



Ideensammlung für die (Klein-)Gruppe:

Sport und darüber hinaus

(kooperative Spiele ohne Wettbewerbscharakter)





Ideensammlung für die (Klein-)Gruppe:

Sport und darüber hinaus

(kooperative Spiele ohne Wettbewerbscharakter)



1) Matten-Staffel

- **Material:**

- ❖ Turnmatten
- ❖ Pylonen

- ***Durchführung:***

4-6 Kinder arbeiten als Gruppe zusammen. Jede Gruppe steht auf einer Turnmatte, hinter der noch eine zweite liegt. Mit Pylonen werden der Start- und Zielpunkt markiert. Aufgabe ist es, mit Hilfe der Matten von A nach B zu kommen.

Varianten:

- ❖ Dieses Spiel kann auch auf dem Schulhof durchgeführt werden. Dabei empfiehlt es sich Decken oder Planen für draußen zu verwenden.
- ❖ Das Spiel kann auch als Staffel durchgeführt werden.

Quelle: Kunze-Langefeld, U. (2012). Psychomotorisch orientierter Sportunterricht. Dortmund: Borgmann Media.

1) Matten-Staffel

- **Material:**

- ❖ Turnmatten
- ❖ Pylonen

- ***Durchführung:***

4-6 Kinder arbeiten als Gruppe zusammen. Jede Gruppe steht auf einer Turnmatte, hinter der noch eine zweite liegt. Mit Pylonen werden der Start- und Zielpunkt markiert. Aufgabe ist es, mit Hilfe der Matten von A nach B zu kommen.

Varianten:

- ❖ Dieses Spiel kann auch auf dem Schulhof durchgeführt werden. Dabei empfiehlt es sich Decken oder Planen für draußen zu verwenden.
- ❖ Das Spiel kann auch als Staffel durchgeführt werden.

Quelle: Kunze-Langefeld, U. (2012). Psychomotorisch orientierter Sportunterricht. Dortmund: Borgmann Media.

2) Alle auf einen Stuhl

- **Material:**
- ❖ Eventuell Musik oder Pfeife

- ***Durchführung:***

Eine bestimmte Anzahl Stühle (etwas weniger als Kinder) werden in zwei Reihen, Rücken an Rücken aufgestellt. Die Kinder gehen nun alle zur Musik um diese Stühle herum. Bei Musikstopp müssen sich alle sofort (max. 5 Sek. Zeit) auf die Stühle setzen. Niemand darf übrig bleiben. Wer keinen freien Stuhl findet, teilt sich einen Stuhl mit einem anderen Kind oder setzt sich vorsichtig auf den Schoß eines anderen Kindes. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen, so das am Ende evtl. nur noch ein Stuhl übrig ist, auf dem dann die ganze Klasse Platz findet. Dieses Spiel eignet sich auch sehr gut als Abschluss, da die Klasse damit zeigen kann, wie gut sie zusammenhalten kann.

Reflexion:

- ❖ War es dir egal, ob du einen Stuhl oder nur einen Schoß ergattert hast? War es wichtig, welche Person auf bzw. unter dir saß? Fühlte sich jemand abgelehnt?
- ❖ Wie geht es dir sonst, wenn du dich beengt bzw. bedrängt fühlst? Was tust du dann?

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

2) Alle auf einen Stuhl

- **Material:**
- ❖ Eventuell Musik oder Pfeife

- ***Durchführung:***

Eine bestimmte Anzahl Stühle (etwas weniger als Kinder) werden in zwei Reihen, Rücken an Rücken aufgestellt. Die Kinder gehen nun alle zur Musik um diese Stühle herum. Bei Musikstopp müssen sich alle sofort (max. 5 Sek. Zeit) auf die Stühle setzen. Niemand darf übrig bleiben. Wer keinen freien Stuhl findet, teilt sich einen Stuhl mit einem anderen Kind oder setzt sich vorsichtig auf den Schoß eines anderen Kindes. Nach jeder Runde wird ein Stuhl weggenommen, so das am Ende evtl. nur noch ein Stuhl übrig ist, auf dem dann die ganze Klasse Platz findet. Dieses Spiel eignet sich auch sehr gut als Abschluss, da die Klasse damit zeigen kann, wie gut sie zusammenhalten kann.

Reflexion:

- ❖ War es dir egal, ob du einen Stuhl oder nur einen Schoß ergattert hast? War es wichtig, welche Person auf bzw. unter dir saß? Fühlte sich jemand abgelehnt?
- ❖ Wie geht es dir sonst, wenn du dich beengt bzw. bedrängt fühlst? Was tust du dann?

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

3) Alle in eine Reihe



- Material:**

- Durchführung:***

Die Gruppe steht im Raum. Auf ein Zeichen hin bildet sie, ohne zu reden, eine Schlange (Eine!!!!). Diese Schlange kann mal kurz, mal lang, mal geschwungen, mal gerade sein. Dann stellen sich die Kinder, wieder ohne miteinander zu sprechen, nach der Größe auf. Das kleinste Kind ganz links, das größte Kind ganz rechts. Dann nach Alter. Wichtig ist, dass wirklich nicht gesprochen, sondern versucht wird, die anderen Kinder und sich selbst richtig einzuschätzen.

Beispiele: Schuhgröße, Geburtsmonat, Anfangsbuchstabe des Nachnamens, Hausnummer

Reflexion:

Wie hat sich der/die Einzelne in der Gruppe gefühlt, wenn er/sie mal vorn, mal hinten und mal in der Mitte war? War man überrascht? Wie war es für die Gruppe, dass alle schweigen mussten? Hat man Neues über die anderen erfahren?

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

3) Alle in eine Reihe



- Material:**

- Durchführung:***

Die Gruppe steht im Raum. Auf ein Zeichen hin bildet sie, ohne zu reden, eine Schlange (Eine!!!!). Diese Schlange kann mal kurz, mal lang, mal geschwungen, mal gerade sein. Dann stellen sich die Kinder, wieder ohne miteinander zu sprechen, nach der Größe auf. Das kleinste Kind ganz links, das größte Kind ganz rechts. Dann nach Alter. Wichtig ist, dass wirklich nicht gesprochen, sondern versucht wird, die anderen Kinder und sich selbst richtig einzuschätzen.

Beispiele: Schuhgröße, Geburtsmonat, Anfangsbuchstabe des Nachnamens, Hausnummer

Reflexion:

Wie hat sich der/die Einzelne in der Gruppe gefühlt, wenn er/sie mal vorn, mal hinten und mal in der Mitte war? War man überrascht? Wie war es für die Gruppe, dass alle schweigen mussten? Hat man Neues über die anderen erfahren?

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

4) Atomspiel

- **Material:**

- ❖ Eventuell Musik oder Pfeife

- ***Durchführung:***

Die Kinder bewegen sich zur Musik im Raum. Wenn der Spielleiter/die Spielleiterin die Musik stoppt und eine Zahl ruft, müssen die Kinder sofort Gruppen in dieser Größe bilden. Setzt die Musik wieder ein, so lösen sich die Gruppen auf und jeder bewegt sich wieder einzeln zur Musik bis die nächste Zahl genannt wird.

Varianten:

Die Gruppen müssen bestimmte Aufgaben erfüllen:

Bei "2" eine Spiegelübung, bei "3" als Gruppe mit zwei Händen und drei Füßen auf dem Boden, eine Distanz von 3 Metern zu überwinden usw.

