

Akademieverbund Pädagogische Hochschule der Diözese St. Pölten in Krems  
Dr. Gschmeidlerstrasse 22-30, 3500 Krems / Donau

# Kletterspiele

entnommen aus der gleichnamigen Kartei des ÖAV

Peter MITMANNNGRUER / Tanja TAUSCHEK

Mai 2003



# 1. Kofferpacken

**Durchführung:** ♦ je 1 markierter Start- und Zielgriff  
♦ Mannschaften zu 3 bis 4 Spielern  
♦ Quergang klettern

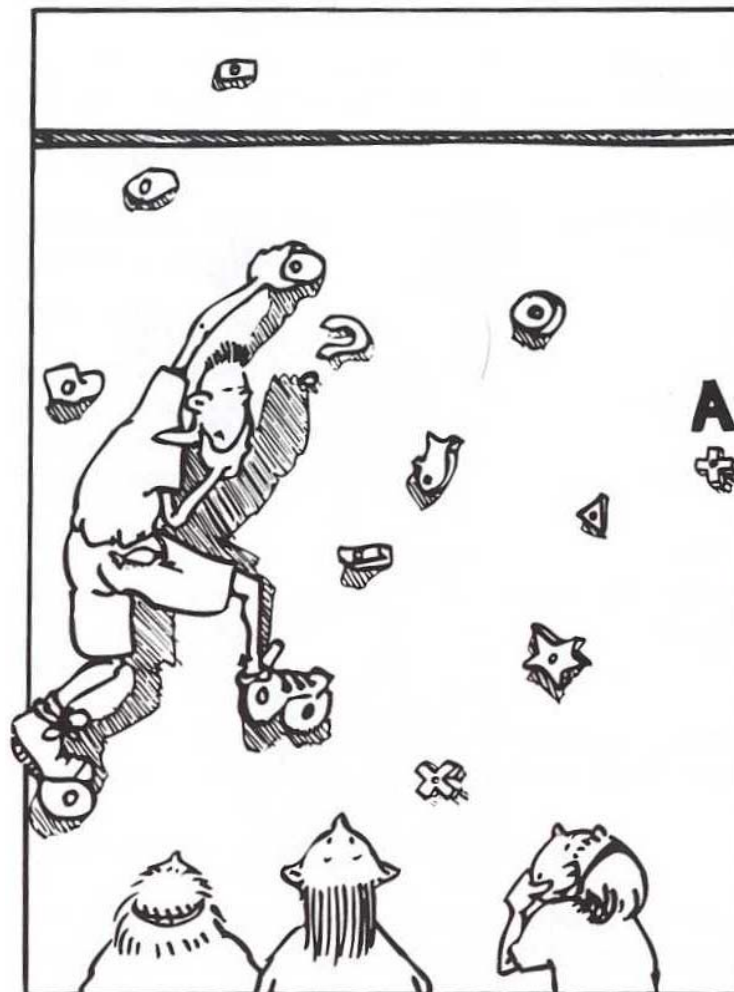
**Ziel:** ♦ die vorgekletterten Züge nachklettern und einen zusätzlichen Zug anhängen, um so einen möglichst langen Quergang zu erfinden

**Instruktionen:** ♦ die Kinder klettern zyklisch nacheinander  
♦ der Kletterer macht alle Züge des bestehenden Quergangs nach und fügt einen Zug dazu (er „packt 2 neue Griffe in den Koffer“)

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ den Zielgriff erreichen

**Varianten:** ♦ die Züge definieren (anzeichnen oder die Griffe numerieren)  
♦ Herausforderung: einen schwierigen Zug anhängen, um seine Partner in Schwierigkeit zu bringen

**Zweck:** ♦ sehr gute Übung zum Einprägen von Zügen und zur Steigerung der Beobachtungsfähigkeit



## 2. Blinde Kuh

- Durchführung:**
- ♦ ein Tuch als Zielpunkt, ein zweites, um die Augen zu verbinden
  - ♦ in Zweiergruppen
  - ♦ ein Kind mit verbundenen Augen
  - ♦ das andere Kind am Fuß der Wand

**Ziel:** ♦ eine Route mit verbundenen Augen schaffen

- Instruktion:**
- ♦ 2 Möglichkeiten das Spiel zu präsentieren:
    - das Kind klettert die Route mit geöffneten Augen, dann versucht es mit verbundenen Augen diese zu wiederholen
    - das Kind klettert mit verbundenen Augen, ohne vorher die Route versucht zu haben

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ das Zieltuch berühren

- Varianten:**
- ♦ Herausforderung für 2: ein Schüler hängt ein Tuch an die Wand, sein Partner prägt sich die Stelle ein, um das Tuch mit verbundenen Augen zu finden und es zu lösen
  - ♦ der Schüler am Boden kann seine Kameraden durch Zurufe hinführen
  - ♦ das Kind kann weitere Informationen sammeln, während andere klettern (Einprägübung)



