



# Mensch ärgere dich nicht

## Der Brettspielklassiker als Bewegungsspiel

### Vorbemerkungen/Ziele

Gesellschaftsspiele bieten für die Gestaltung von Bewegungsangeboten vielfältige Anregungen.

In diesem Stundenentwurf wird der Klassiker „Mensch ärgere dich nicht“ zum zielgruppenübergreifenden Bewegungsspiel.

Verschiedene Umsetzungsmöglichkeiten und Varianten zeigen, dass sich neben dem besonderen Spielspaß auch sportartspezifische Techniken oder motorische Hauptbeanspruchungsformen freudvoll schulen lassen.

Gerade für große Gruppen eignet sich das „Mensch ärgere dich nicht“ mit „echten Menschen“.

### Rahmenbedingungen

#### Pädagogisches Handlungsfeld:

Bewegungs-, Spiel und Sportförderung

#### Zeit:

60 Minuten

#### Teilnehmer/innen (TN):

10–30 Mädchen und Jungen ab 8 Jahren

#### Material:

5 Würfel, 25–30 Reifen, ggf. Teppichfliesen, Pylonen, Blatt Papier

#### Ort:

Turnhalle, Bewegungsraum, Schulhof

### Stundenverlauf und Inhalte

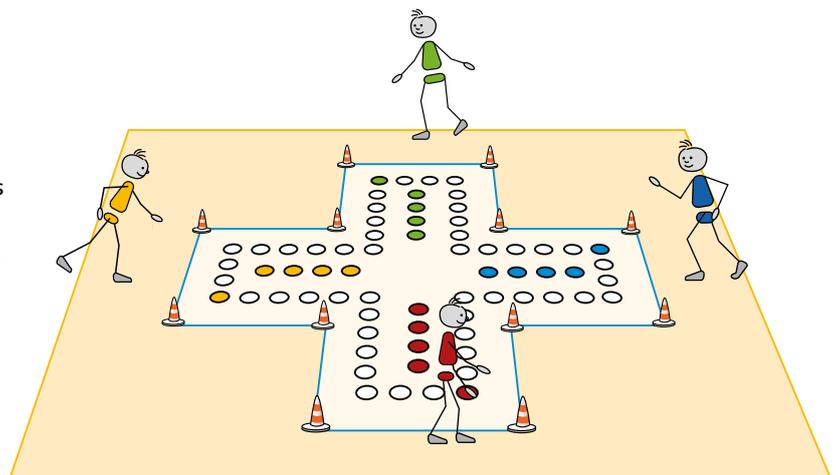
#### EINSTIMMUNG (10–15 Minuten)

##### ● Zurück ins Häuschen

Die Übungsleitung (ÜL) begrüßt die Teilnehmer/innen (TN) und stellt das Stundenthema vor.

- ☉ Anschließend werden die TN in vier Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe wird einem „Häuschen“ (einer farblich markierten Ecke des Raumes) zugeordnet. In der Spielfeldmitte, die durch Matteninsel oder Pylonen gekennzeichnet ist, befinden sich „die Ärgerer“ (1–3 Fänger/innen). Diese sind mit Partebändern markiert.

Die ÜL ruft nun einzelne Farben auf. Die TN aus der entsprechend markierten Ecke laufen daraufhin um die „Ärgerer“ herum. Beim Kommando: „Bunt!“ laufen die TN aus allen Ecken um die „Ärgerer“ herum. Die Anweisung der ÜL: „Mensch ärgere dich nicht!“ aktiviert „die Ärgerer“, die versuchen, die TN zu fangen, bevor diese ihre Ecke wieder erreicht haben. Wer gefangen wurde, wird auch zum „Ärgerer“ oder tauscht mit diesem die Rolle.



##### ● Zurück ins Häuschen – Variation

Auf Zuruf oder auf ein visuelles Signal hin, dürfen die TN nur in bestimmter Weise flüchten: z. B.: rückwärts laufend, springend/hüpfend, in Handhaltung mit einem anderen/einer anderen TN.

