

Spiele mit kooperativen Handlungen

10-
ak-
1al

en
ge-
rit
de

Eigentlich beruht jedes Bewegungsspiel auf kooperativen Handlungen der Spielenden. Nachfolgend sind jedoch Spiele dargestellt, bei denen die kooperative Handlung im Mittelpunkt steht, zur eigentlichen Absicht werden kann oder irgendwie eine Besonderheit aufweist. So müssen sich Schmuggler eine gemeinsame Strategie überlegen, um die Zöllner zu überlisten. Schaf und Wolf jagen sich nicht nur wechselseitig, sie brüllen auch wie ein hungriger Wolf und wie ein ängstliches Schaf. Oder die Krankenwagenfahrer bringen bei VirusX die infizierten TN schnell und sicher in das Krankenhaus, damit diese wieder mitspielen können.

Spiele mit kooperativen Handlungen eignen sich oft sehr gut für einen Stundenbeginn, weil diese das Gemeinsame des Sporttreibens betonen und meist sehr freudvoll verlaufen. Im Unterschied zu Wettkampfspielen werden in der Regel keine eindeutigen oder weniger bedeutsame Sieger und Verlierer erzeugt, da das Miteinander im Mittelpunkt steht. Der nachfolgende Unterricht muss ein Gegeneinander nicht wieder auflösen und kann sich dem Schwerpunkt der Stunde widmen.

1r-
in
1r-

Bruder hilf!

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

1 bis 4 TN werden als Fänger bestimmt und versuchen die Spielenden zu fangen. Die TN können jedoch nicht gefangen werden, wenn sie zu zweit in Handhaltung nebeneinander stehen. Allerdings dürfen zwei Spieler weder länger als 5 Sekunden nebeneinander stehen noch darf man zweimal hintereinander mit dem gleichen Spieler zusammengehen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Die Fänger sollten gekennzeichnet sein.

Variationen:

- Wenn es einem Fänger gelingt einen anderen TN zu fangen, wird dieser zum neuen Fänger und der ehemalige Fänger wieder zum normalen Mitspieler.
- Wer gefangen wurde, wird zum Fänger und hilft mit, bis alle Spielenden gefangen wurden.

Schaf und Wolf

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Die TN gehen jeweils paarweise zusammen und setzen sich im Raum verteilt auf den Boden oder stellen sich hintereinander oder nebeneinander auf. Ein Paar wird als Schaf (Gejagter) und Wolf (Fänger) bestimmt. Der Wolf versucht nun das Schaf zu fangen, schafft er dies, werden sofort die Rollen getauscht. Das Schaf hat jedoch die Möglichkeit sich in Sicherheit zu bringen, indem es sich neben oder hinter eine bestehende Zweiergruppe setzt. Jetzt wird der erste dieser Zweiergruppe zum Wolf und der ehemalige Wolf wird zum Schaf.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Sehr lustig wird das Spiel, wenn der Wolf und das Schaf möglichst auch szenisch gespielt werden. Der Wolf folglich laut und gruselig schreiend und mit den Armen rudern hinter dem Schaf her rennt, während das Schaf winselnd und geduckt versucht zu entkommen. Viele Paare erhöhen das Tempo, machen das Spiel aber auch etwas unübersichtlich.

Variationen:

Haben die TN die Spielidee und die Regeln verinnerlicht, können immer mehr Paare als Wolf und Schaf mitspielen. Gefangen wird immer nur innerhalb der Paare, d.h. ein Wolf darf nicht ein anderes Schaf fangen.

Wird das Spiel in der oben beschriebenen Grundform beherrscht, dann kann eine bewegungsintensivere Varianten interessant sein: Alle Zweierpaare dürfen eingehakt durch die Halle laufen. Sucht ein rettendes Schaf ein Paar, dann hakt es sich in den freien Arm eines TN, der andere daneben lässt los und wird zum Wolf.



