

Neue Ideen für Kleine Spiele

«New Games»

DAUER	ZIELGRUPPE	FORM	BEZUG
90 Minuten	Sportlehrpersonen Primar, Sek I, Sek II	Erlebnis-Workshop (Praxis + Transfer)	LP21 Bewegung und Sport, BS.4.A

Dieses Dossier begleitet den Workshop «Neue Ideen für Kleine Spiele – New Games». Es enthält die pädagogische Grundidee, den Ablaufplan für die 90 Minuten sowie ein Handout mit vier ausgearbeiteten Spielideen (Warm-up Bodyguard-Sitzball, 2-Ball, 3 Ball, Actionball) und einem Diskussionsraster zum direkten Einsatz auf allen Schulstufen.

Teil A — Die Idee: Was sind «New Games»?

«New Games» (dt. teils «Neue Spiele») entstand in den 1970er-Jahren in den USA als New Games Movement — u. a. um Bernie De Koven und Stewart Brand — als spielerische Gegenbewegung zu stark leistungs- und ausschlossorientierten Sportformen. Das Leitmotiv lautet sinngemäss: fordernd spielen, fair spielen, niemand wird verletzt oder blossgestellt.

Fünf Prinzipien, die New Games auszeichnen

- Alle spielen mit — niemand sitzt dauerhaft aus oder scheidet endgültig aus.
- Regeln sind veränderbar — die Gruppe passt sie gemeinsam an, statt sie starr vorzugeben.
- Wettbewerb ist weich — Freude und Miteinander stehen vor Sieg und Niederlage.
- Vielfalt an Fähigkeiten wird eingebunden — Spielformen, in denen unterschiedliche Stärken zum Tragen kommen.
- Vom Einfachen zum Komplexen — jedes Spiel lässt sich stufenlos steigern und der Gruppe anpassen.

Verankerung im Lehrplan 21

Kompetenzbereich 4 «Spielen», Teilbereich A «Bewegungsspiele»: «Die Schülerinnen und Schüler können Spiele spielen, weiterentwickeln und erfinden, indem sie gemeinsam Vereinbarungen treffen und einhalten.» — dieser Grundanspruch entspricht fast wörtlich der New-Games-Philosophie.

Passende pädagogische Perspektiven: «Miteinander» (kooperatives Verhalten aufbauen, Gemeinschaft als unterstützend erleben) und «Wagnis» (Reiz von Situationen mit ungewissem Ausgang erleben). Bei den überfachlichen Kompetenzen stehen die sozialen Kompetenzen Kooperationsfähigkeit, Konfliktfähigkeit und Umgang mit Vielfalt sowie die personale Kompetenz Selbstständigkeit im Vordergrund.

Teil B — Ablaufplan: 90 Minuten

Alle vier Spiele werden durchgeführt (Doppeldecker-Prinzip). Die Teilnehmenden sammeln eigene Erfahrungen im sportlichen Handeln, tauschen sich aus und diskutieren die Möglichkeiten der Spiele im Hinblick auf die Bedeutung von «New Games». Der Transfer auf die eigene Stufe erfolgt im Selbststudium (Nachbereitung).

