

TAUSENDFÜSSLER

Spielvoraussetzungen

Themenbereich
Gruppenformen ohne Materialien

Personen 8 – 20

Alter 10+

Dauer 5 – 20 Minuten

Spielablauf

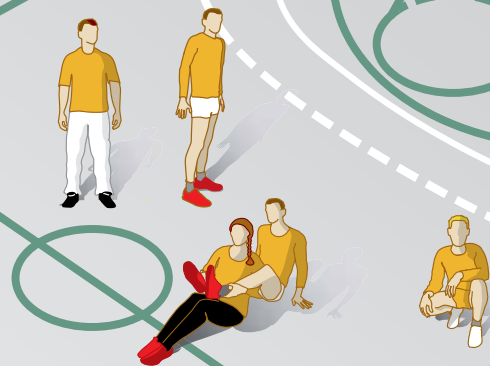
Die ganze Gruppe soll einen Körper bilden, bei dem so wenige Füße wie möglich den Boden berühren. Der „Körper“ sollte sich fortbewegen können. Auf wie vielen Füßen steht das Tier?

Spielziele

- Körperkontakt
- Kooperation

Variation

- Mehrere kleine Gruppen bilden.
- Spielleiter gibt Kommandos, wie z. B. „nur 2 Füße, eine Hand und ein Po dürfen den Boden berühren.“
- Bei zwei oder mehr Gruppen (bei mehr als 20 Teilnehmern), ist ein Wettkampf um die „wenigsten Füße auf dem Boden“ möglich.



ZUZWINKERN

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen ohne Materialien

Personen 7+ (ungerade Teilnehmerzahl)

Alter 8+

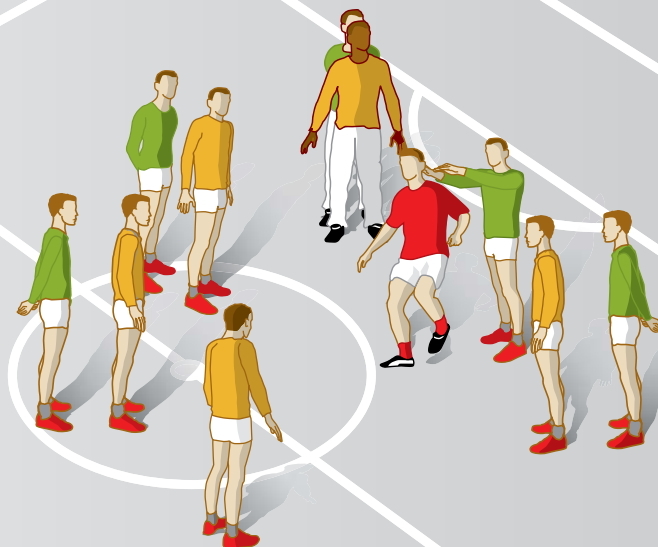
Dauer 5 - 10 Minuten

Spielziele

- Wahrnehmung
- Körperkontakt
- Kommunikation

Spielablauf

Es wird ein Kreis gebildet, wobei sich immer zwei Personen hintereinander stellen. Die hintere Person hat ihre Hände auf dem Rücken. Eine Person steht alleine und muss einer der vorderen Personen zuzwinkern. Nimmt diese vordere Person das Zuzwinkern wahr, darf sie zu der Person rennen. Der Hintermann versucht jedoch, den wegrennenden Partner festzuhalten. Gelingt es, die wegrennende Person festzuhalten, muss diese stehen bleiben und die Einzelperson muss einen neuen Zwinker-Versuch starten. Kann die vordere Person wegrennen ohne dabei berührt zu werden, stellt sie sich hinter den neuen Partner. Nun darf sich der Verbliebene durch Zuzwinkern einen neuen Partner suchen.



ZWEIERROLLE

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Partnerformen mit Materialien

Personen 2+ (gerade Teilnehmerzahl)

Alter 10+

Dauer 5 - 10 Minuten

Material

- Mattenbahnen
(3 - 6 aneinander gelegte Matten)

Spielziele

- Körperkontakt
- Kooperation

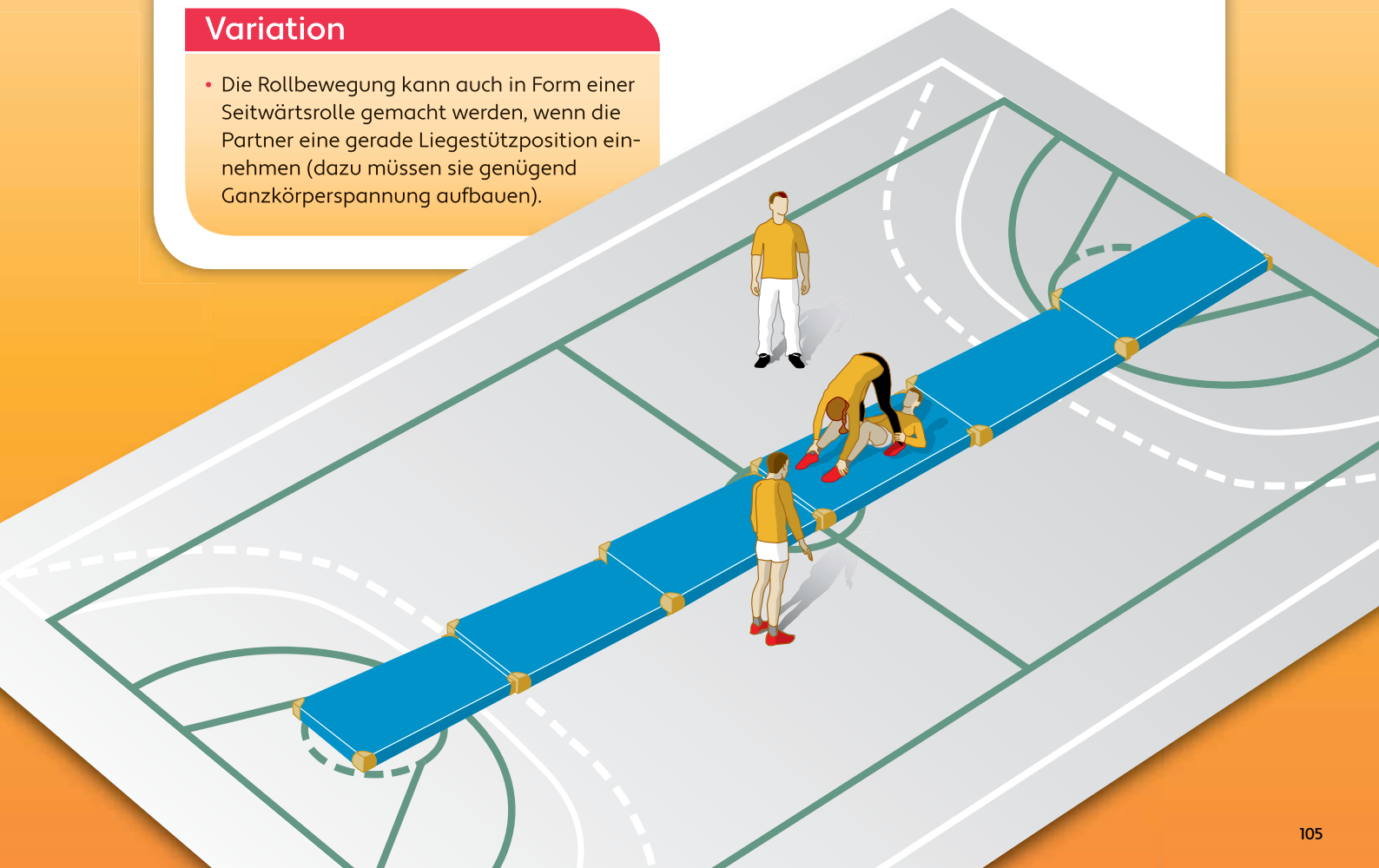
Spielablauf

Die Rollbewegung kann in Form einer Rolle vorwärts gemeinsam gemacht werden.

