

Spiele für einen gemeinsamen Schluss

Die meisten, die in den anderen Kapiteln dargestellt, Spiele dienen ebenfalls einem gemeinsamen Schluss. Hier sollen jedoch gesondert Spiele und Übungen dargestellt werden, die ausdrücklich einer gemeinsamen Aktivität bedürfen

und deren zentrale Spielidee aus diesem Miteinander resultiert. Dieses Miteinander versöhnt mit möglichen komparativen Inhalten der Stunde und betont das Gemeinsame der Lern- bzw. Übungsgruppe.

Rakete / Stille Rakete

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Die Rakete stellt einen ganz schnellen gemeinsamen Abschluss der Sportstunde dar. Die TN stehen im Kreis und spielen einen Raketenstart:

1. Die Rakete wird gezündet: Die TN nehmen spielerisch ein Feuerzeug aus der Tasche und zünden bei den Füßen die Rakete an.
2. Die Rakete geht los: Die TN trampeln mit den Füßen.
3. Die Rakete gibt Gas: Die TN trommeln sich auf die Oberschenkel.
4. Die Rakete startet: Die reißen die Arme in die Luft und rufen laut „Heeeyyyy!“

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Stille Rakete:

Die TN lassen die Rakete starten, versuchen dabei aber keinen Laut zu erzeugen.

Rakete als „Rückmeldung“:

Die TN spiegeln über die Lautstärke ihren Eindruck von der Sportstunde wider: „Hat dir die Sportstunde gut gefallen, lässt du eine ganz laute Rakete steigen! Hat dir die Sportstunde weniger gut gefallen, ist deine Rakete leise!“

Stopp die Maschine!

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof, Klassenraum

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

1-3 TN (Ingenieure) werden vor die Tür geschickt oder müssen sich entfernt von den restlichen TN aufhalten. Die Gruppe stellt eine Maschine dar, die durch wilde Bewegungen und Geräusche völlig außer Kontrolle geraten ist. Die Gruppe überlegt sich nun einen (ggf. auch mehrere) Ausschalter, der bei Berührung die ganze Maschine zum Stillstand bringt. Anschließend werden die Ingenieure hereingerufen. Sie müssen nun durch Ausprobieren die Berührung finden, die die Maschine ausschaltet. Das kann eine Berührung hinter dem Ohr (einer bestimmten Person, oder egal bei wem), oder zum Beispiel auch streicheln des rechten Knies sein. Können die Ingenieure die Maschine nach einer festgelegten Zeit (1 bis 2 Minuten) stoppen, haben sie gewonnen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Wichtig ist, dass die TN sich Bewegungen aussuchen, die sie auch 2 Minuten durchführen können, z.B. mit dem Beinen im Liegen Fahrrad fahren, einen Arm oder eine Hand drehen, mit dem Fuß aufstampfen usw. Ungünstig sind Bewegungen wie Kopffrollen.

Variationen:

Richtig Spaß macht dieses Spiel erst, wenn jeder TN zu seiner Bewegung auch noch ein ständig wiederkehrendes lautes Geräusch macht, wie Quietschen, Blubbern, Stampfen, Rollen usw.



Gordischer Knoten

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof, Klassenraum

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Die TN bilden einen großen Kreis. Alle schließen die Augen und gehen mit ausgestreckten Händen vorsichtig in Richtung Kreismitte. Jeder TN sollte nun mit der linken und rechten Hand zwei verschiedene andere Personen an die Hand nehmen. Wenn alle TN miteinander verbunden sind, öffnen sie die Augen. Die Gruppe muss nun versuchen den Knoten zu lösen, ohne die Hände los zu lassen (Drehungen sind erlaubt).

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Bei größeren Gruppen oder bei wenig Zeit sollten 2 bis 3 Gruppen gebildet werden. Bei jungen TN sind Gruppengrößen von ca. 10 sinnvoll. Bei älteren TN auch z. T. deutlich darüber hinaus.

Manchmal entstehen in einer Gruppe auch zwei oder drei Kreise. Manchmal sind Knoten auch nicht auflösbar.

Variationen:

Die TN dürfen nicht reden und müssen versuchen sich ohne Worte zu verständigen.