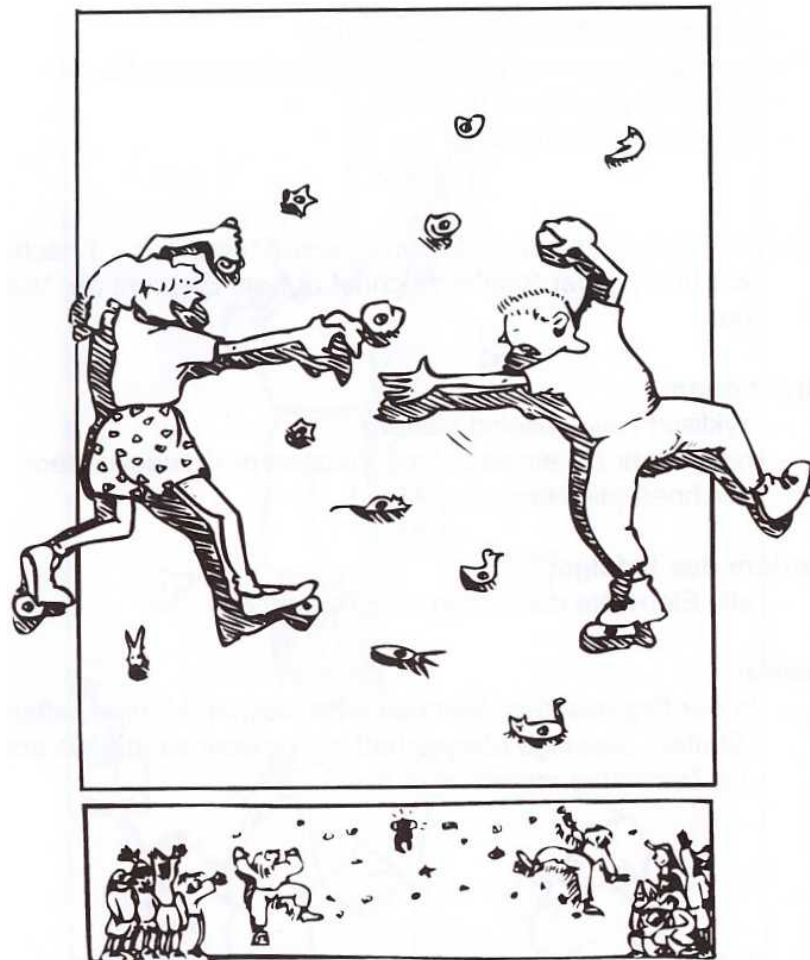
### 3. Nummer X holt das Tuch

- Durchführung:**
- ♦ ein Tuch wird an der Wand in einer Höhe von 2,50 bis 3 m aufgehängt
  - ♦ die Kinder werden in zwei gleich große Gruppen auf beiden Seiten des Tuchs vor der Wand eingeteilt und jedes bekommt eine Nummer
  - ♦ mehrere Spiele können auf der selben Wand parallel durchgeführt werden, unter einem einzigen Spielleiter

**Ziel:** ♦ das Tuch schneller erreichen als sein Gegenüber

- Instruktionen:**
- ♦ die Nummer, die vom Spielleiter aufgerufen wird, muss zum Tuch klettern und es vor seinem Gegner berühren
  - ♦ die Mannschaft bekommt einen Punkt, deren Kletterer das Tuch als erster berührt

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ mehr Punkte als die gegnerische Mannschaft in der vorgegebenen Zeit (oder nach der vorgegebenen Anzahl aufgerufener Nummern) sammeln



## 4. Die Kette

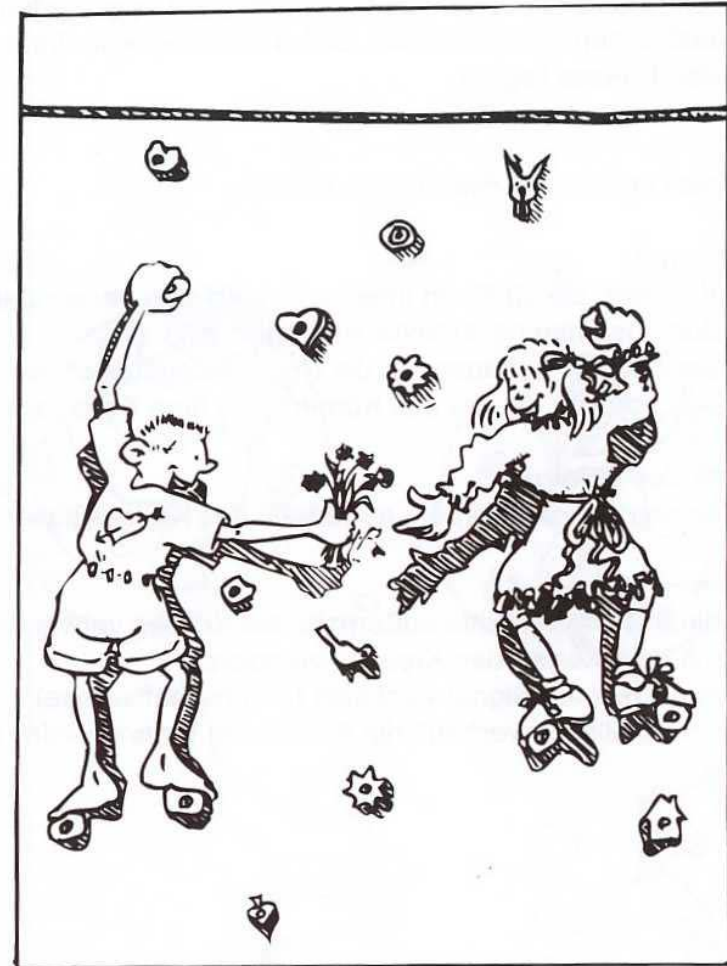
- Durchführung:**
- ◆ Mannschaften zu 4 bis 5 Kletterern
  - ◆ ein Gegenstand (Abseilachter, Tennisball,...), der weitergegeben wird
  - ◆ eine oder mehrere Mannschaften sind an der Wand die Kletterer sind je einen Meter voneinander entfernt und haben die FüÙe einen Meter über dem Boden

- Ziel:**
- ◆ den Gegenstand vom ersten bis zum fünften Kletterer weitergeben, ohne ihn fallen zu lassen

- Instruktionen:**
- ◆ auf Signal nehmen die Kletterer einer Mannschaft eine Gleichgewichtsstellung an der Wand an den markierten Stellen ein
  - ◆ sobald der Lehrer den Gegenstand dem ersten Kletterer gegeben hat, gibt ihn dieser an seinen Partner weiter
  - ◆ er hat das Recht, die Position an der Wand zu verändern
  - ◆ wenn der letzte Kletterer den Gegenstand erhalten hat, ist die Kette erfolgreich beendet

- Kriterium des Erfolgs:**
- ◆ die ganze Kette abschließen, ohne den Gegenstand fallen zu lassen

- Varianten:**
- ◆ die Zeit der Kette stoppen, um die Mannschaften reihen zu können (die Kette in möglichst kurzer Zeit schaffen)
  - ◆ eine möglichst lange Kette hin und retour schaffen



## 5. Katz und Maus

**Durchführung:**

- ◆ das Lager der Mäuse: die Kletterwand
- ◆ Kegel werden einige Meter vor der Wand aufgestellt, entlang einer zu dieser parallelen Linie
- ◆ Startposition: eine Katze am Boden und die Mäuse an der Wand

