YoungstarsWiki.org

SUBMITTED BY
Irmgard

ON
30.09.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Spiel - Kampfspiel



Kämpfen, „schlegle“, ringen, hauen, „gingge“, streiten – man muss es Kindern nicht beibringen, damit sie diese Erfahrung in ihrer Kindheit machen. Mit Kampfsport jedoch sollen diese Kräfte in geregelte Bahnen gelenkt werden.

## Kämpfen etc.

Beim Wort „Kämpfen“ läuten bei manchen Leitern Alarmglocken – denn nicht selten gehen mit Kampf aggressive Stimmungen einher. Bei Kampfspielen geht es nicht um kämpferische Fähigkeiten, sondern darum, Kämpfen spielerisch zu erleben. Dazu gehören auch Regeln und Fairness.

Kräfte und Bewegungsdrang der Kinder müssen so nicht in Gewaltbereitschaft und Aggression enden, sondern können von ihnen selber verantwortungsvoll eingesetzt werden.

Beim Zweikampf ist wichtig, dass alle Kinder Chancen auf Erfolgserlebnisse haben. Daher achte bei der Einteilung auf Grösse, Kraft, Gewicht und Geschlecht der Kinder.

### Die guten, alten Schweizer

In einer Zeitschrift des Bernischen Lehrervereins vor gut dreissig Jahren werden Kraft-, Rauf- und Strafspiele wie folgt eingeleitet:

„Gönne dem Knaben zu spielen, in wilder Begierde zu toben; nur die gesättigte Kraft kehret zur Anmut zurück.‘ (Friedrich Schiller) Wer Kraft und Härte besass, gelangte bei den alten Schweizern zu Ruhm und Ansehen. Sagenhafte Kraftstücklein erzählte man sich von Generation zu Generation weiter. Die ungewöhnliche Härte in einigen Spielen, die uns heute fremd anmutet, war Ausdruck eines Ideals der Körperkraft.“

Anschliessend findet man eine Aufzählung und Erklärung einiger Kraft- spiele. Viele sind uns immer noch bekannt (Schwingen, Ringen, Knödeln, „Fingertätsche“, Käsdrücken, Armlegen) und einige muten uns fremd an („Bschütti pumpe“, Fauststossen, Katzenstriegelziehen).

Die Art der Spiele hat sich zum Teil über die Jahre hinweg verändert. Geblieben ist jedoch die Überzeugung, dass man der Kampflust der Kinder mit spielerischen Elementen entgegnen kann.

### Vor dem Kampf

Überlege dir als Leiter in einer ruhigen Minute, welche Regeln deine Gruppe und die Umgebung erfordern. Plane Kampfspiele geschickt in das Programm ein – zum Beispiel nicht direkt nach einem die Gemüte erhitzenden Spiel.

*Verletzungsgefahr*

Schmuck, Uhren und bei gewissen Spielen auch Brillen müssen vor dem Kampf abgenommen werden. Je nach Spiel brauchst du einen weichen Untergrund (zum Beispiel Matten).

*Regeleinhaltung*

Die Kinder müssen die Regeln kennen und wissen, dass ein Verstoss nicht toleriert wird. Du als Erwachsener wirst als Schiedsrichter gebraucht.

*Ritual*

Ein Begrüssungsritual steht für den Beginn eines Kampfes. Ein abschliessendes Ritual (dem Verlierer aufhelfen, den Staub von der Schulter klopfen, Hände schütteln) trägt zum positiven Verlauf eines Kampfspieles bei.

*Stopp*

Für die Beteiligten braucht es ein klares Zeichen, womit sie sich melden können, wenn Schmerz zugefügt wird oder sie sich unwohl fühlen. Ein Wort genügt („Stopp“), welches der Schiedsrichter zur Kenntnis nimmt und darauf reagiert.

*Chancengleichheit*

Beim Zweikampf ist wichtig, dass alle Kinder Chancen auf Erfolgserlebnisse haben. Daher achte bei der Einteilung auf Grösse, Kraft, Gewicht und Geschlecht der Kinder.

**Spielvorschläge**

Nachfolgend sind einige Spiele rund ums Thema Kämpfen/Kräfte/Ringen aufgelistet. Nicht alle sind für jede Kindergruppe geeignet. Es empfiehlt sich, mit den Kindern ein Repertoire von 2 bis 4 Spielen anzueignen, die sie kennen und die ohne grosse Erklärungen immer wieder gespielt werden können.

