (+ oder) ++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.11 Romeo und Julia / Hände reichen

Name des Spieles:	Romeo und Julia / Hände reichen
Art des Spieles:	Fahrspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Orientierung
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min./ max.):</i>	6 - 12
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Spieleranzahl
<i>Material:</i>	kein Material
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• 2 Spieler (Romeo und Julia) stehen voneinander getrennt, zwischen ihnen die Mitspieler. Durch geschicktes Fahren sollen sich die 2 Spieler soweit annähern, dass sie sich die Hände reichen können.• Die übrigen Spieler versuchen dieses durch geschicktes Fahren zu verhindern.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Romeo und Julia dürfen vorwärts und rückwärts, alle anderen nur vorwärtsfahren• Auch als „3 Musketiere“ möglich: 2 Spieler stehen verteilt auf je einer Endlinie, der 3. Musketier auf der Mittellinie. Die Gruppe bildet zu Beginn einen Kreis um den Spieler auf der Mittellinie.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.12 «Autoscooter light» Spiel

Name des Spieles: Autoscooter light

Art des Spieles: Fahrspiel, Fangen, Mannschaftsspiel

Trainingsschwerpunkte: Schnelles Fahren, Reaktion, Rollstuhlhandling

Voraussetzungen:

Spieleranzahl (min./max.): mind. 12

Spielfläche/Platzbedarf: halbes/ganzes Basketballfeld

Material: Rollstühle

Spielidee:

Ein Auto mit vier Menschen mit je einem Rolli jagt andere Autos, bestehen ebenfalls aus vier RollifahrerInnen:
Die einzelnen Autos sind immer wie folgt besetzt: Vorne links der/die FahrerIn und
Vorne rechts der/die BeifahrerIn
Hinten links Kind 1 und
Hinten rechts Kind 2 (siehe unten)

Platz 1: FahrerIn	Platz 2: BeifahrerIn
Platz 3: Kind 1	Platz 4: Kind 2

Alle Autos fahren zu Beginn des Spiels ggf. durch einen Parcours und üben den **Positionswechsel** in ihrem Auto. Denn ruft der Spielleiter z. B. «**3**» müssen sich die Rollis im oder gegen den Uhrzeigersinn drehen, bis die aufgerufene Nummer auf dem «Fahrsitz» angekommen ist. Konkret müssen sich alle in diesem Fall, solange drehen, bis das Kind auf Platz «3» auf der Position vorne links ist, respektive auf **Platz 1** und damit das Auto als neuer Fahrer steuert.

Die Rotation geht dann analog mit allen Positionen. Zum Fangspiel kommt es dann, wenn ein Auto die anderen jagt und der Spielleiter immer wieder Spannung erzeugt, indem er eine neue Position als FahrerIn bestimmt.

Variationen:

Als eine Variation übernimmt ein anderes Auto die Aufgabe des Spielleiters und ruft die Zahlen hinein.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.13 Meine persönliche Tagesreise

Name des Spieles:	Meine persönliche Tagesreise
Art des Spieles:	Fahrspiel
Trainingsschwerpunkte:	Denken, Fahren, Schikanen bewältigen, Hindernisse überwinden, kommunizieren und Spaß haben
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min./ max.):</i>	unbegrenzt
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	abhängig von der Spieleranzahl
<i>Material:</i>	Mechanisch und elektrisch angetriebene Rollstühle können gemeinsam teilnehmen Fußgänger mit und ohne Hilfsmittel ebenfalls
<i>Weiterer Materialbedarf:</i>	alles was euch einfällt Bodenfliesen, Airex-Matten, Bodenmatten, Ringreifen, Zeitungen, Pylonen/Kegel, Tau, Holzstäbe zum Markieren einer Box (Raumbegrenzung), Diverse Plateaus und Rampen, Langbänke oder Absperrband und Stangen um bei Bedarf Flächen oder Fahrstrecken zu verwalten
Spielidee und Umsetzung:	<ul style="list-style-type: none">• Die Anzahl der Boden-Targets soll in etwa der Zahl der Teilnehmer entsprechen (muss aber nicht).• Wenn Teilnehmer dabei sind, die keine Höhendifferenzen selbständig meistern können, dann die Boden-Targets in sehr großzügiger Anzahl anbieten oder Hilfspersonen an den riskanten Stellen positionieren.• Die Aufgabe ist, dass sich jeder Teilnehmer zu den „Momenten“ in seiner individuellen Tagesreise eine Boden-Target auswählt• Es ist auch möglich, dass an einem Target sich mehrere Teilnehmer treffen.• Mit der Entfernung der Boden-Targets kann die zu trainierende Fahrstrecke manipuliert werden.• In der unerfahrenen Gruppe gibt der Therapeut die Aufgaben und die Stationen an.• Mit erfahrenen Gruppen könnte auch jeder