Schmuggler

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: viele Muggelsteine, Kastanien, Nüsse oder Ähnliches, 4 kleine Kisten oder 2 kleine Kästen

Spielidee und Grundregeln:

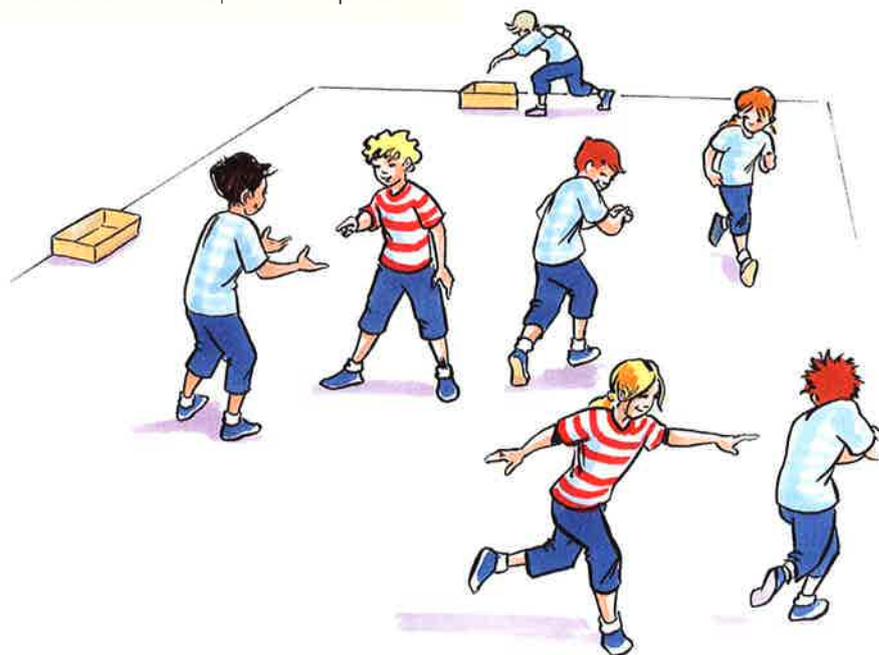
Die Lerngruppe wird in 2 Mannschaften im Verhältnis von ca. 1/4 zu 3/4 aufgeteilt. Die größere Gruppe sind die Schmuggler, die ihre Hehlerware (Edelsteine) über die Grenze von einer Spielfeldseite zu anderen bringen wollen. Die kleinere Gruppe sind die Zöllner, die versuchen Schmuggelgut zu entdecken. Die Zöllner dürfen sich dabei nur in einem Korridor von ca. 10m Breite in der Hallenmitte aufhalten. Beide Gruppen müssen sehr geschickt vorgehen, denn die Zeit drängt. Die Schmuggler transportieren ihre Ware versteckt in den Händen. Sie können aber auch nur so tun, als ob sie schmuggeln würden und in Wirklichkeit sind ihre Hände leer. Die Zöllner versuchen die Schmuggler zu fangen. Gefangene Schmuggler müssen ihre Hände aufmachen und das Schmuggelgut abgeben, indem sie es in eine der beiden Kisten der Zöllner legen. Die Schmuggler laufen so lange hin und her, bis die Schmuggelkiste leer ist oder der Spielleiter abpfeift.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Zur besseren Organisation empfiehlt es sich, dass auf der einen Spielfeldseite eine Kiste mit dem Schmuggelgut (Muggelsteine, Kastanien o.ä.) und auf der anderen Spielfeldseite eine leere Kiste steht, in die die Schmuggler ihre Ware bringen. Zwei weitere Kisten stehen am Spielfeldrand in Höhe der Spielfeldmitte. Diese gehören den Zöllnern und stellen die Asservatenkammer dar.

Wenn die Schmuggler sich gut beraten, wer wann läuft, haben diese bessere Chancen mit vielen Muggelsteinen über die Grenze zu kommen. Zum Beispiel können einige Schmuggler mit wenigen Steinen die Zöllner beschäftigen. Andere Schmuggler können so relativ ungehindert mit vielen Steinen die Grenze überqueren. Auch die Zöllner sollten kurz überlegen, wie sie am besten vorgehen. Der Spielleiter sollte hierfür etwas „Beratungszeit“ gewähren. Das Spiel sollte einige Male gespielt werden, damit die TN solche Strategien erkennen.