Ein Partner legt sich auf den Boden und stellt die Beine an. Der andere stellt sich am Kopfende auf und beugt sich über den Liegenden, so dass er sich an den Knöcheln des Partners festhalten kann. Der Liegende hält sich ebenfalls an den Knöcheln des Partners fest. Der obere Partner beginnt mit der Vorwärtsrolle (rollt mit dem Kopf zwischen den Beinen des Partners ab). Gleichzeitig wird der Liegende in den Stand gezogen. Durch das Vorwärtsrollen wechselt sich die Position der Partner ständig.

Variation

- Die Rollbewegung kann auch in Form einer Seitwärtsrolle gemacht werden, wenn die Partner eine gerade Liegestützposition einnehmen (dazu müssen sie genügend Ganzkörperspannung aufbauen).



NOTIZEN _____

Vertical lines for writing or drawing.

PRACTICE PART

2

ÜBUNGEN/SPIELE MIT
AUSWERTUNGS- UND
REFLEXIONSFRAGEN



**ÜBUNGEN/SPIELE MIT AUSWERTUNGS-
UND REFLEXIONSFRAGEN**

ALASKA BASEBALL

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

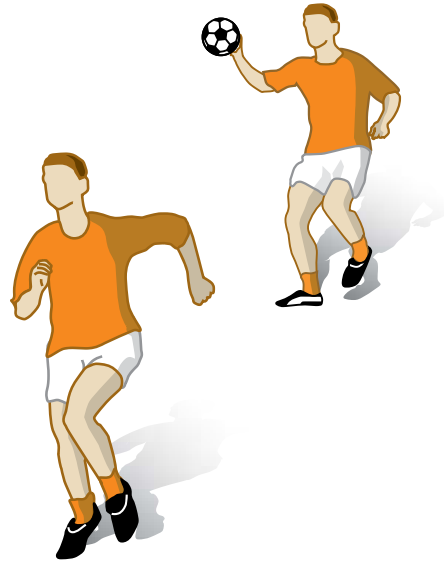
Personen 10+

Alter 8+

Dauer ca. 20 Minuten

Material

- Ball



Spielziele

- Kooperation

Spielablauf

Eine besondere Variante des „Baseball“- oder „Brennball“-Prinzips

Die Gruppe wird in 2 gleich große Teams geteilt. Beide Gruppen stellen sich im Abstand von ca. 5 m jeweils ungeordnet zusammen.

Ein Durchlauf funktioniert so

Eine Person aus Team A wirft den Ball so weit wie möglich fort und beginnt daraufhin die Gruppe so oft wie möglich laufend zu umkreisen. Team B holt den Ball zurück, stellt sich in einer Reihe mit gegrätschten Beinen hintereinander auf und gibt den Ball zwischen den Beinen von vorne nach hinten durch. Die letzte Person läuft mit dem Ball in der Hand nach vorne und ruft „Stopp!“

Es werden die vollständigen Umrundungen von Team A als Punkte gut geschrieben. Die Rollen wechseln. 3 bis 5 Durchgänge pro Team.

Auswertung in der Gruppe

- Wie hat sich die Strategie entwickelt?
- Wie ist auf die unterschiedlichen Fähigkeiten der Teammitglieder reagiert worden?
- Welche alternativen Strategien gibt es?
- Welche Signale sind hilfreich, um die Aufgabe zu lösen?

AMPELSPIEL

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 12+

Alter 8+

Dauer ca. 20 Minuten

Material

- 2 x 3 unterschiedlich farbige Bälle

Spielziele

- Kooperation in der Gruppe stärken
- Nonverbale Kommunikationsformen entwickeln lassen

Ein Durchgang funktioniert so

Die Spielleitung zeigt den hintersten Teammitgliedern wahllos einen von 3 unterschiedlich farbigen Bällen. Diese haben die Aufgabe, ohne Sprechen und ohne Laute ein Signal an die Person vor ihnen weiterzugeben, das diese durch die Reihe fortsetzt. Ist das Signal vorne angekommen, läuft das vorderste Teammitglied zum Ring und greift den Ball mit der Farbe, die hinten gezeigt wurde. Wenn vorhanden, postiert sich die zweite Spielleitung als Schiedsperson vorne am Ring.

Wertung nach einem Durchgang

Die Person, die als erste den richtigen Ball geholt hat, geht ans Ende der Reihe, alle anderen dieses Teams rutschen vor. Wird der falsche Ball gegriffen, muss die hinterste Person in diesem Team nach vorne kommen. Es gewinnt das Team, bei dem zuerst dieselbe Person vorne sitzt wie zu Beginn.



Spielablauf

Idee

Durch nonverbale Zeichen, die sich ein Team selbst ausdenkt, wird eine wichtige Information durch eine Reihe geschickt.

Die Gruppe wird in 2 Teams aufgeteilt. Bei mehr als 25 Teilnehmer/innen werden 3 Teams gebildet. Jedes Team sitzt im Grätschsitz in einer Reihe hintereinander; die Reihen sitzen parallel im Abstand von ca. 1 m nebeneinander, alle schauen in dieselbe Richtung. Hinter der Gruppe steht die Spielleitung und versteckt 3 Bälle unterschiedlicher Farbe hinter ihrem Rücken. Vor der Gruppe befindet sich im Abstand von ca. 4 m ein Ring, in dem auch 3 Bälle mit diesen Farben liegen.

Auf folgende Regeln ist strikt zu achten

- Bevor ein Durchgang startet, müssen alle nach vorne gucken, außer den hintersten Teammitgliedern.
- Während der Übertragung darf nicht gesprochen werden und dürfen auch keine Geräusche gemacht werden. Husten, Lachen oder Klopfen werden sonst als Signale verwendet. Vor dem ersten Durchgang besprechen die Teams getrennt voneinander, welche Signale sie verwenden wollen. Es ist wichtig, keine Vorschläge zu machen.
- Wenn die Übertragung in einem Team überhaupt nicht funktioniert, kann auch später noch einmal Auszeit für eine Teambesprechung gegeben werden.



AMPELSPIEL

Auswertung in der Gruppe

Variation

- Statt der Bälle können auch andere Gegenstände verwendet werden, die sich in der Form unterscheiden, z. B. Messer, Gabel, Löffel.
- In einem zweiten Durchgang können die Gruppen neu gemischt werden. Auf welche Signale einigt sich die neue Gruppe? Wie oft werden noch die Signale aus der alten Gruppe verwendet? Wie leicht ist es, seine „Sprache“ zu wechseln?

- Welche Signale habt ihr verwendet? Wie hat das funktioniert?
- Welche Fähigkeiten sind wichtig, um diese Aufgabe als Team zu lösen? (In der Vorbereitung, in der Durchführung, einzelne Rollen, Wichtigkeit aller Teammitglieder ...)
- Was würde passieren, wenn die Gruppen plötzlich neu gemischt wären?

Reflexion für die Leitung

(kultursensibel)

- Wie und mit welcher „Sprache“ kommuniziert wird, ist eine wichtige kulturelle Ressource. In jeder Gruppe bildet sich eine gemeinsame „Sprache“. Unterschiedliche Sprachen können gleichberechtigt und mit gleich gutem Ergebnis nebeneinander stehen.
- Wer bestimmt, welche Sprache gesprochen wird, welche Worte, Gesten, Körperhaltungen wichtig sind?
- Wie fühlt es sich an, wenn andere Sprachen als „besser“ oder „richtiger“ dargestellt werden, obwohl meine Sprache auch gut funktioniert?
- Wie verändern sich Sprache und Kommunikation in Gruppen mit Mitgliedern unterschiedlicher Herkunft?
- Welche (unterschiedliche) Körpersprache und Gesten existieren in der Gruppe?