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

Teilnehmer sich mit einer neuen Idee zu seinem Tagesverlauf ergänzen

Vorschlag für eine Tagesreise wäre eine Hilfe zum Kennenlernen des Spielablaufes:

- Die Tagesreise beginnt im Schlafzimmer
- Nach dem Aufstehen begeben sich ins Bad
- Und mache mir in der Küche danach das Frühstück
- Mit dem Aufzug verlässt ich heute Vormittag mein Haus
- Und steige am Parkplatz ins Auto oder steige an der Haltestelle in den Bus
- Um zur Physiotherapie zu fahren
- Auf dem Heimweg gehe ich beim Bäcker vorbei
- Und besuche ich danach noch eine Freundin zum Kaffeetrinken

Hier müssten vielleicht auch zwei Personen an selben Boden-Target sich zusammenfinden
Hier könnt ihr euch jetzt alles einfallen lassen, was in einem Tagesverlauf passieren könnte:

Vielleicht habe ich auch irgendwo etwas vergessen und muss dorthin nochmals zurück...
oder ich fahre mit dem Auto / Bus zum Einkaufen und treffe alle gemeinsam im Supermarkt.
Diesen dann vielleicht mit Absperrbändern am Boden großzügig markieren, damit darin alle Platz haben.

Natürlich gehen wir dann durch eine Türe in den Supermarkt

- Am Ende des Tages nach dem Abendessen in der Küche
- Mache ich mich zur Nacht fertig im Bad
- Lege mich ins Bett im Schlafzimmer
- Und freue mich über einen so netten vergangenen Tag...

Variationen:

-

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++
Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.14 Mensch ärgere dich nicht

Name des Spieles:

Mensch ärgere dich nicht

Art des Spieles:

Fahrspiel

Trainingsschwerpunkte:

Rollstuhlhandling, Orientierung

Voraussetzungen:

Spieleranzahl (min. / max.):

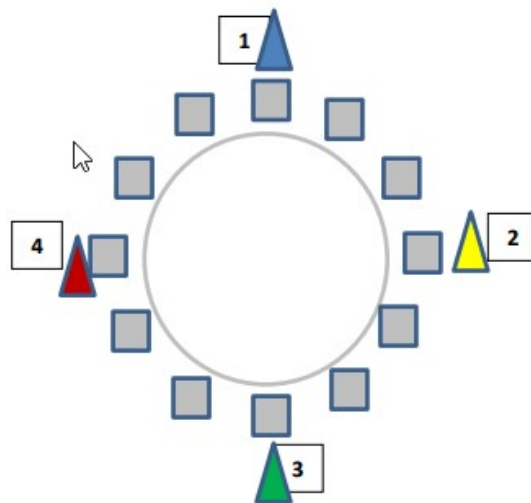
6 und mehr

Spielfläche / Platzbedarf:

Material:

Mindestens 12 Bodenfliesen, Zeitungsseiten oder Handtücher oder sonstige Markierungen für die Spielfelder im Kreis auslegen
Ein Hütchen oder Holzreifen für das „Zuhause“ jedes Spielers, eventuell markieren mit einem persönlichen Objekt zur Orientierungshilfe.
Mindestens ein Schaumstoff-Würfel

Grafik



Mit dem oben vorgeschlagenen Aufbau ermöglichen sich sehr viele Varianten

Spielidee:

Die Anzahl der Fliesen bestimmt die Zeitdauer des Spieles, sollte aber immer mindestens viermal so viel sein wie Teilnehmer.

