



Ab ins (Spiel)Vergnügen

Praxismappe Mädchenarbeit im Sport



Impressum

Herausgeber:
Sportjugend NRW
im LandesSportBund NRW e.V.
Friedrich-Alfred-Straße 25
47055 Duisburg

Inhalte:
Heike Mittelsdorf

Redaktion:
Dorota Sahle, Dr. Anja Voss

Mitarbeit:
Gudrun Neuman
Elisabeth Lütke

Grafik und Layout:
Tricom GmbH, Agentur für
Kommunikation, Gelsenkirchen

Nachdruck:
Nur mit Genehmigung der
Herausgeber

Ab ins (Spiel)Vergnügen



1 Vorbemerkungen / Ziele

Spiele bieten in erster Linie eines: Vergnügen. Spiele sollen Spaß machen und zum Lachen verleiten, sie schaffen Vertrauen in der Gruppe, fördern ungezwungene Kommunikation und können Eis brechen.

Darüber hinaus bieten sie in der bewegungspädagogischen Arbeit mit Mädchen auch eine hervorragende Möglichkeit zur Reflexion und Erweiterung von Rollenbildern. Die Mädchen können in ungewohnte, fremde Rollen schlüpfen und diese auch wieder verlassen. Spiele bieten ihnen einen Rahmen für vielfältige Erfahrungen. Sie können zum Beispiel ihrer Lust zu Toben und zu Raufen nachgehen. Spielen bietet die Möglichkeit, Vertrauen in sich und andere zu fassen, Akzeptanz in der Gruppe zu finden und etwas zu erleben.

In einer Atmosphäre, in der Hemmungen und Ängste abgebaut und auf die Bedürfnisse der Mädchen eingegangen wird, entstehen Situationen lustbetonten und ganzheitlichen Erfahrens (und somit Lernens).

Möglichkeiten von und vom Spielen

Spiele werden gerne funktionalisiert. Sie werden gewählt, um etwas bestimmtes zu erreichen. Spiele sollen zum Beispiel das Reaktionsvermögen verbessern oder die Teamfähigkeit entwickeln, das Sozialverhalten verbessern, helfen sich kennenzulernen etc. (der „heimliche Lehrplan“).

Spielen zu wählen, um Lerninhalte zu verpacken und definierte Ziele zu erreichen, wird dem Spielen in seiner Gänze nicht gerecht.

Eigentlich ist Spielen erst einmal absichtslos. Es hebt sich vom nutzbringenden Alltag ab, ermöglicht der Spielenden eine Vielfalt von Handlungen und Erfahrungsmöglichkeiten und: Spielen macht Spaß.

In der (Bewegungs)Pädagogik hat Spielen oft ein Ziel, einen Lerninhalt. Über diesen Widerspruch beziehungsweise über die Möglichkeiten von Spielen sollte sich die Spielleiterin bewusst sein und bei ihrer Auswahl eine große Bandbreite einbeziehen.

Oft werden Spiele kategorisiert wie z.B. Wahrnehmungsspiele, Kooperationsspiele, Gesellschaftsspiele, Regelspiele, Rollenspiele etc., Spiele für drinnen oder draußen. Eine weitere Zuordnung erfolgt über das Spielmaterial, z.B. Ballspiele, Brettspiele, Wortspiele, Maskenspiele etc.

Wir verzichten hier auf eine pädagogische Zuordnung und allgemeine Kategorisierung und stellen einzelne Spiele vor, die Lust auf weiteres Stöbern und Vertiefen wecken sollen (siehe Literaturliste).

2 Rolle und Funktion der Übungsleiterin

Das Verhalten der Spielleiterin ist für ein gelingendes und angstfreies Spielen entscheidend. Sie benötigt selbst viel Spielfreude und Einfühlungsvermögen.

Sie sollte das Spiel einführen, spielen und begleiten können. Sie sollte Orientierung bieten, das Spiel/Spielen jedoch nicht dominieren. Bestenfalls entwickeln es die Mädchen selbst (weiter).

Neben einer guten Vorbereitung und Planung ist ihre Reflexionsfähigkeit entscheidend.

Wichtig für die Spielleiterin ist es, dass sie sich über mögliche Wirkungen des von ihr gewählten Spieles im Vorfeld Gedanken macht und dass sie den Spielverlauf aufmerksam begleitet und situativ variiert. Dabei ist im Besonderen zu beachten, dass ein Spiel niemals nur eine Wirkung hat. Die Mädchen reagieren individuell, mit ihrer eigenen Geschichte. Was die eine lustig findet, ist für die andere peinlich, für die nächste gähnend langweilig oder auch verletzend.



2 Methodik

Anatol France hat einmal gesagt, dass es nicht wichtig ist, was man spielt, sondern wie man spielt. Und wie die Gruppe spielt, liegt vor allem auch daran, wie ein Spiel vorgestellt wird. Dazu gehört ein einfaches und klares Regelwerk, das auch Lust zum Ausprobieren macht. Die Aufgabe sollte gut verständlich formuliert und alle Fragen vor Spielbeginn geklärt sein. Sicherheitshinweise müssen so plaziert werden, dass sie von der Gruppe gehört werden.

Die Übungsleiterin übernimmt die Funktion einer Spielleiterin, sie gibt eine Idee in die Gruppe hinein, was nicht bedeutet, dass sie nicht mitspielen kann. Natürlich ist dies nicht immer sinnvoll oder möglich, aber in bestimmten Situationen wird so die Atmosphäre gelockert und gerade bei älteren Mädchen steigt der Aufforderungscharakter, sich auf das Spiel einzulassen. Den Verlauf des Spieles sollte sie dabei aber nicht aus den Augen verlieren. Im Notfall kann sie auch die Führungsrolle wieder einnehmen. Sie sollte das Spielen begleiten und nicht als Plattform der eigenen Selbstdarstellung missbrauchen. So gilt es, das Spiel aufmerksam zu verfolgen, zu reflektieren und im Sinne der Partizipation gemeinsam mit den Mädchen zu verändern.

Spiele können als Aufwärmphase an den Anfang, als Überleitung von einer Aufgabe zur nächsten oder als besonderes Highlight an den Schluss einer Übungsstunde gesetzt werden. Spielen kann aber auch der Schwerpunkt einer Übungsstunde sein. Wo, wann und welche Spiele die Übungsleiterin einsetzt, sollte sie immer von der Gruppe abhängig machen.



Praxisbeispiele

3.1 Das Chaosinterview

Spielgeschichte

Das Leben als Reporterin ist nicht immer einfach: Erst muss man sich durch chaotische Menschenmengen kämpfen, um die richtige Interviewpartnerin zu finden, dann wird diese auch noch von anderen Reporterinnen belagert, die Zeit ist auch knapp und man kann nur eine einzige Frage stellen. Als wäre das nicht alles schon genug, muss man auch noch selbständig Fragen beantworten.

Spielidee

Jedes Mädchen bekommt einen Zettel mit den Interviewfragen und einen Stift mit der Bitte ihren Namen oben auf den Zettel zu schreiben und ihn anschließend verdeckt in die Mitte auf den Boden zu legen.

Jetzt beginnt das Interview: Alle Mädchen nehmen sich gleichzeitig jeweils einen Zettel aus der Mitte und suchen das Mädchen, deren Name oben steht,

um ihr eine der Interviewfragen zu stellen. Hat sie eine Antwort bekommen, notiert sie diese auf dem Zettel, legt ihn wieder verdeckt in die Mitte zurück, zieht gleichzeitig einen neuen und macht sich direkt wieder auf die Suche nach der oben auf dem Zettel notierten neuen Interviewpartnerin. Da alle Mädchen gleichzeitig Zettel ziehen, sind alle gleichzeitig Reporterin und Interviewte. Es kann also durchaus vorkommen, dass man seine Suche unterbrechen muss oder die Interviewpartnerin wieder unbefragt aus den Augen verliert, weil man selbst eine Frage zu beantworten hat. Das totale Chaos bricht aus, vor allem, wenn die Mädchen sich untereinander noch nicht mit Namen kennen und nur durch Rufen herausfinden können, wer Katrin, Michaela oder Paula ist.

Stellt eine Reporterin die letzte noch offene Frage des Zettels, notiert sie wieder die Antwort, übergibt aber den Zettel, anstatt ihn in die Mitte zurück zu legen, an die Interviewte, die sich daraufhin mit dem Zettel aus dem Chaos zurückzieht.

Die Reporterin zieht einen neuen Zettel aus der Mitte und fragt weiter. Haben alle Mädchen die Fragen beantwortet ist das Interview zu Ende. In der anschließenden Auswertungsrunde hat jedes Mädchen die Möglichkeit, drei von ihren Antworten der Gruppe zu präsentieren, die ihr besonders wichtig oder originell erscheinen.

Spielabsicht

Das Chaosinterview kann sehr gut als bewegtes Kennenlernspiel und Eisbrecher genutzt werden.

Spieltipps

Alter:

Keine Altersbegrenzung.

Je jünger die Mädchen sind, umso einfacher sollten natürlich auch die Fragen sein.

Gruppe:

Für manche Mädchen wird es vielleicht gar nicht so einfach sein, sich in der fremden Gruppe lautstark nach ihrer Interviewpartnerin zu erkundigen, da hilft es dann, von einer Reporterin als erstes angesprochen zu werden.

Belastung:

Geringe Belastung.

Variationen

Die Variationsbreite liegt in der Auswahl der Fragen. Kennt sich die Gruppe schon, kann man auch thematische Fragen nehmen oder auch Quatschfragen, die dann besonders kreative Antworten verlangen.

! Vorsicht

Die Übungsleiterin sollte das Chaosinterview auswerten, da die Mädchen sich sonst nur partiell kennen lernen können.

Material

Bögen mit den Interviewfragen, Stifte

? Beispielfragen

Name:

Wie ist dein Sternzeichen?

Wer ist dein/e Lieblingssportler/in?

Welches Buch hast du zuletzt mit Vergnügen gelesen?

Was ist die wichtigste Erfindung für dich?

Bei welchen Sendungen schaltest du regelmäßig den Fernseher ein bzw. aus?

Was würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen?

Nenne drei Eigenschaften oder Begabungen, die du an dir gut findest.

Wenn du eine Zeitreise machen könntest, wohin würdest du reisen?

Mit welchem prominenten Menschen würdest du gerne mal ein Eis essen gehen?

Womit kann man dich auf die Palme bringen?

Was möchtest du gerne noch lernen?

Welche Sportart würdest du gerne noch ausprobieren?

Wofür gibst du am meisten Geld aus?

Was aus deinem Zimmer würdest du retten, wenn ein Tornado im Ansturm wäre?

Was gehört zu deinem Traumverein?

Stell dir vor, du wärst Sportministerin: Was würdest du tun?

...

3.2 Susis Kindergeburtstag¹

Spielgeschichte

Susis Kindergeburtstag im Zoo.

An einem schönen Sonntag feiert Susi ihren Kindergeburtstag im Zoo. Susi ist ganz aufgeregt und fragt: „Welche Tiere gibt es denn dort?“ – Die Mutter antwortet daraufhin: „Tiger, Bären, Affen und viele mehr.“ – Mutter Meier geht schon in die Garage, um den Wagen zu holen, während die große Schwester Carla noch ein paar Brote und Kuchen einpackt und die Geburtstagsgesellschaft im Garten mit Dackel Waldemar spielt.

Die Geburtstagsgesellschaft freut sich schon lange auf den Besuch im Zoo, um mal wieder Tiger, Bären und Affen zu sehen.

Allerdings treten schon jetzt die ersten Probleme auf, Mutter Meier kann den Wagen nämlich nicht aus der Garage fahren, weil Dackel Waldemar den Weg versperrt. „Dackel Waldemar!“ ruft Mutter Meier, „ab ins Auto mit dir!“

Auf einmal hat die Geburtstagsgesellschaft es eilig, Tiger, Bären und Affen zu sehen. Peter und Susi, Kerstin und Raffaella springen auf den Rücksitz, die große Schwester Paula setzt sich auf den Beifahrersitz, Mutter Meier auf den Fahrersitz und los geht's zum Zoo!

Als Familie Meier schon eine ganze Weile unterwegs ist, ruft Peter plötzlich: „Halt!, Dackel Waldemar fehlt!“ Susi fängt sofort an zu weinen: „Oh, der arme Dackel Waldemar! Wir können Dackel Waldemar doch nicht alleine zurück lassen.“ – „Ist ja schon gut.“ sagt Carla und Mutter Meier wendet das Auto.

Zu Hause angekommen, sucht die ganze Geburtstagsgesellschaft Dackel Waldemar. Endlich, Dackel Waldemar ist gefunden und die Geburtstagsgesellschaft steigt wieder ein und macht sich erneut auf den Weg zu Bären, Tigern und Affen.

Im Zoo angekommen, laufen Susi und Kerstin sofort zu den Affen, Peter und Raffaella rennen zu den Tigern und die große Schwester Carla und Mutter Meier können sich nicht für Affen oder Tiger entscheiden und gehen darum gemächlich zu den Bären.

Dackel Waldemar kläfft die Bären an, Dackel Waldemar bellt bei den Tigern, Dackel Waldemar jault mit den Affen.

Susi und Peter schimpfen: „Dackel Waldemar, lass das, wir wollen weiter, es gibt noch so viel zu sehen“ – „Genau“ stimmten Kerstin, Raffaella, Carla und Mutter Meier zu.

Nachdem sich die Geburtstagsgesellschaft auch noch den restlichen Zoo angeschaut hat, fährt sie wieder nach Hause. Auch heute noch denkt Susi gerne an ihren Kindergeburtstag im Zoo zurück. Es war ein wunderschöner Tag und ein unvergessliches Erlebnis.

Spielidee

Die Mädchen setzen sich in gleichgroßen Reihen hintereinander auf den Boden und erhalten von vorne nach hinten folgende Namen: Mutter Meier, Schwester Carla, Susi, Peter, Kerstin, Raffaella, Dackel Waldemar, Tiger, Bär, Affe. Die Übungsleiterin liest nun die Geschichte vor und sobald eine ihren Namen hört, muss sie im Uhrzeigersinn um alle Sitzplätze herumlaufen und sich danach wieder auf ihren Platz setzen. Wird eine Gruppe genannt laufen alle los, die zu der jeweiligen Gruppe gehören. Kommt also die Geburtstagsgesellschaft vor, laufen Mutter, Schwester, Susi, Kerstin, Raffaella, Peter und Dackel Waldemar. Wird Zoo genannt laufen alle Tiere. Die Übungsleiterin muss beim Vorlesen der Geschichte darauf achten, dass sie genug Zeit zur Ausführung lässt.

Spielabsicht

Miteinander warm werden, gemeinsam Spaß haben.

Spieltipps

Alter:

Keine Altersbegrenzung.
Vor allem jüngere Mädchen lieben dieses Spiel

Gruppe:

Die Gruppe braucht für dieses Spiel keine besonderen Voraussetzungen.

Belastung:

Durch Ruhepausen zwischendurch mittlere Belastung.

Variationen

Der Übungsleiterin ist die Wahl der Geschichte natürlich selbst überlassen, ist die Gruppe schon etwas älter, kann sie zum Beispiel auf aktuelle Themen, die die Gruppe aktuell beschäftigen, eingehen. Zum Beispiel statt Zoo und Geburtstag Freunde und Konzert...

Statt in Reihen nebeneinander können sich die einzelnen Gruppen auch wie Speichen eines Rades anordnen. So müssen die Aufgerufenen nicht nur um die eigene Gruppe laufen, sondern „im Uhrzeigersinn“ um das ganze Rad.

Die Sache wird zusätzlich erschwert, wenn sich die Gruppenmitglieder auf den Boden legen oder erleichtert, wenn sie stehen.

Vorsicht

Die Übungsleiterin sollte beim Lesen genügend Zeit für die Reaktion der Angesprochenen lassen. Wird in der Speichenform gespielt, sollte allen die Richtung, in die sie laufen müssen, klar sein, da es sonst leicht zu Zusammenstößen kommen kann.



3.3 Alaskabaseball

Spielidee

Die Mädchen teilen sich in zwei gleich große Gruppen auf, die eine verteilt sich in der Halle oder auf dem Gelände, die andere bekommt einen Ball und beginnt zu werfen. Sobald der Ball geworfen ist, läuft die Werferin so schnell wie möglich um ihre Gruppe, für jede Umrundung bekommt die gesamte Gruppe einen Punkt. Die Werferin darf so lange um die Gruppe laufen, bis die zweite Gruppe laut „Stop“ ruft. Um „Stop“ rufen zu können, muss ein Mädchen den Ball fangen und sofort stellen sich alle zur Gruppe gehörenden Mädchen in einer Reihe hinter der Fängerin auf. Der Ball wird nun von vorne bis hinten durch alle Beine gegeben, die letzte der Reihe läuft mit dem Ball nach vorne und wirft ihn vor der Fängerin auf den Boden und ruft dabei laut „Stop“. Mit dem „Stop“ tauschen die Gruppen nahtlos die Rollen. Der Ball wird also so schnell wie möglich wieder geworfen und die Werferin umrundet ihre Gruppe,...

Der ständige Rollentausch vollzieht sich so lange, bis jede Werferin war oder die Mädchen bei großen Gruppen keine Lust mehr haben. Die Gruppe mit den meisten Punkten hat natürlich gewonnen.

Wird der Ball nicht ordnungsgemäß durch die Beine nach hinten gegeben, sondern an der Seite vorbei, kommt es zum Punktabzug.

Spielabsicht

Gut als Aufwärmspiel geeignet, aber auch als lockere Vorbereitung auf Kooperationsspiele, denn die Gruppe muss zusammen arbeiten. Je enger die Mädchen zusammen stehen, um so häufiger schafft es die Werferin, auch in kurzer Zeit um die Gruppe herum zu laufen. Den meisten ist dieser Aspekt jedoch nicht sofort klar.

Spieltipps

Alter:

Keine Altersbeschränkung.

Gruppe:

Ist die Gruppe im Werfen geübt, kommt mehr Bewegung ins Spiel. Es kann in den ersten Durchläufen zu Verwirrungen kommen, die aber durchaus gewollt sind und sich auflösen. Sind die Unklarheiten zu groß, sollte die Übungsleiterin eine Proberunde durchführen.

Belastung:

Relativ hoch, die Gruppen sind die ganze Zeit in Bewegung von einem zum anderen Ende der Halle.

Variationen

Anstatt eines normalen Balles eignet sich auch sehr gut ein Rugbyball oder eine Frisbeescheibe. Durch den unkontrollierten Drall des Balles oder Probleme beim Fangen der Frisbee kommt es zu noch mehr Action.



Vorsicht

Rutschgefahr auf Wiesen

Material

Ball, Rugbyball, Frisbee oder sonstiges Wurfgerät

3.4 Arena

Spielgeschichte

Noch immer finden jedes Jahr in Spanien Stierkämpfe statt, heute haben wir die Stiere hier in unserer Mitte. Stiere sind wilde Tiere und haben natürlich keine Lust, in der Arena auf die Toreros zu warten. Viel lieber würden sie flüchten.