AUSBRECHEN

Spielvoraussetzungen

Themenbereich
Gruppenformen ohne Materialien

Personen 8 – 20

Alter 10+

Dauer 10 – 15 Minuten

Spielablauf

Die Teilnehmer/innen bilden einen Kreis und legen die Arme über die Schultern ihres Nachbarn. Eine Person steht im Kreis und muss versuchen den Kreis zu verlassen. Die Aufgabe der Gruppe ist es, dies zu verhindern.

Spielziele

- Körperkontakt

Auswertung

Das Spiel bietet sich an um „Ausgrenzung“ zu thematisieren:

- Wie hast du dich gefühlt in der Gruppe? (außerhalb der Gruppe?)
- Warum hast du dich ... gefühlt?
- Ist dir das in anderen Situationen auch schon passiert? In welchen?

Variation

- „Einbrechen“
Eine Person steht außerhalb des Kreises und muss versuchen in den Kreis hinein zu gelangen. Die Aufgabe der Gruppe ist es, dies zu verhindern.
- „Ausbrechen“ und „Einbrechen“ kann gleichzeitig geschehen.



BAMBUSSTAB ABLEGEN

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 6 - 14

Alter 10+

Dauer 5 - 15 Minuten

Material

- Bambusstab ca. 2 m lang
- alternativ Besenstiel, o. ä.

Spielablauf

Die Gruppe verteilt sich an den beiden Längsseiten des Bambusstabs. Die Teilnehmer/innen stehen nun seitlich nebeneinander, wobei der Gegenüberstehende immer etwas versetzt ist. Jeder streckt seine Hände mit ausgestreckten Zeigefingern nach vorne. (Zwischen den eigenen beiden Fingern muss immer ein Finger des Gegenübers liegen). Der Stab wird locker auf alle ausgestreckten Fingerspitzen gelegt. Der Bambusstab muss nun gemeinsam auf den Boden gelegt werden. Jedoch darf keiner den Kontakt zum Stab verlieren.

Spielziele

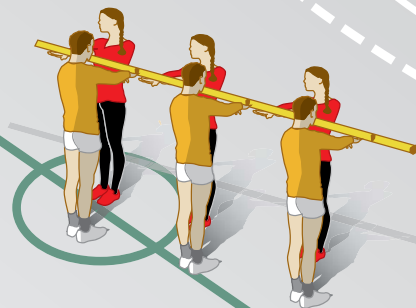
- Kommunikation
- Kooperation

Auswertung in der Gruppe

- Mögliche Fragen für die Reflexion:
- Wie hast du die Übung erlebt?
- Warum haben wir alle die umgekehrte Richtung eingeschlagen?

Variation

- Den Stab nur mit einer Hand bzw. Fingerspitze berühren.



BLINDER ROBOTER

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Partnerformen mit Materialien

Personen max. 30 (gerade Teilnehmerzahl)

Alter 8+

Dauer 5 – 10 Minuten

Material

- Entsprechende Anzahl an Tüchern, um die Augen zu verbinden
- Eingebaute Hindernisse in der Sporthalle (z. B. kleine oder große Geräte) oder Einbezug der Gegebenheiten vor Ort (z. B. Bäume im Wald).

Anmerkungen

Dieses Spiel eignet sich sehr gut, um das Thema „Vertrauen und Verantwortung“ im Nachgang zu thematisieren.

Spielablauf

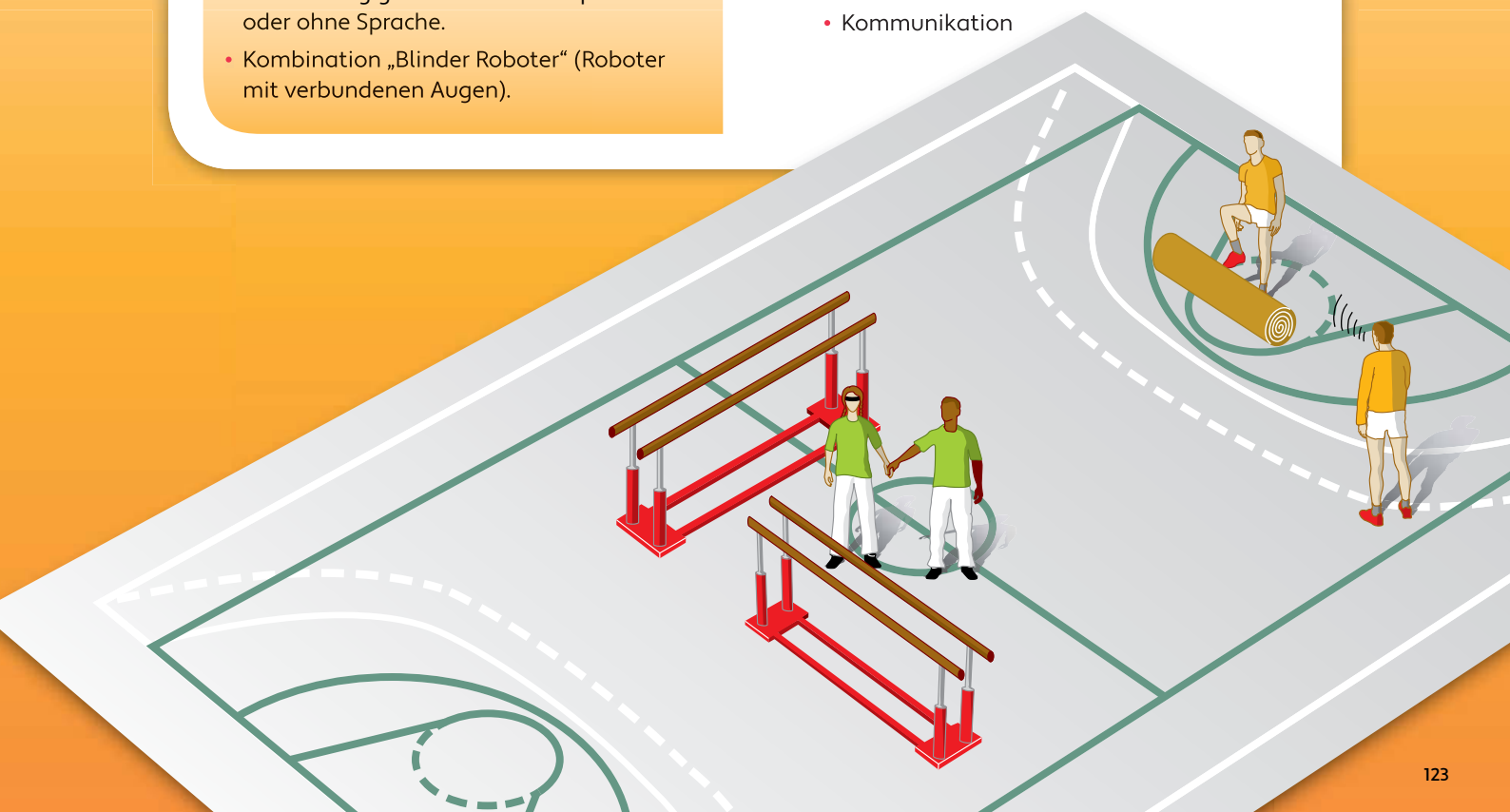
Jeweils zwei Personen gehen als Paar zusammen. „Blind“: Einem Partner werden die Augen verbunden. Der führende Partner nimmt seinen „blinden“ Partner an der Hand und führt diesen durch ein Gelände mit Hindernissen. Der Führende muss dem Blinden möglichst viele Informationen über das Gelände geben und ihn ganz behutsam führen. Nach einigen Minuten wird getauscht. „Roboter“: Ein Partner bewegt sich im Raum, während der andere ihm Kommandos für die Richtungsänderung gibt. Die Steuerung ist möglich durch Zuruf oder durch Berührung (z. B. Fingertippen = geradeaus; Hand auflegen = Stop; leichter Zug nach hinten = rückwärts; kurzes Antippen der re/li Schulter = Bewegung nach re/li). Nach einigen Minuten wird getauscht.

