

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> . . . . .	<b>4</b>	Duo-Sprint . . . . .	32
<b>Warm-up: Aufgaben zum Kennenlernen</b> . . . . .	<b>5</b>	Japanische Kissenschlacht . . . . .	33
Eisschollenspiel 1 . . . . .	5	Bienenschwarm . . . . .	34
Eisschollenspiel 2.0 . . . . .	6	Tappeto . . . . .	35
Flucht aus der Karibik . . . . .	7	Pappdeckelsammlung . . . . .	36
Der Ball rettet . . . . .	8	Schrankenstaffel . . . . .	37
Baumstamm-Transport . . . . .	9	Brückenstaffel . . . . .	38
Mattendrehen . . . . .	10	Jump the Stick . . . . .	39
Mattenrennen . . . . .	11	Superhirn® . . . . .	40
Atomfangen . . . . .	12	Fossato . . . . .	41
Schildkröte . . . . .	13	<b>Wetteifern mit dem Ball</b> . . . . .	<b>42</b>
Alles muss raus . . . . .	14	Teamfußball . . . . .	42
Standortwechsel . . . . .	15	Ringball . . . . .	43
Twisty . . . . .	16	Eine*r für alle . . . . .	44
Jump Fli-Flu-Flu . . . . .	17	Blindes Vertrauen . . . . .	45
Catch the Ball . . . . .	18	Teamball . . . . .	46
Mattenrutschen . . . . .	19	Hau drauf! . . . . .	47
Minato . . . . .	20	Superball . . . . .	48
Palloncino . . . . .	21	Riesen-Fangball . . . . .	49
Pipeline . . . . .	22	Circle . . . . .	50
<b>Laufen – Springen – Werfen</b> . . . . .	<b>23</b>	Tchoukball® . . . . .	51
Teamsprint . . . . .	23	Reifenstaffel . . . . .	52
Kalles Castle . . . . .	25	Boomball . . . . .	53
Ballmonster . . . . .	26	Langbank-Bowling . . . . .	54
Balltransport . . . . .	27	Shooty-Island . . . . .	55
Schnapp zu! . . . . .	28	<b>Möglichkeiten zur Reflexion</b> . . . . .	<b>56</b>
Wikinger-Brennball . . . . .	29	Auto . . . . .	56
99ers . . . . .	30	Punkte-Blitzlicht . . . . .	56
No Risk no Fun . . . . .	31	Zahlenstrahl . . . . .	56

Die Popularität der Erlebnispädagogik hat in den letzten Jahren enorm zugenommen. Mittlerweile gibt es kaum noch Bildungsstätten, die sich nicht dem Gedanken des erlebnisorientierten Lernens zugewendet haben. Spannende Teamaufgaben liegen im Trend, ob als Training von Schlüsselqualifikationen für Führungskräfte oder Auszubildende, als Integrationshilfe für Menschen mit Handicap oder als Maßnahme in der Jugendhilfe, um nur wenige Einsatzmöglichkeiten zu nennen.

Auch die Lehrpläne beinhalten handlungs- und problemorientiertes Lernen. So sollen Schulgruppen lernen, auf Grundlage ihrer Wahrnehmung, Analyse und Bewertung in den sportlichen Handlungsfeldern sach- und situationsgerechte Entscheidungen zu treffen, entsprechend zu handeln und ihre Handlungen auch zu verantworten. Darüber hinaus sollen soziale und personale Kompetenzen wie Fair Play, Teamgeist, Leistungsbereitschaft, Verantwortungs- und Pflichtbewusstsein sowie die Fähigkeit, Konflikte zu lösen, erworben werden. Zudem soll die Sportgruppe eine wertschätzende Haltung bezüglich der eigenen Leistungen und der Leistungen anderer erlangen und den Wert gegenseitiger Unterstützung und Rücksichtnahme, vor allem auch gegenüber Mitschüler\*innen mit besonderem Förderbedarf, erkennen.