Zipp – Zapp!

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Alle TN stehen im Kreis auf Teppichfliesen oder anderen Markierungen. Ein TN steht in der Mitte. Dieser zeigt nun auf einen TN und ruft laut „Zipp!“, „Zapp!“ oder „Zipp! – Zapp!“

- Bei „Zipp!“ muss der Spieler den Namen seines linken Nachbarn sagen.
- Bei „Zapp!“ muss der Spieler den Namen seines rechten Nachbarn sagen.
- Bei „Zipp – Zapp!“ wechseln alle TN ihren Platz und der in der Mitte Stehende kann sich auch einen Platz suchen.

Macht jemand einen Fehler muss dieser in die Mitte. Bei „Zipp – Zapp!“ geht der in die Mitte, der keinen freien Platz mehr findet.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Das Spiel lebt stark von der Schnelligkeit und kann z.B. am Ende einer Stunde helfen die Namen einer neuen Lerngruppe zu sichern. Es funktioniert aber auch in Gruppen, die sich kennen.

Variationen:

Wirbelsturm

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof, Klassenraum mit etwas Platz

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Alle TN fassen sich an den Händen und bilden so eine lange Reihe. Der Anfang steht fest in der Mitte des Raums und darf sich nicht mehr bewegen. Das Ende beginnt nun um diese Mitte wie ein Wirbelsturm herumzulaufen, sodass sich die Reihe immer enger um die TN in der Mitte wickelt. Sind alle TN „aufgewickelt“ löst sich diese enge Spirale wieder auf, indem der Innerste TN (der Anfang der Reihe) durch die anderen TN nach außen schlüpft. Die Hände werden dabei nicht losgelassen, sodass alle anderen folgen. Wenn noch Zeit ist, bleibt nun der TN am anderen Ende der Reihe im Zentrum stehen, der Anfang wickelt sich um das Ende und danach wird die Spirale wieder aufgelöst.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Je nach Lerngruppe kann der enge Kontakt für die TN sehr lustig sein. Die TN sollten jedoch auch nach ihrer Befindlichkeit befragt werden und gegebenenfalls etwas „geschützt“ werden.

Variationen:



Abstürzender Fahrstuhl

Spielort: Halle, ggf. Rasenplatz mit Weichboden

Material: Weichboden

Spielidee und Grundregeln:

Der Weichboden ist ein Fahrstuhl. Dieser fährt hoch und runter, indem mehrere TN (je nach Kraft mind. 8 TN) diesen hoch heben. Auf dem Weichboden liegt längs ein TN, der Fahrer, auf dem Rücken oder Bauch (Brille vorher absetzen). Jetzt fährt der Fahrstuhl nach oben. Der 1. Stock ist erreicht, wenn die TN den Weichboden in Hüfthöhe halten. Der 2. Stock ist erreicht, wenn die TN den Weichboden in Kopfhöhe halten und beim 3. Stock halten die TN den Weichboden über Kopf. Der Fahrer entscheidet wie hoch der Fahrstuhl fährt. Dann zählen die TN, die den Weichboden halten, laut (sodass der Fahrer dies hört) eins – zwei – drei und lassen gleichzeitig den Weichboden fallen. Der Fahrstuhl und mit ihm der Fahrer stürzen ab.

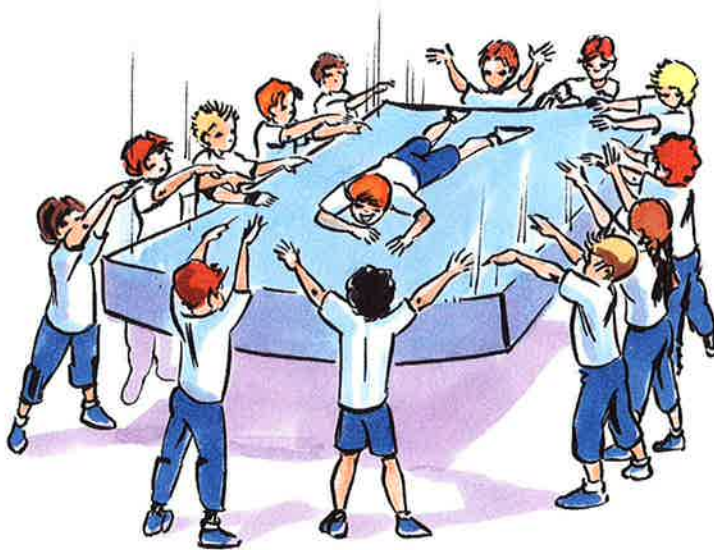
Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Wichtig: Keinesfalls darf in die Schlaufen/Griffe des Weichbodens gefasst werden. Die Hände können beim Absturz darin stecken bleiben.