Variation

- Einer führt mehrere „Blinde“ oder „Roboter“.
- Die Führung geschieht ohne Körperkontakt oder ohne Sprache.
- Kombination „Blinder Roboter“ (Roboter mit verbundenen Augen).

Spielziele

- Wahrnehmung
- Vertrauen
- Kommunikation





BLINDE/R UND LAHME/R

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 8+

Alter 10+

Dauer 10 – 20 Minuten

Material

- möglichst Augenbinden für die Hälfte der Gruppe

Spielablauf

Es werden Paare mit etwa gleich starken bzw. gleich schweren Partnern/innen gebildet. Diese Paare bilden Gruppen, die gegeneinander in einem Staffellauf antreten. Die „blinde“ Person bekommt die Augen verbunden und nimmt die „lahme“ Person huckepack. In dieser Kombination wird die Staffelstrecke gelaufen. In jedem Durchgang soll jedes Paar zweimal mit unterschiedlichen Rollen laufen.

Spielziele

- Kooperation
- Kommunikation

Variation

- Die Parcoursstrecke wird mit Hindernissen gestaltet.
- Es darf nicht gesprochen werden, sondern es dürfen nur nonverbale Zeichen zur Wegweisung eingesetzt werden.

Reflexion für die Leitung

(kultursensibel)

Welche unterschiedlichen Fähigkeiten sind bei Einzelnen in der Gruppe vorhanden? Welche unterschiedlichen Fähigkeiten/Voraussetzungen lassen sich auf die Herkunft der Gruppenmitglieder zurückführen? Wie geht die Gruppe mit „Behinderungen“ um, die einzelne Mitglieder haben (z. B. mangelnde Fähigkeiten in der dominanten Sprache)? Wie mit unterschiedlichem Umgang mit körperlicher Berührung? Wird es respektiert? Haben alle Gruppenmitglieder irgendeine Sache, die sie nicht können und bei der sie Hilfe brauchen?

Auswertung in der Gruppe

- Wie ging es euch in den verschiedenen Rollen?
- Wie habt ihr kommuniziert?
- Welche Fähigkeiten sind zur Geltung gekommen?

DR. NO JAGT 007

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 12+

Alter 10+

Dauer 25 Minuten

Material

- So viele kleine Zettel wie Gruppenmitglieder (inkl. Spielleitung) mit den Nummern 001 bis 0 ...

Spielziele

- Nonverbale Kommunikation
- Kooperation
- Aufmerksamkeit



Spielablauf

Zu Spielbeginn werden die Zettel mit den Nummern gefaltet und verdeckt an alle verteilt. Niemand darf seine Geheimagenten/innennummer verraten. Die Leitung kann mitspielen. Die Gruppe sitzt im Kreis, ein freiwilliges Gruppenmitglied und der erste Dr. No stellen sich in die Mitte der Gruppe.

Nun ruft er/sie nach freier Wahl zwei Nummern aus, indem die Ziffern einzeln genannt werden, z. B. „null null drei und null eins fünf!“. Er/sie weiß noch nicht, wer diese Agenten/innen sind. Nun haben die Agenten/innen mit den Nummern 003 und 015 die Aufgabe, die Plätze zu tauschen. Dazu müssen sie sich über Augenkontakt oder sonstige Signale erst einmal finden. Dr. No muss sich dabei einigermaßen

kontinuierlich in der Mitte drehen und darf nicht am Rand entlang gehen. Während des plötzlich stattfindenden Tauschs versucht Dr. No einen frei werdenden Platz zu ergattern. Der/die übrig bleibende Agent/in startet die neue Runde.



DR. NO JAGT 007

Variation

- Der Kreis wird etwas größer gemacht. Dr. No in der Mitte muss nicht den Platz ergattern, sondern nur einen der Agenten/innen beim Platzwechsel abschlagen.
- Wenn die Gruppe schon Vertrauen aufgebaut hat: der Kreis wird relativ eng gemacht. Dr. No verbindet sich die Augen, alle müssen absolut leise sein. Nur durch die Geräusche erkennt Dr. No, wo die Agenten/innen sich bewegen und versucht sie abzuschlagen.
- In Gruppen, bei deren Mitgliedern mehrere Sprachen vertreten sind (Jugendaustausch, Kinder, die Englisch zählen lernen, Türkisch, Russisch ...):
Vor Spielbeginn werden die Ziffern von 0 bis 9 und die zugehörigen Worte in der neuen Sprache auf ein Plakat geschrieben, das während des Spiels für die Person in der Mitte gut sichtbar ist. Die Ziffern werden in dieser Sprache ausgerufen.

Auswertung in der Gruppe

- Wie habt ihr euch verständigt?
- Wie habt ihr euch für den „richtigen Moment“ zu laufen entschieden?
- Wie hat sich die Person in der Mitte gefühlt?



Reflexion für die Leitung

(kultursensibel)

Nonverbale Kommunikation macht einen großen Teil der menschlichen Verständigung aus. Verschiedene Zeichen haben in unterschiedlichen Gruppen unterschiedliche Bedeutung. Der „richtige Abstand“ zwischen 2 Personen, die Länge des üblichen Augenkontaktes, Gesten und Mimik werden spezifisch unterschiedlich eingesetzt.

Einstieg ins Thema nonverbale Kommunikation: Welche Gefühle löst ein „zu enger“ Abstand zwischen 2 Personen aus? Was fühlst du, wenn dich jemand „zu lange“ anguckt? Hast du schon einmal Missverständnisse mit bestimmten Gesten erlebt? Wie werden deine Körperhaltung und deine Gesten von den anderen wahrgenommen?

FLIEGENDER TEPPICH

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen max. 15

Alter 8+

Dauer 30 – 40 Minuten

Material

- 1 Tuch/Plane für jede Gruppe in einer solchen Größe, dass die ganze Gruppe zusammengedrängt darauf stehen kann

Spielablauf

Je nachdem wie sehr die Gruppe sich darauf einlassen kann, wird die Rahmengeschichte erzählt: Die Gruppe befindet sich in großer Höhe auf einem fliegenden Teppich. Weil aber auch diese abnutzen, müsse der Teppich im Flug umgedreht werden, ohne dass auch nur ein einziger Fuß oder ein anderes Körperteil neben den Teppich tritt und die Person dadurch „herunterfällt“. Aufgabe an die Gruppe: Dreht das Tuch auf dem ihr steht auf die andere Seite, sodass ihr auf jener Seite steht, die zurzeit den Boden berührt. Dabei darf kein Körperteil jemals den Boden berühren, sonst müsst ihr von vorne beginnen.

Spielziele

- Kooperation stärken
- Bewusst machen, wie wichtig es ist, unterschiedliche Fähigkeiten gemeinsam zu nutzen
- Stärkung der partizipativen Kommunikation
- Körperkontakt

Variation

- gleiche Aufgabe ohne sprachliche Kommunikation
- 2-4 Teilnehmer/innen müssen eine Turnmatte wenden ohne den Boden zu berühren.