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

4) Atomspiel

- **Material:**

- ❖ Eventuell Musik oder Pfeife

- ***Durchführung:***

Die Kinder bewegen sich zur Musik im Raum. Wenn der Spielleiter/die Spielleiterin die Musik stoppt und eine Zahl ruft, müssen die Kinder sofort Gruppen in dieser Größe bilden. Setzt die Musik wieder ein, so lösen sich die Gruppen auf und jeder bewegt sich wieder einzeln zur Musik bis die nächste Zahl genannt wird.

Varianten:

Die Gruppen müssen bestimmte Aufgaben erfüllen:

Bei "2" eine Spiegelübung, bei "3" als Gruppe mit zwei Händen und drei Füßen auf dem Boden, eine Distanz von 3 Metern zu überwinden usw.

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

5) Autogrammstunde



- **Material:**

- ❖ Laufzettel

- ***Durchführung:***

Jedes Kind bekommt einen Zettel mit verschiedenen Eigenschaften oder ähnlichem (z.B.: hat das Schwimmbadzeichen in Silber, kann mit den Ohren wackeln, oder hat mehr als zwei Geschwister). Das Kind muss nun in der Klasse Personen finden, auf die diese Eigenschaften zutreffen und sich ein Autogramm beschaffen. Pro Seite darf jedes Kind nur ein Autogramm geben.

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

5) Autogrammstunde



- **Material:**

- ❖ Laufzettel

- ***Durchführung:***

Jedes Kind bekommt einen Zettel mit verschiedenen Eigenschaften oder ähnlichem (z.B.: hat das Schwimmbadzeichen in Silber, kann mit den Ohren wackeln, oder hat mehr als zwei Geschwister). Das Kind muss nun in der Klasse Personen finden, auf die diese Eigenschaften zutreffen und sich ein Autogramm beschaffen. Pro Seite darf jedes Kind nur ein Autogramm geben.

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

6) Balanceakt



- **Material:**
 - ❖ Plane
 - ❖ Becher oder Glas mit Wasser

- ***Durchführung:***

Alle Kinder stellen sich um eine große Plane, in deren Mitte ein Glas bzw. Becher, gefüllt mit Wasser, steht. Sie fassen nun die Plane an und sollen die Plane gemeinsam anheben und straff halten, sodass das Glas/der Becher kein Wasser verliert. Je nach Gegebenheit absolvieren die Kinder nun einen bestimmten Weg und sollen das Glas am Ende wieder sicher auf den Boden abstellen.

Varianten:

Die Aufgabe kann auf dem Pausenhof durchgeführt werden.

Quelle: Quovadis Tours Spielesammlung, <http://www.quovadis-tours.de/index.html>

6) Balanceakt



- **Material:**
 - ❖ Plane
 - ❖ Becher oder Glas mit Wasser

- ***Durchführung:***

Alle Kinder stellen sich um eine große Plane, in deren Mitte ein Glas bzw. Becher, gefüllt mit Wasser, steht. Sie fassen nun die Plane an und sollen die Plane gemeinsam anheben und straff halten, sodass das Glas/der Becher kein Wasser verliert. Je nach Gegebenheit absolvieren die Kinder nun einen bestimmten Weg und sollen das Glas am Ende wieder sicher auf den Boden abstellen.

Varianten:

Die Aufgabe kann auf dem Pausenhof durchgeführt werden.

Quelle: Quovadis Tours Spielesammlung, <http://www.quovadis-tours.de/index.html>

7) Ballonjongleure



- **Material:**

- ❖ Luftballons (pro Gruppe ein Ballon sowie Reserveballons)

- ***Durchführung:***

Die Kinder bilden Gruppen von 4-6 Spielern/Spielerinnen. Jede Gruppe erhält einen Luftballon. Die Aufgabe ist es nun, diesen Luftballon solange wie möglich in der Luft zu halten, wobei die Kinder einen Kreis bilden und sich alle an den Händen halten müssen. Jede Berührung des Luftballons ergibt einen Punkt, und die Gruppe versucht eigene Rekorde aufzustellen und zu überbieten.

Sobald der Ballon auf den Boden fällt oder die Kette auseinanderbricht, muss von vorne begonnen werden.

Varianten:

Ein Spieler (in oder außerhalb der Gruppe) gibt wechselnde Kommandos, wie der Ballon jeweils beim nächsten Mal in der Luft zu halten ist (z.B. nur Köpfe erlaubt oder nur Knie usw.)

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

7) Ballonjongleure



• Material:

- ❖ Luftballons (pro Gruppe ein Ballon sowie Reserveballons)

• Durchführung:

Die Kinder bilden Gruppen von 4-6 Spielern/Spielerinnen. Jede Gruppe erhält einen Luftballon. Die Aufgabe ist es nun, diesen Luftballon solange wie möglich in der Luft zu halten, wobei die Kinder einen Kreis bilden und sich alle an den Händen halten müssen. Jede Berührung des Luftballons ergibt einen Punkt, und die Gruppe versucht eigene Rekorde aufzustellen und zu überbieten.

Sobald der Ballon auf den Boden fällt oder die Kette auseinanderbricht, muss von vorne begonnen werden.

Varianten:

Ein Spieler (in oder außerhalb der Gruppe) gibt wechselnde Kommandos, wie der Ballon jeweils beim nächsten Mal in der Luft zu halten ist (z.B. nur Köpfe erlaubt oder nur Knie usw.)

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

8) Befreie deine Freunde



- **Material:**
- ❖ pro Kind ein Sandsäckchen

- ***Durchführung:***

Alle Kinder bewegen sich im Raum. Jeder/Jede balanciert dabei ein Sand- oder Reissäckchen auf dem Kopf. Die Kinder bewegen sich immer sicherer, hüpfen, gehen rückwärts, drehen sich etc.

Fällt dabei einem Kind das Säckchen vom Kopf, friert es ein (stehen bleiben). Es kann nur von einem anderen Kind befreit werden. Dazu muss dieses das verlorene Säckchen wieder auf den Kopf des Eingefrorenen/der Eingefrorenen legen.

Varianten:

Jüngere Kinder können beim "befreien" ihr Säckchen erst noch eine Weile fest halten (bis sie sicher sind)

Reflexion:

Hast du andere befreit? Wie hast du dich dabei gefühlt? Wie hast du dich gefühlt, wenn dir jemand geholfen hat?

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

8) Befreie deine Freunde



- **Material:**
- ❖ pro Kind ein Sandsäckchen

- ***Durchführung:***

Alle Kinder bewegen sich im Raum. Jeder/Jede balanciert dabei ein Sand- oder Reissäckchen auf dem Kopf. Die Kinder bewegen sich immer sicherer, hüpfen, gehen rückwärts, drehen sich etc.

Fällt dabei einem Kind das Säckchen vom Kopf, friert es ein (stehen bleiben). Es kann nur von einem anderen Kind befreit werden. Dazu muss dieses das verlorene Säckchen wieder auf den Kopf des Eingefrorenen/der Eingefrorenen legen.

Varianten:

Jüngere Kinder können beim "befreien" ihr Säckchen erst noch eine Weile fest halten (bis sie sicher sind)

Reflexion:

Hast du andere befreit? Wie hast du dich dabei gefühlt? Wie hast du dich gefühlt, wenn dir jemand geholfen hat?

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

9) Drachenschwanz fangen



- **Material:**

- ❖ pro Gruppe ein Tuch oder Seil

- ***Durchführung:***

Etwa acht bis zehn Kinder bilden einen Drachen und stellen sich hintereinander auf und legen die Arme um den Bauch des Vordermanns. Die/der letzte in der Reihe steckt sich hinten ein Tuch in den Gürtel/Hosenbund, das wie ein Schwanz herunterhängt. Nun lässt jeder Drache erst einmal ein paar kräftige Brüller los. Mit dem Startzeichen beginnt der Drache seinen eigenen Schwanz zu fangen. Das Kniffelige an diesem Geschlängel ist, dass die vorderen und die hinteren Spieler gegeneinander kämpfen, dass aber die Kinder in der Mitte nie genau wissen, auf welche Seite sie sich schlagen sollen.

Gelingt es dem Kopf endlich, den Schwanz zu fassen, ist wer Sieger und wer der Besiegte? ALLE! Der Kopf steckt jetzt das Tuch in den Gürtel und wird zum Schwanz, während das zweite Kind von vorne zum neuen Kopf wird.

- **Varianten:**

- ❖ Zwei oder mehr Drachen jagen sich gegenseitig den Schwanz ab.

Achtung:

Bei diesem Spiel ist darauf zu achten, dass der Wettbewerbscharakter nicht überwiegt.

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

9) Drachenschwanz fangen



- **Material:**

- ❖ pro Gruppe ein Tuch oder Seil

- ***Durchführung:***

Etwa acht bis zehn Kinder bilden einen Drachen und stellen sich hintereinander auf und legen die Arme um den Bauch des Vordermanns. Die/der letzte in der Reihe steckt sich hinten ein Tuch in den Gürtel/Hosenbund, das wie ein Schwanz herunterhängt. Nun lässt jeder Drache erst einmal ein paar kräftige Brüller los. Mit dem Startzeichen beginnt der Drache seinen eigenen Schwanz zu fangen. Das Kniffelige an diesem Geschlängel ist, dass die vorderen und die hinteren Spieler gegeneinander kämpfen, dass aber die Kinder in der Mitte nie genau wissen, auf welche Seite sie sich schlagen sollen.

Gelingt es dem Kopf endlich, den Schwanz zu fassen, ist wer Sieger und wer der Besiegte? ALLE! Der Kopf steckt jetzt das Tuch in den Gürtel und wird zum Schwanz, während das zweite Kind von vorne zum neuen Kopf wird.

- **Varianten:**

- ❖ Zwei oder mehr Drachen jagen sich gegenseitig den Schwanz ab.

Achtung:

Bei diesem Spiel ist darauf zu achten, dass der Wettbewerbscharakter nicht überwiegt.

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

10) Folge mir



- **Material:**

- ***Durchführung:***

Die Kinder gehen schweigend auf der Spielfläche herum. Ein Kind ist Spielführer/in, der/die ebenfalls umherstreift und dabei – ohne anzuhalten – einem anderen Kind zuflüstert: „Folge mir.“ Der/Die Angesprochene soll dem Spielführer/der Spielführerin „auf dem Fuße“ folgen. Das Spiel geht weiter, indem der Spielführer/die Spielführerin immer wieder einzelne Kinder auf die gleiche Weise zum Mitkommen auffordert. Ziel des Spiels ist, dass sich alle Kinder nacheinander ohne Zögern der Reihe anschließen, ohne dass jemand deswegen stehen bleiben muss. Die Spielerreihe muss immer zusammenbleiben.

Quelle: Mosley, J, & Sonnet, H. (2007). 101 Spiele für ein positives Lernklima. Ein Praxisbuch für die Grundschule. Horneburg: Persen Verlag.

10) Folge mir



- **Material:**

- ***Durchführung:***

Die Kinder gehen schweigend auf der Spielfläche herum. Ein Kind ist Spielführer/in, der/die ebenfalls umherstreift und dabei – ohne anzuhalten – einem anderen Kind zuflüstert: „Folge mir.“ Der/Die Angesprochene soll dem Spielführer/der Spielführerin „auf dem Fuße“ folgen. Das Spiel geht weiter, indem der Spielführer/die Spielführerin immer wieder einzelne Kinder auf die gleiche Weise zum Mitkommen auffordert. Ziel des Spiels ist, dass sich alle Kinder nacheinander ohne Zögern der Reihe anschließen, ohne dass jemand deswegen stehen bleiben muss. Die Spielerreihe muss immer zusammenbleiben.

Quelle: Mosley, J, & Sonnet, H. (2007). 101 Spiele für ein positives Lernklima. Ein Praxisbuch für die Grundschule. Horneburg: Persen Verlag.

11) Geheime Zahl



• Material:

• Durchführung:

Jedes Kind entscheidet sich im Stillen für eine Zahl von 1-4 und merkt sich diese. Anschließend nehmen die Kinder untereinander Kontakt auf und versuchen dabei diejenigen herauszufinden, welche sich die gleiche Zahl gemerkt haben wie sie selbst. Während der gesamten Zeit darf jedoch nicht gesprochen werden. Die Kinder dürfen auch nicht schreiben oder Zeichen mit den Fingern machen, d.h., sie müssen andere Mittel und Wege finden, ihre Zahlen nonverbal zu kommunizieren. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kinder glauben, ihre Gruppe gefunden zu haben und die Gruppen sich räumlich voneinander unterscheidbar zusammengefunden haben.

Varianten:

- ❖ Die Form der Kontaktaufnahme kann auch ritualisiert werden, z.B. Hände schütteln oder Verbeugung, was es den Kindern im allgemeinen leichter macht, eine einheitliche und für alle verständliche Form zu finden, die Zahl mitzuteilen.
- ❖ Die Gruppen, die sich gefunden haben, können zum Abschluss noch aufgefordert werden, sich eine originelle Form zu überlegen, den anderen ihre Zahl gemeinsam nonverbal darzustellen.

Quelle: Gilsdorf, R. & Kistner, G. (2004). Kooperative Abenteuerspiele 1. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH.

11) Geheime Zahl



• Material:

• Durchführung:

Jedes Kind entscheidet sich im Stillen für eine Zahl von 1-4 und merkt sich diese. Anschließend nehmen die Kinder untereinander Kontakt auf und versuchen dabei diejenigen herauszufinden, welche sich die gleiche Zahl gemerkt haben wie sie selbst. Während der gesamten Zeit darf jedoch nicht gesprochen werden. Die Kinder dürfen auch nicht schreiben oder Zeichen mit den Fingern machen, d.h., sie müssen andere Mittel und Wege finden, ihre Zahlen nonverbal zu kommunizieren. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kinder glauben, ihre Gruppe gefunden zu haben und die Gruppen sich räumlich voneinander unterscheidbar zusammengefunden haben.

Varianten:

- ❖ Die Form der Kontaktaufnahme kann auch ritualisiert werden, z.B. Hände schütteln oder Verbeugung, was es den Kindern im allgemeinen leichter macht, eine einheitliche und für alle verständliche Form zu finden, die Zahl mitzuteilen.
- ❖ Die Gruppen, die sich gefunden haben, können zum Abschluss noch aufgefordert werden, sich eine originelle Form zu überlegen, den anderen ihre Zahl gemeinsam nonverbal darzustellen.

Quelle: Gilsdorf, R. & Kistner, G. (2004). Kooperative Abenteuerspiele 1. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH.

12) Gordischer Knoten



• Material:

• *Durchführung:*

Bei diesem Spiel stehen ca. 10 Kinder in einem dichten Kreis und halten ihre Hände in die Mitte. Auf ein bestimmtes Signal hin fasst jeder zwei fremde Hände. Nun geht es darum, den Knoten zu lösen, ohne ihn zu zerreißen. Ziel: Am Ende stehen alle in einem Kreis, ohne bei der Lösung des Knotens die Hände loszulassen.

Varianten:

- ❖ Die Aufgabe kann auch im Klassenraum oder auf dem Pausenhof durchgeführt werden.
- ❖ Die Kinder schließen die Augen, wenn sie im Kreis stehen und die Hände ausstrecken.

Quelle: Bechheim, Y. (2010). Erfolgreiche Kooperationsspiele. Soziales Lernen durch Spiel und Sport. Wiebelsheim: Limpert Verlag.

12) Gordischer Knoten



• Material:

• *Durchführung:*

Bei diesem Spiel stehen ca. 10 Kinder in einem dichten Kreis und halten ihre Hände in die Mitte. Auf ein bestimmtes Signal hin fasst jeder zwei fremde Hände. Nun geht es darum, den Knoten zu lösen, ohne ihn zu zerreißen. Ziel: Am Ende stehen alle in einem Kreis, ohne bei der Lösung des Knotens die Hände loszulassen.

Varianten:

- ❖ Die Aufgabe kann auch im Klassenraum oder auf dem Pausenhof durchgeführt werden.
- ❖ Die Kinder schließen die Augen, wenn sie im Kreis stehen und die Hände ausstrecken.

Quelle: Bechheim, Y. (2010). Erfolgreiche Kooperationsspiele. Soziales Lernen durch Spiel und Sport. Wiebelsheim: Limpert Verlag.

13) Holzköpfe



- **Material:**

- ❖ Holzklötze
oder
Sandsäckchen

- ***Durchführung:***

Jeder Mitspieler/jede Mitspielerin bekommt einen Holzklötz, den er/sie sich auf den Kopf legt. Nun bewegen sich alle kreuz und quer durch die Halle und balancieren die Holzklötzchen auf dem Kopf, ohne sie festzuhalten. Wenn das Holzklötzchen herunterfällt, muss die betreffende Person stehen bleiben und warten, dass ein Mitspieler/eine Mitspielerin das Klötzchen für ihn/sie wieder aufhebt. Verliert die helfende Person dabei ihr eigenes Klötzchen, so muss auch sie stehen bleiben und auf Hilfe warten. Es wird also anderen geholfen, auch wenn man dabei selbst verlieren kann.

Quelle: Kunze-Langenfeld, U. (2012). Psychomotorisch orientierter Sportunterricht. Dortmund: Borgmann Media.

13) Holzköpfe



- **Material:**

- ❖ Holzklötze
oder
Sandsäckchen

- ***Durchführung:***

Jeder Mitspieler/jede Mitspielerin bekommt einen Holzklötz, den er/sie sich auf den Kopf legt. Nun bewegen sich alle kreuz und quer durch die Halle und balancieren die Holzklötzchen auf dem Kopf, ohne sie festzuhalten. Wenn das Holzklötzchen herunterfällt, muss die betreffende Person stehen bleiben und warten, dass ein Mitspieler/eine Mitspielerin das Klötzchen für ihn/sie wieder aufhebt. Verliert die helfende Person dabei ihr eigenes Klötzchen, so muss auch sie stehen bleiben und auf Hilfe warten. Es wird also anderen geholfen, auch wenn man dabei selbst verlieren kann.

Quelle: Kunze-Langenfeld, U. (2012). Psychomotorisch orientierter Sportunterricht. Dortmund: Borgmann Media.

14) Indianer schleichen



• Material:

• *Durchführung:*

Die Kinder stehen mit geschlossenen Augen im Kreis, ein Kind als Indianer/in in der Mitte. Der Indianer/Die Indianerin versucht nun sich an eine Person anzuschleichen und diese zu berühren. Die Kinder im Kreis versuchen ihn/sie zu hören und zeigen (mit geschlossenen Augen) in die Richtung, wo sie ihn/sie vermuten. Schafft der Indianer/die Indianerin es jemanden zu berühren, ohne dass auf ihn/sie gezeigt wurde, so tauscht er mit diesem Kind den Platz.

Varianten:

Die Gruppe steht mit dem Rücken zur Kreismitte und schließt die Augen. Der Indianer/Die Indianerin versucht sich nun ganz langsam und deutlich an ein anderes Kind heranzuschleichen. Schafft er/sie es ohne erwischt zu werden tauscht er mit diesem Kind die Plätze. Bemerkt das Kind ihn/sie aber, so hebt er/sie die Hand, der Indianer/die Indianerin muss in die Kreismitte zurück und sucht sich ein neues Opfer.

Quelle: Kunze-Langefeld, U. (2012). Psychomotorisch orientierter Sportunterricht. Dortmund: Borgmann Media.

14) Indianer schleichen



• Material:

• *Durchführung:*

Die Kinder stehen mit geschlossenen Augen im Kreis, ein Kind als Indianer/in in der Mitte. Der Indianer/Die Indianerin versucht nun sich an eine Person anzuschleichen und diese zu berühren. Die Kinder im Kreis versuchen ihn/sie zu hören und zeigen (mit geschlossenen Augen) in die Richtung, wo sie ihn/sie vermuten. Schafft der Indianer/die Indianerin es jemanden zu berühren, ohne dass auf ihn/sie gezeigt wurde, so tauscht er mit diesem Kind den Platz.

Varianten:

Die Gruppe steht mit dem Rücken zur Kreismitte und schließt die Augen. Der Indianer/Die Indianerin versucht sich nun ganz langsam und deutlich an ein anderes Kind heranzuschleichen. Schafft er/sie es ohne erwischt zu werden tauscht er mit diesem Kind die Plätze. Bemerkt das Kind ihn/sie aber, so hebt er/sie die Hand, der Indianer/die Indianerin muss in die Kreismitte zurück und sucht sich ein neues Opfer.

Quelle: Kunze-Langenfeld, U. (2012). Psychomotorisch orientierter Sportunterricht. Dortmund: Borgmann Media.

15) Ich kenne dich und du kennst mich



• Material:

• *Durchführung:*

Alle Kinder sollen einen Kreis bilden. Rufen Sie nun nacheinander verschiedene Kategorien aus, z.B.: Alle, die einen Bruder haben. Alle, die schwarze Haare haben. Alle, die Hunde gerne haben.

Jeder/Jede, der/die sich der angesprochenen Kategorie zugehörig fühlt, stellt sich in die Mitte des Kreises und begrüßt verbal bis zu drei andere Kinder, die sich ebenfalls in der Mitte befinden. Sie können etwa „Hallo“, „Grüß dich“, „Guten Morgen“ oder „Guten Tag“ zusammen mit dem Namen des begrüßten Kinds sagen. Dann kehren alle an ihren Platz zurück und eine neue Kategorie wird ausgerufen. Wenn die Kinder mit diesem Spiel vertraut geworden sind, können sie selbst einige Kategorie beisteuern.

Quelle: Mosley, J. & Sonnet, H. (2007). 101 Spiele für ein positives Lernklima. Ein Praxisbuch für die Grundschule. Horneburg: Persen Verlag.