Ziel solcher Teamaufgaben ist es, junge Menschen vor physische, psychische und soziale Herausforderungen zu stellen, sie in ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu fördern und sie dazu zu befähigen, ihre Lebenswelt verantwortlich zu gestalten. Um aus diesem Erlebnis wiederum einen Lerneffekt zu gestalten, bedarf es unterschiedlicher kurzer Reflexions- und Transfermethoden, wie sie hier gleich mit angeboten werden. Wichtig dabei ist, dass am Ende jeder Aufgabe eine Kurzreflexion stattfindet, damit der Lernerfolg gesichert wird. Dabei können alle Teilnehmenden frei ihre Meinung äußern, ohne dass diese kommentiert werden muss.

Bei der Umsetzung dieser Materialien haben wir einige für uns sehr wichtige Eckpunkte berücksichtigt: Der Auf- und Abbau für die Spiele soll mit wenig Aufwand verbunden sein. Zudem sollen die Spiele bewegungsintensiv, partiell neu bzw. anders als andere Spiele und selbstverständlich kooperativ sein. Dass darüber hinaus natürlich der Spaß und die Freude, gemeinsam miteinander Sport zu treiben, berücksichtigt werden sollen, ist für uns selbstverständlich.

Bei vielen Aufgaben ist es nicht entscheidend, ob eine gerade Anzahl an Spielenden vorliegt. Sollte es dennoch zu Problemen kommen, kann eine Person bestimmt werden, die in der ersten Runde bei dem einem Team und in der zweiten Runde bei dem anderen Team mitspielt. Oder der\*die zusätzliche Spielende muss mit einem Handicap spielen, z. B. mit einer Augenklappe, nur mit der schwachen Hand oder nur mit dem schwachen Fuß.

Diese Materialien richten sich an Lehrkräfte aller Schularten, aber auch an Spielleitungen in anderen Bereichen wie der Sozialpädagogik, dem Freizeitsport, der Teambildung usw.

Viel Erfolg bei der Umsetzung der Ideen wünschen Ihnen

*Holger Dusch und Alexander Kallsperger*

# Eisschollenspiel 1



3–4 Teams,  
mind. 6 Personen pro Team



20 Minuten



Turnhalle



1 Teppichfliese pro Spieler\*in;  
Stoppuhr

## Teamaufgabe:

Bei diesem Spiel müssen die Teams im wahrsten Sinne eng zusammenwachsen, denn jedes Team muss versuchen, gemeinsam auf einer immer kleiner werdenden Teppichfliesenfläche zu stehen. Dabei ist es wichtig, den Spielenden zwischen den Runden etwas Zeit zu geben, damit sie besprechen können, wie sie die Aufgabe am besten lösen können. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist das miteinander Kommunizieren.

## Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in drei bis vier Teams eingeteilt und alle Spielenden erhalten eine Teppichfliese. Jedes Team verteilt seine Teppichfliesen auf dem Boden und alle Teammitglieder stellen sich auf die eigene Teppichfliesenfläche (s. Abbildung). Nun entfernt die Spielleitung je eine Teppichfliese pro Team. Dabei darf kein Teammitglied den Boden berühren und die restlichen Teppichfliesen dürfen nicht bewegt werden. Die Spielenden müssen sich nun also auf einer kleineren Fläche zusammenfinden. Nach jeweils 15 Sekunden werden weitere Teppichfliesen entfernt und das Team muss jeweils immer enger zusammenrücken. Sobald ein Teammitglied den Boden berührt, scheidet dieses Team aus. Gewonnen hat das Team, das gesammelt auf den wenigsten Teppichfliesen stehen kann.