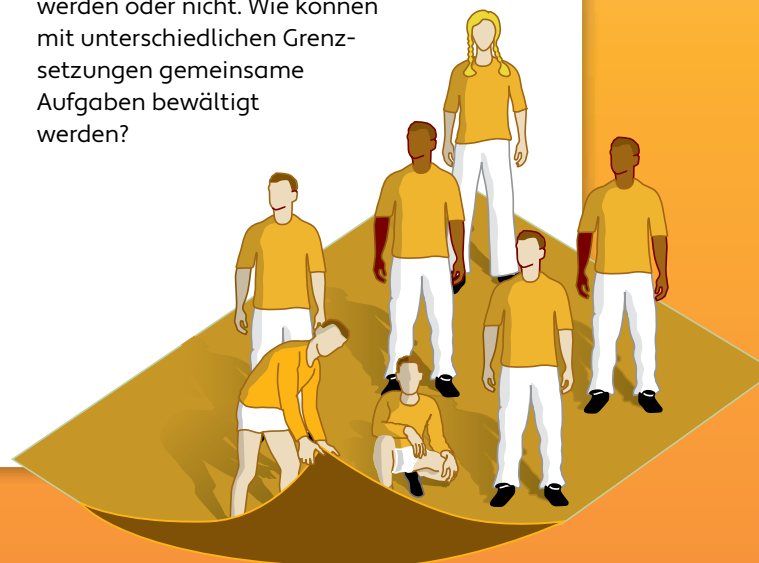
Auswertung in der Gruppe

- Welche Strategien habt ihr angewendet?
- Welche Vorschläge hat es gegeben?
- Welche sind verwirklicht worden?
- Welche sind überhört oder verworfen worden?
- Wie kam es zu Entscheidungen?
- Wie wurde miteinander gesprochen?
- Wie waren die Rollen in der Gruppe verteilt?
- Welche Fähigkeiten sind nötig, um eine solche Aufgabe zu lösen?
- Wie können die unterschiedlichen Ideen und Fähigkeiten der Gruppenmitglieder miteinander verbunden werden?

Reflexion für die Leitung

(kultursensibel)

In unterschiedlichen Gruppen gibt es kulturell geprägten Umgang mit körperlicher Nähe: Unter welchen Bedingungen dürfen sich Männer und Männer, Frauen und Frauen, Männer und Frauen wie nahe kommen? Wer darf sich wie wo berühren? Ggf. können Grenzen thematisiert werden, zu denen Gruppenmitglieder tolerieren, berührt zu werden oder nicht. Wie können mit unterschiedlichen Grenzsensetzungen gemeinsame Aufgaben bewältigt werden?



FLUGLOTSEN

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 8 – 15

Alter 8+

Dauer 20 Minuten

Material

- Augenbinde

Spielziele

- Vertrauen entwickeln
- Kooperation stärken

Die Übungsleitung achtet die ganze Zeit sehr aufmerksam darauf, dass das durch Blindheit gegebene Vertrauen nicht missbraucht wird. Insbesondere unter (männlichen) Jugendlichen ist das dominante und allseits akzeptierte Verhalten, in solchen Situationen die schwächere Person „hereinfallen“ zu lassen, wodurch genau das Gegenteil von Vertrauensaufbau erreicht wird. Die Gruppe bildet in zwei gegenüberstehenden Reihen eine Gasse („Landebahn“) von ca. 4 m Breite. Die Mitglieder einer Reihe haben zueinander auch einen Seitenabstand von ca. 4 m. Am Ende der Gasse steht eine Person in der Mitte mit Blick durch die Gasse.

Spielablauf

Ein/e Freiwillige/r verbindet sich die Augen und läuft als „landendes Flugzeug“ so schnell wie möglich durch die Gasse auf die am Ende wartende Person zu. Durch ständiges Summen, das lauter wird, wenn die blinde Person sich nähert, geben die „Fluglotsen“ die Richtung an. Die am Ende wartende Person ruft so rechtzeitig „Stopp“, dass das landende Flugzeug noch bremsen kann, ohne mit jemandem zu kollidieren.

Variation

- Die Fluglotsen bleiben so lange stumm, wie keine Gefahr für die landende Person besteht, rufen aber bei gefährlicher Annäherung oder wenn das „Flugzeug“ aus der Bahn gerät laut „Stopp!“.

Auswertung in der Gruppe

- Wie ging es mir?
- Was habe ich empfunden?
- War es schwer/leicht? Warum?
- Kann ich Verantwortung an andere abgeben?
- Wodurch entsteht Vertrauen untereinander?
- Wodurch wird es zerstört?
- Wofür brauchen wir Vertrauen?

Reflexion für die Leitung

(kultursensibel)

In eine neue Gruppe, Stadt oder Gesellschaft zu kommen, ist oft wie ein „Blindflug“. Es geht um Unsicherheiten und Orientierung, darum, Menschen zu finden, denen man vertrauen kann, dass sie hilfreiche Signale geben, um nicht „anzuecken“. Die Geschwindigkeit und Richtung aber bestimmt die Person, die herein kommt, selbst.

FLUSSÜBERQUERUNG

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 6 – 20

Alter 8+

Dauer 10 – 30 Minuten

Material

- Klebeband (oder 2 lange Seile)
- Bretter
- Pappe
- Teppichfliese
- Tischsets oder Ähnliches
(Größe ca. 40 x 30 cm, pro Person ein Stück)

Spielziele

- Kooperation
- Kommunikation
- Hilfsbereitschaft

Spielablauf

Mit Seilen/Klebeband wird ein breiter Fluss absteckt (je nach Gruppengröße, ca. 1,5 m pro Teilnehmer/innen). Die Gruppe befindet sich an einem Ufer. Die Aufgabe ist, gemeinsam den Fluss zu überqueren und das andere Ufer zu erreichen. „Schwimmen“ und Springen sind nicht möglich. Einziges Hilfsmittel ist pro Teilnehmer/innen ein Brett (oder Ähnliches). Dieses Brett ermöglicht es den Teilnehmer/innen, auf dem Fluss zu gehen.

ACHTUNG: Über dem Fluss weht ein starker Wind, der das Brett sofort wegweht (die Leitung nimmt das Brett aus dem Spiel), wenn es nicht von einem Teilnehmer/innen berührt wird. Der Fluss selbst darf nicht berührt werden (weil es dort gefährliche Fische gibt, Haie, Piranhas ...). Wenn eine Person dennoch in den Fluss tritt oder auf irgendeine Art das „Wasser“ berührt, muss die Gruppe komplett wieder an den Ausgangspunkt zurück und die Übung erneut beginnen (sie bekommt alle verlorenen Bretter zurück).



FLUSSÜBERQUERUNG

Auswertung in der Gruppe

Variation

- In der Mitte des Flusses können kleine Inseln („feststehende“ Bretter) gelegt werden, die der Gruppe die Überquerung erleichtern.
- Zwei Gruppen spielen parallel das Moor-spiel. Welches Team ist schneller am Ziel?

- Bist du mit der Lösung der Aufgabe zufrieden?
- Wie habt ihr geplant?
- Wie war die Kommunikation bei der Durchführung der Übung?
- Wer hatte welche Rolle?
- Welche Fähigkeiten sind wichtig, um diese Aufgabe als Team zu lösen? (In der Vorbesprechung, in der Durchführung, einzelne Rollen, Wichtigkeit aller Teammitglieder ...)

Reflexion für die Leitung

(kultursensibel)

Dies ist eine gute Übung, um sich ein Bild über die Zusammenarbeit in der Gruppe zu machen. Auch die Rollen Einzelner kommen hier in der Regel zum Ausdruck.



FÖRDERBAND

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 8 – 15

Alter 8+

Dauer 5 – 20 Minuten

Material

- Matten zum Unterlegen

Spielablauf

Die Teilnehmer/innen stehen in Gassenstellung und legen ihre Unterarme im Reißverschlussystem ineinander. Dabei zeigen die Handflächen nach oben. Eine Person legt sich am Ende der Gasse auf die Hände und Arme der anderen Teilnehmer/innen und wird dann vorsichtig nach vorne befördert. Sind jeweils 2 Teilnehmer/innen am Ende des Förderbands, schließen sie sich an, sodass ein kontinuierliches Weiterbefördern möglich ist.