15) Ich kenne dich und du kennst mich



• Material:

• *Durchführung:*

Alle Kinder sollen einen Kreis bilden. Rufen Sie nun nacheinander verschiedene Kategorien aus, z.B.: Alle, die einen Bruder haben. Alle, die schwarze Haare haben. Alle, die Hunde gerne haben.

Jeder/Jede, der/die sich der angesprochenen Kategorie zugehörig fühlt, stellt sich in die Mitte des Kreises und begrüßt verbal bis zu drei andere Kinder, die sich ebenfalls in der Mitte befinden. Sie können etwa „Hallo“, „Grüß dich“, „Guten Morgen“ oder „Guten Tag“ zusammen mit dem Namen des begrüßten Kinds sagen. Dann kehren alle an ihren Platz zurück und eine neue Kategorie wird ausgerufen. Wenn die Kinder mit diesem Spiel vertraut geworden sind, können sie selbst einige Kategorie beisteuern.

Quelle: Mosley, J. & Sonnet, H. (2007). 101 Spiele für ein positives Lernklima. Ein Praxisbuch für die Grundschule. Horneburg: Persen Verlag.

16) Magische Reifen

- **Material:**

- ❖ Gymnastikreifen von ca. 1m Durchmesser so viele wie Spielende

- ***Durchführung:***

Die Kinder bilden – sich die Hände reichend – einen Kreis. Dann lassen sie die Hände kurz los, und die nebeneinanderstehenden Kinder fassen sich durch einen Reifen hindurch erneut an den Händen. So bildet sich also ein Kreis, in dem genauso viele Reifen um die Hände der Kinder hängen, wie Personen an dem Spiel teilnehmen. Die Aufgabe der Gruppe besteht nun darin, dass alle durch alle Reifen durchkrabbeln sollen, ohne die Hände der Spielpartner/Spielpartnerinnen loszulassen und ohne dass die Reifen sich gegenseitig berühren.

Tipps:

Ein besonderes Kennzeichen dieses Spieles ist es, dass die Gruppemitglieder im Gleichklang agieren. Mögliche Formen sich zu koordinieren, könnten Gegenstand eines Auswertungsgesprächs sein.

Quelle: Gilsdorf, R. & Kistner, G. (2004). Kooperative Abenteuerspiele 1. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH.

16) Magische Reifen

- **Material:**

- ❖ Gymnastikreifen von ca. 1m Durchmesser so viele wie Spielende

- ***Durchführung:***

Die Kinder bilden – sich die Hände reichend – einen Kreis. Dann lassen sie die Hände kurz los, und die nebeneinanderstehenden Kinder fassen sich durch einen Reifen hindurch erneut an den Händen. So bildet sich also ein Kreis, in dem genauso viele Reifen um die Hände der Kinder hängen, wie Personen an dem Spiel teilnehmen. Die Aufgabe der Gruppe besteht nun darin, dass alle durch alle Reifen durchkrabbeln sollen, ohne die Hände der Spielpartner/Spielpartnerinnen loszulassen und ohne dass die Reifen sich gegenseitig berühren.

Tipps:

Ein besonderes Kennzeichen dieses Spieles ist es, dass die Gruppemitglieder im Gleichklang agieren. Mögliche Formen sich zu koordinieren, könnten Gegenstand eines Auswertungsgesprächs sein.

Quelle: Gilsdorf, R. & Kistner, G. (2004). Kooperative Abenteuerspiele 1. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH.

17) Murmelreise



• Material:

❖ Pappröhren

❖ Murmeln

• *Durchführung:*

Unter Zuhilfenahme der Pappröhren soll die Gruppe zehn Murmeln über eine Distanz von mindestens 20m von einem Punkt A zu einem Punkt B transportieren. Für den Transport der Murmeln gelten folgende Regeln:

- Die Murmeln dürfen nicht mit den Händen oder sonstigen Körperteilen berührt werden.
- Die Kinder können sich mit ihren Pappröhren nur dann weiterbewegen, wenn sich keine Murmeln in ihrer Röhre befinden
- Eine heruntergefallene Murmel bedeutet den Neubeginn des Murmeltransportes vom Ausgangspunkt.

Vor Beginn der Murmelreise erhält die Gruppe eine Planungszeit, in der sie eine Strategie für die Durchführungsphase verabreden kann.

Varianten:

- ❖ Es muss nicht die ganze Klasse zusammenarbeiten. Es können sich auch mehrere Kleingruppen bilden. Die Anzahl der Murmeln kann variiert werden.

Tipps:

- ❖ Mögliche Formen der Koordination könnten Gegenstand eines Auswertungsgesprächs sein.

Quelle: Gilsdorf, R. & Kistner, G. (2004). Kooperative Abenteuerspiele 1. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH.

17) Murmelreise



• Material:

❖ Pappröhren

❖ Murmeln

• *Durchführung:*

Unter Zuhilfenahme der Pappröhren soll die Gruppe zehn Murmeln über eine Distanz von mindestens 20m von einem Punkt A zu einem Punkt B transportieren. Für den Transport der Murmeln gelten folgende Regeln:

- Die Murmeln dürfen nicht mit den Händen oder sonstigen Körperteilen berührt werden.
- Die Kinder können sich mit ihren Pappröhren nur dann weiterbewegen, wenn sich keine Murmeln in ihrer Röhre befinden
- Eine heruntergefallene Murmel bedeutet den Neubeginn des Murmeltransportes vom Ausgangspunkt.

Vor Beginn der Murmelreise erhält die Gruppe eine Planungszeit, in der sie eine Strategie für die Durchführungsphase verabreden kann.

Varianten:

- ❖ Es muss nicht die ganze Klasse zusammenarbeiten. Es können sich auch mehrere Kleingruppen bilden. Die Anzahl der Murmeln kann variiert werden.

Tipps:

- ❖ Mögliche Formen der Koordination könnten Gegenstand eines Auswertungsgesprächs sein.

Quelle: Gilsdorf, R. & Kistner, G. (2004). Kooperative Abenteuerspiele 1. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH.

18) Nord- und Südpol



• Material:

- ❖ Schaumstoffbälle
- ❖ Ggf. Musik

• *Durchführung:*

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt, in Nord- und Südpole. Die Nordpole erhalten jeweils einen Schaumstoffball. Alle Kinder verteilen sich im Raum. Die Kinder bewegen sich (zur Musik) durch den Raum, bei Musikstopp finden sie einen Gegenpol und verbinden sich über den Ball miteinander, z.B. zwischen dem Rücken einklemmen. Nun gehen sie umher, ohne den Ball zu verlieren.

Varianten:

- ❖ Bei Musikstopp ruft die Lehrperson immer andere Körperteile, z.B. rechte Hand. Die Kinder transportieren den Ball mit Kontakt zum genannten Körperteil durch den Raum.
- ❖ Die Kinder schließen die Augen, wenn sie den Ball transportieren.

Quelle: Gaschler, P. (2010). Kinder fördern durch Bewegung und Sport. Personale und soziale Kompetenzen. Wiesbaden: Bundesarbeitsgemeinschaft für Haltungs- und Bewegungsförderung.

18) Nord- und Südpol



• Material:

- ❖ Schaumstoffbälle
- ❖ Ggf. Musik

• *Durchführung:*

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt, in Nord- und Südpole. Die Nordpole erhalten jeweils einen Schaumstoffball. Alle Kinder verteilen sich im Raum. Die Kinder bewegen sich (zur Musik) durch den Raum, bei Musikstopp finden sie einen Gegenpol und verbinden sich über den Ball miteinander, z.B. zwischen dem Rücken einklemmen. Nun gehen sie umher, ohne den Ball zu verlieren.