Variationen:



Krankenhaus (VirusX , Sanitärerfangen, Bazillus)

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein (Variation Rollbretter)

Spielidee und Grundregeln:

Je nach Größe der Lerngruppe werden 1 bis 3 Fänger ausgewählt. Wird ein TN gefangen, setzt dieser sich hin und ruft nach „Sanitätern“. 4 noch nicht gefangene Mitspieler laufen zu dem Verletzten und tragen ihn ins Krankenhaus (z.B. einen Weichboden). Die „Sanitäter“ dürfen während ihrer Rettungsaktion nicht abgeschlagen werden. Sobald der Verletzte im Krankenhaus ist, darf dieser wieder mitspielen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

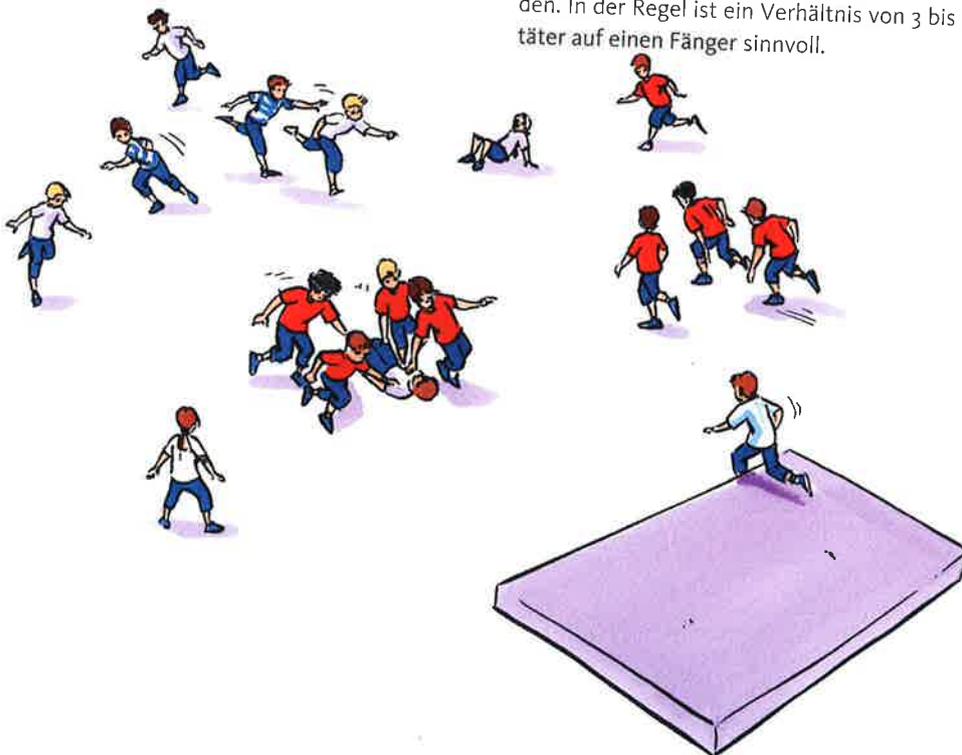
Zum Unterrichtsbeginn ist dieses Spiel dann besonders geeignet, wenn im Krankenhaus gelernte Übungen (z.B. Rolle vorwärts, Rad, Korbleger) nochmals wiederholt werden müssen. Dann kann das Krankenhaus eine Mattenbahn sein oder ein Basketballkorb.

Im Krankenhaus können die TN auch auf den Hauptteil hinführende Aufgaben durchführen, um wieder mitmachen zu dürfen. Der Lehrende/Übungsleiter kann dann am Krankenhaus stehen und Hilfe- und Sicherheitsstellung leisten.

Jüngeren Spielern können die Regeln auch anhand einer Rahmenhandlung erläutert werden: Die Fänger sind „Viren“ oder auch „Schreibviren“ (dann wird es laut in der Halle), die andere TN anstecken zum Beispiel mit dem Schreibvirus. Die Sanitäter bringen brüllende TN dann ins Krankenhaus.

Variationen:

Die Sanitäter verfügen über einen Krankenwagen (Rollbrett). Hier verfügt dann je ein Sanitärer über ein Rollbrett und kann so Kranke ins Krankenhaus fahren. Die Sanitäter sollten zuvor bestimmt werden. In der Regel ist ein Verhältnis von 3 bis 4 Sanitärer auf einen Fänger sinnvoll.