Zeit	Phase	Inhalt / Aktivität	Sozialform	Material
ca. 5'	Ankommen & Einstieg	Begrüssung, Vorstellung von Ziel und Ablauf des Workshops	Plenum	—
ca. 10'	Kurzinput	Was sind «New Games»? Herkunft, 5 Prinzipien, Bezug zu LP21 (BS.4.A, Perspektiven «Miteinander» / «Wagnis»)	Plenum	Handout
ca. 10'	Warm-up	Bodyguard-Sitzball: Regeln erklären, spielen, kurze Reflexion	2 Teams (bei grossen Gruppen 3–4 Teams)	2 Bälle, Spielbändel (2 Farben)
ca. 25'	Praxis 1	2-Ball und 3 Ball: jeweils kurz erklären und spielen, dabei Regeln selbst verändern. Erfahrungsaustausch «Was habe ich erlebt? Was macht es zu einem New Game?»	4 Teams (2-Ball), alle im Feld (3 Ball)	Hütchen, Leibchen, 2 weiche Bälle (2-Ball), 3 Bälle (3 Ball)
ca. 25'	Praxis 2	Actionball: kurz erklären, spielen 7:7, Regeln selbst verändern und weiterspielen. Erfahrungsaustausch «Was habe ich erlebt? Was macht es zu einem New Game?»	2 Teams (7:7)	Volleyball (Stufe 3: Frisbee oder Rugbyball), Matten, Leibchen
ca. 10'	Diskussion	Möglichkeiten der Spiele im Hinblick auf die Bedeutung von «New Games»: Prinzipien-Raster in Kleingruppen, Sammlung im Plenum	Kleingruppen, dann Plenum	Handout (Raster), Flipchart
ca. 5'	Abschluss	Zusammenfassung der Kernbotschaften, Auftrag Transfer im Selbststudium (Nachbereitung), Verabschiedung	Plenum	Handout

Hinweise zur Durchführung

- Jede Praxissequenz endet mit einem kurzen Erfahrungsaustausch: «Was habe ich erlebt? Was macht dieses Spiel zu einem New Game? Wie liesse es sich anpassen?»
- Ab ca. 20 Personen: Bodyguard-Sitzball auf zwei Felder oder mit 3–4 Teams, 2-Ball und 3 Ball in der ganzen Halle (bei vielen Personen zwei Felder), Actionball 7:7 im Wechsel oder auf zwei Feldern.
- Spielen vor Erklären: Regeln kurz halten, in der zweiten Spielphase Regeln selbst verändern lassen, Austausch erst in Kleingruppen, dann im Plenum.
- Der Transfer auf die eigene Stufe (Primar, Sek I, Sek II) erfolgt im Selbststudium anhand der Leitfragen am Ende des Handouts.
- Beobachtungsblatt (Teil C): Während des Spielens notieren die Teilnehmenden Stichworte zu sich, zur Gruppe, zu den Regeln und zur eigenen Stufe. Die Notizen sind Einstieg in Austausch und Diskussion.

Teil C — Handout: Die vier Spielideen im Detail

Bodyguard-Sitzball dient als Warm-up, 2-Ball, 3 Ball und Actionball als Beispiele für die Diskussion zur Bedeutung von «New Games».

WARM-UP

Bodyguard-Sitzball *(Teamspiel, hohe Intensität)*

Zwei Teams spielen Sitzball gegeneinander. Wer abgeworfen wird, legt einen Bändel ab und wird zum «Bodyguard»: Die Person darf nur noch passen und Mitspielende schützen. So bleiben alle im Spiel.

ZIELE — LP21-BEZUG	MATERIAL
BS.4.B – technische/taktische Handlungsmuster anwenden Perspektive «Miteinander»; Schwerpunkt Taktik und Kooperation	2 Bälle Bändel: 2 verschiedene Farben pro Person Ganze Turnhalle (Feld und Teamgrösse nach Anzahl Teilnehmenden anpassbar)

Ablauf (Grundform)

- Zwei Teams; jede Person trägt zwei Bändel in verschiedenen Farben, kreuzweise über den Körper.
- Gespielt wird mit 2 Bällen. Nicht mit dem Ball laufen; Abwehr mit dem Ball erlaubt.
- Wer abgeworfen wird, legt den oberen Bändel ab und darf nur noch passen und schützen (Bodyguard), nicht mehr abwerfen.
- Personen mit nur noch einem Bändel können unbegrenzt oft abgeworfen werden. Es verliert das Team, dessen Spielende nur noch einen Bändel tragen (Richtwert: ca. 10 Minuten).

