

Spiele, Übungen und Routinen zum ganz schnellen Abschluss

Immer wieder behaupten Sportlehrende gegenüber ihren TN, dass nun leider keine Zeit mehr für ein Abschlusspiel sei. Tatsächlich bleibt manchmal nur sehr wenig Zeit, weil vielleicht der Geräteabbau oder die Reflexion der Stunde mehr Zeit als geplant in Anspruch genommen haben. Dennoch sollte dann nicht einfach die Stunde beendet werden. Eine kurze freudvolle Aktivität zählt oft mehr, als ein Lob und versöhnt mit gegebenenfalls berechtigter Kritik. Viele der bereits vorgestellten Spiele können auch sehr kurz gespielt werden. Beispielsweise indem in einem Fangspiel die Angetippten schon in die Umkleide gehen können, statt möglicherweise wieder befreit zu werden. Oft kann man auch schon viel

Zeit sparen, wenn ein bekanntes Abschlusspiel ohne viele Worte flott inszeniert wird, z.B. Häuptling Manitu, Vater liest Zeitung, Kuhstall usw. Darüber hinaus werden hier Spiele und Übungen vorgestellt, die in der Regel nur ein oder zwei Minuten benötigen, um zu einem Ende zu kommen. Manche der dargestellten Übungen und Spiele können auch die Funktion von Routinen, oder je nach Sprachgebrauch von Unterrichtsritualen erhalten, mit denen für eine bestimmte Zeit jede Stunde endet. Gerade jüngeren TN und Schülern kommen solche klaren Unterrichtsrituale sehr entgegen, da sie so wissen und stets orientiert sind, wann die Stunde zu Ende geht.

Bei einer 6 ist Schluss!

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: großer Schaumstoffwürfel

Spielidee und Grundregeln:

Die TN stehen im Kreis. Ein TN oder der Leiter sagt eine Aufgabe an und würfelt dann. Bei den Ziffern 1 bis 5 wird die Aufgabe entsprechend oft von allen TN durchgeführt. Bei der Ziffer 6 laufen alle schnell in die Umkleide und die Stunde ist beendet.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Die jeweiligen Aufgaben dürfen nicht zu lange dauern. Eine Aufgabe sollte in 10 Sekunden bis maximal einer Minute bei jeder Zifferzahl zu durchzuführen sein. Aufgaben bei diesem Spiel können die folgenden sein. Selbstverständlich können sich die

TN auch kurze Aufgaben selber ausdenken. Im Zweifelsfall sollte der Leiter aber lange Aufgaben nicht gestatten.

- Hampelmann
- kleine Runde laufen
- Hinlegen und Aufstehen
- durch die Beine anderer rutschen
- Zappelhandstand
- Baumstammrollen
- Hocksprünge
- um die eigene Achse drehen
- anderen die Hand schütteln und einen Abschiedsgruß sagen

Variationen:

Waren in der vorangegangenen Stunde die TN in Mannschaften eingeteilt, können auch jeweils diese Mannschaften würfeln.

Siebenschläfer / Häuptling Manitu

Spielort: Halle, ggf. trockener Sportplatz im Sommer

Material: kein, bei Häuptling Manitu eine Feder

Spielidee und Grundregeln:

Die TN verteilen sich in der Halle, legen sich leise mit dem Bauch auf den Boden und schließen die Augen. Jetzt wird es ganz leise. Der Lehrende tippt einen (leisen) TN vorsichtig an oder streichelt ihn über den Rücken. Dieser TN steht auf und berührt den nächsten (leisen) TN und so fort. Wer jemanden ange-tippt hat, schleicht leise aus der Turnhalle, geht in die Umkleide und zieht sich um.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen: Häuptling Manitu

Alle Indianer sind müde. Doch wenn Häuptling Manitu (z.B. der Lehrende oder ein anderer TN) mit seiner Feder vorsichtig über einen Indianer streichelt, erwacht dieser wieder und geht leise in die Umkleide

Besondere Einsatzbereiche/Ziele/

Schwerpunkte:

Am Ende anstrengender, aufregender Stunden als ruhiger Abschluss.

Gemeinsames Aufstehen

Spielort: Halle, trockener Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Die TN einer Gruppe sitzen und sollen nun gemeinsam aufstehen. Hierbei sitzen sie entweder Rücken an Rücken oder sind sich gegenseitig zugewandt und geben sich die Hände. Zumindest beim ersten Mal sollte diese Problemstellung Schritt für Schritt erarbeitet werden, indem die TN zunächst paarweise das Aufstehen erproben und üben. Ist dies geschafft, arbeiten zwei Paare miteinander. Können die TN zu viert aus beiden Positionen aufstehen, versuchen sie es mit einer weiteren Gruppe, also zu acht. Am Ende soll dann die gesamte Gruppe gemeinsam aufstehen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Wenn die Aufgabe einmal gut erarbeitet wurde, kann die Aufgabe auch zu einem Ritual am Ende der Stunde werden, bei dem sich alle TN die Hände reichen und gemeinsam aufstehen.

Rhythmusmaschine

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Alle TN sitzen oder stehen im Kreis. Der Spielleiter beginnt einen einfachen Rhythmus mit den Händen zu klatschen, auf den Fußboden zu trommeln oder mit den Füßen zu stampfen. Die TN machen mit. Irgendjemand aus der Runde beginnt den vorgegeben Rhythmus zu variieren oder einen neuen Rhythmus zu erzeugen. Alle übernehmen jetzt diesen Rhythmus bis wieder jemand einen neuen einleitet.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Das Besondere ist, dass niemand bestimmt, wer einen neuen Rhythmus beginnen soll, sondern dass irgendwer anfängt den Rhythmus zu variieren und alle anderen mit einstimmen. Wenn der Spielleiter aufhört zu trommeln, klatschen oder zu stampfen, ist das Spiel beendet.

Variationen:

Ich schicke eine E-Mail an ...

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Die TN kommen im Kreis zusammen und fassen sich an den Händen. Ein oder zwei TN befinden sich in der Mitte des Kreises und beobachten die anderen. Ein TN beginnt und sagt: „Ich schicke ein Email an ... – Abgeschickt!“ Für die TN in der Mitte ist „Abgeschickt“ das Signal, dass die Nachricht auf den Weg gebracht wurde. Durch Händedruck wird versucht, die Nachricht an den genannten TN weiterzugeben, ohne dass der TN in der Mitte das Weiterreichen irgendwo bemerkt. Dort, wo die Nachricht dennoch sichtbar wird, tauschen die Kinder die Rollen.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Variationen:

Züge fangen

Spielort: Halle, Sportplatz, Freigelände, Pausenhof

Material: kein

Spielidee und Grundregeln:

Die TN der Gruppe finden sich in 3er- oder 4er-Teams zusammen und bilden jeweils einen Zug. Nun versuchen sich die Züge gegenseitig zu fangen, indem der Vorderste es schafft, sich an das Ende eines anderen fahrenden Zuges anzuhängen. Bilden alle Züge eine lange Schlange ist das Spiel beendet. In der Regel dauert dies weniger als zwei Minuten.

Hinweise zur Organisation, Methodik und Sicherheit:

Je nach Hallengröße sollte das Spielfeld verkleinert werden.

Variationen:

