

Blindes Vertrauen



Zweierteams



20 Minuten



Turnhallenhälfte



pro Zweierteam: 1 Augenbinde, 1 Softball

Teamaufgabe:

Zweierteams müssen versuchen, sich gegenseitig abzuwerfen, ohne selbst getroffen zu werden, wobei die werfende Person blind ist und nur auf Ansagen reagieren kann. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist die Kommunikation.

Spielbeschreibung:

Es werden Paare gebildet. Eine Person ist für das Werfen zuständig, muss hierzu jedoch eine Augenbinde tragen. Die andere Person steht hinter dem Teammitglied und gibt Anweisungen, ohne das Teammitglied dabei zu berühren. Alle Werfenden bekommen jeweils einen Softball. Auf ein Kommando der Spielleitung hin müssen die Werfenden versuchen, sich gegenseitig abzuwerfen, ohne dabei selbst getroffen zu werden. Hierfür gibt der*die Partner*in dem*der Werfenden hilfreiche Anweisungen, um Gegenspielende zu treffen und um einen Softball wieder aufzunehmen. Die Paare dürfen sich dabei frei im Spielfeld (Turnhallenhälfte) bewegen. Wird ein*e Werfende*r getroffen, scheidet das Team für die laufende Runde aus.

Gewonnen hat das Team, das als Letztes übrig bleibt. Im zweiten Durchgang werden die Aufgaben gewechselt.

Variations- / Differenzierungsmöglichkeit:

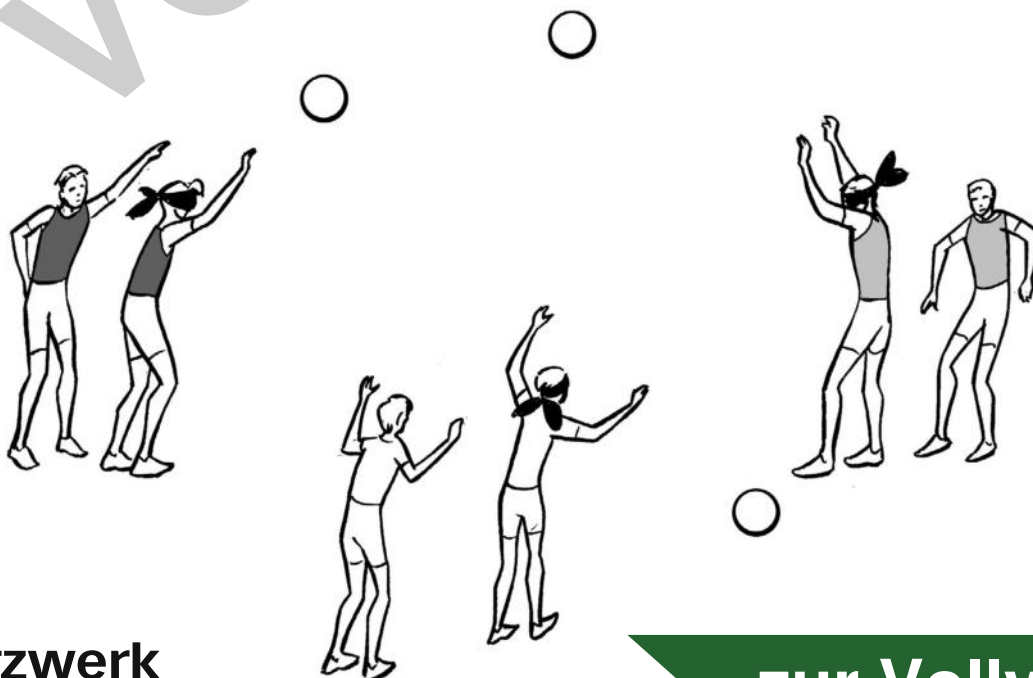
Um mehr Bewegung in das Spiel zu bringen, kann auf zwei Feldern gespielt werden. Zunächst beginnen alle Zweierteams in einem Feld. Wer getroffen wird, spielt im zweiten Feld weiter. Somit gibt es am Ende zwei Gewinnerteams.

Reflexion „Punkte-Blitzlicht“:

Um zu gewinnen, müssen die Teams gut aufeinander abgestimmt sein. Folgende Fragen können bei der Reflexion helfen: Wie präzise waren die Ansagen deines Teammitglieds? Wie gut konntet ihr euch aufeinander verlassen? Wie gut konntet die Werfenden ihrem*ihrer Partner*in vertrauen? Die Gruppe sollte Schlagwörter wie „genaue Ansagen“, „Zusammenarbeit“ oder „Vertrauen“ nennen.

