

Spiele zum Stundenbeginn, aus denen Gruppen oder Mannschaften hervorgehen

Oft werden im Hauptteil des Sportunterrichts Gruppen für Stationenarbeiten oder Mannschaften für Spiele benötigt. In solchen Fällen sollte überlegt werden, ob Spiele, aus denen Gruppen oder Mannschaften hervorgehen, den organisatorischen Ablauf erleichtern können.

Sicherlich haben solche Spiele auch Nachteile, da Gruppen und Mannschaften in der Regel zufällig entstehen und für den Hauptteil übernommen werden. Manchmal ist diese spielerische Gruppen- und Mannschaftsbildung jedoch von Vorteil, da die TN vor dem Hauptteil zumindest für kurze Zeit schon zusammen gearbeitet oder gespielt haben und so leichter akzeptieren, dass sie in einer Mannschaft sind.

Selbstverständlich können auch viele andere Spiele mit etwas Geschick in Gruppen oder Mannschaften münden. Beispielsweise können Spiele wie „Jeder ist Jäger“ (siehe Spiele mit Bällen) oder auch „Broccoli“ (siehe Spiele, die wach machen – Reaktionsspiele) Stück für Stück so aufgebaut werden, dass am Ende Gruppen für den nachfolgenden Unterricht entstehen. Hierfür wird zum Beispiel „Jeder ist Jäger“ zunächst in seiner Grundform gespielt, bei der alle TN einzeln abwerfen, abgeworfen werden und befreien dürfen. Dann sucht sich jeder einen Partner. Die Spieler fassen sich paarweise an den Händen und spielen als Paar „Jeder ist Jäger!“ Im dritten Schritt suchen sich die Paare wieder ein Paar und spielen zu viert.

Atomspiel

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein, ggf. Matten

Spielidee und Grundregeln:

Die TN bewegen sich frei im Raum zur Musik. Bei Musikstopp stellt der Spielleiter den TN Aufgaben. Diese sollen schnellstmöglich erfüllt werden. Aufgaben können folgendermaßen lauten:
„Findet euch zu dritt zusammen und legt euch aufeinander!“
„Alle mit der gleichen Haarfarbe gehen zusammen und überlegen sich ein gemeinsames Hobby!“
„Findet euch paarweise zusammen, fasst euch an den Händen und stellt euch auf ein Bein!“
Die Aufgaben können nach eigenem Belieben variiert werden und dem kognitiven, sowie den körperlichen Leistungen der TN angepasst wer-

den. Auch können die TN kreativ tätig werden, indem man u. a. folgende Aufgaben stellt:
„Alle mit der gleichen T-Shirt-Farbe gehen zusammen und bauen ein Haus!“
„Findet euch zu viert zusammen und positioniert euch so, dass drei Beine und zwei Hände den Boden berühren!“
(oder 4 Hände und 2 Beine usw.).

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Dieses Spiel kann vor allem gut genutzt werden, um nach einigen Durchgängen Gruppen zu bilden, die für den weiteren Unterrichtsverlauf genutzt werden.

Variationen:

Fastfood (Mc Donald's)

Spielort: Halle, ggf. trockener Pausenhof, trockene Rasenfläche

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Die TN laufen (ggf. zur Musik) durcheinander. Verschiedene Signale aus dem Bereich Fastfood, die der Spielleiter ruft, sollen möglichst schnell umgesetzt werden und führen zu lustigen Gemeinschafts- und Körpererfahrungen:

- Hamburger = 2 TN legen sich übereinander;
- Big Mac = 3 TN legen sich übereinander,
- Doppel Wopper: 4 TN legen sich übereinander,
- Pommes = 6 (ggf. auch 8) TN legen sich kreuz und quer durcheinander oder sie finden sich als Gruppe, fassen sich an den Händen und strecken diese als Pommestüte in die Höhe,
- Chicken McNuggets = 6 TN hocken sich auf den Boden,
- Milchshake = ein TN stellt ein Glas dar (Arme vor der Brust zum Kreis geformt) und ein weiterer TN spielt den Strohhalm (dreht sich im Kreis)

Weitere oder andere Ideen können von den TN aufgegriffen werden.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Das Spiel kann beendet werden, wenn z.B. jeweils 6 TN in einer Gruppe ein Signal umsetzen. Die so gebildeten Gruppen können im Anschluss für Gruppen- oder Stationsarbeiten bzw. Mannschaften genutzt werden.