Zu dumm nur, dass um die Arena herum das Publikum steht und die Stiere nicht davon kommen lassen will. Gelingt es den Stieren trotzdem auszubringen?

Spielidee

Die Arena besteht aus einem Seil, das an den Enden verknotet worden ist. Alle Mädchen, bis auf drei „Stiere“, die innerhalb des Seiles stehen, halten das Seil von außen mit beiden Händen fest und bilden so einen Kreis.

Die „Stiere“ versuchen nun, aus der Arena auszubringen, in dem sie das Publikum an den Händen abschlagen. Das Mädchen, das vom „Stier“ abgeschlagen wurde, hat es nicht geschafft ihn vom Flüchten abzuhalten und muss nun als neuer „Stier“ in die Arena. Um nicht abgeschlagen zu werden, kann das Seil losgelassen werden. Berührt das Seil allerdings den Boden, weil zu viele gleichzeitig losgelassen haben, kann der „Stier“ an dieser Stelle über die Absperrung springen und fliehen. Das Mädchen, das verantwortlich für das Entkommen des „Stieres“ ist, weil das Seil in ihrer Höhe den Boden berührt hat, muss nun ebenfalls in den Kreis und „Stier“ spielen.

Spielabsicht

Als Aufwärmspiel geeignet, vor allem auch für Gruppen, die mit Seilen arbeiten, so haben die Mädchen schon einen ersten Kontakt zum Material.

Spieltipps

Alter:

Keine Altersbeschränkung.

Gruppe:

Die Gruppe braucht keine Vorkenntnisse für dieses Spiel.

Belastung:

Mittlere Belastung.

■ Variationen

Läuft das Spiel zu schleppend und den „Stieren“ gelingt es kaum oder gar nicht auszubrechen, kann die Übungsleiterin ein oder zwei „Stiere“ zusätzlich zur Unterstützung in die Arena schicken.

Vorsicht

Die Übungsleiterin muss deutlich machen, dass Abschlagen nur an den Händen und nicht an anderen Körperteilen möglich ist. Das Seil darf auch nicht hochgerissen werden, sondern sollte immer in Hüfthöhe gehalten werden.

Überstehende Seilenden sollten wegen der Peitschenwirkung nicht zu lang sein.

Material

1 Seil

■ 3.5 Schneesturm²

Spielgeschichte

Auf einer Expedition durch die Antarktis haben die Abenteurerinnen sich von ihrem Lagerplatz entfernt, plötzlich werden sie von einem starken Schneesturm überrascht. Blind muss die Gruppe nun zur Lagerstätte zurück, dabei darf natürlich niemand verloren gehen.

Spielidee

Die Übungsleiterin macht mit der Gruppe einen kleinen Spaziergang zum Ausgangspunkt der Expedition, erst dort erklärt sie die Aufgabenstellung. Die Aufgabe ist gelöst, wenn ALLE ins Lager zurückgefunden haben. Die Mädchen verbinden sich die Augen, da sie die Aufgabe blind lösen sollen.

Spielabsicht

Der Schneesturm fordert die Zusammenarbeit und die Kommunikation innerhalb der Gruppe. Zudem wird das Gemeinschaftsgefühl bei erfolgreichem Abschluss gestärkt.

Spieltipps

Alter:

Keine Altersbegrenzung.

Die Entfernung zwischen Ausgangs- und Zielpunkt sollte die Übungsleiterin je nach Gelände und Alter der Gruppe bemessen.

Gruppe:

Die Größe der Gruppe sollte nicht zu groß sein. Außerdem sollte die Gruppe schon einige Erfahrungen im „Führen und Folgen“ mit verbundenen Augen gemacht haben. Besonderheit: Manche Mädchen mögen es gar nicht, sich die Augen zu verbinden. Ihnen sollte auf jeden Fall die Möglichkeit eingeräumt werden, einfach mit geschlossenen Augen mitzumachen. Höchstwahrscheinlich werden sie blinzeln (müssen), dies tut aber dem Spiel und ihrem Erleben kaum Abbruch.