Varianten:

- ❖ Bei Musikstopp ruft die Lehrperson immer andere Körperteile, z.B. rechte Hand. Die Kinder transportieren den Ball mit Kontakt zum genannten Körperteil durch den Raum.
- ❖ Die Kinder schließen die Augen, wenn sie den Ball transportieren.

Quelle: Gaschler, P. (2010). Kinder fördern durch Bewegung und Sport. Personale und soziale Kompetenzen. Wiesbaden: Bundesarbeitsgemeinschaft für Haltungs- und Bewegungsförderung.

19) Pyramidenbau



- **Material:**
- ❖ Kleine Turnmatten

- ***Durchführung:***

Gruppen mit 6 Kindern sollen mit möglichst viel Einfallsreichtum eine Pyramide bilden. Das Fundament können z.B. drei etwas stärkere Kinder bilden, die sich auf allen Vieren (Bankstellung) hinsetzen. Darauf steigen in gleicher Stellung zwei weitere Kinder, auf diese dann ein Kind.

Varianten und Tipps:

- ❖ Zum Schluss kann eine leichte, schwindelfreie Person auf den Gipfel klettern.
- ❖ Kinder können auch Positionen für die Hilfestellung einnehmen.
- ❖ Die Kinder können sich auch weitere Pyramiden ausdenken oder es werden weitere Vorgaben gemacht.

Quelle: Bechheim, Y. (2010). Erfolgreiche Kooperationsspiele. Soziales Lernen durch Spiel und Sport. Wiebelsheim: Limpert Verlag.

19) Pyramidenbau



- **Material:**
- ❖ Kleine Turnmatten

- ***Durchführung:***

Gruppen mit 6 Kindern sollen mit möglichst viel Einfallsreichtum eine Pyramide bilden. Das Fundament können z.B. drei etwas stärkere Kinder bilden, die sich auf allen Vieren (Bankstellung) hinsetzen. Darauf steigen in gleicher Stellung zwei weitere Kinder, auf diese dann ein Kind.

Varianten und Tipps:

- ❖ Zum Schluss kann eine leichte, schwindelfreie Person auf den Gipfel klettern.
- ❖ Kinder können auch Positionen für die Hilfestellung einnehmen.
- ❖ Die Kinder können sich auch weitere Pyramiden ausdenken oder es werden weitere Vorgaben gemacht.

Quelle: Bechheim, Y. (2010). Erfolgreiche Kooperationsspiele. Soziales Lernen durch Spiel und Sport. Wiebelsheim: Limpert Verlag.

20) Rüben ziehen



• Material:

- ❖ Eventuell Decken

• Durchführung:

Der Spielleiter/die Spielleiterin erzählt der Gruppe eine Geschichte über einen Bauern, der Rüben gepflanzt hat. Diese Rüben leben in einer schönen Gemeinschaft unter der Erde und wachsen heran (kann sehr schön ausgeschmückt werden). Eines Tages hört eine kleine neugierige Rübe (die immer heimlich ihre neugierige Nase aus der Erde steckt), dass der Bauer die Rüben am nächsten Tag ziehen will. Er wird sie dann an verschiedene Läden verkaufen. Das löst bei den Rüben natürlich Entsetzen aus und sie hegen einen Plan. In der Nacht haben sich dann alle Rüben so ineinander verschlungen und gegenseitig gehalten, dass der Bauer (auch mit Hilfe seiner ganzen Familie) nicht eine einzige Rübe ziehen konnte. Er hat daraufhin einen Zaun um dieses sonderbare Feld gezogen und Blumen darauf gepflanzt. Seit dieser Zeit leben die Rüben glücklich. Wenn die Geschichte erzählt ist, fragt der Spielleiter/die Spielleiterin die Klasse, ob sie denn auch so gut zusammenhalten können. Dann setzen sich alle Kinder auf den Boden und verhaken sich mit Armen und Beinen. Der Spielleiter/die Spielleiterin hat nun 3 Minuten Zeit mindestens ein Kind aus der Gruppe zu lösen. Schafft er/sie es nicht, so hat die Gruppe gewonnen und bewiesen, dass sie sehr gut zusammenhalten können.

Anmerkung:

- ❖ Dieses Spiel eignet sich gut als Abschluss einer Kooperationsreihe. Den Kindern wird dadurch noch einmal deutlich, wie gut sie zusammenhalten können. Jeder/Jede Einzelne ist wichtig und die Erfahrung zeigt, dass auch jeder geschützt wird.

Variante:

- ❖ Ein Kind versucht die anderen auseinanderzuziehen
- ❖ Unterschiedliche Positionen können erprobt werden. Im Sitzen, im Liegen,

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

20) Rüben ziehen



• Material:

- ❖ Eventuell Decken

• *Durchführung:*

Der Spielleiter/die Spielleiterin erzählt der Gruppe eine Geschichte über einen Bauern, der Rüben gepflanzt hat. Diese Rüben leben in einer schönen Gemeinschaft unter der Erde und wachsen heran (kann sehr schön ausgeschmückt werden). Eines Tages hört eine kleine neugierige Rübe (die immer heimlich ihre neugierige Nase aus der Erde steckt), dass der Bauer die Rüben am nächsten Tag ziehen will. Er wird sie dann an verschiedene Läden verkaufen. Das löst bei den Rüben natürlich Entsetzen aus und sie hegen einen Plan. In der Nacht haben sich dann alle Rüben so ineinander verschlungen und gegenseitig gehalten, dass der Bauer (auch mit Hilfe seiner ganzen Familie) nicht eine einzige Rübe ziehen konnte. Er hat daraufhin einen Zaun um dieses sonderbare Feld gezogen und Blumen darauf gepflanzt. Seit dieser Zeit leben die Rüben glücklich. Wenn die Geschichte erzählt ist, fragt der Spielleiter/die Spielleiterin die Klasse, ob sie denn auch so gut zusammenhalten können. Dann setzen sich alle Kinder auf den Boden und verhaken sich mit Armen und Beinen. Der Spielleiter/die Spielleiterin hat nun 3 Minuten Zeit mindestens ein Kind aus der Gruppe zu lösen. Schafft er/sie es nicht, so hat die Gruppe gewonnen und bewiesen, dass sie sehr gut zusammenhalten können.

Anmerkung:

- ❖ Dieses Spiel eignet sich gut als Abschluss einer Kooperationsreihe. Den Kindern wird dadurch noch einmal deutlich, wie gut sie zusammenhalten können. Jeder/Jede Einzelne ist wichtig und die Erfahrung zeigt, dass auch jeder geschützt wird.

Variante:

- ❖ Ein Kind versucht die anderen auseinanderzuziehen
- ❖ Unterschiedliche Positionen können erprobt werden. Im Sitzen, im Liegen,

Quelle: Spielesammlung „Hilfe bevor es brennt e.V.“, Dortmund

21) Schoßsitzen



- **Material:**

- ***Durchführung:***

Alle Kinder stehen im Kreis, Brust an Rücken sehr eng aneinander und setzen sich auf Kommando gemeinsam jeweils auf den Schoß der hinteren Person. Nicht bei anderen festhalten!

Wenn dies klappt, können auf Kommando alle das rechte Bein heben, anschließend das linke Bein usw. Die Übung funktioniert nur, wenn alle kooperieren.