Spielziele

- Vertrauen schaffen
- Zusammengehörigkeitsgefühl entwickeln

Variation

- Förderband auf dem Boden: Hierzu legen sich die Teilnehmer/innen bäuchlings auf den Boden/eine Mattenbahn. Ein/e Teilnehmer/innen legt sich in gestreckter Haltung quer auf die anderen Teilnehmer/innen. Diese transportieren durch das Drehen ihrer Körper den Oberliegenden bis ans Ende der Reihe. Dort angekommen legt sich der/die Teilnehmer/innen wieder in die Reihe und die nächste Person vom Anfang der Reihe wird befördert.

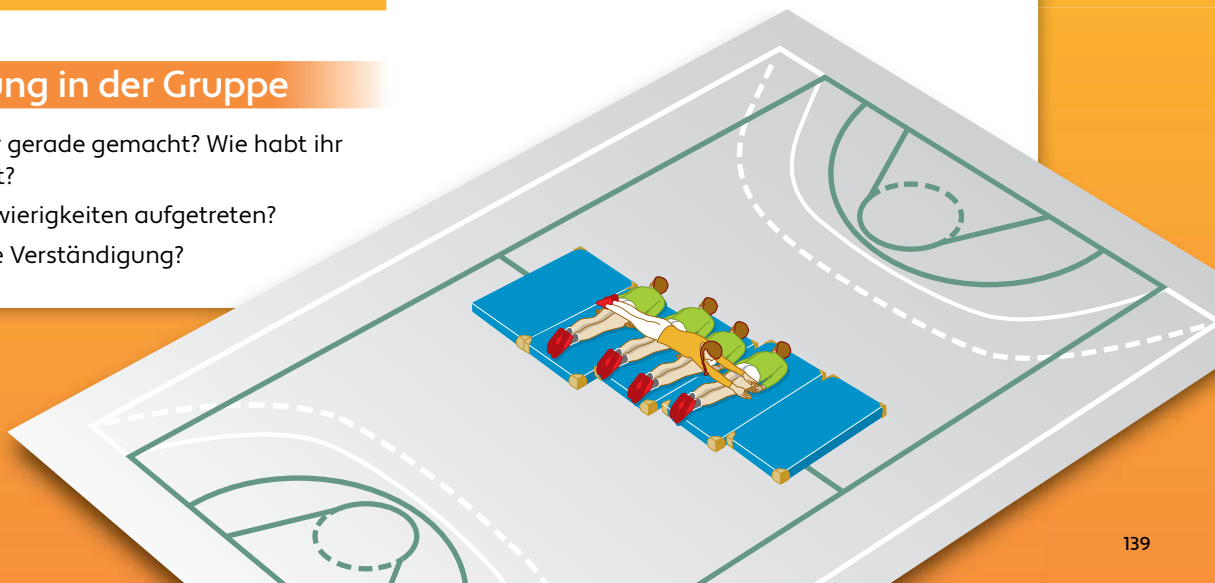
Reflexion für die Leitung

(kultursensibel)

In unterschiedlichen Gruppen gibt es kulturell geprägten Umgang mit körperlicher Nähe: Unter welchen Bedingungen dürfen sich Männer und Männer, Frauen und Frauen, Männer und Frauen wie nahe kommen? Wer darf sich wie wo berühren? Ggf. können Grenzen thematisiert werden, zu denen Gruppenmitglieder tolerieren, berührt zu werden oder nicht. Wie können mit unterschiedlichen Grenzssetzungen gemeinsame Aufgaben bewältigt werden?

Auswertung in der Gruppe

- Was habt ihr gerade gemacht? Wie habt ihr das gemacht?
- Wo sind Schwierigkeiten aufgetreten?
- Wie war eure Verständigung?



FUSSBASKETBALL

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 8+

Alter 8+

Dauer 20 – 30 Minuten

Material

- Fußball
- 2 Basketballkörbe
- 2 Längskästen

Spielziele

- Kooperation
- Perspektivwechsel
- Verwirrung bewältigen

Spielablauf

Die Gruppe wird in 2 gleich große Teams geteilt. Die beiden Kästen werden ca. 1,5 m hinter den Basketballkörben aufgestellt. Auf einem Basketballfeld wird immer in einer Hälfte Fußball in der anderen Hälfte Basketball gespielt. Sobald der Ball die Mittellinie überquert, wechselt die Spielweise von Fuß- zu Basketball und umgekehrt. Immer wenn ein Team einen Korb bzw. ein Tor erzielt, wechseln die Mannschaften die Seite. Dann ist Anstoß von der Mittellinie, sodass die Mannschaft, die vorher in ihrer eigenen Verteidigungshälfte Basketball gespielt hat, nun in der Angriffshälfte Basketball spielt und umgekehrt.

Auswertung in der Gruppe

- Wie ist es euch gegangen?
- Was war schwierig? Wie habt ihr die schnellen Wechsel erlebt?
- Wie wurde mit der entstehenden Verwirrung umgegangen?
- Habt ihr als Team kooperiert oder hat jeder eher für sich gespielt?
- Gab es eine gemeinsame Strategie?
- Wie habt ihr euch abgestimmt?



Reflexion für die Leitung

(kultursensibel)

Im Spiel werden gewohnte und selbstverständliche Verhaltens- und Bewegungsmuster durch den Wechsel der Ballsportart und der Seite durchbrochen, was mitunter zu Verwirrung führen und den Spielfluss unterbrechen bzw. chaotisch machen kann. Die dabei entstehenden Gefühle tauchen ebenfalls in interkulturellen Begegnungen auf, immer da wo mein Gegenüber für mich etwas Ungewohntes bzw. nicht Selbstverständliches tut oder ich gezwungen bin, meine gewohnte Verhaltensweise zu verändern. Diese divergierenden Gefühle auszuhalten und in solchen Situationen die Perspektive wechseln zu können, sind wichtige interkulturelle Kompetenzen. Dabei können gemeinsame Strategien in der eigenen Mannschaft helfen, Sicherheit und Orientierung zu bekommen.

GRUPPENJONGLAGE

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 8+

Alter 8+

Dauer ca. 10 Minuten

Material

- Bälle
- andere zum Werfen geeignete Gegenstände

Spielziele

- Bewegung
- Kooperation
- Konzentration

Variation

- Mit etwas Übung wird die Kreisform verlassen und die Teilnehmer/innen bewegen sich durch den Raum, ohne die Ballkette zu unterbrechen.

Spielablauf

Die Gruppe steht im Kreis. Eine/Einer fängt an, einen kleinen Ball der nächsten Person zuzuwerfen und dabei deren Namen zu rufen. Diese sucht sich ein neues Ziel, bis jede/r ein Mal den Ball hatte. Wichtig ist, dass keiner den Ball doppelt bekommt und dass man sich merkt, von wem man den Ball bekommen hat und wohin man ihn geworfen hat. Dann wird die gleiche Runde noch mal, nur etwas schneller gespielt. Dann wird ein weiterer Ball mit gleicher Reihenfolge losgeschickt. Wichtig ist, dass die Personen sich anschauen, wenn sie den Ball werfen bzw. aufnehmen. So wird die Anzahl der Bälle langsam gesteigert und ausprobiert, wie viele Bälle die Gruppe gleichzeitig jonglieren kann.

Reflexion für die Leitung

(kultursensibel)

Bei dieser Übung geht es nicht nur um die direkte Kommunikation der den Ball zupassenden Personen, sondern auch darum, den Blick für die Gesamtgruppe zu haben. Denn nur wenn alle – sowohl die nicht so guten Werfer bzw. Fänger als auch die guten bzw. schnellen – ein Gespür für den Gruppenrhythmus bekommen, kann die Ballzahl erhöht werden.