Belastung:

Geringe körperliche Belastung.

■ Variationen

Ein Mädchen trägt eine Schneebrille, mit der es sehen kann. Dafür sollte es aber nicht mehr sprechen dürfen. Man kann der Gruppe auch ein Seil an die Hand geben, an dem sich die Mädchen im Abstand von einem Meter festhalten können.

Sicherheitshinweise

Man muss den Gruppenmitgliedern deutlich sagen, dass sie sich behutsam bewegen, auf ihre Füße achten, um Stürze und Zusammenstöße zu verhindern.

Die Übungsleiterin sollte der Gruppe auch mitteilen, dass sie sich zwar stumm und unbemerkt, aber immer zum Einschreiten bereit in unmittelbarer Nähe der Gruppe aufhält, um bei Bedarf und drohender Gefahr sofort einzuschreiten.

Material

Augenbinden

■ 3.6 Bierdeckelschlacht

Spielgeschichte

So kann es gehen: Natürlich will niemand für das Laub der Nachbarin verantwortlich sein, so wirft man es so schnell es geht über den Zaun.

Die Nachbarin ihrerseits ist natürlich anderer Meinung und wirft das Laub so schnell wie möglich wieder zurück.

Spielidee

Durch die Turnhalle oder den Spielraum wird eine Mittellinie gezogen. Die Großgruppe bildet zwei gleichgroße Gruppen, die sich auf beiden Seiten des Spielfeldes verteilen. Jede Gruppe erhält die gleiche Anzahl an Bierdeckeln. Bei Anpfiff geht es los. Jede Gruppe hat die Aufgabe, so viele Bierdeckel wie möglich in das gegnerische Feld zu werfen. Gleichzeitig müssen die Bierdeckel, die ins eigene Spielfeld fliegen, so schnell wie möglich wieder aus diesem verschwinden. Die Gruppen bleiben innerhalb des eigenen Spielfeldes, dürfen nicht über die Mittellinie laufen.

Nach vorher festgelegter Zeit hat die Gruppe gewonnen, die am Ende die wenigsten Bierdeckel in ihrem Feld hat.

Spielabsicht

Lustiges Actionspiel für zwischendurch, um die Stimmung aufzulockern.

Spieltipps

Alter:

Keine Altersbegrenzung.

Gruppe:

Je weiter die Bierdeckel in das gegnerische Feld geworfen werden, umso weiter ist auch der Weg, sie wieder herauszubekommen. Es ist also von Vorteil, wenn die Gruppe schon Wurfübungen gemacht hat.

Belastung:

Mittlere (bis hohe) Belastung.

■ Variationen

Bierdeckel haben zwei Seiten, meistens ist auf der einen Seite ein Bild und auf der anderen Seite die Marke des Bieres abgebildet. Die eine Gruppe hat nun die Aufgabe alle Bierdeckel auf die Bildseite zu drehen, die andere auf die Markenseite, dafür wird die Mittellinie natürlich nicht gebraucht.

Sicherheitshinweis

Bei der Variation kann es vor lauter Eifer zu Zusammenstößen kommen. Sollte es zu heiß hergehen, muss die Übungsleiterin das Spiel vielleicht vorzeitig abbrechen.

Material

Ca. 100 Bierdeckel

■ 3.7 Sumpfüberquerung

Spielgeschichte

Die Gruppe befindet sich auf Wanderschaft, als sie kurz vor ihrem Ziel ist, steht sie vor einem giftigen, unüberwindbaren Sumpf.