**Ziel:**

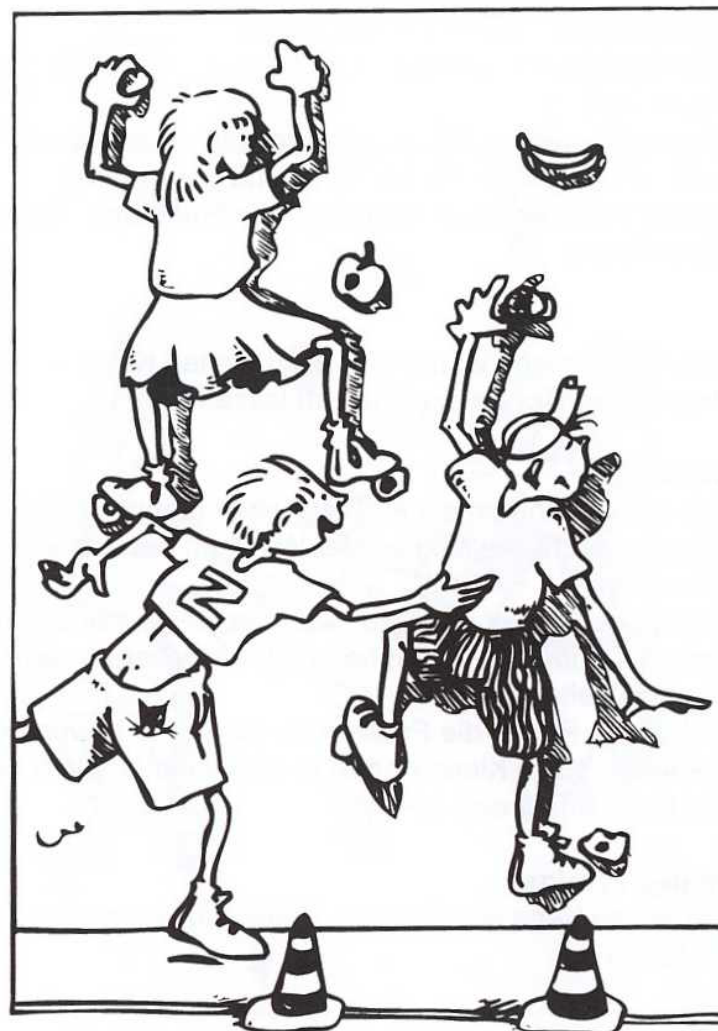
- ◆ für die Katze: eine Maus erwischen
- ◆ für die Mäuse: einen der Kegel berühren, um einen Punkt zu bekommen, zurück zur Wand kommen usw.

**Instruktionen:**

- ◆ die Katze darf keine Maus fangen, solange sich diese an der Wand befindet
- ◆ jede Maus, die einen Kegel berührt, bekommt einen Punkt
- ◆ wenn die Katze eine Maus erwischt, verliert diese ihre Punkte und wird zur Katze

**Kriterium des Erfolgs:**

- ◆ die erste Maus, die die ausgemachte Zahl an Punkten gesammelt hat (5 Punkte, 10 Punkte,...) hat gewonnen



## 6. Zielscheibe treffen

**Durchführung:** ♦ Kreise mit Farbkreide rund um die Griffe zeichnen (die Zielscheiben) und jeder Zielscheibe eine bestimmte Anzahl an Punkten zuordnen (je nach Schwierigkeit der Passage oder Höhe über dem Boden)

- ♦ Zweiergruppen

**Ziel:** ♦ die von der Gruppe ausgewählten Griffe berühren

**Instruktionen:** ♦ jede Gruppe wählt innerhalb einer vorgegebenen Zeit die zu erreichenden Zielscheiben  
♦ damit die Punkte der Zielscheibe zählen, müssen beide Spieler der Gruppe nacheinander die Zielscheibe berühren und ohne Sturz abklettern

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ die Gruppe, die am meisten Punkte hat, ist Sieger

**Zweck:** ♦ diese Übung ist hauptsächlich ein Strategiespiel der Gruppe (zu zweit die beste Wahl an erreichbaren Zielscheiben treffen)





## 7. Schnapp dir das Tuch

**Durchführung:**

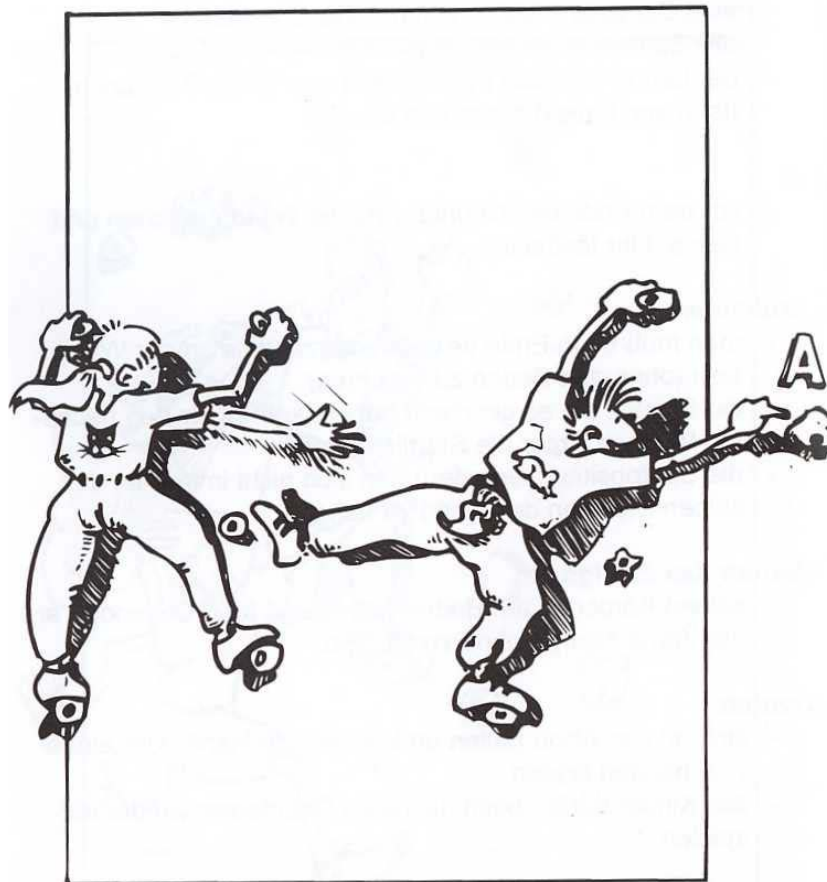
- ♦ Zweiergruppen bilden: eine Katze, eine verfolgte Maus
- ♦ die Verfolgung findet im Quergang statt, mit einem markierten Zielpunkt
- ♦ Startposition: 2 m Distanz zwischen den Kletterern
- ♦ ein Tuch am Rücken der Maus (der Schwanz der Maus)