Bei 6 und mehr Teilnehmern kann auch mit zwei oder drei Spielern pro Farbe gespielt werden. Ob dann einer nur würfelt und der andere gezogen wird, oder ob beide im Wechsel würfeln, kann individuell entschieden werden.

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

Der Radius des Fliesenkreises kann den Ansprüchen entsprechend gewählt werden, sollte aber dann abhängig von der Anzahl der Würfel passend gewählt sein.

Der Schaumstoffwürfel sollte immer nur zur Kreismitte geworfen werden, damit alle die gewürfelte Zahl sehen können und mitdenken können.

Spielregeln aus dem Tisch-Spiel können übernommen werden. Details dazu bitte vor Spielbeginn klären.

- Nochmals würfeln nach der Zahl 6?
- Direkte Anzahl für das Erreichen des Zieles nach einer Runde? Und wer nicht direkt trifft, der muss eine Kreisrunde weiterziehen?
- Wer nicht rauswirft, der fliegt selbst raus... bei mehreren Spielern einer Farbe

Variationen:

Inklusion von Fußgängern oder Rollator-Läufer wäre problemlos möglich.

→ auch mit E-Rolli und Hilfsperson möglich

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + bis +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

2.15 Tannenbaum würfeln

Name des Spieles: Tannenbaum würfeln

Art des Spieles: Fahrspiel

Trainingsschwerpunkte:

Voraussetzungen:

Spieleranzahl (min. / max.):

Spielfläche / Platzbedarf:

Material:

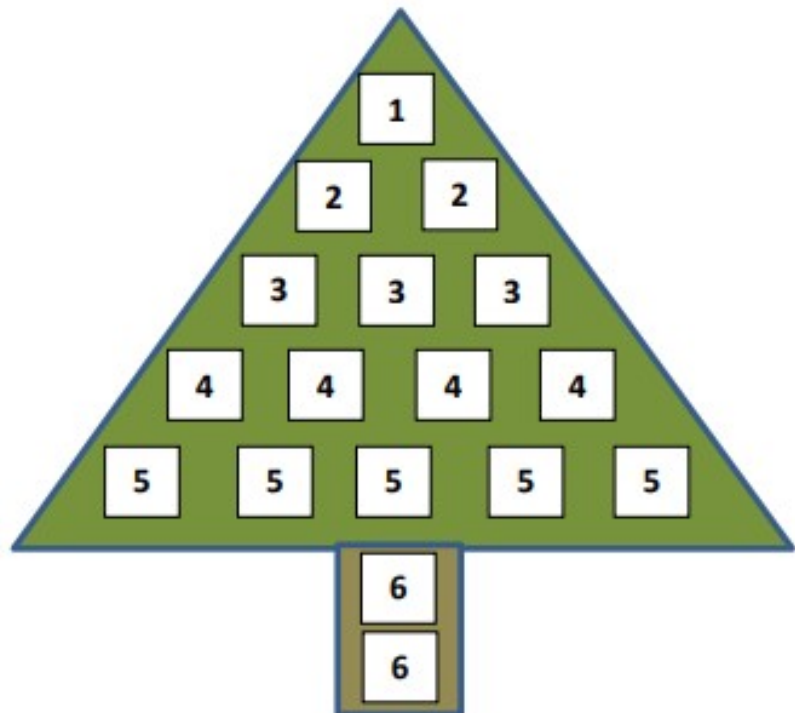
Ein Tisch mit jeweils einem Spielplan pro Team auf dem Tisch (eventuell auch Flipchart oder sonstige vertikale Schreibfläche) Stift(e) und Würfel in diversen Größen zur Auswahl je nach Handfunktionen

Ein Hütchen oder sonstige Markierung für den Startplatz jeder Mannschaft oder jedes Mitspielers, eventuell markieren mit einem persönlichen Objekt zur Orientierungshilfe

Spielidee:

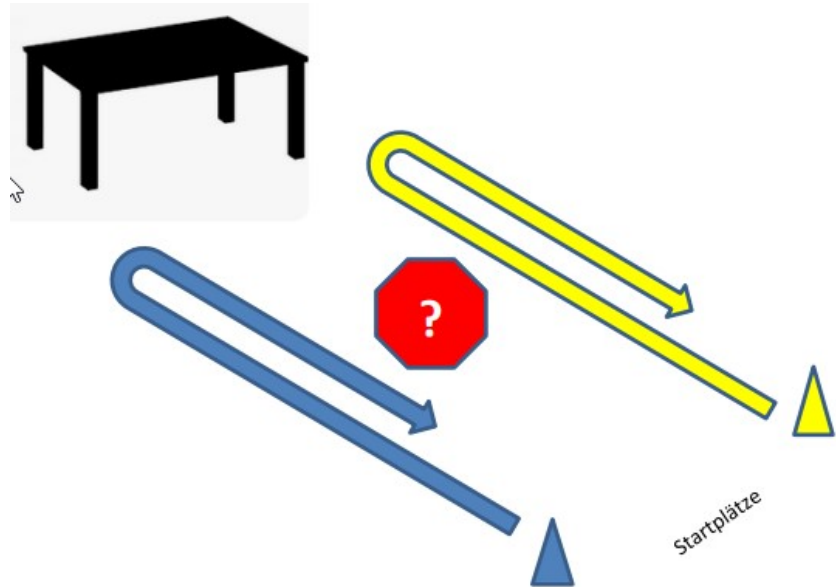
Mit der gewürfelten Augenzahl die Zahlenfelder abstreichen bis der Tannenbaum ausgefüllt ist

Grafik 1



Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

Grafiken 2



Mit dem oben vorgeschlagenen Aufbau ermöglichen sich sehr viele Varianten

Spielidee (Fortsetzung)

Die Entfernung von jedem Mitspieler im Team zum Tisch ist nur eine Möglichkeit um Chancengleichheit herzustellen und ebenso auch die Zusammenstellung der Teams in der Anzahl und nach Handicap.

Die Anzahl der teilnehmenden Teams ist unbegrenzt, aber alle sollten sich zu einem einzigen Tisch hin orientieren.

Die Anfahrtswege zum Tisch können individuell vorgegeben werden.

In einem Team sollten nicht mehr als Teilnehmer sein, ansonsten sind zu viele passiv dabei.

Das niedrigste Level ist der ebene Fahrtweg vom „Parkplatz“ zum Tisch ohne Hindernisse

Auf der Strecke zwischen Parkplatz können alle möglichen Schikanen eingebaut werden:

- Slalom
- Rückwärtsstrecke
- Hindernisse unterschiedlicher Höhe
- Alles was euch noch einfällt....

Der Stift könnte als Staffelholz genutzt werden oder wir nehmen dazu jeweils ein farblich unterschiedliches Mannschaftsband

Es hat sich bewährt, dass sich ein Schiedsrichter am Tisch positioniert, der bei Bedarf auch in der Auswahl der Stifte helfen kann oder das Würfeln oder Abstreichen übernimmt, wenn keine Greiffunktion möglich sein sollte.

Spielregeln aus dem dazu bekannten Kegel-Spiel

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

Spielidee (Fortsetzung)

können übernommen werden. Details dazu bitte vor Spielbeginn klären.

o Nur einmaliges Würfeln ist erlaubt

o Nochmals würfeln nach der Zahl 6?

o Verschärfte Regeln: wenn die gewürfelte Zahl auf dem eigenen Bogen schon alle abgestrichen sind, dann profitiert die gegnerische Mannschaft davon und auf deren Bogen muss abgestrichen werden.

Spielende ist entweder wenn eine Mannschaft alle Kästchen abgestrichen hat oder wenn eine vorgegebene Zeit abgelaufen ist oder wenn die Teams eine bestimmte Anzahl von Wiederholungen gefahren sind.

Variationen:

Inklusion von Fußgängern oder Rollator-Läufer wäre problemlos möglich.