Quelle: Hanke, O. (2005). Erziehen: Handlungsrezepte für den Schullalltag in der Sekundarstufe. Die Kraft der Klasse fördern.

21) Schoßsitzen



- **Material:**

- ***Durchführung:***

Alle Kinder stehen im Kreis, Brust an Rücken sehr eng aneinander und setzen sich auf Kommando gemeinsam jeweils auf den Schoß der hinteren Person. Nicht bei anderen festhalten!

Wenn dies klappt, können auf Kommando alle das rechte Bein heben, anschließend das linke Bein usw. Die Übung funktioniert nur, wenn alle kooperieren.

Quelle: Hanke, O. (2005). Erziehen: Handlungsrezepte für den Schullalltag in der Sekundarstufe. Die Kraft der Klasse fördern.

22) Seil springen

- **Material:**
 - ❖ Langes Springseil

- ***Durchführung:***

Das lange Seil wird von zwei Kindern geschwungen. Diese werden im Verlauf der Einheit ausgewechselt. Die Aufgabe besteht darin, dass alle Kinder bei 5 Seilschwüngen von der einen Seite auf die andere laufen, ohne das Seil zu berühren oder zu stoppen. Wurde die Aufgabe erfolgreich gelöst, können die Schwünge auf 4,3,2 oder sogar nur einen Schwung reduziert werden.

Varianten:

- ❖ Die Aufgabe kann auf dem Pausenhof durchgeführt werden
- ❖ Das Seil kann auch an einer Seite festgebunden werden und auf der anderen Seite von der Lehrkraft geschwungen werden

Quelle: Quovadis Tours Spielesammlung, <http://www.quovadis-tours.de/index.html>

22) Seil springen

- **Material:**
 - ❖ Langes Springseil

- ***Durchführung:***

Das lange Seil wird von zwei Kindern geschwungen. Diese werden im Verlauf der Einheit ausgewechselt. Die Aufgabe besteht darin, dass alle Kinder bei 5 Seilschwüngen von der einen Seite auf die andere laufen, ohne das Seil zu berühren oder zu stoppen. Wurde die Aufgabe erfolgreich gelöst, können die Schwünge auf 4,3,2 oder sogar nur einen Schwung reduziert werden.

Varianten:

- ❖ Die Aufgabe kann auf dem Pausenhof durchgeführt werden
- ❖ Das Seil kann auch an einer Seite festgebunden werden und auf der anderen Seite von der Lehrkraft geschwungen werden

Quelle: Quovadis Tours Spielesammlung, <http://www.quovadis-tours.de/index.html>

23) Spinnennetz



• Material:

- ❖ Seile oder Zauberschnur
- ❖ Reckstangen oder große Kästen
- ❖ Turnmatten

• Durchführung:

Das Netz wird mit den Seilen zwischen den Reckstangen oder zwei großen Kästen gespannt. Die Aufgabe besteht darin, dass die gesamte Gruppe von einer Seite des Netzes zur gegenüberliegenden Seite gelangen muss.

Varianten:

- ❖ Jedes „Loch“ im Netz darf nur einmal verwendet werden.
- ❖ Je nach Zielgruppe können Hilfen wie Kästen hinzugenommen werden.

Quelle: Kunze-Langefeld, U. (2012). Psychomotorisch orientierter Sportunterricht. Dortmund: Borgmann Media.

23) Spinnennetz



• Material:

- ❖ Seile oder Zauberschnur
- ❖ Reckstangen oder große Kästen
- ❖ Turnmatten

• Durchführung:

Das Netz wird mit den Seilen zwischen den Reckstangen oder zwei großen Kästen gespannt. Die Aufgabe besteht darin, dass die gesamte Gruppe von einer Seite des Netzes zur gegenüberliegenden Seite gelangen muss.

Varianten:

- ❖ Jedes „Loch“ im Netz darf nur einmal verwendet werden.
- ❖ Je nach Zielgruppe können Hilfen wie Kästen hinzugenommen werden.

Quelle: Kunze-Langefeld, U. (2012). Psychomotorisch orientierter Sportunterricht. Dortmund: Borgmann Media.

24) Stab versenken



- **Material:**

- ❖ Stäbe (z.B. Zollstock)

- ***Durchführung:***

6 Kinder stehen einander gegenüber und strecken ihre Zeigefinger in Brusthöhe aus. Auf die Finger wird nun ein langer Stab gelegt. Aufgabe ist es den Stab gemeinsam zu Boden zu senken. Dabei müssen alle ununterbrochen Kontakt mit dem Stab haben. Der Stab soll schließlich am Boden abgelegt werden, indem alle Finger gleichzeitig weggezogen werden.

Varianten:

- ❖ Die Aufgabe kann auch im Klassenraum oder auf dem Pausenhof durchgeführt werden.
- ❖ Der Schwierigkeitsgrad kann an die Zielgruppe angepasst werden, wenn die Kinder bestimmte Handicaps bekommen: z.B. geschlossene Augen, ohne sprechen...
- ❖ Die Kinder tragen den Stab zunächst durch die Halle und dürfen dabei nicht verbal kommunizieren.

Quelle: Quovadis Tours Spielesammlung, <http://www.quovadis-tours.de/index.html>

24) Stab versenken



- **Material:**

- ❖ Stäbe (z.B. Zollstock)

- ***Durchführung:***

6 Kinder stehen einander gegenüber und strecken ihre Zeigefinger in Brusthöhe aus. Auf die Finger wird nun ein langer Stab gelegt. Aufgabe ist es den Stab gemeinsam zu Boden zu senken. Dabei müssen alle ununterbrochen Kontakt mit dem Stab haben. Der Stab soll schließlich am Boden abgelegt werden, indem alle Finger gleichzeitig weggezogen werden.

Varianten:

- ❖ Die Aufgabe kann auch im Klassenraum oder auf dem Pausenhof durchgeführt werden.
- ❖ Der Schwierigkeitsgrad kann an die Zielgruppe angepasst werden, wenn die Kinder bestimmte Handicaps bekommen: z.B. geschlossene Augen, ohne sprechen...
- ❖ Die Kinder tragen den Stab zunächst durch die Halle und dürfen dabei nicht verbal kommunizieren.

Quelle: Quovadis Tours Spielesammlung, <http://www.quovadis-tours.de/index.html>

25) Stockreise



- **Material:**

- ❖ Stäbe oder Stöcke oder Schaumstoffschläger oder Stühle; entsprechend der Anzahl der Kinder

- ***Durchführung:***

Jedes Kind erhält einen Stab und die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Alle Kinder stellen ihren Stab vor sich auf den Boden und halten diesen mit ihrer rechten Hand fest. Die gemeinsame Herausforderung besteht nun darin, gleichzeitig den eigenen Stab loszulassen, einen Schritt im Kreis weiterzugehen und den Stab des Nachbars/der Nachbarin zu ergreifen.

Ziel der Gruppe ist es, diese Wanderung so lange fortzusetzen, bis alle wieder ihren eigenen Stab in Händen halten, ohne dass einer der Stäbe zwischenzeitlich umgefallen oder mit einem anderen Stab in Berührung gekommen ist. Dabei dürften die Stäbe grundsätzlich nur mit der rechten Hand berührt werden. Wird eine dieser Regeln verletzt, so muss die ganze Gruppe von vorne beginnen.

Varianten:

- ❖ Dieses Spiel funktioniert auch, wenn statt der Stäbe Stühle genommen werden, die gekippt werden und nur mit dem Zeigefinger gehalten werden dürfen.
- ❖ Zwischen dem Loslassen des alten Stabes und dem Ergreifen des neuen müssen alle einmal in die Hände klatschen.

Quelle: Gilsdorf, R. & Kistner, G. (2004). Kooperative Abenteuerspiele 2. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH.

25) Stockreise



- **Material:**

- ❖ Stäbe oder Stöcke oder Schaumstoffschläger oder Stühle; entsprechend der Anzahl der Kinder

- ***Durchführung:***

Jedes Kind erhält einen Stab und die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Alle Kinder stellen ihren Stab vor sich auf den Boden und halten diesen mit ihrer rechten Hand fest. Die gemeinsame Herausforderung besteht nun darin, gleichzeitig den eigenen Stab loszulassen, einen Schritt im Kreis weiterzugehen und den Stab des Nachbars/der Nachbarin zu ergreifen.

Ziel der Gruppe ist es, diese Wanderung so lange fortzusetzen, bis alle wieder ihren eigenen Stab in Händen halten, ohne dass einer der Stäbe zwischenzeitlich umgefallen oder mit einem anderen Stab in Berührung gekommen ist. Dabei dürften die Stäbe grundsätzlich nur mit der rechten Hand berührt werden. Wird eine dieser Regeln verletzt, so muss die ganze Gruppe von vorne beginnen.

Varianten:

- ❖ Dieses Spiel funktioniert auch, wenn statt der Stäbe Stühle genommen werden, die gekippt werden und nur mit dem Zeigefinger gehalten werden dürfen.
- ❖ Zwischen dem Loslassen des alten Stabes und dem Ergreifen des neuen müssen alle einmal in die Hände klatschen.

Quelle: Gilsdorf, R. & Kistner, G. (2004). Kooperative Abenteuerspiele 2. Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Seelze-Velber: Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung GmbH.

26) Sumpfüberquerung

• **Material:**

- ❖ Teppichfliesen
- ❖ Pylonen oder Seilchen

• ***Durchführung:***

Mit den Seilen oder Pylonen wird ein Start- sowie Zielpunkt markiert. Die Kinder erhalten nun die Teppichfliesen. Die Anzahl sollte zwei weniger betragen, als die Anzahl an Kindern. Die Aufgabe lautet: „Überquert den Sumpf mithilfe der Schildkröten (Teppichfliesen). Die Schildkröten müssen immer berührt werden, sonst schwimmen sie weg und können euch auf dem Weg nicht mehr helfen. Es können beliebig viele Kinder von den Schildkröten getragen werden, allerdings darf kein Kind in dem Sumpf versinken, sonst müssen alle Kinder zum Startpunkt zurückkehren“.

Varianten und Tipps:

- ❖ Es ist darauf zu achten, dass alle Kinder beteiligt sind. Falls sich einige Kinder rausnehmen, kann die Regel eingeführt werden, dass sich erst alle Kinder im Sumpf befinden müssen, bevor das erste Kind das Ziel erreicht.
- ❖ Mit der Anzahl der Teppichfliesen kann der Schwierigkeitsgrad der Zielgruppe angepasst werden.

Quelle: Quovadis Tours Spielesammlung, <http://www.quovadis-tours.de/index.html>

26) Sumpfüberquerung

• **Material:**

- ❖ Teppichfliesen
- ❖ Pylonen oder Seilchen

• **Durchführung:**

Mit den Seilen oder Pylonen wird ein Start- sowie Zielpunkt markiert. Die Kinder erhalten nun die Teppichfliesen. Die Anzahl sollte zwei weniger betragen, als die Anzahl an Kindern. Die Aufgabe lautet: „Überquert den Sumpf mithilfe der Schildkröten (Teppichfliesen). Die Schildkröten müssen immer berührt werden, sonst schwimmen sie weg und können euch auf dem Weg nicht mehr helfen. Es können beliebig viele Kinder von den Schildkröten getragen werden, allerdings darf kein Kind in dem Sumpf versinken, sonst müssen alle Kinder zum Startpunkt zurückkehren“.

Varianten und Tipps:

- ❖ Es ist darauf zu achten, dass alle Kinder beteiligt sind. Falls sich einige Kinder rausnehmen, kann die Regel eingeführt werden, dass sich erst alle Kinder im Sumpf befinden müssen, bevor das erste Kind das Ziel erreicht.
- ❖ Mit der Anzahl der Teppichfliesen kann der Schwierigkeitsgrad der Zielgruppe angepasst werden.

Quelle: Quovadis Tours Spielesammlung, <http://www.quovadis-tours.de/index.html>

27) Wer hat die Schlange geklaut?



- **Material:**

- ❖ Seil

- ***Durchführung:***

Auf der einen Seite der Halle steht ein Kind A, zu dessen Füßen das Seil (Schlange) liegt. Alle anderen Kinder sind auf der anderen Seite der Halle. Das Kind dreht sich langsam um 360°, während er den Spruch „Wer hat die Schlange geklaut?“ sagt. Während dieser Zeit bewegen sich die anderen in Richtung Sprecher/Sprecherin. In dem Moment, in dem der Sprecher/die Sprecherin sich umdreht, müssen die Kinder einfrieren. Wer vom Sprecher/von der Sprecherin dennoch in Bewegung erwischt wird, muss 5 Schritte zurückgehen. Ziel der Kinder ist es, die Schlange vom Sprecher/von der Sprecherin ungesehen zu klauen und auf die andere Hallenseite zu bringen. Auf dem Rückweg darf Kind A jede Runde ein Kind fragen, ob es die Schlange in der Hand hat. Die Kinder dürfen die Schlange auch untereinander weitergeben. Der Dieb/die Diebin muss entlarvt werden, bevor die Schlange auf der anderen Seite angekommen ist.

Varianten:

- ❖ In der ersten Runde kann auch die Lehrperson die Rolle des Kindes A einnehmen.

Quelle: Quovadis Tours Spielesammlung, <http://www.quovadis-tours.de/index.html>

27) Wer hat die Schlange geklaut?



- **Material:**

- ❖ Seil

- ***Durchführung:***

Auf der einen Seite der Halle steht ein Kind A, zu dessen Füßen das Seil (Schlange) liegt. Alle anderen Kinder sind auf der anderen Seite der Halle. Das Kind dreht sich langsam um 360°, während er den Spruch „Wer hat die Schlange geklaut?“ sagt. Während dieser Zeit bewegen sich die anderen in Richtung Sprecher/Sprecherin. In dem Moment, in dem der Sprecher/die Sprecherin sich umdreht, müssen die Kinder einfrieren. Wer vom Sprecher/von der Sprecherin dennoch in Bewegung erwischt wird, muss 5 Schritte zurückgehen. Ziel der Kinder ist es, die Schlange vom Sprecher/von der Sprecherin ungesehen zu klauen und auf die andere Hallenseite zu bringen. Auf dem Rückweg darf Kind A jede Runde ein Kind fragen, ob es die Schlange in der Hand hat. Die Kinder dürfen die Schlange auch untereinander weitergeben. Der Dieb/die Diebin muss entlarvt werden, bevor die Schlange auf der anderen Seite angekommen ist.

Varianten:

- ❖ In der ersten Runde kann auch die Lehrperson die Rolle des Kindes A einnehmen.

Quelle: Quovadis Tours Spielesammlung, <http://www.quovadis-tours.de/index.html>