**Ziel:**

- ♦ für die Katze: das Tuch erwischen, bevor die Maus das Ziel erreicht
- ♦ für die Maus: das Ziel erreichen, ohne berührt zu werden

**Instruktion:**

- ♦ Start auf Signal



## 8. Schatzsuche

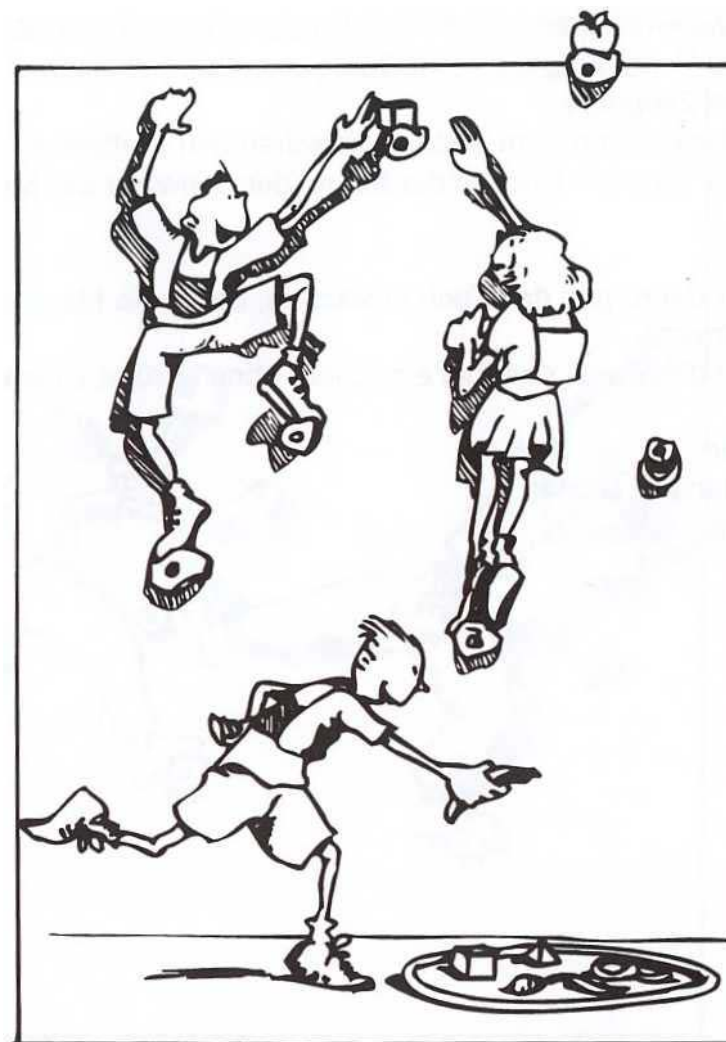
**Durchführung:** ♦ an der Wand eine große Zahl an Gegenständen (Magneten, Wollstücke,...) verteilen  
♦ 2 Mannschaften stehen einander gegenüber

**Ziel:** ♦ möglichst viele der an der Wand verteilten Gegenstände einsammeln

**Instruktionen:** ♦ auf Signal klettern alle Kinder an die Wand, nehmen einen Gegenstand, klettern wieder herunter, legen den Gegenstand in einen Reifen (Schatztruhe der Mannschaft) und klettern wieder hinauf, um den nächsten Gegenstand zu suchen  
♦ das Spiel hört auf, wenn sich keine Gegenstände mehr an der Wand befinden

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ mehr Gegenstände heimbringen als die andere Mannschaft

**Variante:** ♦ eine Mannschaft verteilt die Gegenstände an der Wand, dann sammelt die andere Mannschaft so schnell wie möglich alle Gegenstände wieder ein (Stoppuhr) und die Rollen werden getauscht



## 9. Die Kreuzung

- Durchführung:**
- ♦ Zweiergruppen
  - ♦ eine Linie 2 m über dem Boden markieren, über die nicht hinausgegriffen werden darf
  - ♦ Quergang klettern

**Ziel:** ♦ die Spieler sind Partner und versuchen, sich an der Wand zu kreuzen

- Instruktionen:**
- ♦ je einen Ausgangsgriff wählen
  - ♦ den Startgriff des Partners erreichen, ohne den Fuß auf den Boden zu setzen

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ den Startgriff seines Partners erreichen

**Variante:** ♦ eine „Raupe“, die von mehreren Schülern gebildet wird, kreuzt eine andere „Raupe“



## 10. Der Trichter

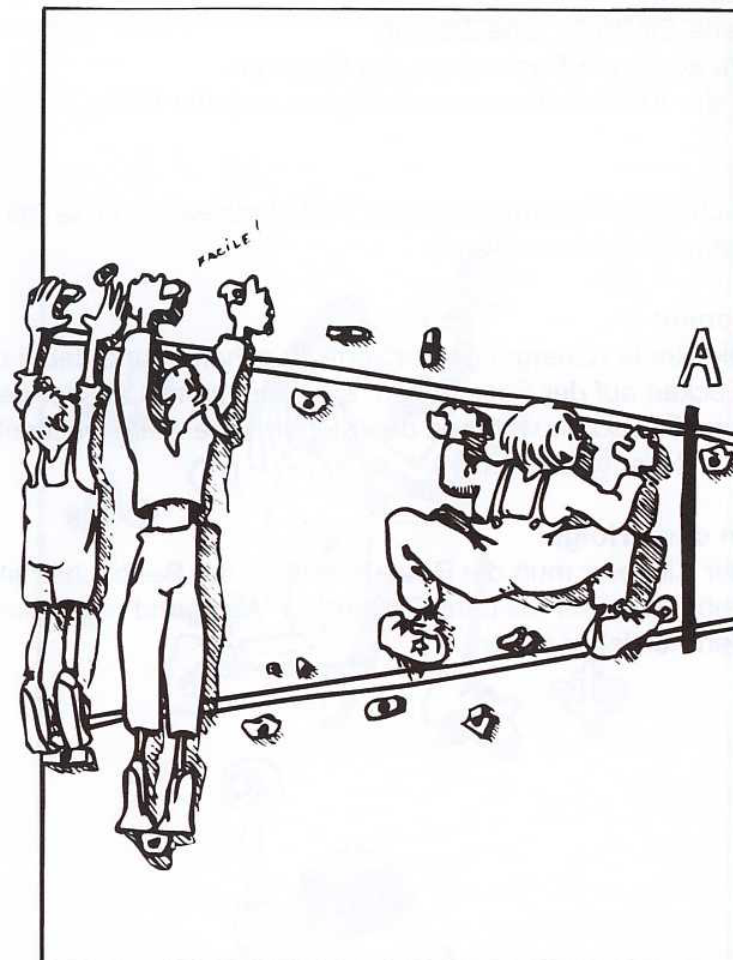
**Durchführung:** ♦ einen trichterförmigen Parcours an der Wand festlegen, mit einem Startgriff und einem Zielgriff

**Ziel:** ♦ durch den Trichter klettern und den Zielgriff erreichen

**Instruktion:** ♦ Füße und Hände im Inneren der 2 Linien des Trichters lassen

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ die Ziellinie erreichen, wobei nur die Griffe im Trichter verwendet werden

**Varianten:** ♦ den Parcours mit den Griffen außerhalb des Trichters klettern, von der engsten zur breitesten Stelle  
♦ der Trichter kann vertikal stehen oder horizontal liegen



## 11. Die Turmuhr

**Durchführung:**

- ◆ 2 kleine Gruppen
- ◆ 2 Zonen markieren:
  - einen vertikalen Parcours
  - 4 gekennzeichnete Griffe, die ein Parallelogramm bilden
- ◆ ein Gegenstand (Ring) geht durch die Mannschaft der Turmuhr

**Ziel:**

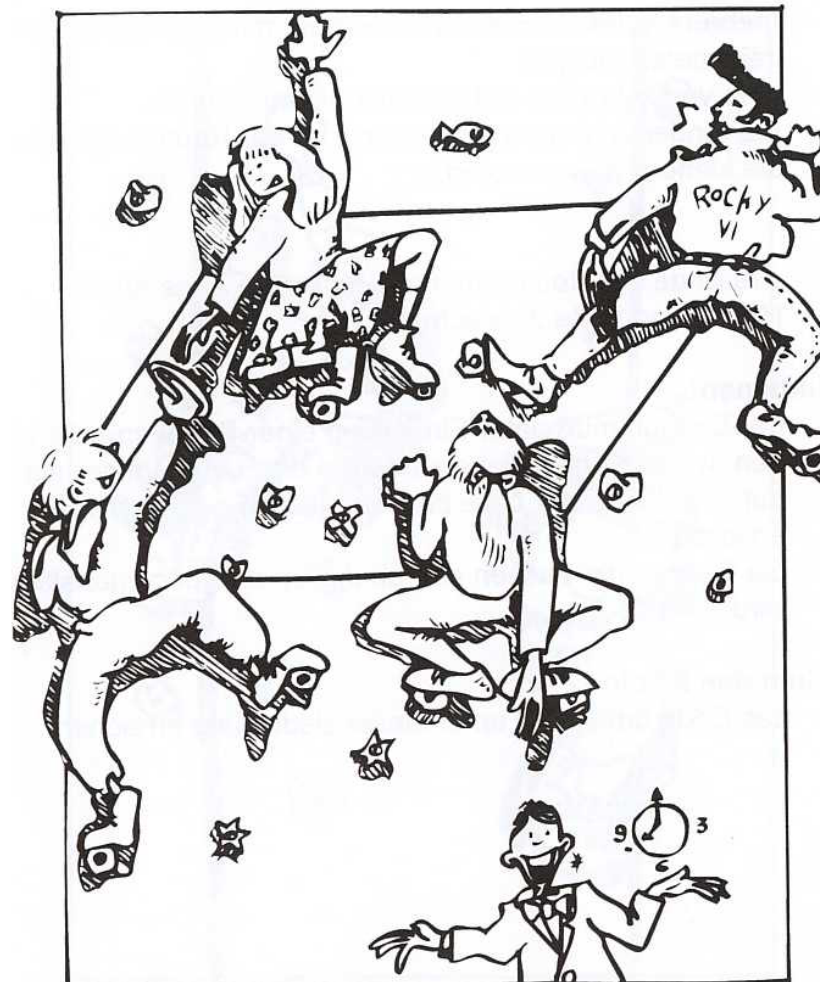
- ◆ für die Mannschaft der Turmuhr: den Gegenstand möglichst rasch im Kreis weitergeben, ohne ihn fallen zu lassen
- ◆ für die Mannschaft des Staffellaufes: die vertikale Staffel möglichst schnell zu schaffen

**Instruktionen:**

- ◆ für die Mannschaft der Turmuhr: die 4 Kletterer plazieren sich in den 4 Ecken des Parallelogramms und lassen den Gegenstand so schnell wie möglich durchgehen
- ◆ für die Staffelmansschaft: auf Signal muss der Reihe nach jeder Kletterer den markierten Endgriff berühren und ohne Sturz herunterklettern
- ◆ sobald die Kletterer der Staffelmansschaft fertig sind, bleibt die Turmuhr stehen und zeigt die Anzahl der vergangenen Stunden an