Plötzlich taucht aus dem Sumpf ein Sumpfmonster auf, das sich als hilfsbereit, aber streng erweist. Es erklärt der Gruppe, dass sie nur eine Möglichkeit hat durch den Sumpf zu kommen und zwar mit Hilfe von Sumpfschildkröten. Diese Sumpfschildkröten sind allerdings sehr faul und haben eigentlich keine Lust zu helfen, darum laufen sie auch sofort weg, wenn sie keinen Körperkontakt mehr haben. Um selber Halt im Sumpf zu haben, beißen sich die Schildkröten im Sumpfgras fest und können darum nicht über den Boden geschoben werden, sie dürfen also auch nicht geworfen werden. Leider sind Sumpfschildkröten auch nicht besonders stark, sie gehen sofort unter, wenn man auf sie springt oder mit mehr als drei Füßen auf ihnen steht. Dies ist noch nicht alles, sobald eine Wanderin den Sumpf berührt, muss sie sofort an den Ausgangspunkt zurück.

Spielidee

Die Aufgabe der Gruppe ist es, ein abgestecktes Terrain mit Hilfe einer bestimmten Anzahl von Trittplättchen bzw. Teppichfliesen zu überwinden, ohne dabei den Boden zu berühren.

Die Übungsleiterin übernimmt die Rolle des Sumpfmonsters und sammelt die Schildkröten (Teppichfliesen) bei „Misshandlungen“ sofort ein.

Spielabsicht

Nur durch Kooperation der Gruppenmitglieder untereinander lässt sich diese Aufgabe lösen.

Spieltipps

Alter:

Keine Altersbeschränkung.

Gruppe:

Eine gute Teamaufgabe, die gemeinsames Überlegen und Kooperation erfordert, dadurch wird die Kommunikation gefördert und das Gruppengefühl gestärkt.

Belastung:

Mittlere Belastung.

Variationen

Man kann der Gruppe alle Schildkröten übergeben und sie dann von einem Startpunkt zu einem Zielpunkt laufen lassen oder alle Schildkröten über die gesamte Fläche verteilen. Die Mädchen stellen sich darauf und müssen dann eine abgesteckte Insel erreichen. Wird der Sumpf berührt, kann man auch Handicaps verteilen, z.B. die Augen verbinden, weil die Sumpfgase blind machen oder den Mund verbinden oder Arme und Beine zusammen binden. Bei der vierten oder fünften Berührung des Sumpfes, muss allerdings die komplette Gruppe zurück zum Ausgangspunkt, bekommt dann aber auch alle Sumpfschildkröten zurück.

Sumpfmonster können auch bestechlich sein, sollte die Gruppe schon kurz vorm Ziel sein, aber nicht mehr genügend Schildkröten haben, um weiterzukommen, bekommt sie die verlorenen Schildkröten zurück, wenn alle ein Lied singen.

Diese Lösungserweiterung kann zu Spielbeginn angekündigt werden, die meisten Gruppen werden anstreben, ohne Singen anzukommen.

Besonders schwer wird die Aufgabe, wenn die Sumpfschildkröten nur nach vorne, aber nicht nach hinten gegeben werden dürfen.

Sicherheitshinweis

Es darf nicht gesprungen werden!

Material

Je nach Größe der Gruppe 10-15 Teppichfliesen, Sumpfschildkröten, Seile oder auch Reifen, um das zu überwindende Terrain zu markieren.

Anmerkungen

¹ vgl. Fluegelman 1988

² vgl. Gilsdorf & Kistner 1988

Literatur

Fluegelman, Andrew & Tembeck Shoshana: New Games - Die neuen Spiele. Ahorn-Verlag, Soyen u.a. 1988.

Fluegelmann, Andrew: Die neuen Spiele 2. Ahorn-Verlag, Soyen u.a. 1988.

Gilsdorf, Rüdiger & Kistner, Günter: Kooperative Abenteuerspiele: Praxishilfe für Schule, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Kallmeyer, Seelze 1995.

Sportjugend NRW (Hrsg.): Arbeitshilfe: Spiele spielen. Duisburg 2005.

Sportjugend NRW (Hrsg.): Arbeitshilfe: Abenteuer / Erlebnis. Duisburg 2005.

Weitere Informationen

Sportjugend NRW
 Gudrun Neumann
 Telefon 0203-7381849
 gudrun.neumann@lsb-nrw.de

www.wir-im-sport.de