Variationen — vom Einfachen zum Komplexen

Stufe 1 – einfach: 2 Teams, 2 Bälle, ganze Turnhalle. Feld und Teamgrösse nach Anzahl Teilnehmenden (Angabe des Autors).

Stufe 2 – mittel: Fangball: Wird ein Wurf gefangen, gilt die werfende Person als getroffen (Angabe des Autors).

Stufe 3 – komplex: Drei oder vier Teams spielen gleichzeitig auf einem Feld (Angabe des Autors).

HANDLUNGEN DER LEHRPERSON	HANDLUNGEN DER SCHÜLER:INNEN
<ul style="list-style-type: none">• Bändel verteilen, Feld abgrenzen und Regeln kurz erklären	<ul style="list-style-type: none">• Abwerfen, abwehren und Mitspielende als Bodyguard schützen
<ul style="list-style-type: none">• Auf faires Werfen achten, Wurfregeln mit der Gruppe vereinbaren	<ul style="list-style-type: none">• Mit Mitspielenden absprechen, wer sich wo positioniert
<ul style="list-style-type: none">• Nach einigen Minuten kurz stoppen und Taktik beobachten lassen	<ul style="list-style-type: none">• Fair spielen und den Bändel selbstständig ablegen

BEMERKUNGEN & TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Feld und Teamgrösse werden situativ der Anzahl Teilnehmenden angepasst.

New-Games-Bezug: Niemand scheidet aus, alle bleiben als Bodyguards im Spiel («Alle spielen mit»).

Coaching-Cues (eigener Vorschlag): «Freilaufen und anbieten», «Bodyguard: zwischen Ball und Mitspielende stellen», «Kopf hoch, Wurfweg lesen», «Absprechen, wer wen schützt».

IN CA. 3 MINUTEN ERKLÄREN

1. Zwei Teams, zwei Bälle, ganze Turnhalle. Alle tragen zwei Bändel in zwei Farben.
2. Nicht mit dem Ball laufen. Wer abgeworfen wird, legt den oberen Bändel ab.
3. Wer nur noch einen Bändel hat, ist Bodyguard: passen und schützen, aber nicht abwerfen.
4. Es verliert das Team, dessen Spielende nur noch einen Bändel tragen.

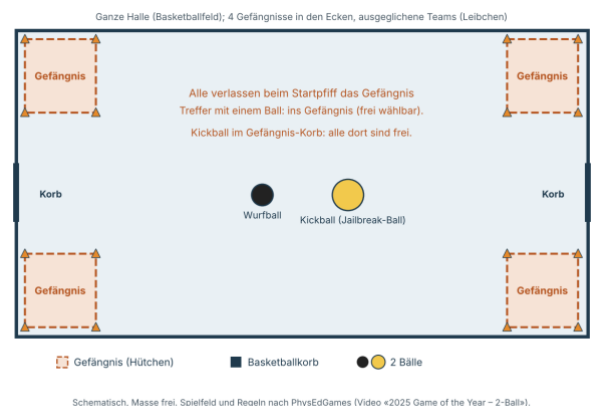
2-Ball *(Ausscheidungsspiel mit Gefängnissen)*

Ausscheidungsspiel mit vier Teams, vier Gefängnissen und zwei Bällen. Wer getroffen wird, kommt ins Gefängnis und kann sich wieder befreien. Entwickelt von Steve Mercado (PhysEdGames).

ZIELE — LP21-BEZUG	MATERIAL
BS.4.B – taktische Handlungsmuster (Raum nutzen, Abwehr, Passen) BS.4.A – Spiele weiterentwickeln (Regeln anpassen) Perspektive «Miteinander»; Teamabsprachen, niemand ist dauerhaft draussen	Wurfball (Völkerball) und grösserer Ball (Kickball) Hütchen, Leibchen; Basketballfeld mit Körben

Ablauf (Grundform)

- 4 Gefängnisse (Hütchen) in den Ecken, in jeder ein Team; die Bälle liegen in der Mitte. Startpfeiff: Alle verlassen das Gefängnis. Ziel: als letztes Team noch Spielende im Feld haben.
- Mit einem Ball (Wurfball oder Kickball) getroffen: ins Gefängnis nach Wahl; ebenso, wer mit dem Wurfball läuft oder den Kickball in die Hände nimmt. Treffer bei Mitspielenden zählen nicht.
- Befreien: Nahestehende am Gefängnis berühren (Platztausch), Treffer oder Korbwurf mit dem Kickball aus dem Gefängnis (befreit alle dort). Gefängnis wechseln ist erlaubt.



