

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:

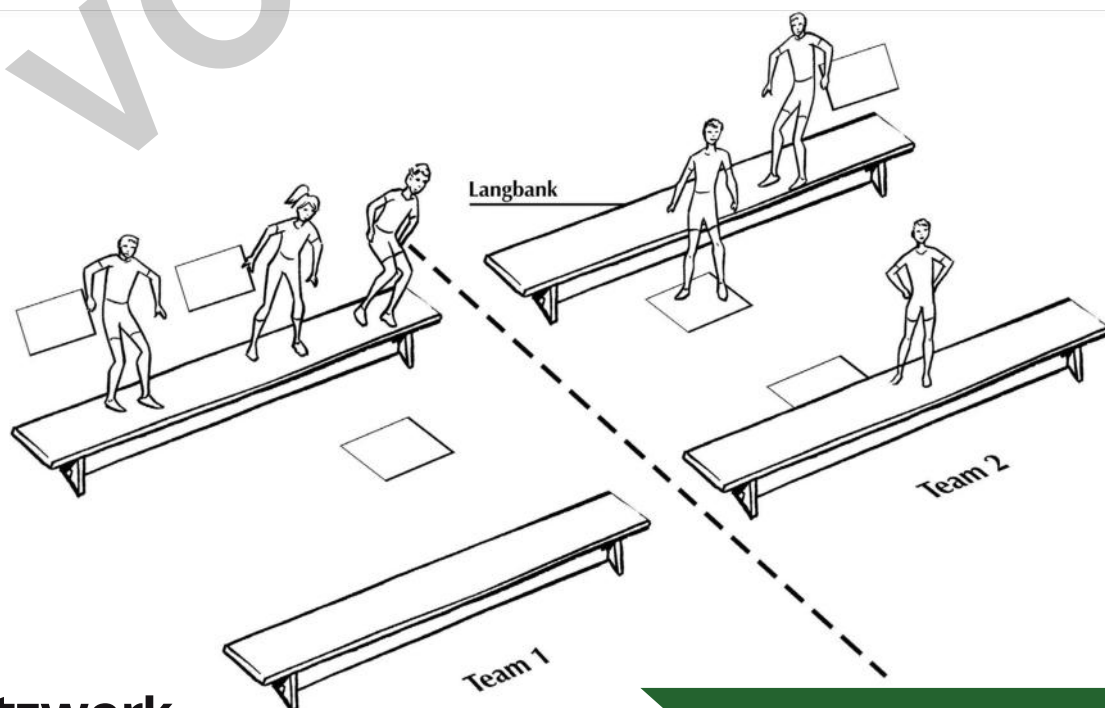
Sobald jemand den Boden berührt, ist für diese Gruppe der Wettbewerb beendet und es zählt die Anzahl der Teilnehmenden, die die zweite Langbank bereits erreicht hat.

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.



Atomfangen



2 Fänger*innen



10 Minuten



Turnhalle / Sportplatz



1 Leibchen pro Fänger*in; Stoppuhr

Teamaufgabe:

Ziel der Fangenden ist es, möglichst schnell alle Spielenden abzuschlagen. Je besser die Fangenden sich absprechen, desto erfolgreicher sind sie. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist es, sich motivierend einzubringen.

Spielbeschreibung:

Es werden zwei Fangende gewählt, die jeweils ein Leibchen erhalten. Die restliche Gruppe bewegt sich frei im Spielfeld, während die Fangenden versuchen, die Spielenden abzuschlagen. Wird jemand gefangen, nehmen sich der*die Fänger*in und der*die Spieler*in an die Hand und fangen gemeinsam weiter. Erwischt dieses Team erneut jemanden, bilden sie zu dritt eine Kette. Sobald eine vierte Person gefangen wird, teilt sich die Kette in zwei Zweierteams auf. Ziel des Spiels ist es, möglichst schnell alle Spielenden zu fangen. Anschließend versuchen zwei neue Fänger*innen ihr Glück.

Variations- / Differenzierungsmöglichkeit:

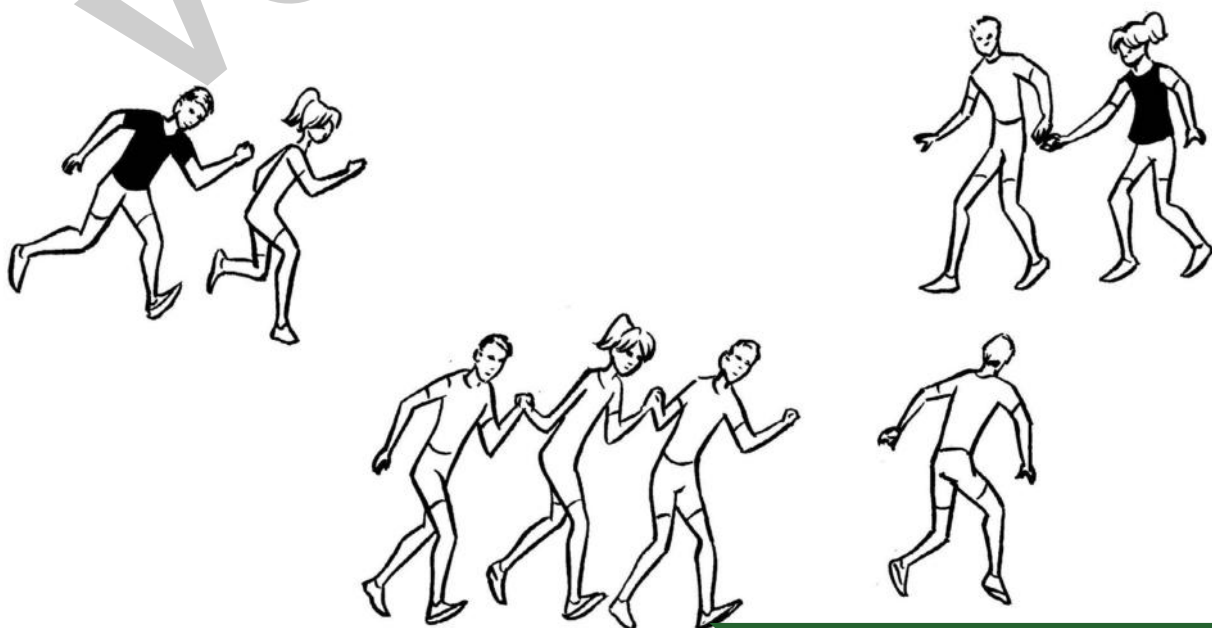
Schwieriger wird es, wenn die Ketten nicht zerfallen dürfen.

Reflexion „Punkte-Blitzlicht“:

Im ersten Durchlauf des Spiels wird jede Kette einzeln für sich fangen. Mithilfe der Reflexion soll deutlich gemacht werden, dass Absprachen unter den Fangenden dazu führen, dass das Spiel schneller zu Ende ist. Folgende Fragen können während der Reflexion helfen: Wie gut habt ihr miteinander kommuniziert? Wie gut haben eure Absprachen funktioniert? Die Gruppe sollte Schlagwörter wie „Absprachen“ oder „Zusammenarbeit“ nennen.

Praxistipps:

- › Es empfiehlt sich, zwischen den Runden jeweils eine kurze Reflexion einzubauen.
- › Die Spielleitung kann zusätzlich Musik einspielen, um die Gruppe zu motivieren und so die Laufintensität zu steigern.



Jump Fli-Flu-Flu



2 Teams



20 Minuten



Turnhalle



10–30 Reifen; 2 Hütchen pro Team

Teamaufgabe:

Bei diesem Spiel müssen die Teams einen Reifenparcours absolvieren. Dabei geht es vor allem darum, das Geistige mit dem Physischen zu vernetzen. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist es, dass alle Spielenden gegenseitig aufeinander Rücksicht nehmen.

Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt. Die Spielleitung legt zehn bis 30 Reifen mit einem Abstand von ca. 30 cm in einer Schlangenlinie diagonal von einer Hallenecke in die andere auf den Boden. An den Enden der Reifenschlange werden mit jeweils zwei Hütchen die beiden Startlinien der Teams markiert (s. Abbildung). Auf ein Kommando der Spielleitung hin hüpf die erste Person eines jeden Teams durch die Reifen auf die andere zu. Sobald sich die Spielenden in einem Reifen treffen, spielen sie eine Runde Fli-Flu-Flu (Stein, Schere, Papier) gegeneinander. Wer das Duell gewinnt, darf in Richtung des anderen Teams weiter durch die Reifen hüpfen, während der*die andere Spieler*in zurück zur eigenen Startlinie laufen und die nächste Person abschlagen muss. Nun kann diese loshüpfen, bis sie den*die Spieler*in des anderen Teams in einem Reifen trifft, um ebenfalls eine Runde Fli-Flu-Flu zu spielen. Gewonnen hat das Team, das als Erstes den gesamten Parcours absolviert hat.