Wäre auch problemlos mit E-Rolli und Hilfsperson am Tisch möglich

Kategorien für motorische Fähigkeiten:

++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten:

++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.1 Ball über die Schnur

Name des Spieles:	Ball über die Schnur
Art des Spieles:	Werfen und Fangen, Mannschaftsspiel
Trainingsschwerpunkte:	Ballhandling, Rollstuhlhandling, Taktik
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	3:3 bis 5:5
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	mindestens halbes Volleyballfeld
<i>Material:</i>	1 Ball (z. B. Volleyball), Schnur oder Netz
Spielidee und Umsetzung:	<ul style="list-style-type: none">• 2 Mannschaften spielen gegeneinander.• Die Mannschaften sind durch eine Schnur, die zwischen zwei Ständern gespannt ist, getrennt.• Der Ball muss, bevor er über die Schnur gespielt wird, in der eigenen Hälfte den Boden berühren. Die Schnur soll dabei nicht berührt werden (Fehler). Auf der gegnerischen Seite darf der Ball höchstens einmal den Boden berühren, bevor er gefangen werden muss.• Berührt der Ball beim Fangversuch den Boden, ist dies ein Fehler.• Ziel des Spieles ist es, den Ball so zu spielen, dass der Ball nicht gefangen werden kann. Das Spiel wird auf 15 Punkte gespielt.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Direktes Werfen und Fangen (Bodenberührung des Balles ist ein Fehler)

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.2 Ball wandern lassen

Name des Spieles:	Ball wandern lassen
Art des Spieles:	Werfen und Fangen miteinander
Trainingsschwerpunkte:	Ballhandling, Konzentration
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	5 - 10
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	Spieler stehen im Kreis (ca. 3 - 5 Meter Durchmesser)
<i>Material:</i>	Gymnastik-, Volley-, Soft- oder Basketbälle
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Die Spieler stehen im Kreis und spielen sich so den Ball zu (direkt oder indirekt), dass jeder den Ball einmal bekommen hat.• Man spielt den Ball in der gleichen Reihenfolge ein paar Durchgänge lang, damit klar ist, wer zu wem spielt und wer von wem den Ball bekommen hat.• Je nach Können und Konzentration der Spieler können immer mehr Bälle ins Spiel gebracht werden, die genau in der gleichen Reihenfolge gespielt werden (maximal 1 Ball pro Spieler).• Wenn ein Ball zu Boden fällt, ist das Spiel unterbrochen. Es ist wichtig, dass alle exakt und nur dann zuspitzen, wenn der jeweilige Fänger seinen eigenen Ball schon weitergespielt hat.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Gleichzeitig verschiedenartige Bälle benutzen• Auf Kommando werden die Bälle in die Gegenrichtung gespielt, also zu dem Spieler geworfen, von dem man bisher den Ball bekam.• Die Spieler bewegen sich im Feld.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + oder ++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: + oder ++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.3 Blitzball

Name des Spieles:	Blitzball
Art des Spieles:	Mannschaftsspiel
Trainingsschwerpunkte:	Orientierung, Zusammenspiel in der Mannschaft
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	6 - 10
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	Basketballfeld
<i>Material:</i>	1 Ball (Basketball, Volleyball), 2 Ziele (Matten, Reifen)
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• In der Nähe der beiden Grundlinien eines Basketballfeldes ist je ein Ziel definiert, in dem der Spielball von der gegnerischen Mannschaft abgelegt werden soll.• Das Spiel beginnt an der Mittellinie mit einem „Hochball“. Der Ballbesitzer fährt mit Ball in Richtung gegnerische Grundlinie (ohne Berücksichtigung der Rollstuhlbasketball-Spielregeln).• Die Verteidiger können den Ballbesitzer stoppen, indem sie ihn am Körper berühren. Der Ballbesitzer muss „wie vom Blitz getroffen“ stehen bleiben und den Ball einem Mitspieler nach hinten in Richtung eigene Grundlinie zu passen. Der Fänger kann dann einen neuen Angriff starten.
Variationen:	

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.4 Kartoffelacker / Haltet das Feld frei