Praxistipps:

- › Zu Beginn kann es sinnvoll sein, dass die ansagende Person dem*der Werfenden die Bälle bringt oder sie diese berühren darf.
- › Bei einer ungeraden Anzahl an Spielenden kann ein Dreier-Team mit zwei Werfenden gebildet werden.



Hau drauf!



2 Teams



15 Minuten



Turnhalle / Sportplatz



3 Luftballons

Teamaufgabe:

Die Teams müssen versuchen, Luftballons hinter das gegnerische Team zu schlagen, sodass dieses die Luftballons nicht mehr erreichen kann. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist es, miteinander Spaß zu haben.

Spielbeschreibung:

Es werden zwei Teams gebildet. Die Teammitglieder setzen sich jeweils in der Mitte des Spielfelds nebeneinander auf den Boden, sodass sich die Teams genau gegenüber sitzen. Die Füße sind ausgestreckt und die Füße von zwei Gegenspielenden berühren sich jeweils. Wichtig ist, dass die Spielenden während des Spiels ständig Fußkontakt halten müssen. Andernfalls können Strafen ausgesprochen werden. Nun wirft die Spielleitung einen Luftballon zwischen die beiden Teams. Punkte können erzielt werden, indem der Luftballon hinter dem gegnerischen Team den Boden berührt. Gelingt dies, erhält das Team einen Punkt. Landet ein Luftballon seitlich neben einem der Teams auf dem Boden, gibt es dafür keinen Punkt. Nun wirft die Spielleitung erneut einen Luftballon zwischen die Teams und eine neue Runde beginnt.

Gewonnen hat das Team, das als Erstes fünf bzw. zehn Punkte erreicht hat.

Variations- / Differenzierungsmöglichkeiten:

- › Um die Intensität bei einer größeren Spielgruppe hochzuhalten, kann mit vier Teams gespielt werden. Nach ca. sieben Minuten spielen die beiden Gewinner und die beiden Verlierer gegeneinander.
- › Es kann die Vorgabe gelten, dass ein Teammitglied nur zwei Schläge hintereinander machen darf.
- › Zunächst kann auch mit mehreren Luftballons gespielt werden.

Reflexion „Punkte-Blitzlicht“:

Jede*r im Team ist hier gefragt. Denn nur miteinander kann man verhindern, dass der Luftballon unerreichbar hinter dem anderen Team landet. Folgende Fragen können bei der Reflexion helfen: Wie viel Spaß hattet ihr bei der Aufgabe? Wie gut habt ihr die Aufgabe als Team gelöst? Die Gruppe sollte Schlagwörter wie „Kommunikation“, „Zusammenarbeit“ oder „gemeinsames Ziel“ nennen.

Praxistipp:

Es sollte so gut wie möglich darauf geachtet werden, dass die Spielenden sich an den Füßen berühren.





alle Spielenden



20 Minuten



Turnhalle / Sportplatz



1 Pezziball®

Teamaufgabe:

Bei diesem Spiel werden Läufer*innen von einem Pezziball® verfolgt. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist die gegenseitige Rücksichtnahme.

Spielbeschreibung:

Die Spielleitung bestimmt zwei bis drei Personen, die restlichen Spielenden bilden einen großen Außen- und einen kleineren Innenkreis (s. Abbildung). Dabei sollten die Spielenden in beiden Kreisen einen Abstand von ca. 1 bis 1,5 Meter einhalten und sich mit dem Gesicht zueinander aufstellen. In die Mitte der beiden Kreise wird nun ein Pezziball® platziert. Die drei übrigen Spielenden müssen nun innerhalb der beiden Kreise vor dem Pezziball® fliehen, während die Spielenden im Kreis die Aufgabe haben, den Pezziball® voranzubewegen. Wird ein*e Läufer*in vom Pezziball® getroffen, scheidet er*sie aus und bestimmt eine andere Person als Läufer*in.