Gut eignet sich die Übung am Ende einer Sportstunde, wenn Kinder Geburtstag hatten oder aus einem anderen Grund „belohnt“ werden können.

Variationen:

Der Fahrer kann auch in Sitzen oder im Stehen fahren. Diese Varianten scheinen zunächst gefährlicher, sind aber deutlich langweiliger



Schneckenlabyrinth

Spielort: Halle

Material: Bodenturnläufer

Spielidee und Grundregeln:

Ein Bodenturnläufer wird stehend von der Rolle gewickelt, dass eine Spirale, wie bei einer Schnecke, entsteht. Am Anfang ist der Gang zwischen den Wänden groß und wird im Zentrum immer kleiner.

Alle TN gehen nun mit etwas Abstand nach einander in das Schneckenlabyrinth. Darin ist es etwas dunkel und unheimlich und je mehr TN in dem Labyrinth stecken, umso enger wird es. Insbesondere junge Kinder mögen dieses Labyrinth.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Wenn es sehr eng im Labyrinth wird, sollte der Bodenturnläufer gegebenenfalls von ein oder zwei Erwachsenen gesichert werden, sodass dieser nicht umfallen kann.

Variationen:

Zu besonderen Anlässen kann ein kleiner Schatz eine zusätzliche Belohnung sein. Jedes Kind darf sich im Zentrum der Schnecke eine Kastanie, eine Nuss, ein Gummibärchen usw. nehmen.



Have You Ever?

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: Teppichfliesen, Bierdeckel oder ähnliches für jeden TN

Spielidee und Grundregeln:

Alle TN stehen auf einer Teppichfliese (rutschige Seite nach oben). Je nach Alter stehen ein oder zwei TN in der Mitte. Diese stellen nun allen TN eine einfache Frage, die sie selbst mit „Ja!“ beantworten können, wie „Hast du schon einmal ein Eis gegessen?“ oder „Hast du schon einmal einen Salto gemacht?“ Wer die Frage ebenfalls mit „Ja!“ beantworten kann, muss den Platz wechseln. Die TN in der Mitte versuchen jetzt einen Platz für sich zu sichern. Wer übrig bleibt, stellt schnell eine neue Frage.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Bei jüngeren TN sollten zwei Kinder in der Mitte stehen, damit diese schneller eine Frage formulieren können.

Gegebenenfalls sollte eine Regel dafür sorgen, dass man nicht den Platz seiner Nachbarn einnehmen darf.

Variationen:

Dieses Spiel dient in erster Linie dem Kennenlernen. Es kann aber auch sehr gut am Ende der Sportstunde als „Reflexionshilfe“ genutzt werden, wenn nur Fragen mit Bezug zur vergangenen Stunde gestellt werden dürfen, wie „Hattest du auch Angst beim Salto?“ oder „Bist du mehr als 10 Runden gelaufen?“

Figuren stellen

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Alle TN fassen sich an den Händen und schließen die Augen. Nun soll die Gruppe gemeinsam eine Figur, z.B. ein Viereck bilden. Hierzu ist es notwendig, dass sich die TN sich gut miteinander verständigen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Die TN sollten in der Lage sein sich trotz geschlossener Augen gut zu verständigen. Je jünger die TN sind und je größer die Gruppe ist, desto schwieriger wird dies sein.

Entweder erhält die Gruppe eine Zeitvorgabe oder – was meist sinnvoller ist – die Gruppe entscheidet, wann sie fertig ist und die Figur gebildet wurde.

Variationen:

Schwieriger sind folgende Figuren:

- Quadrat
- Dreieck
- Sechseck
- Fünfeck