



Gesellschaftsspiele einmal anders

Mit Rommé, Scrabble, Mühle & Co. in der Sporthalle unterwegs

Vorbemerkungen/Ziele

Es gibt unzählige Gesellschaftsspiele und jeder hat sicherlich schon oft das eine oder andere Brett- oder Kartenspiel zu Hause mit der Familie, mit Freunden oder auf Partys in verschiedenen Varianten am und um den Tisch herum gespielt. „Gesellschaftsspiele einmal anders“ greift bekannte Gesellschaftsspiele auf und schult die Ausdauer, Schnelligkeit sowie koordinative und kommunikative Fähigkeiten. Dazu werden die ursprünglichen Gesellschaftsspiele entweder in alternative Spiel- und Bewegungsformen umgewandelt oder das Spiel selbst eingesetzt, um durch Spiel- und Bewegungsformen die Figuren zu setzen oder Punkte zu erspielen.

Weitere Spielideen:

- Lamers, B. & Lamers, M. (2010): Alltagsspiele mit Bewegung. PRAKTISCH FÜR DIE PRAXIS Erwachsene, Ausgabe 08.2010 <http://www.vibss.de/praktisch-fuer-die-praxis/spiele/alltagsspiele/alltagsspiele-mit-bewegung/>
- Gawenat, N. (2015): Mensch ärgere dich nicht. Der Brettspielklassiker als Bewegungsspiel. PRAKTISCH FÜR DIE PRAXIS Kinder/Jugendliche, Ausgabe 01.2015 <http://www.vibss.de/praktisch-fuer-die-praxis/bewegungserziehung-kinder-mit-mangelnden-bewegungserfahrung/kleine-spiele-bewegungsspiele/mensch-aergere-dich-nicht/>

Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG (10–15 Minuten)

- **Begrüßung und Einstimmung**
- Die Übungsleitung (ÜL) und die Teilnehmer/innen (TN) versammeln sich im Kreis.

Begrüßung der TN und Vorstellung des Stundenthemas

- **Fang den Hut**
- Die TN laufen frei im Raum.

Alle TN legen sich eine Hand auf den Kopf und bilden damit den „Hut“. Die TN laufen durch die Halle und fangen sich alle gegenseitig. Fängt ein/e TN eine/n andere/n, sagt er/sie dabei „Flieg Hut“ und der/die gefangene TN bleibt stehen und streckt beide Arme nach oben. Ein/e andere/r TN kann den/die gefangene/n TN mit den Worten „Lauf Hut“ an der Schulter berühren. So kann der/die TN wieder mit „Hut“ auf dem Kopf laufen.

Rahmenbedingungen

Zeit:

90 Minuten

Teilnehmer/innen (TN):

12–24 (Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Ältere)

Material:

1 Rommé-Kartenspiel, 4 x 10 Memorykartenpaare, mindestens ein Scrabblespiel, „Mensch ärgere dich nicht“-Brettspiel, 24 Gymnastikreifen

Ort:

Sporthalle, großer Bewegungsraum, Sportplatz oder Wiese am Waldrand

Absichten und Hinweise

- ⊙ Die TN werden auf die Stunde eingestimmt und motiviert, sich auf Gesellschaftsspiele in neuen Spiel- und Bewegungsformen einzulassen.

- ⊙ Die TN aktivieren ihr Herz-Kreislaufsystem und schulen ihre Orientierungsfähigkeit im Raum.

✓ Variationsmöglichkeiten:

- Je nach Zielgruppe kann das Spiel auch im Gehen durchgeführt werden.
- Zu Beginn darf nur auf den Hallenlinien gelaufen werden und anschließend in einem begrenzten Hallenteil.
- Auch variierende Bewegungsformen können von der ÜL angesagt werden.

Spiele
Sonderausgabe
Oktober 2015



Stundenverlauf und Inhalte

- **Rommé – „Schnick, Schnack, Schnuck“**
- ⦿ Es bilden sich zwei gleich große Mannschaften. Alle TN erhalten aus einem Rommé-Spiel (ohne Joker) jeweils eine Karte.

Die Mannschaften überlegen sich, welche/r TN seine/ihre Karte spielt. Die ausgewählten TN stehen sich am Rand mit ihrer Spielkarte gegenüber. Die restlichen TN der Mannschaften treten sich in einem Abstand von zwei bis drei Metern gegenüber.

Auf ein Signal hin drehen die TN am Rand ihre Karte um und sagen laut die Zahl oder das Bild auf der Karte. Die Mannschaft, dessen TN die höherwertige Karte gezeigt hat, versucht nun, die TN der anderen Mannschaft zu fangen, bis diese eine vorher bestimmte Linie erreicht haben. Anschließend treffen sich die Mannschaften wieder und das Spiel wiederholt sich, bis eine Mannschaft keine Karten mehr hat.

SCHWERPUNKT (30–40 Minuten)

- **Scrabble**
 - ⦿ In der Hallenmitte wird ein Gymnastikreifen gelegt und darin die Scrabble-Spielsteine verdeckt verteilt.
- Es werden zwei Mannschaften gebildet, die sich jeweils in einer Hallenecke auf der gleichen Raumseite aufstellen. Der Abstand zum Gymnastikreifen sollte gleich groß sein.