5)

FBI / Affenkäfig

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: Weichboden oder eine andere Raumbegrenzung, die als „Gefängnis“ dienen kann

Spielidee und Grundregeln:

Bis auf 3 bis 5 Agenten vom FBI sind alle anderen TN Gangster. Diese verteilen sich in der Halle, doch wenn die Sirene vom FBI ertönt, beginnt die Gangsterjagd. Wer gefangen wurde, muss in Handschellen (die Hände über dem Kopf kreuzen) in das Gefängnis gehen. Hierzu liegt ein Weichboden auf einer Hallenseite mit Abstand zu den Wänden. Doch Achtung: Die noch freien Gangster können die Gefangenen befreien. Hierzu stecken die Gefangenen ihre Hände durch die „Gefängnistritter“. Wenn ein freier Gangster diese abschlägt, kann der Gefangene wieder flüchten.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

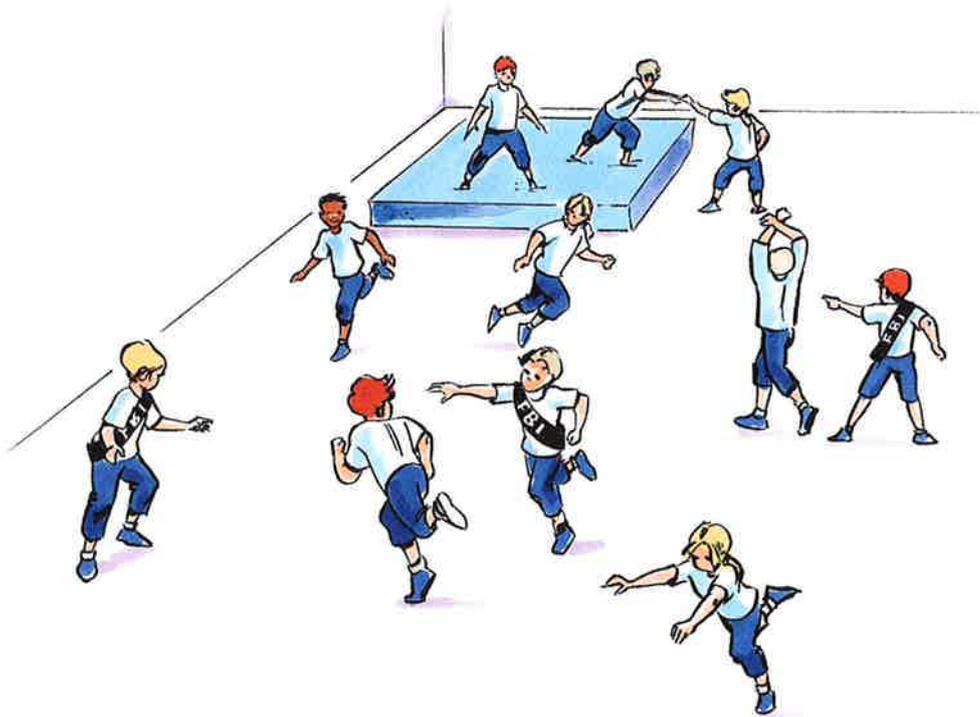
Das FBI darf das Gefängnis bewachen. Für das FBI wird es einfacher, wenn der Weichboden an einer Wand liegt.

Variationen:

Wenn das Fangen für das FBI zu anstrengend wird, empfiehlt sich eine Strategievariante: Die Mitglieder des FBI dürfen sich absprechen und einzelne dürfen sich z.B. auch einmal als Wachmänner vor dem Gefängnis positionieren.

Affenkäfig

Das Spiel wird ganz ähnlich gespielt, nur dass die Affen aus ihrem Käfig ausgebrochen sind und von den Wärtern wieder eingefangen werden müssen.



6er-frei (Würfelfangen, Spielcasino)

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Material: ein großer Schaumstoffwürfel

Variationen:

Spielidee und Grundregeln:

Dieses Fangspiel wird mit etwas mehr Fängern als normalerweise gespielt, dadurch ist es intensiver. Je nach Größe der Lerngruppe werden 3 bis 6 Fänger bei 15 bis 30 TN bestimmt. Wer gefangen wurde, muss in das Spielcasino. Hier würfeln die TN abwechselnd. Würfelt einer von ihnen eine 6, sind alle wieder frei.