*Drucklauf*

Zwei Kinder stellen sich rechts und links einer Linie auf – wobei sie in dieselbe Richtung blicken. Sie lehnen sich Schulter an Schulter und beginnen auf ein vereinbartes Zeichen hin zu laufen. Beide Kinder müssen gleich schnell laufen und keines darf sich wegdrehen. Sie versuchen in dieser Position ihren Partner möglichst weit weg von der Linie zu drücken. Wer am Ende der Strecke seinen Gegner am weitesten von der Anfangslinie gedrängt hat, ist Sieger.

*Wäscheklammernraub*

Jedes Kind steckt sich eine bestimmte Anzahl Wäscheklammern an die Kleider (Schuhe ausgenommen). Nach dem Startsignal versuchen die Kinder, einander möglichst viele Klammern zu rauben.

**Varianten:** Wenn ein Kind keine Wäscheklammern mehr hat, muss es eine Zusatzaufgabe lösen. Verschieden farbige Wäscheklammern ergeben unterschiedliche Punktzahlen. Anstatt Wäscheklammern rauben, muss man versuchen, anderen viele Klammern anzustecken. Die Wäscheklammern in diesem Spiel können auch gut durch Bändeli ersetzt werden.

*Steirisches Ringen*

Zwei Kinder stellen sich so auf, dass sich ihre Fussaussenkanten berühren (wobei sie in einander entgegen gesetzte Richtungen schauen). Sie fassen sich an der Hand, die gegen die Innenseite gewandt ist, und versuchen durch Ziehen, Stossen oder Drücken den Gegner zu einem Ausfallschritt oder zum Heben eines Beines zu bringen.

*Störrischer Bock*

Zwei Kinder stehen hintereinander und blicken in dieselbe Richtung. Das vordere Kind ist der störrische Bock. Das hintere versucht nun, den Bock bis über eine Ziellinie zu schieben. Der Bock darf sich nicht umdrehen.

*Ball ergattern*

Eines von zwei Kindern befindet sich auf allen Vieren und umklammert einen Ball. Das andere Kind versucht nun, ihm diesen zu entreissen. Das Feld kann begrenzt werden. Ein Sieg tritt dann ein, wenn der Ball den Besitzer wechselt oder der Ballbesitzer auf den Rücken gedreht wird.

**Variante:** Dieses Spiel kann auch mit mehreren Kindern auf einem Feld gespielt werden. Es liegen halb so viele Bälle wie Mitspieler auf dem Feld. Sieger sind diejenigen, die nach einer gewissen (kurzen!) Zeit einen Ball ergattert haben.

*Wächter und Ausbrecher*

Der Wächter (möglich sind auch mehrere) muss den Ausbrecher zurückbringen. Ausgegangen wird von einem Gefängnis (Begrenzung einer kleinen Fläche).

*Schnecken wenden*

Ein Kind versucht, auf dem Bauch am Boden liegend, dort „kleben“ zu bleiben. Ein anderes Kind hat die Aufgabe, diese Schnecke auf den Rücken zu wenden und zwei Sekunden festzuhalten.

*Aufstehen*

Wiederum liegt ein Kind mit dem Bauch auf dem Boden. Bei dieser Aufgabe je- doch versucht das andere Kind, es am Aufstehen zu hindern. Gelingt es dem ersten, in den Vierfüsserstand zu kommen, erhält es einen Punkt. Nun muss es nur noch versuchen, aufzustehen.

*Sockenkampf*

Ein Paar Socken (zum Beispiel auffallend rote) wird auf zwei Kinder aufgeteilt. Diese versuchen nun auf einem begrenzten Feld dem anderen den Kampfsocken auszuziehen. Gestartet wird auf den Knien oder in der Hockstellung. Sieger ist, wer den Kampfsocken seines Gegners als Erster erbeutet hat.

Spiel_Kampfspiel_YW

## Quellennachweis




- **Inhalt und Bild:** Forum Kind Heft 3/08, Seiten 26 + 27. Kräfte und Bewegungsdrang der Kinder in geregelte Bahnen leiden. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autorin:** Salome Brander

## Weitere Informationen

*Kategórie*
Spiele und Aktivitäten

*Značky*
Kampf

*Počet účastníkov*
Keine Daten verfügbar.

*Biblia*
Diese Information fehlt.

*Trvanie*
Keine Daten verfügbar.

*Terén / okolie*
In geschlossenen Räumen

*Materiál*
Eine Menge Arbeit

*Stiahnutie súboru*
Súbor na stiahnutie k dispozícii

*KI Generierter Inhalt*
Obsah
Kategórie
Značky
Počet účastníkov
Biblia
Trvanie
Terén / okolie
Materiál

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/spiel-kampfspiel