KATZE UND SCHWACHE MAUS

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen ohne Materialien

Personen 10+

Alter 6+

Dauer ca. 20 Minuten

Spielziele

- Kooperation
- Kommunikation
- Aufmerksamkeit auf die Situation von schwächeren Mitgliedern einer Gruppe lenken

Spielablauf

Die Katze steht auf einer Seite des Spielfeldes, die Mäuse auf der gegenüberliegenden Seite. Die Mäuse bestimmen geheim vor der Katze unter sich eine „schwache Maus“. Beim Seitenwechsel versucht die Katze, Mäuse zu fangen. Wer gefangen wird, scheidet aus und bleibt an der Seite stehen. Es wird so lange gespielt, bis die schwache Maus gefangen ist. Wird die schwache Maus als letzte abgeschlagen, haben die Mäuse gewonnen, sonst die Katze.

Auswertung in der Gruppe

- Welche Strategien habt ihr entwickelt?
- Wo gibt es solche Situationen außerhalb der Sporthalle?
- Wer wird üblicherweise aus einer Gruppe von „Angreifern“ als „schwach“ angesehen?
- Wie geht die Gruppe damit um?



Reflexion für die Leitung

(kultursensibel)

Welche Gruppenmitglieder werden als „schwache Maus“ ausgewählt? Hat das was mit der Gruppenstruktur zu tun? Wie geht die Gruppe mit unterschiedlich „starken“ Mitgliedern um? Welchen Stellenwert haben „selbst davon kommen“ und „einander unterstützen“ in der Gruppe? Gibt es unterschiedliche Wertvorstellungen zu diesem Thema?

PARTNER FINDEN

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Partnerformen mit Materialien

Personen 4+ (gerade Teilnehmerzahl)

Alter 8+

Dauer 5 Minuten

Material

- Für jedes Paar eine Augenbinde

Anmerkungen

Wichtig! Hände nach vorne halten, um Zusammenstöße zu vermeiden.

Spielablauf

Die beiden Partner stellen sich am jeweils anderen Hallenende auf. Ein Partner hat die Augen verbunden. Der Andere leitet seinen ‚blinden‘ Partner durch Zurufe zu sich. Danach Rollenwechsel.

Auswertung in der Gruppe

Das Spiel bietet sich an, um über „Vertrauen und Verantwortung“ zu reden:

- „Gab es Schwierigkeiten?“
- „Was muss der ‚Lenker‘ machen, um Euch besser zu lenken?“

Spielziele

- Vertrauen
- Kommunikation

Variation

- Akustische Signale variieren
Sprache oder Geräusche



PENDEL

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen ohne Materialien

Personen 6 – 20

Alter 10+

Dauer 5 – 10 Minuten

Spielziele

- Vertrauen
- Körperkontakt

Spielablauf

Alle Teilnehmer/innen stellen sich Schulter an Schulter mit dem Gesicht zur Mitte in einen engen Kreis. Eine freiwillige Person stellt sich in die Mitte (Durchmesser des Kreises nicht größer als zwei Meter!) und schließt die Augen. Die Person („Pendel“) lässt sich steif wie ein Brett in eine Richtung fallen (wichtig ist, dass das „Pendel“ in der Hüfte nicht einknickt). Die Teilnehmer, fangen die Person ab und stoßen sie sanft in eine andere Richtung. Nach einer gewissen Zeit wird die Person im Kreis gewechselt. Bevor gestartet wird, sollten Kommandos vereinbart werden: Pendel „Seid ihr bereit?“ Gruppe „Wir sind soweit, ... (Namen einfügen)!“ ODER Pendel „Ich lasse mich fallen!“ Gruppe „Wir halten dich ... (Namen einfügen)!“

Variation

„Pendel“ zu Dritt

- Drei Personen stellen sich im Abstand von ca. 1 Meter in einer Reihe auf, wobei sich die beiden äußeren anschauen. Die mittlere Person schaut zu einem der beiden Partner und lässt sich steif wie ein Brett in eine Richtung fallen. Die beiden Partner nehmen abwechselnd das „Pendel“ mit ausgestreckten Armen an und stoßen es sanft zu ihrem Partner zurück.
- Die Erfahrung wird intensiver, wenn bei dieser Übung nicht miteinander gesprochen wird.

Auswertung in der Gruppe

Das Spiel bietet sich an über „Vertrauen und Verantwortung“ zu reden:

- Wie sicher hast du dich im Inneren des Kreises/3er-Gruppe gefühlt?
- Wann hast du das letzte Mal Unterstützung angeboten?
- Was lernst du aus dieser Übung?
- In welcher Weise ist Vertrauen im Arbeitsalltag notwendig?



SPINNENNETZ UND ELEKTROZAUN

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 6 – 20

Alter 12+

Dauer 10 – 30 Minuten

Material

- lange Schnüre, Kordel oder Seile
- ca. 20 – 30 m langes Seil
- zwei Baumstämme oder Reckstangen oder Volleyballstangen
- in der Sporthalle zusätzlich 4 kleine Matten

Spielziele

- Kooperation
- Kommunikation
- Hilfsbereitschaft

Spielablauf

Eine Schnur wird in 1,40 m Höhe gespannt (ein so genannter Elektrozaun). Die Gruppe steht auf einer Seite der Schnur und hat die Aufgabe, dass alle Mitglieder der Gruppe den Zaun überqueren müssen, ohne diesen mit ihrem Körper zu berühren. Dies geht auch mit Hilfe der anderen. Wenn jemand den Zaun berührt, muss die ganze Gruppe neu starten.

Besondere Variante: Spinnennetz:

Hier wird zwischen 2 Pfosten (oder Bäumen) mit Schnüren ein großes Netz geknüpft (Höhe bis 2 m). Die Zwischenräume (so viele wie teilnehmende Personen) sind so groß, dass eine Person sich hindurchzwängen kann, ohne das Netz zu berühren. Die Aufgabe der Gruppe, die sich auf einer Seite des Spinnennetzes befindet, ist, dass alle Mitglieder das Netz durchqueren müssen, ohne es zu berühren (dann muss die ganze Gruppe neu starten). Ein bereits durchquertes Stück darf nicht mehr von einer anderen Person durchquert werden.

Variation

- Zeitvorgabe.
- Je nach Netzgröße und Teilnehmerzahl dürfen nur eine oder zwei Personen durch ein Loch hindurch.
- Insgesamt 2 bis 4 Berührungen pro Gruppe sind erlaubt.

Auswertung in der Gruppe

- Welche Strategien habt ihr angewendet?
- Welche Vorschläge hat es gegeben?
- Welche sind verwirklicht worden?
- Welche sind überhört oder verworfen worden?
- Wie kam es zu Entscheidungen?
- Wie wurde miteinander gesprochen?
- Wie waren die Rollen in der Gruppe verteilt?
- Welche Fähigkeiten sind nötig, um eine solche Aufgabe zu lösen?
- Wie können die unterschiedlichen Ideen und Fähigkeiten der Gruppenmitglieder miteinander verbunden werden?



VIRUSSPIEL

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 8 – 15

Alter 8+

Dauer 5 – 15 Minuten

Material

- Spielfeldmarkierungen
- Matten
- Markierung der Fänger (z. B. Parteiband)

Spielziele

- Kooperation
- Hilfsbereitschaft
- Warming-up

Spielablauf

Es wird ein Spielfeld abgesteckt, in dem sich die Gruppe gut bewegen, aber nicht zu weit weglaufen kann. Eine Person meldet sich freiwillig als „Virus“ (Fänger/in). Das Virus steht in einer Ecke des Feldes, alle „gesunden Zellen“ in der gegenüber liegenden Ecke. Das Virus hat die Aufgabe, in einer vorgegebenen Zeit (90 – 120 Sekunden) alle anderen „gesunden Zellen“ durch abschlagen zu „infizieren“.

Ist eine gesunde Zelle infiziert, bleibt diese Person wie angewurzelt stehen, hebt die Arme über den Kopf und schreit die ganze Zeit „Krank, krank, krank ...“.

Sie kann nur geheilt werden, wenn zwei andere, noch gesunde und bewegliche Zellen, einen Armkreis um sie bilden, indem sie sich gegenüber aufstellen und bei den Händen fassen, die kranke Zelle in ihrer Mitte. Dabei rufen sie: „Gesund, gesund, gesund!“. Dabei müssen sie natürlich aufpassen, nicht selbst infiziert zu werden.

