



Spiel und Spaß für Groß und Klein

Bunter Spielmix für alle Altersstufen

Vorbemerkungen/Ziele

Beim Tag der offenen Tür, beim Elternabend oder bei gruppenübergreifenden Festen, gibt es immer wieder Anlässe, um mit altersgemischten Gruppen freudvoll in Bewegung zu kommen.

Dieser Stundenentwurf bietet einen bunten Mix an Spielen für solche Gelegenheiten.

Dabei stehen der gemeinsame Spaß und das Miteinander-in-Kontakt-kommen (Gruppendynamik) im Vordergrund.

Die Spiele sind ohne aufwendigen Materialeinsatz und mit einfachen Regeln schnell umsetzbar und differenzierbar. Auch eignen sie sich als Warm-Up zu Beginn jeder anderen Bewegungsstunde.

Sie lassen sich leicht in Alltagssituationen (z. B. Kindergeburtstag) übertragen und haben damit das Potenzial, Menschen auch über die Turnhalle hinaus zu Bewegung zu motivieren.

Rahmenbedingungen

Pädagogisches Handlungsfeld:

Bewegungs-, Spiel- und Sportförderung

Zeit:

60 Minuten

Teilnehmer/innen (TN):

Alle Menschen ab 5 Jahren

Material:

- Musik-Anlage und Musik
- Pocket Cube (Würfel mit Taschen auf jeder Fläche zum Einstecken von Bildern)
- 3 Plastikfrüchte oder Abbildungen von Früchten
- Buchstabenkarten
(1 x das Alphabet, zusätzlich 1–2 x jeden Vokal und häufige Buchstaben wie M, L, S)
- Abbildungskarten für die Spiele
- Halb so viele Bälle wie TN

Ort:

Turnhalle oder große Grünfläche

Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG (10 Minuten)

● Geheimnis-Verrat

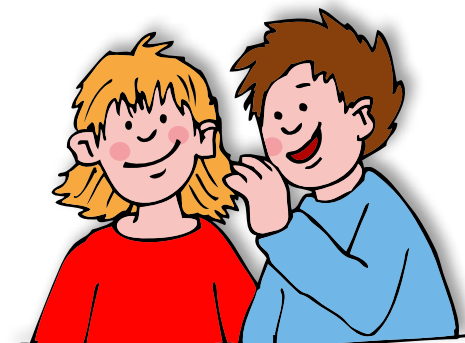
- Die Übungsleitung (ÜL) und die TN versammeln sich in der Hallenmitte.

Die TN werden nun gebeten, im Rahmen von ungefähr einer Minute möglichst viele „kleine Geheimnisse“ über sich selbst auszutauschen (z. B. Name, Hobby, familiärer Hintergrund, Lieblingspulli etc.) und gut zu „hü-ten“. Anschließend bewegen sich alle TN zur Musik durch den Raum.

Bei Musik-Stopp „verpfeift“ zunächst die ÜL (später können TN diese Rolle übernehmen) ein paar „Geheimnisse“:

„Rechts neben mir steht jemand, der einen Hund hat und links neben mir sitzt jemand, der gerne Inline skatet.“

Treffen die genannten „Geheimnisse“ auf die Nachbarn/Nachbarinnen zu, bleibt alles beim Alten. Ansonsten müssen die TN versuchen, entsprechend der Aussage vor der ÜL zu positionieren (= stehen oder sitzen).



Absichten und Hinweise

- ⊗ Begrüßung, Einstimmung, Kennenlernen, Aktivierung des Herz-Kreislaufsystems
- ✓ Beim „Verpfeifen“ der „Geheimnisse“ ist es nicht zwingend notwendig, dass sie korrekt sind. Durch Ausrufen eines neuen Statements kann das Kennenlernen vorangebracht werden.
- ✓ Durch bewusste „Falschnennung“, beispielsweise der Körperposition (ÜL sagt: „sitzen“ und die TN müssen sich setzen), wird mehr Bewegung ins Spiel gebracht.



Stundenverlauf und Inhalte

● Rot zu Rot!

- ⊙ Die TN bewegen sich zur Musik frei im Raum.

Die ÜL stoppt plötzlich die Musik und ruft eine Farbe z. B. „Rot“. Nun müssen sich alle TN, deren Kleidung irgendetwas Rotes aufweist, berühren, und zwar genau an der Stelle, an der das farbige Kleidungsstück sitzt. Eine „rote Socke“ wird also versuchen, sich mit einem „roten T-Shirt“ zusammen zu tun, das wiederum an einer „roten Hose“ „klebt“ usw.

