

Begriffe der Spielbroschüre

Ein Spiel variieren

Raum verändern

- Feldgrösse
- verschiedene Zielzonen
- Zonen mit bestimmter Technik
- Wände, Hindernisse mit einbeziehen
- ein oder mehrere Ziele
- Spielort: drinnen – draussen

Regeln verändern

- bestimmte Technik vorschreiben
- Ballkontakt
- verschiedene Punkte-Wertungen
- Anzahl Zuspiele festlegen
- direktes, indirektes Zuspielen
- Zusatzaufgaben
- Zeitvorgabe für einen Spielzug
- Regeln verschärfen, lockern
- Verhalten auf dem Spielfeld
- Rituale
- Spielverderber

Anzahl Spieler verändern

- Unterzahl
- Überzahl
- Gleichzahl
- eine oder mehrere Mannschaften
- Paarspiele

Material verändern

- verschiedene Spielbälle und -geräte
 - leicht – schwer
 - klein – gross
 - hart – weich
- unkonventionelle Spielgeräte
- mehrere Spielbälle und -geräte
- Bodenbeschaffenheit: Rasen – Wiese – Sand – Hartplatz

Spielerzieherische Aspekte

Handicap

In heterogenen Teams einen spannenden Wettbewerb ermöglichen. Durch gezielte Anpassung von Vorgaben die Integration der schwächeren Spieler begünstigen und die Motivation der stärkeren Spieler fördern.

Beispiele:

- Gewichtszulage
- Distanzzulage
- Spielvorgaben
- Punkteumrechnung
- Zeitkorrektur
- Vorsprung

Komplexität

Das Spiel auf das Wesentliche reduzieren oder durch taktische Aufgabenstellungen erweitern.

Beispiele:

- vom Leichten zum Schweren
- vom Bekannten zum Unbekannten
- vom Einfachen zum Komplexen
- vom Langsamen zum Schnellen

Verhaltensform

Alleine, zu zweit oder in der Gruppe, miteinander, gegeneinander oder nebeneinander spielen.

Beispiele:

- Spielverderber
- gemeinsam eine Aufgabe lösen

Belastung

Durch Veränderung der Anforderungen die physische und/oder psychische Belastung erhöhen.

Beispiele:

- Stress erzeugen
- Zusatzaufgaben stellen: Kreislauf anregen
- taktische Vorgaben

Schwierigkeitsgrad

Erfolgslebnisse schaffen durch Erleichtern oder Erschweren der Aufgabenstellung.

Beispiele:

- verändern von Regeln, Raum, Zeit, Material, Anzahl Spielerinnen