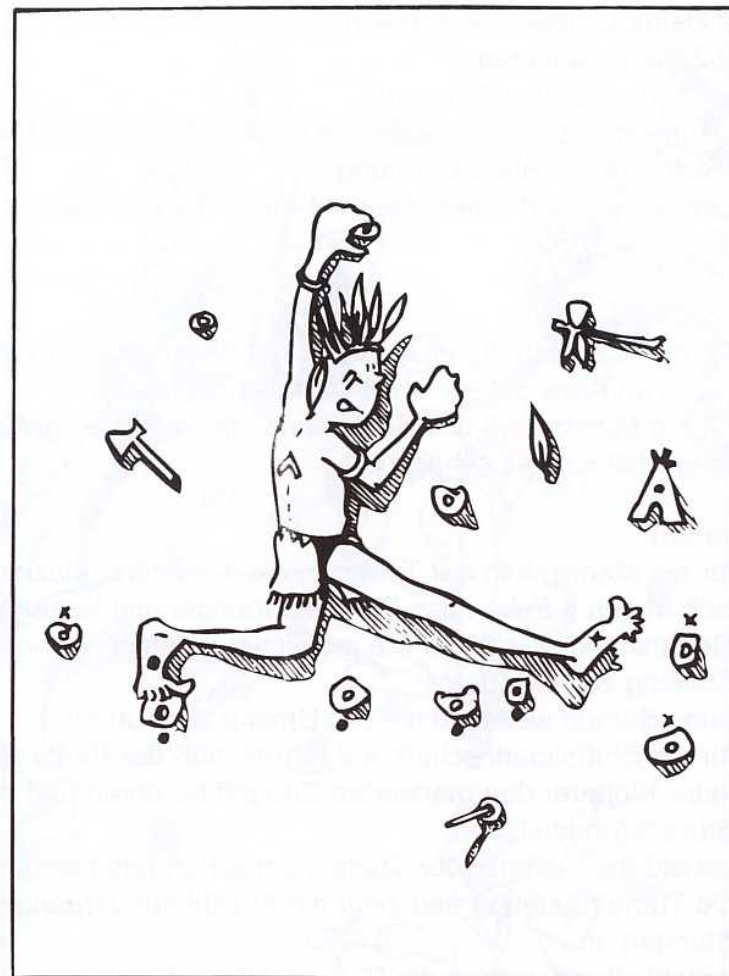
**Kriterium des Erfolgs:**

- ◆ am Ende von 2 Durchgängen hat die Mannschaft gewonnen, die mehr Runden der Turmuhr geschafft hat



## 12. Indianer auf bunten Füßen

- Durchführung:**
- ♦ ein Startpunkt und ein Zielpunkt an der Wand
  - ♦ Quergang oder vertikal klettern
  - ♦ die Tritte sind in zwei Farben markiert, z. B. rot und blau (Kreide, Klebe- oder Isolierband)
  - ♦ die Schüler bilden Zweiergruppen:
    - ein Kletterer, der Indianer, mit einem roten und einem blauen Fuß (Klebeband oder Farbkreuz auf der Oberseite des Schuhs)
    - ein Beobachter
- Ziel:**
- ♦ einem Markierten, zweifarbigen Boulder folgen, wobei jeder Fuß nur auf Tritte der entsprechenden Farbe gesetzt werden darf
- Instruktionen:**
- ♦ für den Kletterer: der Indianerspur folgen und dabei immer den blauen Fuß auf blaue Tritte stellen, den roten Fuß auf roten Tritte
  - ♦ für den Beobachter: darauf achten, dass der Indianer streng die Regel befolgt (er kann ihm auch die Tritte ansagen)
- Varianten:**
- ♦ man kann das Spiel vereinfachen, wenn man verlangt, dass die Kinder einer markierten Spur mit einer einzigen Farbe folgen (z.B. nur die roten Tritte verwenden)
  - ♦ man kann das Spiel auf die Hände übertragen (Hände kennzeichnen)





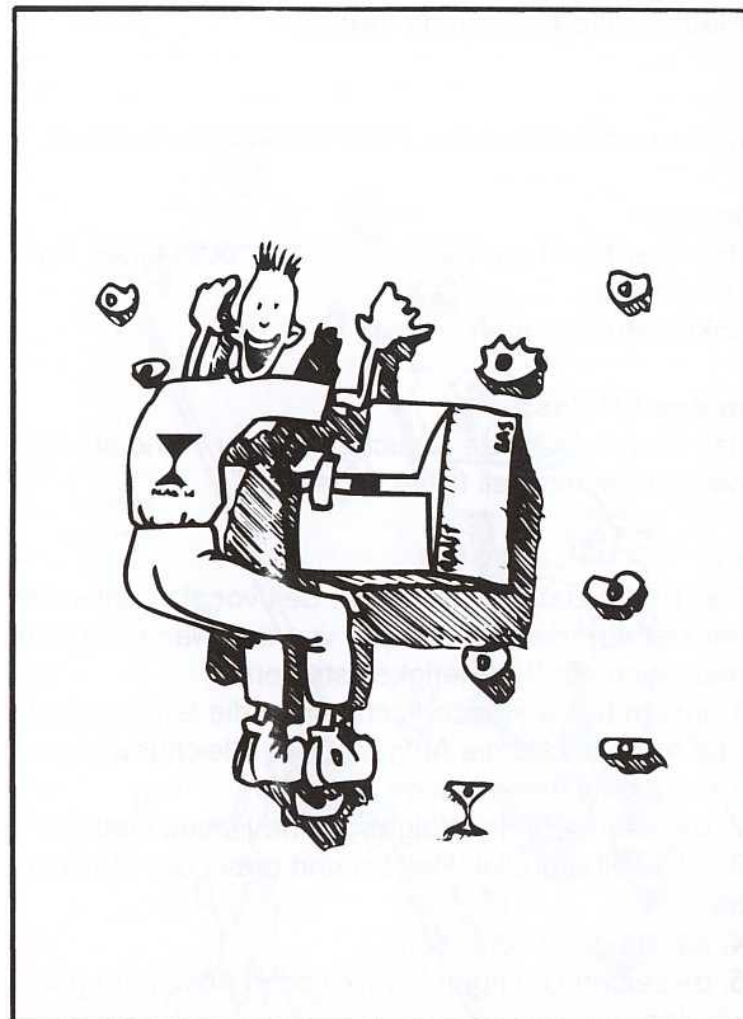
## 13. Hindernisparcours

**Durchführung:** ♦ in einer vertikalen Route ein Hindernis (Papierstreifen, Kartonschachtel,...) anbringen, das zu überwinden ist  
♦ man kann die Größe des Hindernisses variieren