SCHWERPUNKT (30–40 Minuten)

● Spiele würfeln – Auswahl des Spiele-Mix

- ⊙ Mit allen TN im Kreis versammelt, erklärt die ÜL die Methode des „Spielewürfelns“.

Für jedes Spiel aus einem ausgewählten Spielepool (mehr als sechs Spiele) gibt es eine Abbildungskarte. Sechs Abbildungskarten werden vorbereitend in die Einstecktaschen eines Pocket Cube geschoben. Vor jedem Spiel wird von einer/einem TN gewürfelt. Die obenliegende Abbildung bestimmt das Spiel, welches gespielt wird. Ist ein Spiel gespielt, wird die „verbrauchte“ Abbildungskarte durch eine neue ersetzt und danach für das nächste Spiel wieder gewürfelt. Nähert sich die Stunde dem Ende oder hat man keine Reservespiele mehr, lässt man die Einsteckhüllen leer und die TN ggf. nochmals würfeln, wenn eine leere Würfelseite oben liegt.

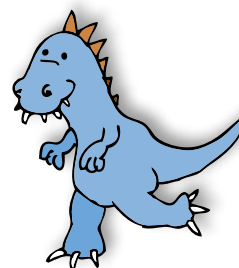
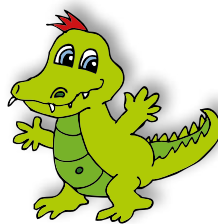
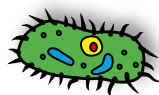
● Evolution

- ⊙ Mit allen im Kreis versammelt, erklärt die ÜL das erste gewürfelte Spiel.

In der Evolution gibt es sechs Entwicklungsstufen:

1. **Amöbe** = unspezifische „Wabbelbewegungen“ machen
2. **Fisch** = Schwimmbewegungen ausführen
3. **Reptil** = mit den Armen ein großes Maul imitieren
4. **Dinosaurier** = gebeugt aufrecht gehen, schrecklich brüllen, Krallen zeigen
5. **Gorilla** = mit den Händen auf die Brust trommeln
6. **Mensch** = aufrecht stehen bleiben

Alle TN sind anfangs Amöben und wollen sich auf die nächsthöhere Ebene entwickeln. Immer wenn zwei Amöben (später gleiche Gattungen) aufeinander treffen, wird das Spiel „Schnick-Schnack-Schnuck“ (Schere-Stein-Papier-Spiel) gespielt. Der/die Gewinner/in steigt eine Entwicklungsstufe auf, der/die Verlierer/in steigt eine Entwicklungsstufe herab. Tiefer als eine Amöbe kann man sich aber nicht entwickeln. Wer einmal Mensch geworden ist, bleibt es und kann den anderen bei ihrer Entwicklung zusehen.



Absichten und Hinweise

- ⊙ Auflockerung der Gruppenstruktur, Aufbau von Körperkontakt, Wahrnehmungsschulung
- ✔ Die ÜL sollte darauf achten, dass alle TN mindestens einmal die ausgerufene Farbe aufweisen können.
- ⊙ Kennenlernen einer Methode zur Strukturierung eines bunten Spiele-Mix
- ✔ Andere bekannte Spiele können ebenfalls in diese Auswahlmethode integriert werden, indem entsprechende Bilder zu den Spielen entworfen werden.
- ✔ Die Reihenfolge der Spiele während der Stunde ergibt sich durch das Würfeln!
- ⊙ In Kontakt miteinander treten, Strategien entwickeln

Autorin:
Nora Jaffan

Illustratorin:
Claudia Richter

Stundenverlauf und Inhalte

● Apfel, Birne, Banane

- Drei Plastikfrüchte (Apfel, Birne, Banane) werden an 3 TN verteilt.

Während die Musik spielt, laufen die TN durch den Raum und die Früchte werden dauernd weitergegeben. Sobald die Musik stoppt, bleiben alle TN stehen.

Die ÜL ruft nun aus, wer dran ist: z.B. „Vor der Birne!“ Die/der TN, die/der gerade vor der Person steht, die die Birne hat, macht eine Bewegung vor. Alle anderen TN ahmen die Bewegung nach.

● Circle-Runner (Laufender Mann)

- Die Gruppe bewegt sich frei im Raum.

Jede/r TN sucht sich „im Geheimen“ eine/n andere/n TN aus. Auf das Kommando der ÜL, umkreist jede/r TN die Person, die er sich zuvor ausgesucht hat.

● Buchstaben-Salat

- Die TN erhalten jeweils eine oder zwei Buchstabenkarten.