## Variations- / Differenzierungsmöglichkeiten:

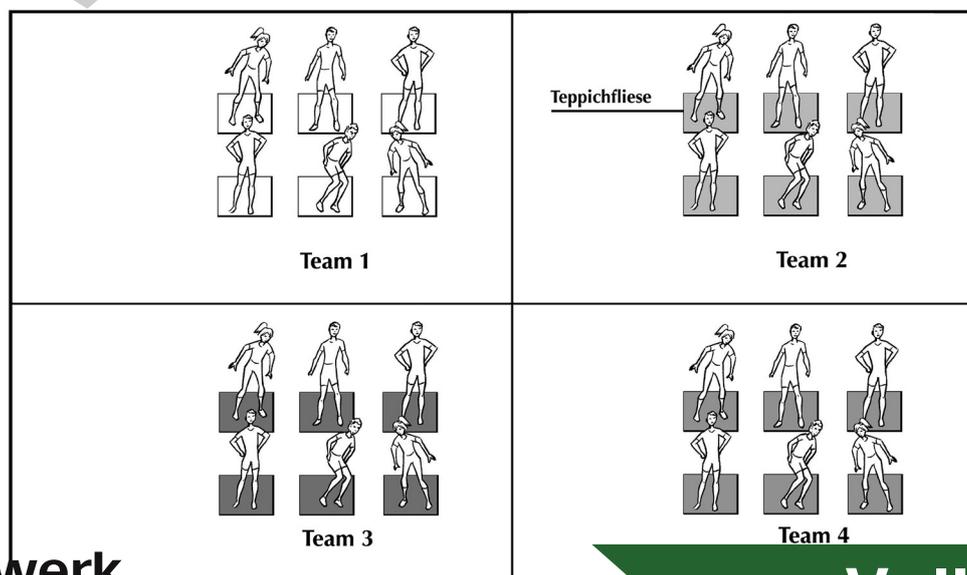
- › Als Vorbereitung können folgende Spiele durchgeführt werden:
  - Es werden Zweierteams gebildet. Alle Spielenden stehen auf ihren Teppichfliesen und müssen zu zweit versuchen, diese umzudrehen, ohne dass dabei der Boden berührt werden darf.
  - Die erste Person einer Gruppe läuft um einen Wendepunkt und zurück, wobei ein Fuß auf der Teppichfliese ist (quasi wie Rollerfahren mit einer Teppichfliese), holt dann die zweite Person der Gruppe ab und nimmt sie mit ...
- › Die Teammitglieder selbst nehmen jeweils nach 15 Sekunden Teppichfliesen weg.

## Reflexion „Auto“:

Jedes Team präsentiert seinen Lösungsansatz und geht auf Besonderheiten ein. Wichtig ist hier die Zusammenarbeit beim Teilen der Teppichfliesen, bei dem schnell Absprachen getroffen werden müssen.

## Praxistipp:

Die Halle sollte in so viele Bereiche eingeteilt werden, wie Teams vorhanden sind, damit sich die Teams gegenseitig nicht behindern.



# Eisschollenspiel 2.0



2 Teams,  
ca. 8–15 Personen pro Team



20 Minuten



Turnhalle



1 Teppichfliese pro Spieler\*in;  
2 Langbänke pro Team

## Teamaufgabe:

Beim Eisschollenspiel 2.0 müssen die Teams gemeinsam mithilfe der Teppichfliesen von einer Bank zu einer zweiten Bank gelangen, ohne dabei den Boden zu berühren. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist das gegenseitige Unterstützen.

## Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt. Alle Spielenden erhalten eine Teppichfliese und jedes Team erhält zwei Langbänke, die in einem Abstand von drei Metern voneinander aufgestellt werden (s. Abbildung). Alle Teammitglieder stehen zu Beginn zusammen auf einer der Langbänke. Gemeinsam müssen sie nun mithilfe der Teppichfliesen versuchen, auf die andere Langbank zu gelangen, ohne dass jemand dabei den Boden berührt. Wichtig ist, dass eine gelegte Teppichfliese nicht mehr bewegt werden darf. Sobald alle Spielenden die zweite Langbank erreicht haben, darf das Team alle Teppichfliesen bis auf eine wieder einsammeln. Zurück auf der ersten Langbank geht es nun darum, mit einer Teppichfliese weniger auf die zweite Langbank zu gelangen. Gewonnen hat das Team, das die wenigsten Teppichfliesen für eine Überquerung benötigt.