Variationen — vom Einfachen zum Komplexen

Stufe 1 – einfach: Nur Wurfball, 2 Teams, 2 Gefängnisse. Befreien nur durch Berühren.

Stufe 2 – mittel: Beide Bälle, 4 Teams, 4 Gefängnisse.

Stufe 3 – komplex: Mit Jailbreak: Korbwurf mit dem Kickball befreit alle im Gefängnis.

HANDLUNGEN DER LEHRPERSON	HANDLUNGEN DER SCHÜLER:INNEN
<ul style="list-style-type: none"> • Teams ausgleichen, Wurfregeln klären (weiche Bälle, nicht auf den Kopf) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ausweichen, werfen, passen, befreien
<ul style="list-style-type: none"> • Auf ehrliches Mitspielen achten 	<ul style="list-style-type: none"> • Im Team absprechen
<ul style="list-style-type: none"> • Kurz stoppen und Taktik beobachten lassen 	<ul style="list-style-type: none"> • Fair Play, z.B.: Treffer / Fehler zugeben und Konsequenzen ziehen

💡 BEMERKUNGEN & TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Im Workshop: 4 Teams in den Ecken, einige Minuten spielen.

New-Games-Bezug: Ausgeschiedene bleiben im Spiel und können sich befreien («Alle spielen mit»).

IN CA. 3 MINUTEN ERKLÄREN

1. Ziel: als letztes Team noch Spielende im Feld haben.
2. Mit Wurfball oder Kickball getroffen: ins Gefängnis.
3. Befreien: Nahestehende berühren, Treffer aus dem Gefängnis oder Korbwurf mit dem Kickball.
4. Treffer bei Mitspielenden zählen nicht.

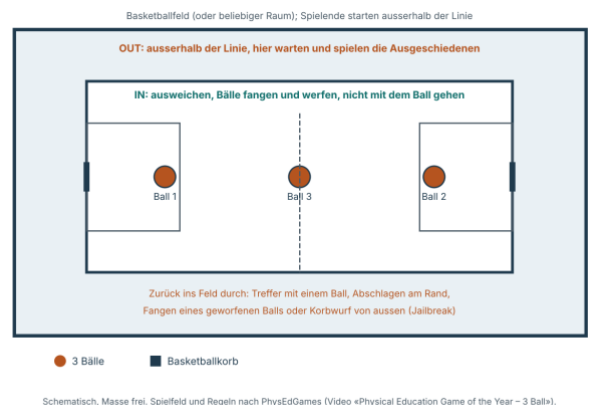
3 Ball *(Last Man Standing mit Wiedereinstieg)*

Spiel mit drei Bällen auf dem Basketballfeld. Wer getroffen wird, ist out, kann aber wieder einsteigen. Gesucht wird die letzte Person im Feld. Entwickelt von Steve Mercado (PhysEdGames).