### Absichten und Hinweise

- ☉ Aktivierung des Herz-Kreislaufsystems und Einstimmung auf den Hauptteil durch Übertragung des Spielvokabulars
- ✔ Das Spiel ist über die Anweisungen der ÜL gut zu differenzieren (z.B. bei heterogenen Gruppen).

- ☉ Abwechslung durch veränderte Regeln oder Zusatzaufgaben

NRW bewegt  
seine KINDER!

01.2015

## Stundenverlauf und Inhalte

### SCHWERPUNKT (20–30 Minuten)

- **Mensch ärgere dich nicht**
- Die TN werden in Gruppen mit 3–5 Spielern eingeteilt. Das Spielfeld wird mit Reifen (ggf. auch Teppichfliesen oder Pylonen) in U-Form gelegt.

Die Spieler/innen stehen, mit Parteibändern gekennzeichnet, innerhalb ihres Teams hintereinander an einer Pylone.

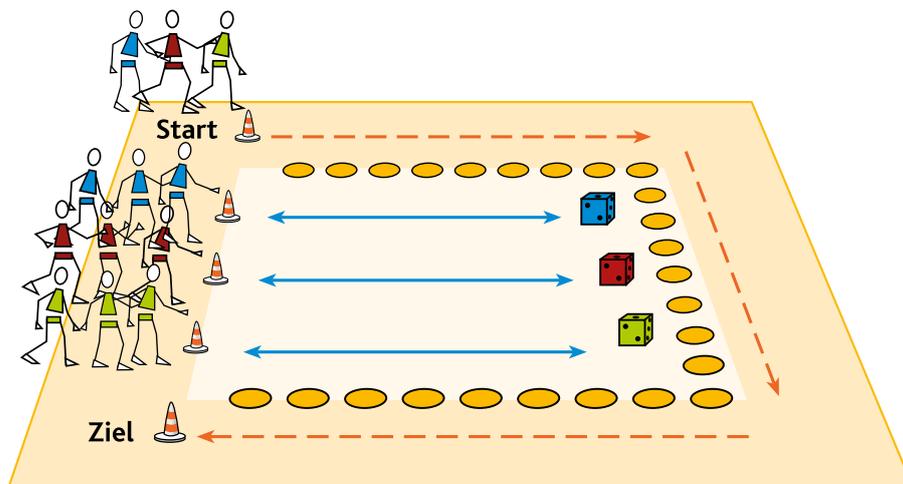
Ein/e Spieler/in jedes Teams steht als „Püppchen“ am Start des Spielfeldes (s. Abbildung) bereit. Er/sie trägt etwas in der Gruppenfarbe (einen Schwamm, eine bunte Karte, ...), das ins Ziel („ins Häuschen“) gebracht werden muss.

Die anderen TN sind zunächst alle Läufer/innen.

Auf das Startkommando hin läuft jeweils der Erste/ die Erste eines Teams zum gegenüberliegenden Würfel. Würfelt dort, teilt seinem/ihrem „Püppchen“ den Würfelwert mit, läuft zurück und schlägt den/die nächste/n Läufer/in ab, der/ die daraufhin zum Würfel läuft. Usw.

Die „Püppchen“ bewegen sich der zugerufenen Zahl entsprechend Feld für Feld zum Ziel. Ist ein „Püppchen“ im Ziel angekommen, legt es den Gegenstand (die Karte oder den Schwamm, ...) an die Zielpylone und gilt als „im Häuschen“. Der/die nächste Spieler/in des Teams wird zum „Püppchen“; das vorherige „Püppchen“ nun auch zum/zur Läufer/in.

Sind alle Gegenstände eines Teams im Ziel, ist das Spiel beendet.



### ● Variationen des Grundspiels

Das Grundspiel kann vielfältig variiert werden.

#### Würfelmodus – Variationen

- Nur bei einer gewürfelten Sechs darf ein/e Spieler/in zum Püppchen werden.
- Bei einer vereinbarten Zahl (z.B. Sechs) nochmals würfeln
- Unterschiedlich schwierige Aufgaben sind für die Püppchen an die Würfelzahlen geknüpft

#### Laufstrecken – Variationen

- Länge der Laufstrecke
- Einbau von Hindernissen
- Veränderung der Bewegungsart (z.B. Ball pressen)

#### Spielfeldstrecke – Variationen

- Einbau von Ereignisfeldern
- Überspringen-Können von besetzten Feldern
- Rauswerfen von anderen Spielern/Spielerinnen

## Absichten und Hinweise

- ⊗ Umsetzen des Spiels „Mensch ärgere Dich nicht“ in Bewegung
- ✔ Die ÜL sollte eine mögliche Rutschgefahr beachten und auf unerlässliche Kommunikation innerhalb des Teams hinweisen. Gegebenenfalls ist es sinnvoll, in einem Durchgang das verbale Kommunizieren zu untersagen, um so die Kinder auf diese Weise andere Kommunikationswege finden zu lassen. Das nimmt übertriebenen Spieleifer und bringt Ruhe.

Autorin:  
Natalie Gawanat

- ⊗ Erproben und Erleben unterschiedlicher Spielvarianten

- ✔ Variationen beeinflussen die Spieldauer und den Spielcharakter maßgeblich und sollten situativ eingesetzt, beobachtet und ggf. spontan verändert werden.

- ✔ Zusatzaufgaben für TN innerhalb des Spielfeldes (z.B. Bälle o.ä.) dürfen den Betrieb auf dem Spielfeld nicht stören oder gefährden.

- ✔ Über die Variationen können Grundfertigkeiten verschiedenster Sportarten gezielt geübt werden.

Illustratorin:  
Claudia Richter

## Stundenverlauf und Inhalte

### SCHWERPUNKTABSCHLUSS (5–10 Minuten)

#### ● Gerangel auf dem Spielfeld

- Die Teams werden aufgelöst. Das Spielfeld wird freigegeben und kann als Weg genutzt werden.

Auf Anweisung der ÜL oder nach eigenen Vorschlägen durchlaufen die TN diesen Weg auf verschiedene Art und Weise (z. B. wie Tiere, von beiden Seiten gleichzeitig, mit Kleingeräten, zu zweit im Dreibeinlauf etc.).

### AUSKLANG (10–15 Minuten)

#### ● Nicht – ärgern!

- Alle TN stehen im Kreis. In der Kreismitte steht zunächst die ÜL. Im Verlauf des Spiels ggf. auch ein/e TN.

Die ÜL zeigt auf einen TN und ruft „NICHT“.

Der/die TN muss augenblicklich in die Hocke gehen, die beiden unmittelbaren Nachbarn/Nachbarinnen rechts und links müssen auf ihn/sie zeigen und beide „ÄRGERN“ rufen.

Wer einen Fehler macht oder als letztes reagiert, scheidet aus und geht ein paar Schritte zurück.

Sind am Ende nur noch zwei Spieler/innen übrig, „duellieren“ sich diese. Dazu stehen beide Rücken an Rücken. Die ÜL gibt eine Begriffskategorie vor (Farben, Tiere, Sportarten, Länder, ...). Ruft die ÜL einen Begriff aus der angekündigten Kategorie, gehen beide Spieler/innen einen Schritt nach vorn. Das wiederholt sich so lange, bis ein kategoriefremder Begriff genannt wird, daraufhin drehen sich beide Spieler/innen um und rufen „ICH“. Der/die Schnellere siegt.

## Absichten und Hinweise

- Gemeinsames Sammeln von weiteren Bewegungsideen
- ✓ Bewegungsformen an das Material des Spielfeldes anpassen
- ✓ Rutschgefahr prüfen!
- ✓ Zur Zielgruppe passende Musik kann motivieren und die Bewegungskreativität fördern.
- Umsetzung des Namens „Mensch ärgere dich nicht“ in ein sprachorientiertes Reaktionsspiel
- ✓ Die Spieldauer ist kurz, so dass die Ausgeschiedenen nicht lange inaktiv sind, sondern am besten auch als Schiedsrichter/innen fungieren. Wichtig ist, dass die ÜL als Spielleiter/in in der Kreismitte schnell und vielseitig ruft.