Variationen:

Die Gruppe, die als erstes ein Signal umsetzt, darf das nächste Signal bestimmen (z.B. dem Spielleiter ins Ohr flüstern oder selbst rufen).

Als Abschlussspiel: Die letzte, erste, zweite oder dritte Gruppe, die ein Signal umsetzt, „scheidet“ aus und darf sich umziehen gehen.



Dreiertipp

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: aufblasbare große Plastikfinger (meist Fanartikel) oder kurzer Isolierschlauch aus Schaumstoff (ca. auf 30 bis 50cm gekürzt)

Spielidee und Grundregeln:

3 bis 6 TN sind Fänger. Alle anderen gehen jeweils zu dritt zusammen und fassen sich an den Händen, sodass einer der drei in der Mitte steht. Nur dieser darf von den Fängern angetippt also gefangen werden. Die beiden anderen versuchen dies, durch geschickte Bewegungen zu verhindern.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Das Spiel benötigt in der Regel viele Fänger. Auch macht es Sinn den Fängern eine Hilfe, wie einen großen Tippfinger oder einen kurzen Schaumstoffschlauch zu geben, damit sie den dritten Mitspieler überhaupt erreichen können.

Zum Aufwärmen haben sich einfache Regeln bewährt, wie:

- Wenn der Fänger erfolgreich war, darf er mit einem der 3 anderen die Rolle tauschen.
- Wenn der Fänger erfolgreich war, müssen jemand anderes in die Mitte. Der Fänger fängt weiter bis der Spielleiter einen Fängerwechsel ankündigt.

Variationen:

Familie Meier / Tierfamilien

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein, ggf. Bänke

Spielidee und Grundregeln:

Die TN werden mittels Spielkarten in Familien eingeteilt, müssen sich finden und in einer vorgegebenen Weise setzen oder stellen. Im zweiten Abschnitt kann ein einfaches Staffelspiel anschließen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Die Karten sollten altergemäß angelegt sein. Tierfamilien können u. a. sein: Elefanten, Löwen, Affen, Krokodile, Schlangen – aber auch Gorillas, Orang Utans, Schimpansen, Makaken. Die TN müssen sich pantomimisch oder nur durch rufen finden. Auch Familiennamen wie Meier, Meyer, Maier und Mayr sind möglich. Jede Familie wird je nach Anzahl der TN nochmals unterteilt in Mutter, Vater, Kinder, Oma, Opa usw.

Variationen:

- Die TN setzen sich in einer vorgegebenen Reihenfolge auf Bänke oder stellen sich hinter Hütchen. Die Familie, die als erstes sitzt, hat die erste Runde gewonnen.
- Der Spielleiter erzählt eine Geschichte, bei der die einzelnen Mitglieder der Familien genannt werden und vorgegebene Aufgaben (z.B. eine Runde um die Bänke laufen) möglichst schnell bewältigen müssen.
Beispiel: „Familie Meier fährt heute in den Zoo (Alle laufen eine Runde). Mutter Meier schmiert die Brote (Nur die Mütter laufen). Vater Meier holt das Auto (Nur die Väter laufen). Die Kinder packen die Rucksäcke (Nur die Kinder laufen). Alle wundern sich (Alle laufen): Wo ist Opa Meier? (Nur die Opas laufen) ...“

Dreieckfangen

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: ggf. Bändchen oder Wäscheklammern

Spielidee und Grundregeln:

In der Lerngruppe werden 4er-Gruppen gebildet. Drei TN fassen sich an den Händen und bilden dadurch ein Dreieck. Ein Mitspieler des Trios wird mit einem Band im Hosenbund oder einer angesteckten Wäscheklammer am Rücken markiert. Jeweils den markierten Spieler muss der 4. TN, der die Rolle des Fängers übernimmt, abschlagen bzw. das Band oder die Wäscheklammer ergattern. Das 3er Team versucht zugleich dies durch Wegrennen und geschickte Drehungen zu verhindern. Die Gruppen wechseln selbstständig Fänger und Markierung.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Selbstverständlich können auch 5er- oder 6er-Gruppen gebildet werden, dann wird es für den Fänger aber immer schwieriger.