Jeweils ein/e TN pro Mannschaft läuft los und holt einen Scrabble-Spielstein. Anschließend läuft der/die nächste TN los usw.

In der Zwischenzeit versuchen alle anderen TN einer Mannschaft, die Buchstaben zu Wörtern zusammenzulegen. Ist kein Spielstein mehr im Reifen vorhanden, haben die Mannschaften noch zwei Minuten Zeit, um Wörter zu bilden.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten aus den gelegten Spielsteinen gewinnt.

- **Memory**
 - ⦿ In der Hallenmitte liegen vier Gymnastikreifen, in denen jeweils 10 Memory-Kartenpaare verdeckt verteilt werden.
- Es werden vier Mannschaften gebildet, die sich in den vier Hallenecken aufstellen. Jeder Mannschaft wird ein Reifen zugeordnet.

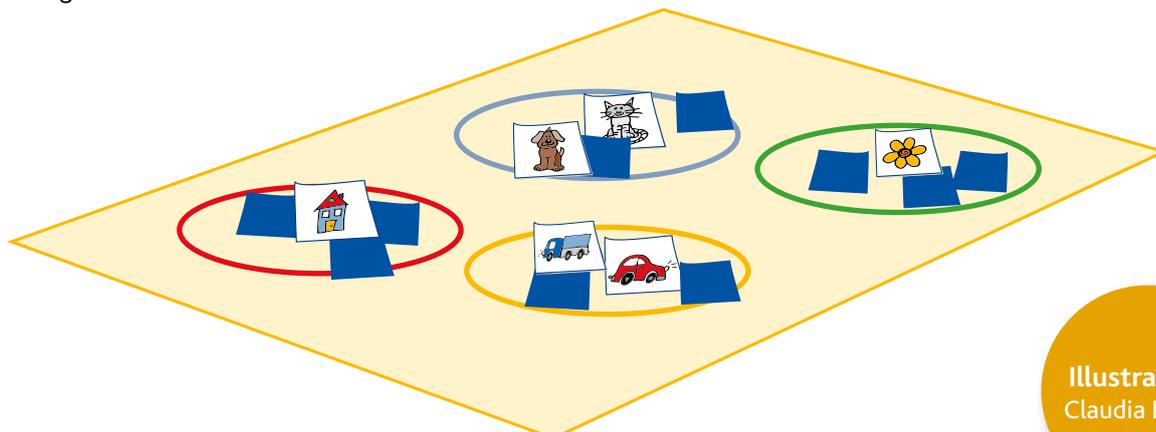
Je Mannschaft läuft der/die erste TN los und deckt zwei Karten auf. Stimmen diese überein, darf sie/er sie mit zur Mannschaft nehmen. Wenn nicht, muss sie/er sie wieder umdrehen und läuft ohne ein Kartenpaar zur Mannschaft zurück. Dann läuft der/die zweite TN usw. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst alle Kartenpaare in ihrem Reifen gefunden hat.

Absichten und Hinweise

- ⦿ Die TN schulen ihre Reaktionsfähigkeit und trainieren ihre Schnelligkeit.
- ✔ Hinweis: Die beiden TN am Rand können nicht fangen oder gefangen werden. Sie kehren zu ihrer Mannschaft nach der Runde wieder zurück.
- ✔ **Variationsmöglichkeiten:**
Bei jüngeren TN können nur Karten mit Zahlen verwendet werden.
- ⦿ Die TN trainieren ihre Schnelligkeit und kognitiven Fähigkeiten.
- ✔ Das Spiel kann durch die Anzahl der Mannschaften oder der Scrabble-Spielsteine variiert werden.



- ⦿ Die TN trainieren ihre Schnelligkeit, kommunikativen und kognitiven Fähigkeiten.
- ✔ Es ist ratsam, dass sich die Mannschaften eine Strategie überlegen, wie alle über die Lage der Karten und deren Inhalte informiert werden.



Illustratorin:
Claudia Richter



SCHWERPUNKTABSCHLUSS (20 Minuten)

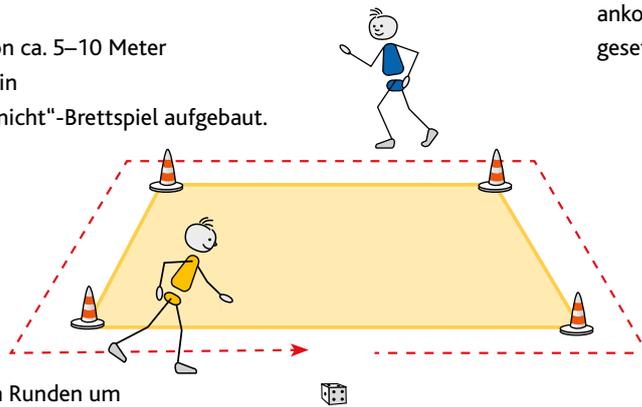
● **Mensch ärgere dich nicht**

- In einer Hallenhälfte wird mit vier Markierungshütchen ein Quadrat gebildet (in der Sporthalle einen angemessenen Abstand zur Hallenwand beachten!).