## Variations- / Differenzierungsmöglichkeit:

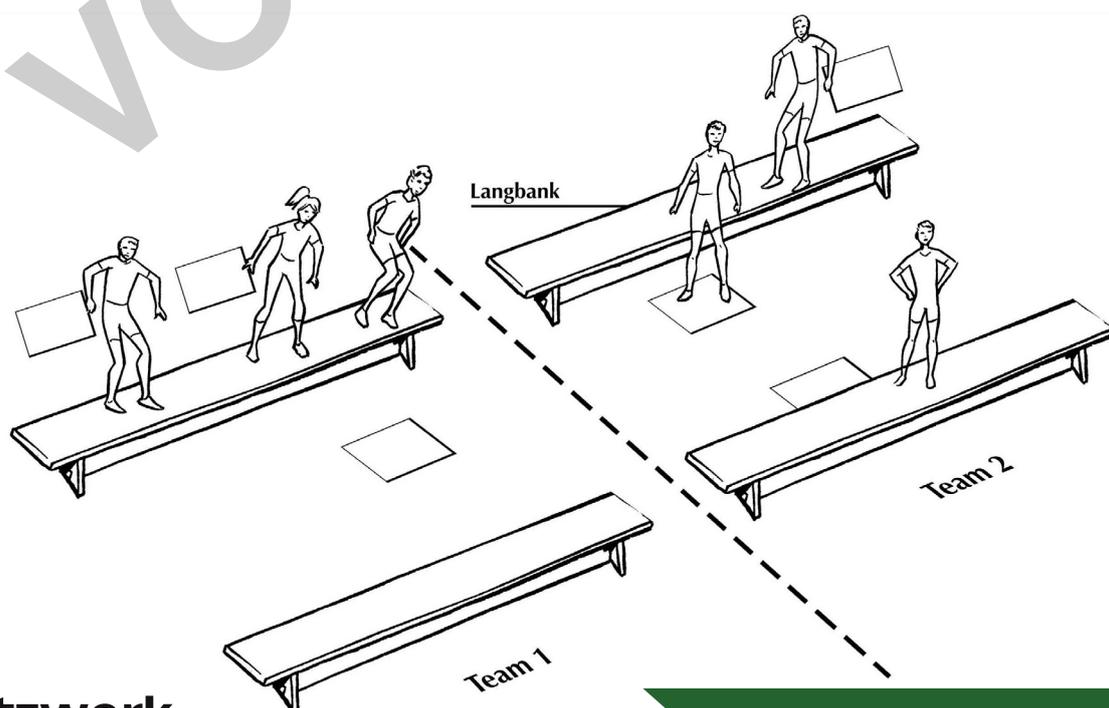
Sobald jemand den Boden berührt, ist für diese Gruppe der Wettbewerb beendet und es zählt die Anzahl der Teilnehmenden, die die zweite Langbank bereits erreicht hat.

## Reflexion „Auto“:

Anfangs fällt die Überquerung noch leicht, doch je weniger Teppichfliesen zur Verfügung stehen, desto wichtiger ist es, die nächsten Schritte gemeinsam zu planen und sich gegenseitig zu helfen. Das Auto soll schließlich im Ganzen ins Ziel kommen.

## Praxistipp:

Sicherheit geht vor, weshalb waghalsige Sprünge von Bank zu Bank natürlich verboten sind.



# Minato



4–5 Teams mit mind. 5 Spielenden



20 Minuten



Turnhalle / Sportplatz



10–20 Hütchen;  
verschiedene Gegenstände (z. B. 1 Teelicht, 1 Hütchen,  
1 Kasten, 1 Reifen, 1 Seil usw.) und 1 Augenbinde pro Team

## Teamaufgabe:

Bei diesem Spiel müssen die Teams ein blindes Teammitglied anhand von mündlichen Anweisungen durch einen Parcours lotsen. Dabei sind entsprechende Anweisungen besonders wichtig. Der zentrale Teamgedanke ist die Kooperation.

## Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in vier bis fünf Teams eingeteilt und je Team wird ein gleich großes Spielfeld mit Hütchen abgesteckt. In diesem Spielfeld verteilt die Spielleitung verschiedene Gegenstände, z. B. ein Teelicht, ein Hütchen, einen Kasten, einen Reifen, ein Seil usw. Einem Teammitglied werden mit einer Augenbinde die Augen verbunden. Ziel des Teams ist es nun, dass das blinde Teammitglied von einer Hälfte des Spielfelds zur anderen gelangt, ohne dabei einen der Gegenstände zu berühren. Dafür muss es dem blinden Teammitglied verschiedene Kommandos und Anweisungen aus der Startzone zurufen. Berührt das blinde Teammitglied einen Gegenstand, muss es von vorne starten. Das Team, dessen blindes Teammitglied als Erstes die andere Spielfeldhälfte erreicht, hat gewonnen.

## Variations- / Differenzierungsmöglichkeit:

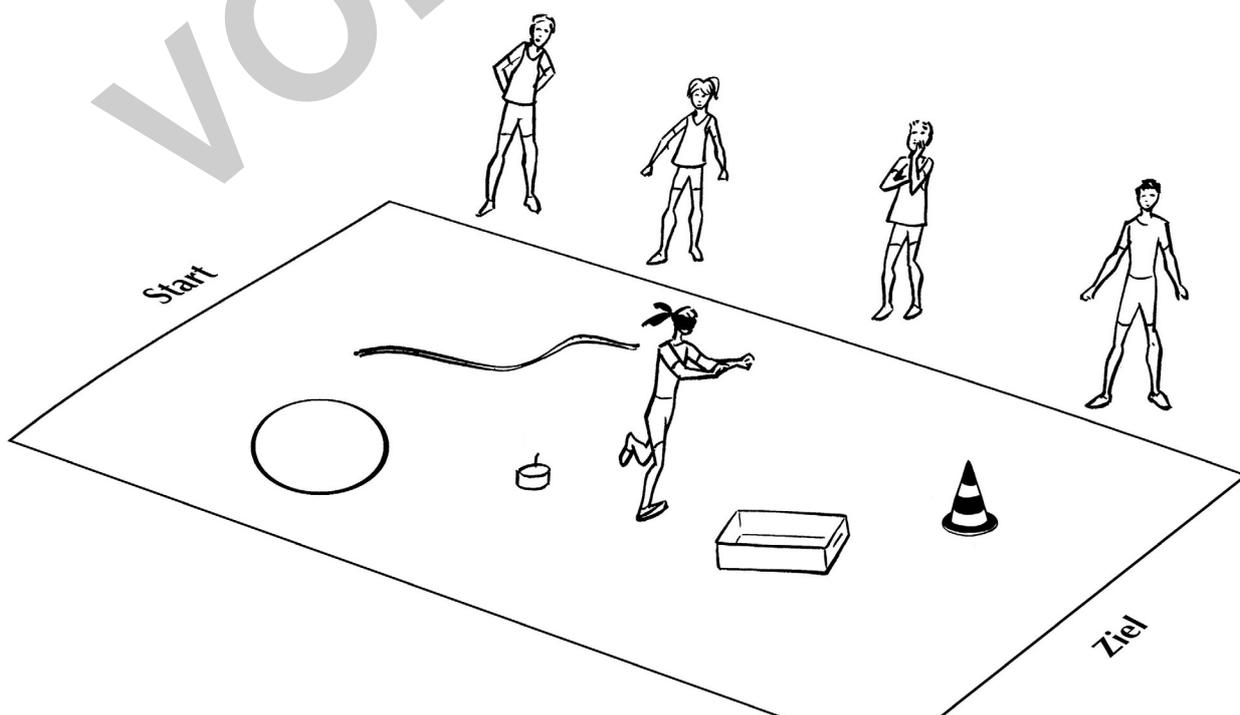
Die blinden Teammitglieder dürfen den Parcours mit den Gegenständen vor dem Betreten nicht besichtigen.