ZIELE — LP21-BEZUG	MATERIAL
BS.4.B – taktische Handlungsmuster (Raum nutzen, Ausweichen, Abwehr) BS.4.A – Spiele weiterentwickeln (Regeln anpassen) Perspektive «Wagnis» (Spielen unter Druck); «Alle spielen mit» durch Wiedereinstieg	3 weiche Bälle (Völkerbälle) Basketballfeld (oder abgegrenzter Raum) mit Körben

Ablauf (Grundform)

- Je ein Ball auf den Freiwurflinien und einer auf der Mittellinie. Alle starten ausserhalb. Startpfeiff: Alle betreten das Feld. Ziel: als letzte Person im Feld bleiben.
- Out: getroffen, mit dem Ball gegangen (Sternschritt erlaubt) oder die Spielfeldgrenze übertreten.
- Wiedereinstieg: Out-Spielende treffen mit einem Ball eine Person im Feld oder schlagen am Rand jemanden ab (je Platztausch). Ausserhalb darf man mit dem Ball gehen (max. 5 Sekunden).



Variationen — vom Einfachen zum Komplexen

Stufe 1 – einfach: Basisregeln mit Wiedereinstieg.

Stufe 2 – mittel: Jailbreak: Korbwurf von aussen holt alle zurück.

Stufe 3 – komplex: Fangregel: gefangener Wurf = Werfende out; fängt eine ausgeschiedene Person, Platztausch.

HANDLUNGEN DER LEHRPERSON	HANDLUNGEN DER SCHÜLER:INNEN
<ul style="list-style-type: none"> • Feld abgrenzen, Wurfregeln klären (weiche Bälle, nicht auf den Kopf) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ausweichen, fangen, werfen
<ul style="list-style-type: none"> • Ehrliches Ausscheiden und die Linien beachten 	<ul style="list-style-type: none"> • Als Out-Spielende aktiv bleiben und wieder einsteigen
<ul style="list-style-type: none"> • Bei wenigen im Feld Runde neu starten 	<ul style="list-style-type: none"> • Fair Play, «Ehrlich» ausscheiden

BEMERKUNGEN & TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Im Workshop: alle im Feld, einige Minuten spielen; Jailbreak und Fangregel selbst dazunehmen.

New-Games-Bezug: Ausgeschiedene kommen schnell wieder zurück («Alle spielen mit»).

IN CA. 3 MINUTEN ERKLÄREN

1. Ziel: als letzte Person im Feld bleiben.
2. Out: getroffen, mit dem Ball gegangen, Spielfeld verlassen.
3. Wiedereinstieg: treffen oder am Rand abschlagen (Platztausch).
4. Optional: Jailbreak, Fangregel.

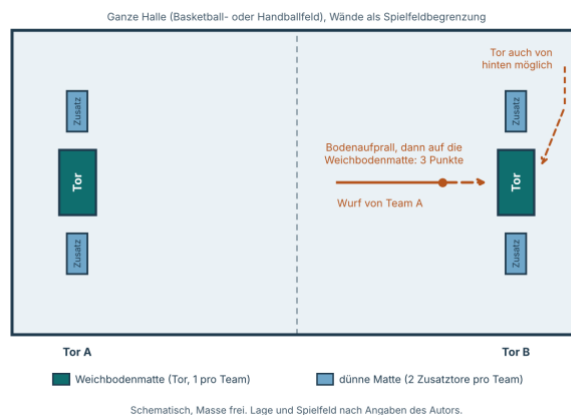
Actionball *(Wurf- und Fangspiel mit Weichbodenmatten)*

Wurf- und Fangspiel in der ganzen Halle mit Weichbodenmatten als Toren. Der Ball wird mit Bodenaufprall auf die Matte gespielt (3 Punkte). Gefragt ist Wurfgenauigkeit statt Wurfhärte.

ZIELE — LP21-BEZUG	MATERIAL
BS.4.B – taktische Handlungsmuster (Raum nutzen, Abwehr) BS.4.A – Spiele weiterentwickeln (Regeln und Tore anpassen) Perspektiven «Miteinander» und «Wagnis» (Sprung zur Abwehr)	1 Volleyball (Stufe 3: Frisbee oder Rugbyball) 2 Weichbodenmatten (Tore), 4 dünne Matten (Zusatztore) Leibchen; ganze Halle (Basketball- oder Handballfeld)

Ablauf (Grundform)

- 7 gegen 7. Pro Team eine Weichbodenmatte (Tor) und daneben 2 dünne Matten (Zusatztore).
- Tor: Bodenaufprall auf die gegnerische Matte = 3 Punkte, auch von hinten. Abwehr durch Sprung auf die Matte.
- Fangen: Nur auf dem Zusatztor (dünne Matte) gibt der Fang stehend 1 Punkt.
- Nicht laufen. Aus oder Wand: Einwurf für das andere Team. Anspiel nach Tor von der eigenen Matte.



Variationen — vom Einfachen zum Komplexen

Stufe 1 – einfach: Nur Weichbodenmatten, ohne Zusatztore: Bodenaufprall auf die Matte = 3 Punkte.

Stufe 2 – mittel: Mit Zusatztoren: Fang stehend auf der dünnen Matte = 1 Punkt.

Stufe 3 – komplex: Frisbee oder Rugbyball: in der Luft fangen, nach der Landung mit dem Spielgerät in der Hand auf der Matte = 3 Punkte. Fang auf dem Zusatztor = 1 Punkt.

HANDLUNGEN DER LEHRPERSON	HANDLUNGEN DER SCHÜLER:INNEN
<ul style="list-style-type: none"> • Matten stabil aufstellen und Sicherheit klären (Sprung, Landung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Den Ball mit Bodenaufprall präzise auf die Matte spielen
<ul style="list-style-type: none"> • Teams einteilen und Spielfeld (ganze Halle) erklären 	<ul style="list-style-type: none"> • Raum öffnen, Tor wechseln, Zusatztor zum Fangen nutzen
<ul style="list-style-type: none"> • Abwehr durch Sprung und Gedränge an den Toren beobachten 	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrolliert springen und landen, fair abwehren

💡 BEMERKUNGEN & TIPPS FÜR DIE PRAXIS

Im Workshop: 7:7 in der ganzen Halle, danach Regeln selbst verändern. Matten stabil aufstellen, Sprung und Landung vorab klären. Austausch: Was habe ich erlebt? Welche Regel würde ich ändern? Spannungsfeld: «Wagnis» (Sprung) und Sicherheit.

IN CA. 3 MINUTEN ERKLÄREN

1. Ziel: den Ball mit Bodenaufprall auf die gegnerische Weichbodenmatte spielen (3 Punkte).
2. Stehend auf einer dünnen Matte einen Ball fangen: 1 Punkt.
3. Nicht mit dem Ball laufen. Tore von allen Seiten, Abwehr auch durch Sprung auf die Matte.
4. Aus oder Wand: Einwurf für das andere Team. Nach einem Tor Anspiel von der eigenen Matte.
5. Steigerung: Stufe 1 nur Matten, Stufe 2 mit Zusatztoren, Stufe 3 mit Frisbee oder Rugbyball.

Beobachtungsblatt: während des Spielens ausfüllen

Notiere pro Spiel 1–2 Stichworte und eine Frage für den Austausch. Die Notizen sind die Grundlage für die Diskussion.

Ich beobachte ...	Bodyguard-Sitzball	2-Ball	3 Ball	Actionball
Mich selbst: Wann war ich mitten im Spiel, wann am Rand?				
Die Gruppe: Wer bekommt den Ball, wer wird übersehen?				
Die Regeln: Welche Regel prägt das Spiel? Was würde ich ändern?				
Meine Stufe: Für welche Klasse passt das Spiel? Was bräuchte es dafür?				
Meine Frage für den Austausch:				

Diskussion: Was macht ein Spiel zu einem New Game?

Raster für die Kleingruppen (ca. 10' im Ablaufplan): Wie gut erfüllen die Spiele aufgrund eurer Spielerfahrung die fünf Prinzipien? Bewertung z. B. mit +, ~ oder – und mit einer Begründung oder Anpassungsidee.