Variations- / Differenzierungsmöglichkeit:

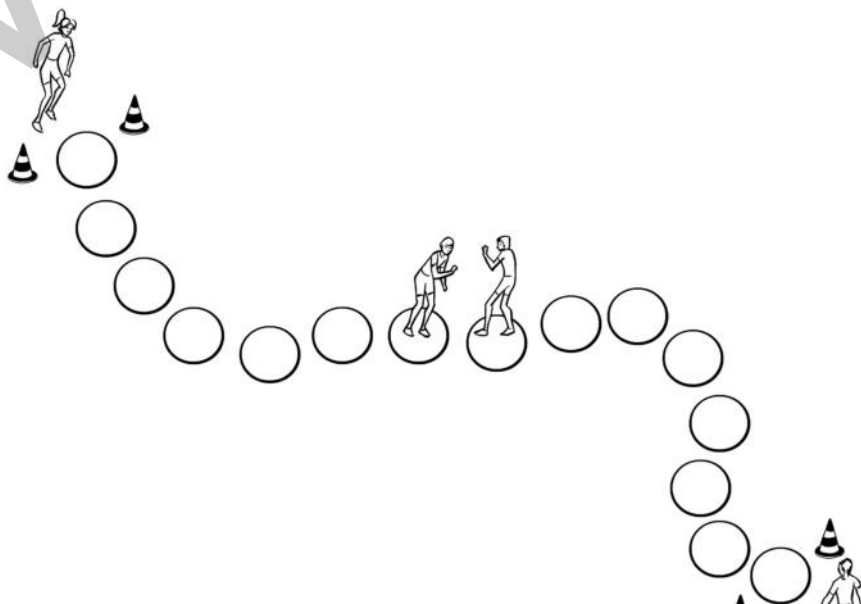
Dieses Spiel kann auch mit vier Teams, also vier Ecken, gespielt werden. Bewährt hat sich, dass die Teams sich auf die vier Spielfeldecken verteilen und dass die Teams, die sich gegenüberstehen, gegeneinander spielen. Dementsprechend muss allerdings die Anzahl der Reifen angepasst werden.

Reflexion „Punkte-Blitzlicht“:

Diese Aufgabe können die Teams nur gemeinsam bewältigen. Folgende Fragen können bei der Reflexion helfen: Wie wohl hast du dich in der Gruppe gefühlt? Wie gut habt ihr euch im Team unterstützt? Die Gruppe sollte Schlagwörter wie „Teamwork“ oder „Motivation“ nennen.

Praxistipp:

Da die Spielenden bei diesem Spiel mit hoher Geschwindigkeit spielen, sollte vorab besonders darauf hingewiesen werden, dass sie eine erhöhte Rücksichtnahme walten lassen sollten.



Mattenrutschen



4–5 Teams mit mind. 4 Spielenden



20 Minuten



Turnhalle



1 Weichbodenmatte und 2 Hütchen pro Team;
6 Hütchen

Teamaufgabe:

Bei diesem Spiel müssen die Teams eine Weichbodenmatte möglichst schnell auf die andere Hallenseite befördern, indem sie auf die Matte springen und diese so bewegen. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist die Zusammenarbeit.

Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in vier bis fünf Teams eingeteilt und jedes Team erhält eine Weichbodenmatte, die mit der glatten Seite hinter der Startlinie auf den Boden gelegt wird. Mit zwei Hütchen wird je eine Start- und eine Ziellinie markiert. Die Teamleitung trennt mit sechs weiteren Hütchen zwei Sicherheitszonen zu den Hallenwänden ab, damit die Spielenden nicht mit überhöhter Geschwindigkeit an die Wand rutschen. Auf ein Kommando der Spielleitung hin springen die ersten drei Teammitglieder auf die Matte. Auf dieser rutschen sie so weit wie möglich, laufen anschließend zurück zur Startlinie und klatschen ihre Teammitglieder ab. Nun springen diese auf die Matte und rutschen ebenfalls gemeinsam so weit sie können usw. Gewonnen hat das Team, das als Erstes das Ziel erreicht.

Variations- / Differenzierungsmöglichkeiten:

- › Auf der Matte kann zusätzlich noch ein Ball transportiert werden, der nicht auf den Boden fallen darf.
- › Es kann mit kleineren Teams gespielt werden.
- › Die Sicherheitszone gegenüber der Startlinie kann als Wende- oder Zielzone dienen.

Reflexion „Punkte-Blitzlicht“:

Diese Aufgabe kann am besten gemeistert werden, wenn ein Teammitglied das Kommando zum Springen gibt. Daher können folgende Fragen bei der Reflexion helfen: Wie erfolgreich konntet ihr das Spiel als Team gestalten? Wie zufrieden seid ihr mit eurer Strategie?

Praxistipp:

Wichtig ist es zu erwähnen, dass die Zone, egal ob Wende- oder Zielzone, komplett mit der Matte überquert werden muss. Andernfalls sorgt dies ggf. für Unstimmigkeiten unter den Spielenden.