In einem Abstand von ca. 5–10 Meter vom Quadrat wird ein „Mensch ärgere dich nicht“-Brettspiel aufgebaut. Die TN bilden vier Mannschaften.

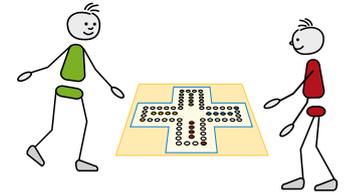
Ein/e TN der ersten Mannschaft beginnt zu würfeln. Die gewürfelten Augen

muss er/sie zuerst in Runden um das markierte Quadrat laufen. Anschließend darf er/sie die Spielfigur um die gewürfelten und gelaufenen Runden und gelaufenen Runden weitersetzen. Währenddessen würfelt ein/e TN der zweiten Mannschaft, läuft los und setzt anschließend die Spielfigur ihrer/seiner Mannschaft weiter. Sollte ein/e TN einer Mannschaft noch laufen, so darf auch schon der/die nächste TN dieser Mannschaft würfeln und anschließend die Runden laufen. Ansonsten wird nach den allgemeinen Brettspielregeln gespielt.



- ◎ Die TN trainieren ihre Ausdauer.

- ✔ Wichtig ist, dass jeweils in der Reihenfolge der ankommenden TN die Spielsteine nacheinander gesetzt werden.



✔ **Spielvariante:**

Gawenat, N. (2015): Mensch ärgere dich nicht. Der Brettspielklassiker als Bewegungsspiel. PRAKTISCH FÜR DIE PRAXIS Kinder/Jugendliche, Ausgabe 01.2015
<http://www.vibss.de/praktisch-fuer-die-praxis/bewegungserziehung-kinder-mit-mangelnden-bewegungserfahrung/kleine-spiele-bewegungs-spiele/mensch-aergere-dich-nicht/>

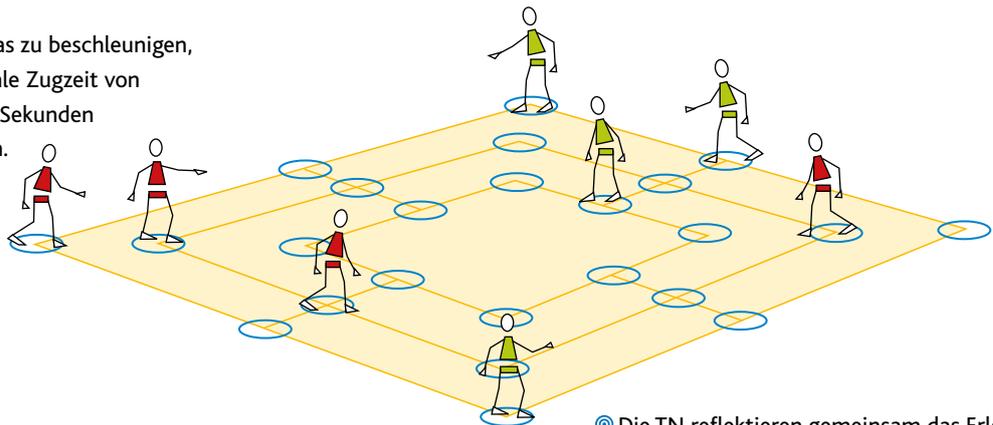
AUSKLANG (10–15 Minuten)

● **Mühle**

- 24 Gymnastikreifen werden in Form eines Mühlebretts aufgebaut. Es gelten die allgemeinen Mühlespielregeln. Es werden zwei Mannschaften gebildet.

Die TN sind die Spielsteine und zugleich die Spielenden. Die Mannschaft darf jeweils gemeinsam entscheiden, welche/r TN (= Spielstein) den Platz wechseln darf.

Um das Spiel etwas zu beschleunigen, kann eine maximale Zugzeit von beispielsweise 30 Sekunden eingeführt werden.



- ◎ Die TN fördern ihre kognitiven Fähigkeiten. Zum Abschluss erfahren die TN ein ruhiges, abgewandeltes Gesellschaftsspiel zum Cool down.

- ✔ Alternativ kann auch pro Mannschaft ein/e TN bestimmt werden, der/die die TN der eigenen Mannschaft auf dem Mühlespielfeld versetzt.

● **Reflexion**

- Die TN versammeln sich im Kreis.

Die TN werten das Erlebte gemeinsam aus. Leitfragen können dabei sein:

- Wie habe ich mich während der Spiele gefühlt?
- Welches Spiel war das persönliche Highlight und warum?
- Was wurde trainiert und wie? Wozu ist das wichtig?
- Was war gut und was kann verbessert werden?
- Welche Gesellschaftsspiele kennt ihr noch und würdet ihr gerne mal in einer abgewandelten Form ausprobieren?

- ◎ Die TN reflektieren gemeinsam das Erlebte, um gesammelte Erfahrungen zu benennen, die Grenzen und Möglichkeiten der Spiele zu erkennen und Übertragungen auf den eigenen Alltag zu ermöglichen sowie neue Spielformen zu überlegen.