**Ziel:** ♦ die Route schaffen, ohne das Hindernis zu berühren

**Instruktion:** ♦ das Ende der Route erreichen, ohne zu stürzen und ohne das Hindernis zu berühren

**Varianten:** ♦ dasselbe Spiel im Quergang  
♦ mehrere verschiedene Hindernisse (z.B. unter einer Schnur durchklettern, durch einen Reifen, einen Bereich überspannen, eine Schachtel,...)  
♦ zwischen den Hindernissen Slalom klettern



## 14. Bleib am Weg

**Durchführung:** ♦ einen Startpunkt, einen Zielgriff markieren  
♦ an der Wand verteilte Griffe markieren (Kreide, Farbe,...)  
♦ Zweiergruppen: ein Kletterer, ein Beobachter

**Ziel:** ♦ alle markierten Griffe verwenden und das Ziel erreichen

**Instruktionen:** ♦ man kann alle Griffe verwenden, muss aber obligatorisch die markierten Griffe nehmen  
♦ der Beobachter kontrolliert den Boulder mit allen markierten Griffen

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ den Zielgriff erreichen, nachdem alle markierten Griffe verwendet worden sind

**Variante:** ♦ sich in Kleingruppen von 4 bis 5 Spielern zusammenfinden und verschiedene Boulder ausdenken

**Zweck:** ♦ um die Phantasie des Kindes bei der Wahl des Boulders anzuregen, kann man versuchen, die markierten Griffe so zu verteilen, dass mehrere Lösungsmöglichkeiten offen sind (mehrere Boulder führen zum Ziel, die offensichtlichste Lösung ist nicht die leichteste, komplexe Parcours,...)





## 15. Die Krake

**Durchführung:** ♦ zu zweit, eine Krake, ein Beobachter  
♦ ein Griff ist an der Wand markiert (mit Kreide umrandet)

**Ziel:** ♦ möglichst viele Griffe berühren

**Instruktionen:** ♦ die Krake muss mit der Hand möglichst viele Griffe rund um den markierten Griff berühren, ohne diesen loszulassen (dabei darf sie aber auf diesem Griff die Hand wechseln, um in alle Richtungen greifen zu können)  
♦ der Beobachter zählt die berührten Griffe  
♦ die Rollen tauschen

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ mehr Griffe berühren als sein Partner

**Varianten:** ♦ dasselbe Spiel mit den Füßen: mindestens eine Hand hält den markierten Griff, und man berührt möglichst viele Tritte mit der Fußspitze  
♦ an vertikalen Wänden: während man eine vertikale Linie hinaufklettert, berührt man möglichst viele rechts von dieser Linie liegende Griffe mit der rechten Hand bzw. links liegende mit der linken Hand (die andere Hand muss immer innerhalb der anderen Zone bleiben und darf nicht über die Linie greifen)



## 16. Der versteckte Namen

- Durchführung:**
- ♦ für jedes Kind ein Schildchen vorbereiten, auf dem sein Name steht
  - ♦ alle diese Schilder auf der Wand in einer Höhe von ca. 2,50m verteilen (der Name darf nicht sichtbar sein)
  - ♦ auf der sichtbaren Seite des Schilds ist eine Nummer geschrieben

**Ziel:** ♦ seinen Namen finden

- Instruktionen:**
- ♦ auf Signal suchen die Kinder ihren Namen auf der Wand
  - ♦ sie klettern hinauf, um ein Schild zu lesen, kommen wieder zum Boden zurück und klettern wieder hinauf, um das nächste zu lesen
  - ♦ die Sicherheitsanweisungen streng beachten (niemand darf über einen anderen klettern)
  - ♦ sobald jemand seinen Namen gefunden hat, merkt er sich die Nummer des Schilds und sagt sie dem Lehrer; dieser überprüft die Nummer in seinen Aufzeichnungen

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ die mit seinem Namen korrespondierende Nummer finden

**Variante:** ♦ die Kinder in Zweiergruppen einteilen, direktes Duell, wer zuerst seinen Namen findet



## 17. Ohne den Griff

**Durchführung:** ♦ ein Griff an der Wand ist in einer bestimmten Höhe markiert

♦ zu zweit: die zwei Spieler sind Partner

**Ziel:** ♦ die Route mit möglichst wenigen Griffen schaffen

**Instruktionen:** ♦ den Zielgriff erreichen, anschließend für jeden neuen Versuch einen Griff ausscheiden lassen

♦ abwechselnd klettern

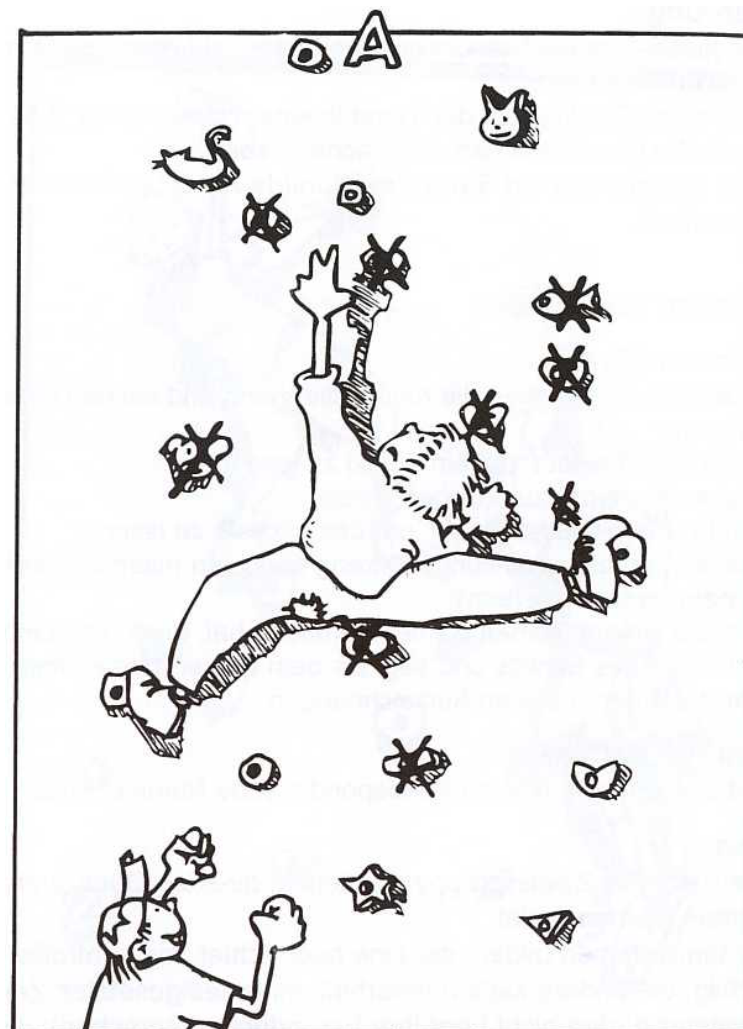
♦ aufhören, wenn kein Griff mehr eliminiert werden kann