Zur Musik bewegen sich die TN durch den Raum und tauschen ihre Buchstabenkarten.

Bei Musik-Stopp nennt die ÜL eine Kategorie (z.B. Fortbewegungsmittel, Planeten, Eissorten etc.). Die TN versuchen, sich so zu gruppieren, dass sie eine Antwort zu der Kategorie mit Hilfe der Buchstabenkarten geben können.

● Fang!

- Die TN bilden Paare und haben einen Ball.

Zwei TN werfen sich einen Ball zu. Dabei bewegen sie sich durch den Raum. Ist es möglich, den eigenen Ball zu „beschützen“, während versucht wird, den Ball anderer Paare zu „klauen“?

SCHWERPUNKTABSCHLUSS (10 Minuten)

● Erdbeben

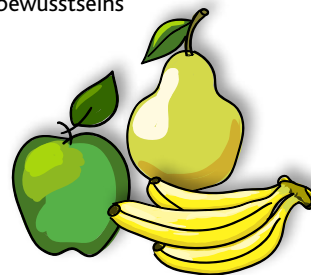
- Es werden Dreiergruppen gebildet.

Ein/e TN ist das Eichhörnchen, die beiden anderen TN stellen den Kobel (Nest des Eichhörnchens) dar, indem sie sich einander zuwenden und mit den Händen über dem Kopf des Eichhörnchens ein Dach symbolisieren.

Auf das Kommando „Eichhörnchen“ wechseln die Eichhörnchen ihr Haus. Auf das Kommando „Kobel“ wechseln die Kobel das Eichhörnchen. Auf das Kommando „Erdbeben“ wechseln alle TN ihren Platz und ggf. ihre Rolle.

Absichten und Hinweise

- ⊗ Erweiterung des Bewegungsrepertoires, Förderung des Selbstbewusstseins



- ⊗ Förderung der visuellen Wahrnehmung, Herz-Kreislauf-Beanspruchung, Rücksichtnahme

- ✔ Dieses Spiel kann auch als Musik-Stopp-Variante gespielt werden.

- ⊗ Anregung gruppendynamischer Prozesse (Wer dominiert?, Wer beobachtet?, Wer schließt sich an?), Kreativität

- ✔ Fehlt ein Buchstabe für eine Antwort, kann dieser auch pantomimisch dargestellt werden.

- ⊗ Förderung der Auge-Hand-Koordination, Absprachen und Taktik

- ✔ Wichtig ist, dass alle Bälle, die ein Paar hat, ständig zwischen ihnen hin und her geworfen werden.

- ⊗ Förderung der Reaktionsfähigkeit, Kontaktaufnahme



Stundenverlauf und Inhalte

- **Einer läuft immer!**
- Die TN bilden Paare (TN A und TN B).

TN A sitzt auf dem Boden. TN B steht daneben und fängt an, zur Musik zu laufen, solange er/sie Lust hat. Dann setzt sich TN B irgendwo im Raum auf den Boden und TN A steht auf und läuft nun durch die Halle.

ABSCHLUSS (5–10 Minuten)

● Gespielte Spiele

Am Ende der Stunde wird der Würfel eingesammelt und die Abbildungen zu den Spielen, die gespielt wurden, an den Hallenwänden aufgehängt bzw. auf der Grünfläche verteilt auf den Boden gelegt.

● Roboter

- Die TN bilden Paare.

Paarweise machen die TN aus, wer die Rolle des „Roboters“ und wer die Rolle des „Technikers“ übernimmt.

Der „Roboter“ reagiert nur auf Befehle des „Technikers“ und wird vom „Techniker“ auf Umwegen zu der Abbildung geführt, die das Lieblingsspiel des „Technikers“ zeigt.

Dort erfolgen ein kurzer Austausch über das Spiel und anschließend der Rollenwechsel.

Führungsbefehle für den Roboter:

- Berührung auf der rechten (bzw. linken) Schulter, um die Richtung nach rechts (bzw. links) zu ändern
- Berührung auf dem Rücken für ‚Geradeaus‘
- Berührung auf beiden Schultern gleichzeitig für ‚Stopp‘

Absichten und Hinweise

- Ausdauerförderung, visuelle Wahrnehmung
- Je nach Gruppenstruktur ist diese Variante zu schwierig. Einfacher wird es, wenn sich der/die Partner/in zur Beendigung des Laufens direkt neben seinen/ihre Partner/in setzt (und nicht irgendwo in den Raum).
- Spielerische Reflexion, Kooperation und Vertrauen
- Je nach Raumgröße und Besonderheit der Gruppe, können die „Roboter“ auch ihre Augen schließen.