## Reflexion „Punkte-Blitzlicht“:

Bei diesem Spiel ist die Kommunikation sehr wichtig. Folgende Fragen helfen bei der Reflexion: Wie gut hat eure Taktik funktioniert? Wie sicher / wohl hat sich die blinde Person gefühlt? Wie gut konnte die blinde Person ihren Teammitgliedern vertrauen? Wie erfolgreich waren eure Anweisungen an die blinde Person? Begriffe wie „Teamwork“, „Kommunikation“ und „Vertrauen“ sollten genannt werden.

## Praxistipp:

Mitunter kann es bei diesem Spiel sehr laut werden, wenn alle Spielenden der blinden Person Anweisungen zurufen. Daher ist es auch möglich, dass die Teams eine zurufende Person bestimmen, die neben dem\*der Spielenden im Parcours herläuft.



# Pipeline



3–4 Teams



10–20 Minuten



Turnhalle / Sportplatz



2 Hütchen, 1 Eimer, 3 ca. 1 Meter lange und halbierte PVC-Rohre und 1 Tischtennisball je Team

## Teamaufgabe:

Bei diesem Spiel muss ein Tischtennisball in halbierten Rohren über eine längere Strecke gerollt werden, ohne dass er dabei herunterfällt. Die zentralen Teamgedanken sind hier die gemeinsame Kommunikation, die gegenseitige Rücksichtnahme und das Teamwork.

## Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in vier bis fünf Teams eingeteilt. Die Spielleitung stellt pro Gruppe ein Hütchen als Startlinie an einem Ende des Spielfelds und ein Hütchen als Zielpunkt sowie einen Eimer am anderen Spielfeldende auf. Neben das Starthütchen platziert die Spielleitung je drei halbierte PVC-Rohre und einen Tischtennisball. Ziel des Spiels ist es, den Tischtennisball mithilfe der Rohre in den Eimer zu befördern. Die Spielenden starten auf ein Kommando der Spielleitung hin und halten die Rohre mit ihren Händen auf Brusthöhe aneinander, während der Ball langsam in den Rohren nach vorne gerollt wird. Bevor der Tischtennisball am Ende des letzten Rohrs angekommen ist, müssen die beiden hinteren Rohre nach vorne gebracht und bündig an das Rohr mit dem Tischtennisball gehalten werden, damit dieser nicht herunterfällt. Dabei muss jedes Teammitglied mindestens ein Rohr halten und der Tischtennisball darf weder stehen bleiben noch zurückrollen. Falls dies passiert, muss die gesamte Gruppe am Startpunkt neu beginnen. Gewonnen hat die Gruppe, deren Tischtennisball als Erstes im Eimer landet.

## Variations- / Differenzierungsmöglichkeiten:

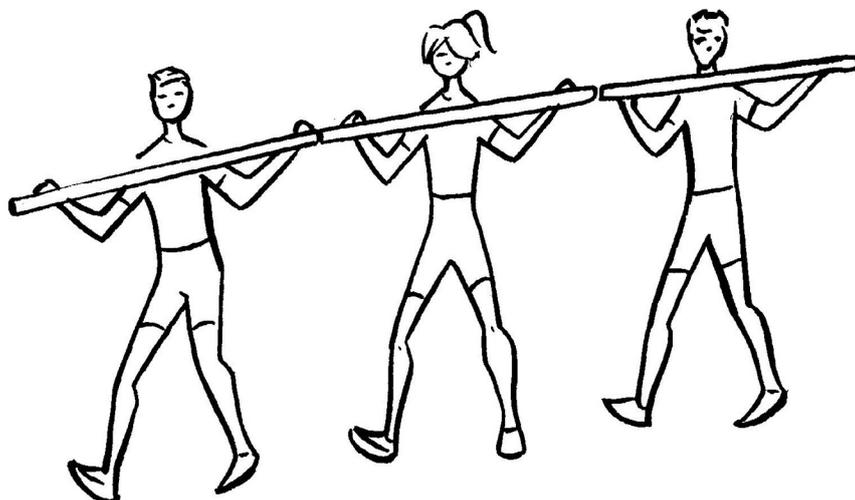
- › Um die Strecke, über die der Tischtennisball transportiert werden soll, zu verlängern, können Wendepunktmarkierungen aufgestellt werden. Der Zieleimer kann dann am Startpunkt aufgestellt werden.
- › Falls die Spielgruppe nicht zu groß ist, können alle Spielenden auch gemeinsam spielen.