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ die Route trotz des Ausscheidens von mindestens X Griffen schaffen (je nach Route festlegen)

♦ man kann sich auch seinen Rekord aufschreiben, die Route mit einem anderen Duo tauschen und die Resultate vergleichen

♦ die zwei Spieler können sich auch gegenseitig herausfordern

**Varianten:** ♦ der Partner kann vom Boden aus einen Griff wegdefinieren, den der Kletterer gerade verwenden will



## 18. Das Puzzle

**Durchführung:** ♦ 2 Mannschaften, 2 getrennte Zonen an der Wand, in jeder Zone sind die Teile des gleichen Puzzles auf verschiedenen Griffen verteilt

- ♦ das Spiel findet in 2 Durchgängen statt: die Zonen werden für das zweite mal vertauscht

**Ziel:** ♦ sein letztes Puzzle möglichst schnell zusammenbauen

**Instruktionen:** ♦ auf Signal klettert jede Mannschaft in ihrer Zone, sucht die Teile und stellt das Puzzle am Boden zusammen

- ♦ man darf nie mehr als einen Teil mitnehmen

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ diejenige Mannschaft gewinnt, die ihr Puzzle als erste in beiden Durchgängen zusammengebaut hat



## 19. Die Statuen

**Durchführung:** ♦ zu dritt, 2 Kletterer, 1 Kontrolleur

**Ziel:** ♦ die Stellung, die der Partner einnimmt, exakt nachmachen

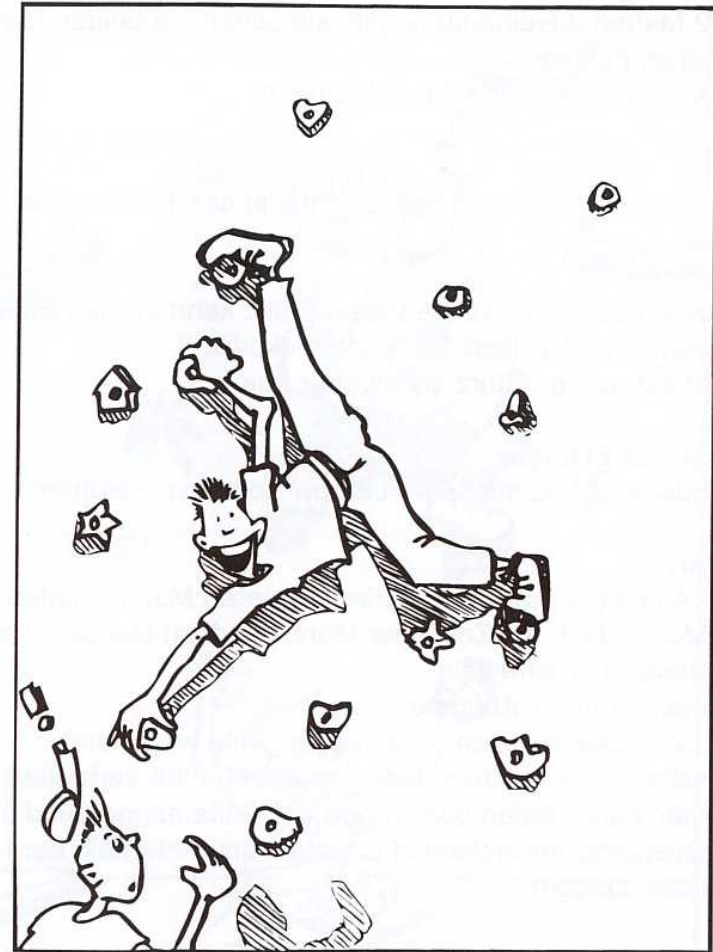
**Instruktionen:**

- ♦ der erste Kletterer kriecht eine originelle Statue (unbewegte Stellung)
- ♦ der zweite Kletterer schaut sich die Statue an und kopiert sie
- ♦ der Kontrolleur überprüft und bewertet die Übereinstimmung der Statue

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ die Stellung seines Partners einnehmen (mit identischen Griffen und Tritten)

**Varianten:**

- ♦ sich 2 aufeinanderfolgende „Statuen“ einprägen
- ♦ gesammelte Liste „Klick Klack Foto“ (in 2 Gruppen: Kletterer und Beobachter)
- ♦ die Statue zeichnen
- ♦ der Animateur kann selbst Modell stehen
- ♦ Mannschaftswettkampf
- ♦ auf Signal die momentane Stellung beibehalten, ohne sich zu bewegen



## 20. Donner – Wetter - Blitz

- Durchführung:**
- ♦ die Kinder stehen am Fuß der Wand
  - ♦ eine Ziellinie ist an der Wand gekennzeichnet
  - ♦ die ganze Klasse ist eine Gruppe
  - ♦ ein Spielleiter

**Ziel:** ♦ die Linie erreichen, ohne vom Spielleiter in Bewegung gesehen zu werden

- Instruktionen:**
- ♦ am Anfang befinden sich alle Kinder am Fuß der Wand
  - ♦ während der Spielleiter mit dem Rücken zur Kletterwand mehr oder weniger langsam „Donner - Wetter“ sagt, können die Kinder klettern
  - ♦ auf das Signal „Blitz“ dreht sich der Spielleiter um; die Kinder, die sich dann noch bewegen, kehren zum Start zurück

**Kriterium des Erfolgs:** ♦ die Ziellinie mit der Hand berühren