Variations- / Differenzierungsmöglichkeiten:

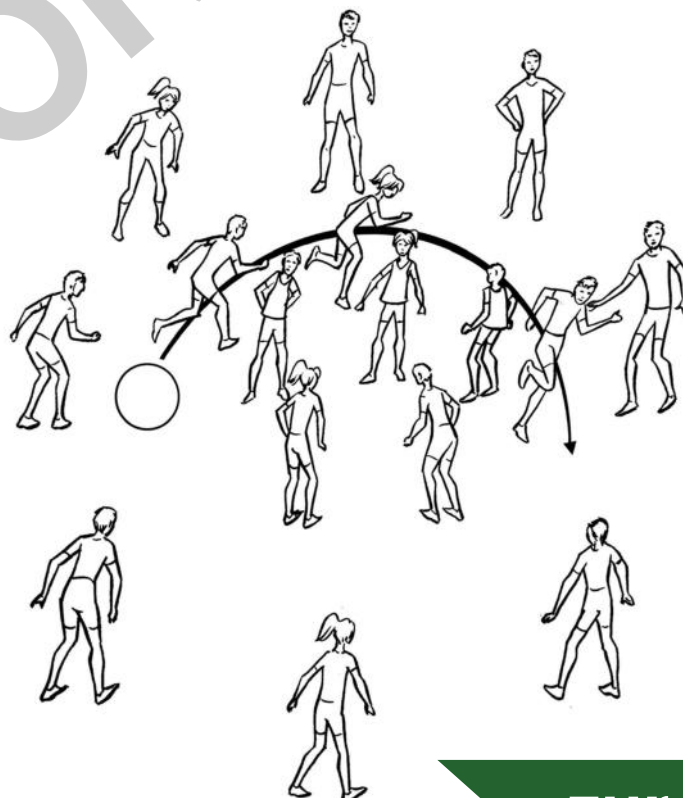
- › Es kann auch mit mehr Läufer*innen, z.B. vier bis sechs, gespielt werden.
- › Es kann auch mit einem Fußball gespielt werden. Hierbei darf der Ball aber nur mit dem Fuß gespielt werden.

Reflexion „Punkte-Blitzlicht“:

Folgende Fragen können bei der Reflexion helfen: Wie gut habt ihr in dem Kreis zusammengearbeitet? Wie gut habt ihr als Läufer*innen zusammengearbeitet? Begriffe wie „Teamwork“, „Motivation“ oder „Rücksichtnahme“ sollten hierbei genannt werden.

Praxistipp:

Das Spiel kann durchaus schnell und hektisch werden, gerade auch bei der Variation mit einem Fußball. Die Spielleitung sollte daher darauf hinweisen, dass man auf die Laufenden besonders Rücksicht nehmen sollte.



Boomball



2 Teams



20–30 Minuten



Turnhalle



1 Wasserball / Pezziball®; 20 Softbälle; Stoppuhr

Teamaufgabe:

Bei diesem Spiel müssen die Teams einen größeren Ball durch Werfen von kleineren Bällen in die gegnerische Spielfeldhälfte rollen. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist die gemeinsame Kooperation.

Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt. Ein Wasser- bzw. Pezziball® wird von der Spielleitung genau in der Spielfeldmitte platziert. Die Teams stehen jeweils in ihrer Hälfte in einem Abstand ca. fünf bis 15 Metern zum Wasser- bzw. Pezziball® hinter einer Ziellinie (s. Abbildung) und erhalten jeweils zehn Softbälle. Auf ein Kommando der Spielleitung hin müssen die Teams nun versuchen, den Wasser- bzw. Pezziball® durch gezieltes Werfen der Softbälle in die gegnerische Spielfeldhälfte zu bewegen. Dabei dürfen die Spielenden nur werfen, wenn sie sich hinter der Ziellinie befinden. Um die Softbälle wieder einzusammeln, dürfen die Spielenden das Spielfeld jedoch betreten. Überquert der Wasser- bzw. Pezziball® die gegnerische Ziellinie, erhält das Team einen Punkt und eine neue Runde beginnt. Gewonnen hat das Team, das nach 20 Minuten die meisten Punkte erzielt hat.

Variations-/Differenzierungsmöglichkeiten:

- › Es kann auch mit anderen Wurfgeräten gespielt werden, z. B. mit Tennisbällen oder Handbällen.
- › Die Softbälle können auch wie beim Fußball geschossen werden.

Reflexion „Punkte-Blitzlicht“:

Folgende Aussagen helfen bei der Reflexion: Unsere Taktik war insgesamt gut. Wir haben als Team gut zusammengearbeitet. Ich habe mich aktiv in das Spiel eingebracht. Wir haben als Team gut miteinander kommuniziert.

Praxistipp:

Im Vorgespräch sollte darauf hingewiesen werden, dass ein Wurf nicht ausgeführt werden sollte, wenn sich ein*e Gegenspieler*in im Wurfkorridor befindet.