## Reflexion „Auto“:

Da das Spiel im Verlauf immer schneller und hektischer wird, ist es sinnvoll, dass sich die Spielenden vorher absprechen. Die Wahrscheinlichkeit ist relativ hoch, dass nur wenige Spielende eine adäquate Lösung präsentieren möchten. Aus diesem Grund ist es sehr wichtig, dies in der Reflexion zu thematisieren und das Gespräch dahin zu leiten, dass nicht nur der Motor eines Autos wichtig ist, sondern auch die anderen Komponenten wie die Reifen usw. eine tragende Rolle innehaben.

## Praxistipp:

Durch die häufigen Wechsel der Spielenden, die die Rohre halten, wird das Spiel ggf. sehr hektisch. Aus diesem Grund sollte die Spielleitung darauf hinweisen, dass die Spielenden hierbei besonders Rücksicht nehmen sollen.



# Ballmonster



4 Teams (4–7 Personen pro Team)  
und 1 Fänger\*in



15 Minuten



Turnhalle



1 Weichbodenmatte; 4 Turnmatten

## Teamaufgabe:

Bei diesem Fangspiel müssen vier Teams versuchen, sich auf ein Kommando der Spielleitung hin auf eine Turnmatte zu retten. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist es, auf andere im Team zu achten.

## Spielbeschreibung:

Es wird ein\*e Fänger\*in ausgewählt und die restliche Gruppe wird in vier Teams (Team Fußball, Team Handball, Team Volleyball, Team Basketball) eingeteilt. Der\*die Fängerin bzw. das Ballmonster stellt sich auf eine Weichbodenmatte, die in der Mitte der Turnhalle liegt. In die vier Hallenecken wird jeweils eine Turnmatte gelegt und je einem Team zugeteilt. Die Spielenden müssen nun alle zusammen um die Weichbodenmatte herumlaufen, bis die Spielleitung den Namen eines Teams ruft, z. B. Fußball. Die Mitglieder dieses Teams müssen sich nun auf ihre Turnmatte retten, ohne dabei vom Ballmonster gefangen zu werden. Die anderen Spielenden können normal weiterlaufen. Wird jemand gefangen, wird er\*sie ebenfalls zum Ballmonster und kann nun selbst Spielende fangen. Gewonnen hat das Team des\*der Spielenden, der\*die als Letztes übrig bleibt.

## Variations-/Differenzierungsmöglichkeit:

Die Spielleitung kann auch zwei oder mehr Teams gleichzeitig ausrufen.

## Reflexion „Punkte-Blitzlicht“:

Bei diesem Spiel kann man nur als Team gewinnen. Denn auch die, die abgeschlagen wurden, können ihr Team unterstützen, indem sie gezielt Spielende der anderen Teams fangen und die eigenen Teammitglieder in Ruhe lassen. Folgende Frage kann bei der Reflexion helfen: Wie erfolgreich war eure Taktik? Die Gruppe sollte dabei Schlagwörter wie „geheime Absprachen“ oder „gemeinsames Ziel“ nennen.

## Praxistipps:

- › Die Turnmatten sollten mit etwas Abstand zu den Hallenwänden positioniert werden, damit keiner im Sprint dagegenläuft.
- › Alternativ können anstelle der Matten auch kleinere Felder mit Hütchen abgesteckt werden.