Name des Spieles:	Kartoffelacker / Haltet das Feld frei
Art des Spieles:	Ballrollen, Mannschaftsspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	3:3 oder mehr
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	Volleyballfeld, durch Linie oder Netz geteilt
<i>Material:</i>	Bälle, Luftballons (= Kartoffeln)
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• 2 Mannschaften stehen sich im Spielfeld gegenüber.• Die Kartoffeln sind gleichmässig auf die zwei Mannschaften verteilt.• In einer bestimmten Zeit müssen alle Kartoffeln in das gegnerische Feld befördert werden.• Sieger ist, wer nach Abpfiff weniger Kartoffeln im eigenen Feld hat.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Spielfeld vergrössern, unterschiedliche Materialien verwenden.• Evtl. Luftballons mit Schläger verwenden, wenn die Spieler noch nicht zum Boden greifen können

Kategorien für motorische Fähigkeiten: + oder ++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: + oder ++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.5 Luftballonspiel

Name des Spieles:	Luftballonspiel
Art des Spieles:	Mannschaftsspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Ausdauer
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	3:3 bis 5:5
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	Volleyballfeld, 2 Wände als Tore
<i>Material:</i>	grosser Luftballon
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• 2 Mannschaften stehen sich in den 2 Spielfeldhälften gegenüber.• Ziel des Spieles ist es, den Ballon an die gegenüberliegende Wand zu spielen (1 Punkt).• Der Ballon darf nur mit einer Hand geschlagen (nicht mit zwei Händen gleichzeitig) und nicht festgehalten werden.• Rückwärtsfahren und in den Gegner hineinfahren ist nicht gestattet.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Spielfeld verändern (halbe Halle quer oder ganze Halle längs, je nach Voraussetzungen der Teilnehmer).

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.6 Mattenhandball 1

Name des Spieles:	Mattenhandball 1
Art des Spieles:	Werfen und Fangen, Mannschaftsspiel
Trainingsschwerpunkte:	Ballhandling, Rollstuhlhandling, Taktik
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	3:3 bis 6:6
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	Basketballfeld
<i>Material:</i>	1 Ball (Volleyball), Matten
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Gruppe A spielt gegen Gruppe B Handball. Jede Gruppe hat 2 Matten mit je einem Torhüter darauf. Die Matten dürfen von den übrigen Spielern nicht befahren werden.• Ziel des Spieles ist es, dem eigenen Torwart den Ball so zuzuspielen, dass er ihn auf der Matte fangen kann.• Nach Torerfolg gibt es Anstoss auf der Mittellinie.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Es kann mit zwei Bällen gespielt werden.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.7 Parteiball / Schnappball

Name des Spieles:	Parteiball / Schnappball
Art des Spieles:	Werfen und Fangen, Mannschaftsspiel
Trainingsschwerpunkte:	Ballhandling, Rollstuhlhandling
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	3:3 bis 5:5
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	halbes Volleyballfeld
<i>Material:</i>	1 Ball (Gymnastik-, Volley-, Basketball)
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• 2 Mannschaften spielen gegeneinander.• Welche Mannschaft erreicht in einer vorher festgelegten Zeit die meisten Pässe untereinander? Jeder Pass innerhalb einer Mannschaft zählt einen Punkt.• Die nicht ballbesitzende Mannschaft versucht, die Pässe zu stören und in Ballbesitz zu gelangen.• Der Spieler mit Ball darf nicht fahren (aber am Ort drehen), alle anderen Spieler sollen sich bewegen.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Verschiedene „Bälle“ möglich (auch Schaumstoffwürfel, Frisbee etc.)• Es dürfen keine Rückpässe gespielt werden.• Zwischen den Spielern einer Mannschaft muss ein bestimmter Abstand eingehalten werden (z. B. 2 Meter), sonst zählt der Pass keinen Punkt.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.8 Rainball

Name des Spieles:	Rainball
Art des Spieles:	Werfen und Fangen, Mannschaftsspiel
Trainingsschwerpunkte:	Ballhandling, Rollstuhlhandling, Taktik
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	4:4 bis 6:6
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	Volleyballfeld
<i>Material:</i>	1 Netz oder Gummiseil in ca. 1.6 Meter Höhe 1 Ball (Softball, Volleyball)
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Es gibt 2 Mannschaften und 2 Spielfeldhälften. Die Hälfte jeder Mannschaft steht in einer Spielfeldhälfte.• Die ballbesitzende Mannschaft versucht Punkte zu erzielen, indem sie sich den Ball über das Netz zuspielt. Die gegnerische Mannschaft versucht dies zu verhindern.• Gelingt ein Zuspiel, erhält die Mannschaft einen Punkt und darf weiterpassen.• Pässe innerhalb der Feldhälfte sind erlaubt.• Ballwechsel bei: der Ball berührt den Boden oder der Ball wird vom Gegner gefangen.• Welche Mannschaft hat zuerst x Punkte?
Variationen:	Verschiedene Wurfmaterialien (Indiacca, etc.) verwenden.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.9 Reifenball

Name des Spieles:	Reifenball
Art des Spieles:	Werfen und Fangen, Mannschaftsspiel
Trainingsschwerpunkte:	Ballhandling, Rollstuhlhandling, Taktik
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	3:3 bis 5:5
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	mindestens halbes Volleyballfeld
<i>Material:</i>	4 - 6 Reifen, 1 Volley- oder Basketball
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• 2 Mannschaften spielen gegeneinander.• Im Spielfeld werden Reifen verteilt, mindestens einer mehr, als Spieler einer Mannschaft.• Die eine Gruppe passt sich den Ball zu, die andere versucht, in Ballbesitz zu gelangen.• Punkte können nur erzielt werden, wenn der Ball so geprellt wird, dass er innerhalb des Ringes den Boden berührt und vom Partner gefangen wird.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Reifenanzahl variieren.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.10 Ringspiel

Name des Spieles:	Ringspiel
Art des Spieles:	Werfen und Fangen, Mannschaftsspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Taktik
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	3:3 bis 5:5
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	halbes Volleyballfeld
<i>Material:</i>	8 - 12 Malstäbe in 2 verschiedenen Farben, 1 Tennisring
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• Es werden zwei Mannschaften gebildet.• Jeder Mannschaft ist eine Stangenfarbe zugeteilt, welche sie verteidigen muss.• Der Ring wird innerhalb der Mannschaft zugepasst, mit dem Ziel, ihn über einen gegnerischen Malstab zu streifen (1 Punkt gibt es, wenn der Ring den Boden berührt).• Die Verteidiger können ihre Malstäbe schützen, indem sie sie so berühren, dass der Ring nicht bis zum Boden fällt, sondern vorher abgehalten wird.• Der Ring wechselt die Mannschaft, wenn er zu Boden fällt, abgefangen wird oder am eigenen Malstab gestoppt wird.• Der ringbesitzende Spieler darf nicht fahren, aber am Ort drehen.
Variationen:	

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.11 Rollball

Name des Spieles:	Rollball
Art des Spieles:	Ballrollen, Mannschaftsspiel
Trainingsschwerpunkte:	Rollstuhlhandling, Ballhandling, Taktik
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	3:3 bis 5:5
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	Mindestens ein Volleyballfeld mit 2 Torlinien,
<i>Material:</i>	Pezziball 45 - 55 cm Durchmesser
Spielidee:	<ul style="list-style-type: none">• 2 Mannschaften spielen gegeneinander auf 2 Tore.• Die ballbesitzende Mannschaft versucht Tore zu erzielen, indem ein Spieler den Ball über eine Torlinie rollt. Die gegnerische Mannschaft versucht, den Erfolg zu verhindern, indem sie den Weg versperrt und den Ball abwehrt oder erkämpft.• Der Pezziball wird mit der Hand oder dem Unterarm gerollt. Werfen, Tragen, Dribbeln ist nicht erlaubt.
Variationen:	<ul style="list-style-type: none">• Weitere Spielregeln: z. B. Rollstuhl - Rugby - Regeln mit Strafraum, Zeitregeln und erlaubtem Rollstuhlkontakt.• Strafraumvergrößerung bzw. es dürfen nur 1 oder 2 Verteidiger gleichzeitig im Strafraum sein.

