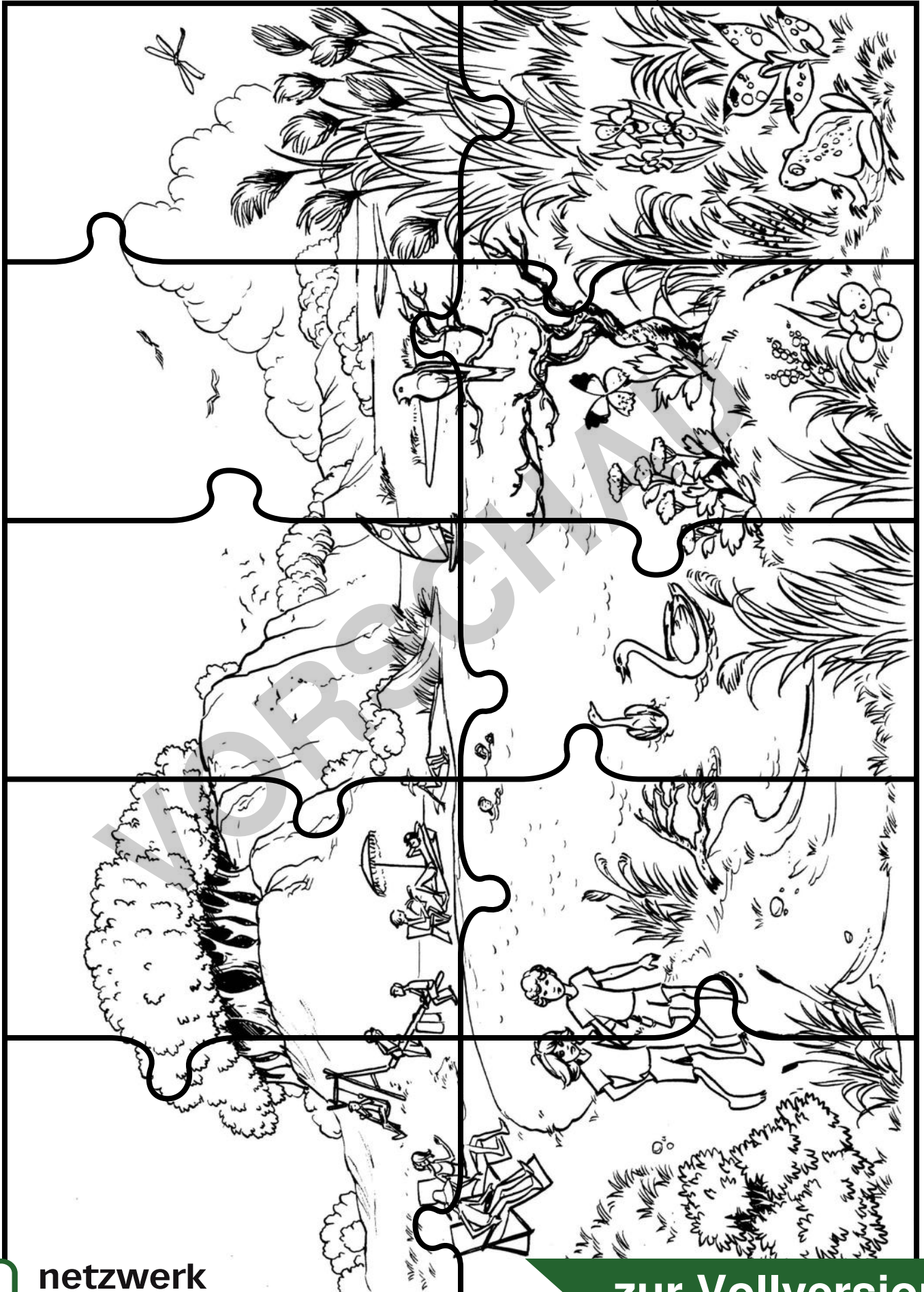


Kopiervorlage Puzzle



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Balltransport



3 – 4 Teams,
5 – 8 Personen pro Team



20 Minuten



Turnhalle



1 Turnmatte, 1 Basketball, 1 Fußball, 1 Handball, 1 Softball,
1 Tischtennisball und 2 Reifen pro Team;
für Reflexion: Klebestreifen oder Seilchen

Teamaufgabe:

Die Teams müssen verschiedene Bälle mithilfe von Turnmatten transportieren, ohne dass dabei die Gegenstände von der Matte fallen. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist es, seine eigene Idee selbstbewusst zu vertreten.

Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in drei bis vier Teams aufgeteilt und jedes Team erhält eine Turnmatte, auf der das Team verschiedene Bälle (z. B. einen Basketball, einen Fußball, einen Handball, einen Softball, einen Tischtennisball) transportieren muss. Dazu sollte die Turnmatte ca. auf Hüfthöhe hochgehoben werden und alle Teammitglieder müssen mindestens eine Hand an der Matte haben. Die verschiedenen Bälle liegen in einem Reifen am Start und müssen in einen Reifen am Ziel abgelegt werden (s. Abbildung). Dabei darf immer nur ein Ball transportiert werden, der Ball darf nicht auf den Boden fallen und von keinem Teammitglied berührt werden. Fällt der Ball auf den Boden oder wird er berührt, muss das Team zurück zum Start und von vorne beginnen.

Gewonnen hat das Team, das als Erstes alle Bälle ins Ziel gebracht hat.

Variations-/Differenzierungsmöglichkeiten:

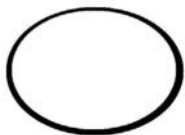
- › Neben Bällen können auch andere Gegenstände, z. B. Leibchen oder Hütchen, verwendet werden.
- › Mit Hütchen kann ein Slalomparcours für jedes Team aufgebaut werden.

Reflexion „Zahlenstrahl“:

Dieses Spiel erfordert Schnelligkeit, gute Absprachen und den nötigen Zusammenhalt. Mit folgenden Fragen kann darauf eingegangen werden: Welche Kommandos habt ihr vereinbart? Was war notwendig, um die Aufgabe zu meistern? Folgende Fragen helfen bei der Reflexion: Wie erfolgreich waren eure Kommandos? Wie gut habt ihr die Aufgabe gemeinsam gemeistert? Die Spielgruppe sollte dabei Schlagwörter wie „Kommunikation“, „Zusammenarbeit“ oder „gemeinsames Ziel“ nennen.

Praxistipp:

Die Spielleitung sollte genau darauf achten, dass die Spielenden die Bälle nicht mit der Hand festhalten.



Wikinger-Brennball



2 Teams



30 Minuten



Turnhalle



2 Langbänke; 1 Softball;
für Reflexion: Klebestreifen oder Seilchen

Teamaufgabe:

Durch geschicktes Werfen eines Balls muss sich ein Team möglichst viel Zeit erspielen, um Punkte zu erzielen. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist es, sich motivierend in die Gruppe einzubringen.

Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt und die Spielleitung unterteilt die Turnhalle mit zwei Langbänken in zwei Hälften (s. Abbildung). Die Teams verteilen sich in ihrer Hallenhälfte. Auf ein Kommando der Spielleitung hin wirft eine Person des einen Teams einen Softball auf die gegnerische Seite. Dort muss der Ball geholt bzw. gefangen werden und die Person mit dem Ball muss an Ort und Stelle stehen bleiben. Der Rest des Teams muss sich jetzt schnellstmöglich hinter dieser Person aufstellen. Anschließend wird der Ball von vorne nach hinten durch die Beine gegeben. Die letzte Person in der Schlange ruft „Stopp!“, sobald sie den Ball in Händen hält. In der Zwischenzeit läuft der*die Werfende um das eigene Team herum, welches sich am besten eng zusammenstellt. Pro gelaufene Runde erhält das Wurfteam einen Punkt. Anschließend wirft das zweite Team den Ball in die gegnerische Hälfte und versucht ebenfalls, möglichst viele Punkte zu erlaufen.

Das Spiel ist beendet, nachdem alle Spielenden einmal geworfen haben. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

Variations-/Differenzierungsmöglichkeit:

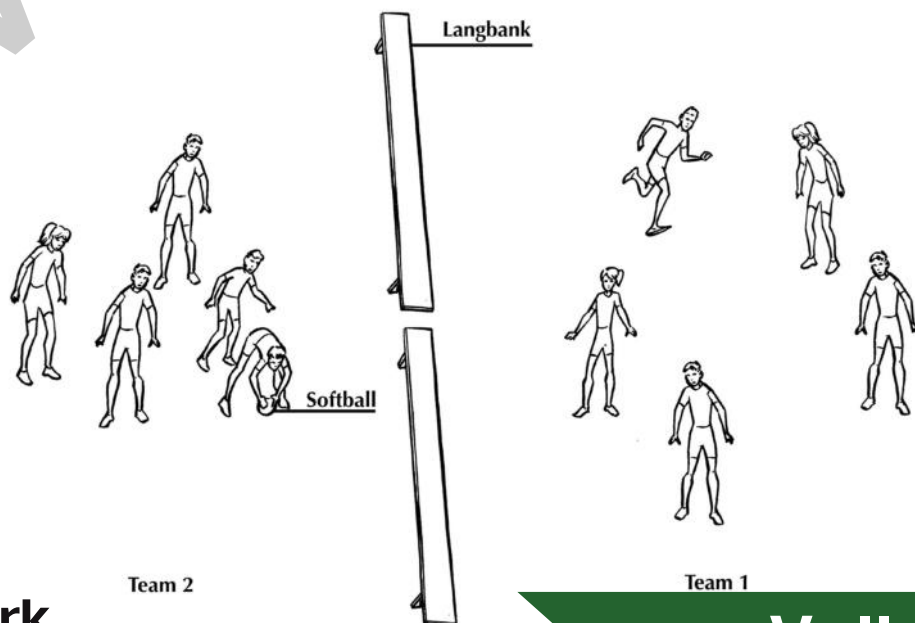
Die Spielfeldbegrenzung kann aufgehoben werden und das Spiel kann auf einem großen Spielfeld gespielt werden.

Reflexion „Zahlenstrahl“:

Dieses Spiel erfordert Schnelligkeit, Absprachen und den nötigen Zusammenhalt. Folgende Fragen helfen bei der Reflexion: Wie erfolgreich waren eure Kommandos? Wie gut habt ihr die Aufgabe gemeinsam gemeistert? Die Spielgruppe sollte dabei Schlagwörter wie „Kommunikation“, „Zusammenarbeit“ oder „gemeinsames Ziel“ nennen.

Praxistipps:

- › Bei einer ungeraden Anzahl muss aus dem kleineren Team eine Person zweimal laufen.
- › Passive Spielende (Turnbeutelvergesser oder vom Sportunterricht befreite Schüler*innen) können als Schiedsrichter*innen und Rundenzähler*innen eingesetzt werden.



Duo-Sprint



2–4 Teams,
6–8 Personen pro Team



20 Minuten



Turnhalle



2 Reifen und mind. doppelt so viele Gegenstände wie Teammitglieder (z. B. Bälle, Hütchen, Leibchen usw.) pro Team

Teamaufgabe:

Die Teams müssen schnellstmöglich alle Gegenstände aus einem Reifen in einen anderen bringen. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist es, Kompromisse im Team zu finden.

Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in zwei bis vier Teams eingeteilt. Die Spielleitung baut für jedes Team eine Laufstrecke aus zwei Reifen auf (s. Abbildung) und deponiert in einem Reifen jeweils doppelt so viele Gegenstände (z. B. Bälle, Hütchen, Leibchen usw.) wie Teammitglieder. Die einzelnen Teammitglieder müssen sich auf ihrer Laufstrecke nun so verteilen, dass an jedem Ende Teammitglieder platziert sind. Auf ein Kommando der Spielleitung hin läuft von beiden Seiten jeweils ein Teammitglied los, wobei das Teammitglied, das vom Reifen mit den Gegenständen aus startet, einen dieser Gegenstände mitnimmt. Treffen die beiden aufeinander, wird der Gegenstand übergeben und die beiden laufen zu ihrer Startposition zurück. Sind beide wieder zurück am Reifen, dürfen die nächsten Spielenden starten. Gewonnen hat das Team, das als Erstes alle Gegenstände vom einen in den anderen Reifen transportiert hat.

Variations- / Differenzierungsmöglichkeiten:

- › Das Spiel wird interessanter, je unhandlicher die zu transportierenden Gegenstände sind, z. B. Gymnastikbälle, Turnmatte usw.
- › Die Gegenstände können auch in einem umgedrehten Kasten deponiert werden.

Reflexion „Punkte-Blitzlicht“:

Die Schwierigkeit dieses Spiels liegt darin, dass die Teams die Laufpartner*innen aufeinander abstimmen müssen. Folgende Fragen können bei der Reflexion helfen: Wie erfolgreich war eure Taktik? Wie gut habt ihr eure Laufpaare aufeinander abgestimmt? Die Gruppe sollte dabei Schlagwörter wie „anfeuern“, „Zusammenarbeit“ oder „Fair Play“ nennen.

Praxistipp:

Die Spielleitung sollte unbedingt darauf achten, dass die nächsten Spielenden erst loslaufen, wenn die ersten zurück am Reifen sind.