Prinzip	Bodyguard-Sitzball	2-Ball	3 Ball	Actionball
Alle spielen mit				
Regeln sind veränderbar				
Wettbewerb ist weich				
Vielfalt an Fähigkeiten wird eingebunden				
Vom Einfachen zum Komplexen				

- 01** Erfahrung: Was habe ich beim Spielen erlebt, und was war für mich fordernd, fair oder fröhlich?
- 02** Regeln verändern: Was passierte, als ihr Regeln von 2-Ball, 3 Ball oder Actionball selbst verändert habt (mehr Beteiligung, weicherer Wettbewerb)?
- 03** Wann ist ein Spiel ein «New Game» und wann nur eine Lernform oder ein klassisches Spiel mit Anpassungen (z. B. 3 Ball als Weiterentwicklung klassischer Abwurfspiele)?
- 04** Welche Möglichkeiten eröffnen 2-Ball, 3 Ball und Actionball für meine Stufe und meine Lernenden?
- 05** Ausscheiden und Sicherheit: Wie gehe ich bei Abwurfspielen wie 2-Ball und 3 Ball mit Treffen, Ausscheiden und Wiedereinstieg um (weiche Bälle, klare Wurfregeln)?

Transfer in die eigene Praxis (Selbststudium)

Drei Leitfragen für die Nachbereitung im Selbststudium (nach dem Workshop):

- 01** Welches der vier Spiele passt am besten zu meiner Stufe — und warum?
- 02** Wie müsste ich Regeln, Feldgrösse oder Material anpassen, damit es auf meiner Stufe funktioniert?
- 03** Welche der fünf New-Games-Prinzipien setze ich in meinem Unterricht bereits um — und wo liegt noch Potenzial?

Neue Spiele entdecken → gemeinsam weiterentwickeln → alle machen mit.

Quellen

TEIL A · NEW GAMES

- Fluegelman, A. (Hrsg.) (1976): The New Games Book. Garden City, NY: Dolphin Books (New Games Foundation).
- De Koven, B. (1978): The Well-Played Game: A Player's Philosophy. Garden City, NY: Anchor Press.

WARM-UP · BODYGUARD-SITZBALL

- mobilesport.ch (28.08.2026): Über Teamwork zum Star: Good Practice – Kleine Spiele: Bodyguard-Sitzball (Spielidee: T. Graf und P. Heule). <https://www.mobilesport.ch/aktuell/ueber-teamwork-zum-star-good-practice-kleine-spiele-bodyguard-sitzball/>

Spielidee und Grundregeln aus der Quelle. Die Stufen sowie Feld und Teamgrösse sind Angaben des Autors.

PRAXIS 1 · 2-BALL UND 3 BALL

- PhysEdGames (2025): 2025 Game of the Year – 2-Ball (YouTube, 5:11 Min.). <https://www.youtube.com/watch?v=aSblsRjRtv8>
- PhysEdGames (2023): Physical Education Game of the Year – 3 Ball (YouTube, 4:41 Min.). <https://www.youtube.com/watch?v=QMwvmja0Dqo>
- PhysEdGames: 2-Ball und 3 Ball (Kurzbeschreibungen). <https://physedgames.com/2-ball/> und <https://physedgames.com/3-ball/>

Spiele von Steve Mercado. Feld, Ablauf und Regeln aus den Videos zusammengefasst; Stufen, wo vermerkt, eigener Vorschlag.

PRAXIS 2 · ACTIONBALL

- Sportunterricht (2023): Actionball – Sportunterricht (YouTube, 1:29 Min.). https://www.youtube.com/watch?v=iyGiP1VPp_Q

Feld, Teamgrösse, Regeln und die drei Spielstufen nach Praxiserfahrung des Autors.

LEHRPLAN 21

- Lehrplan 21, Fachbereich Bewegung und Sport, Kompetenzbereich 4 «Spielen» (Teilbereich A «Bewegungsspiele»), Didaktische Hinweise (Pädagogische Perspektiven, Überfachliche Kompetenzen).