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.12 Treffball

Name des Spieles:	Treffball
Art des Spieles:	Werfen und Fangen, Mannschaftsspiel
Trainingsschwerpunkte:	Ballhandling, Rollstuhlhandling
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min. / max.):</i>	3:3 oder mehr
<i>Spielfläche / Platzbedarf:</i>	Volleyballfeld
<i>Material:</i>	Gymnastik-, Volley-, Soft- oder Basketball
Spielidee:	<p>Es gibt eine Wurf- und eine Fahrmannschaft. Die Fahrmannschaft steht an einer Grundlinie des Volleyballfeldes. Die Spieler der anderen Mannschaft sind die Fänger und stehen im Volleyballfeld verteilt. Ein Spieler der Wurfmannschaft wirft den Ball ins Volleyballfeld. Wirft er den Ball über oder neben das Feld, ist dies ein Fehler.</p> <p>Wenn der Ball abgeworfen ist, fahren alle Spieler der Wurfmannschaft durch das Fängerfeld zur gegenüberliegenden Grundlinie.</p> <p>Die Spieler der Fängerpartei versuchen sofort den Ball aufzunehmen bzw. zu fangen und einen oder mehrere Spieler der durchfahrenden Wurfmannschaft abzuwerfen. Dabei dürfen nur die Räder getroffen werden.</p> <p>Die Spieler der Wurfmannschaft dürfen die Fahrt verzögern, je nach Absprache auch ausweichen, jedoch nicht wieder zurückfahren.</p> <p>Von der gegenüberliegenden Grundlinie, zu der die Spieler gefahren sind, erfolgt der erneute Abwurf. Die Spieler wechseln sich dabei regelmässig ab.</p> <p>Jeder getroffene Spieler zählt einen Punkt für die Fängermannschaft, während jeder Spieler, der ohne Abwurf durchgekommen ist, einen Punkt für die Werfermannschaft zählt.</p> <p>Nach 5 Minuten wechseln die Mannschaften die Rollen.</p>
Variationen:	

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++

Arbeitskreis Sporttherapie: Spielesammlung

3.13 Baseball / Brennball

Name des Spieles:	Baseball / Brennball
Art des Spieles:	Fahrspiel, Werfen und Fangen, Mannschaftsspiel
Trainingsschwerpunkte:	Schnelles Fahren, Reaktion, Ballhandling
Voraussetzungen:	
<i>Spieleranzahl (min./max.):</i>	mind. 10
<i>Spielfläche/Platzbedarf:</i>	Basketballfeld
<i>Material:</i>	1 Ball; Base oder Kübel; Matten, Malstangen oder Markierungskegel
Spielidee:	<p>2 Mannschaften spielen auf Zeit (z.B. 5 Minuten reine Spielzeit) gegeneinander.</p> <p>Die Fängermannschaft steht verteilt im Feld, deren Hauptfänger steht bei der Base. Die Fahrermannschaft steht aufgereiht hintereinander ausserhalb des Spielfeldes.</p> <p>Der Aussenrand des Spielfeldes wird mit Matten (Anzahl je nach Grösse des Spielfeldes) umrandet, die in gleichmässigen Abständen ausgelegt werden. Start und Ziel sind zusätzlich gekennzeichnet.</p> <p>Der 1. Spieler wirft den Ball ins Feld und fährt, solange der Ball von der Fangmannschaft nicht zu der Base retourniert, wird von Matte zu Matte. In dem Moment, wo der Ball in die Base gelegt wird, muss der Fahrer mit mindestens einem Rad auf einer Matte stehen. Er darf dann weiterfahren, wenn der nächste Fahrer den Ball wieder ins Feld wirft. Befindet sich der Fahrer zwischen zwei Matten, während der Ball in die Base gelegt wird, zählt die Runde nicht und er muss sich hinten in der Reihe wieder anstellen.</p> <p>Eine zu Ende gefahrene Runde zählt pro Fahrer 1 Punkt. Eine Runde ohne Unterbrechung ist ein „Homerun“ und zählt 2 Punkte.</p>
Variationen:	Anstatt Matten zum Absetzen mindestens eines Rades auf der Matte werden Malstangen oder Markierungskegel verwendet. Der fahrende Spieler muss die Malstange bzw. den Kegel berühren, wenn der Ball in die Base gelegt wird

Kategorien für motorische Fähigkeiten: ++ oder +++

Kategorie für kognitive Fähigkeiten: ++ oder +++