Das Virus hat gewonnen, wenn es vor Ende der Zeit alle anderen Zellen zum Stillstand gebracht hat. Ist mindestens noch eine Zelle gesund, haben die Gesunden gewonnen. Üblicherweise werden mehrere Durchgänge mit unterschiedlichen Viren gespielt.

Auswertung in der Gruppe

- Entwickelt die Gruppe als Ganzes Strategien, um das Virus abzuwehren? Werden alle Mitglieder gleichermaßen „gesund“ gerufen? Wie wird mit Stärken/Schwächen der Einzelnen umgegangen? Trauen sich alle Gruppenmitglieder laut zu rufen, um auf sich aufmerksam zu machen? Was bedeutet „sich Hilfe holen“ für die einzelnen Mitglieder/Teilgruppen?



VIRUSSPIEL

Bazillus besondere Variante

Variation

- Wenn zwei ungefähr gleich große Teilgruppen da sind (etwa bei einem Jugendaustausch oder einer Begegnung mit einer anderen Sportgruppe), so kann eine kranke Zelle nur geheilt werden, wenn zwei Zellen aus diesen unterschiedlichen Gruppen sie gesund rufen.
- Vor Spielbeginn wird gefragt, was „gesund“ und „krank“ in einer anderen Sprache, die ein Mitglied der Gruppe kann, heißt, um dann diese Begriffe zu verwenden.

Ein Fänger ist Bazillenträger. Bei Berührung eines Mitspielers wird dieser „infiziert“ und setzt sich auf den Boden. Die anderen können ihn retten, indem sie ihn in ein „Krankenhaus“ transportieren. Die Krankenhäuser sind durch Matten gekennzeichnet und an den vier Ecken des Spielfeldes positioniert. Eine vorab festgelegte Anzahl von Teilnehmern muss den „Infizierten“ ins Krankenhaus tragen bzw. ziehen. Dort muss er noch eine Zusatzübung machen, z. B. fünf Liegestütze, dann ist er gesund und kann weiter rennen. Die helfenden Teilnehmer/innen dürfen während des Tragens/Ziehens nicht gefangen werden.



NOTIZEN

A series of ten vertical lines on a white background, serving as a template for writing or drawing.

PRAXISTEIL

3

**SIMULATIONEN
(IN DER SPORTHALLE)**



SIMULATIONEN (IN DER SPORTHALLE)

BLUEBALL

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 10+

Alter 12+

Dauer 90 – 100 Minuten

Material

- Ball

Spielziele

- Ein Mannschaftsspiel kennen lernen, das die Teilnehmer/innen in die Lage versetzt, Gefühle von Unsicherheit und Widersprüchlichkeit bei sich selbst wahrzunehmen
- Die Gleichwertigkeit unterschiedlicher Spiel- und Sportkulturen anerkennen
- Kennenlernen von Verhaltensmustern und Konfliktstrategien
- Erfahren, dass das eigene Spiel- und Sportverständnis eines von mehreren möglichen ist

Auswertung in der Gruppe

1) Getrennt in den beiden Teams mit jeweils einem Teamer/einer Teamerin

- Gefühle sammeln und aufschreiben.
- Fakten/Regeln – Was habe ich bei den anderen wahrgenommen?

2) Gesamtgruppe

- Vorstellung der Kleingruppenergebnisse.
- Auflösung des Spiels – Was war Fakt/Regel, was war Interpretation?
- Reaktionen sammeln.
- Strategien sammeln – Wie bin ich mit der Situation umgegangen? Was war hilfreich?
- Transfer ...
 - ... in Bezug auf Sport.
 - ... in Bezug auf interkulturelles Lernen.



BLUEBALL

Anmerkungen

- Eine Aufwärmzeit sollte vor dem Spiel wegen Verletzungsgefahr gegeben werden.
- Vorbereitungszeit: sich überlegen, ob man dem Team die Anleitung vorliest (Vorteil: besseres Verstehen) oder ihnen mehrere Kopien gibt und sie alleine lässt (Vorteil: weniger Nachfragen bei Teamer/in, jeweiliges Team interpretiert mehr, mehr Unsicherheit).
- Personen, die nicht mitspielen können, werden als Beobachter/innen eingesetzt und bei der Auswertung nach ihren Beobachtungen hinsichtlich des Ablaufs, des Umgangs und der Strategien befragt.
- Die Spielleitung gibt nur am Anfang einen Überblick über das Spiel und teilt die beiden Gruppen ein. Danach kündigt sie Anfangs- und Endzeiten an und hält sich ansonsten aus dem Geschehen heraus.
- Die Dauer der Spielzeit ist je nach Alter der Gruppe zu gestalten, soll aber nicht mehr als 2×15 Minuten betragen.
- In den Pausen werden die Teams separiert und die Reaktionen beobachtet, ggf. wird noch mal auf Regeln und Verhalten hingewiesen und Aspekte wie Verständigung und Fair Play hervorgehoben.
- Wenn keine Annäherung der Teams gegen Ende erfolgt, kann die Spielleitung das Spiel kurz unterbrechen und die Teams anregen, in den gegebenen Rollen eine Annäherung zu versuchen.

Spielanleitung für das „Team der Unschlagbaren“

Absicht der Simulation:

In diesem Ballspiel tretet ihr gegen ein Team aus einer völlig fremden Kultur an. Dabei steht für euch „Fair Play“, „Teamgeist“ und ein „taktisch schönes Spiel“ im Vordergrund.

Situation:

Ihr seid das international erfolgreiche Team der „Unschlagbaren“. In „Simban“ habt ihr einen günstigen und zugleich warmen Ort für euer Sommertrainingslager gefunden. Es ist das erste Mal das ihr „Blueball“ gegen eine Mannschaft aus „Simban“ spielt. In diesem Camp habt ihr die Möglichkeit, gegen das einheimische Team neue Taktiken in dieser neuen Sportart auszuprobieren. Gleichzeitig will sich jede/r Spieler/in einen Stammplatz für die nächste Saison erspielen und ist daher bemüht, gute Leistungen zu erbringen. Ihr seid aber darauf bedacht, möglichst keine



BLUEBALL

Spielanleitung für das „Team der Unschlagbaren“

weiteren Verletzungen davonzutragen, da es schon einige verletzungsbedingte, längerfristige Ausfälle in eurem Team gibt.

Über euer Verhalten – das ihr natürlich NICHT dem anderen Team verrätet:

- Fair Play ist absolut vorrangig. Sollte ein gegnerischer Spieler/eine gegnerische Spielerin unfair oder zu hart spielen, hört ihr sofort auf zu spielen und lasst ihn/sie wissen, dass ihr das nicht akzeptiert.
- Zur Stärkung des Teamgeistes und um eure Punkte zu feiern, rufen nach jedem Punkt mindestens 3 Teammitglieder „We are the champions“.
- Ihr seid sehr stolz darauf, dass ihr DAS internationale Top-Team seid. Ihr seid euch deswegen sicher, das Spiel gegen die weniger erfahrenen „Simbanesen“ zu gewinnen.
- Euch ist es wichtig, dass alle GLEICHBE-RECHTIGT am Spiel teilnehmen und ebenso Punkte machen können. Ihr seid ein Team, das gut KOOPERIERT.
- Ihr seid sehr freundlich zu den anderen.
- Ihr versteht die Sprache des anderen Teams nicht!

Spielablauf BLUEBALL – ein Spiel mit zwei Bällen

Ihr habt zunächst 20 Minuten Zeit, um die Anleitung zu lesen und das Spiel zu verstehen. Dann beginnt das Spiel, es geht 2 x 12,5 Minuten, dazwischen sind 5 Minuten Pause. Ziel des Spiels ist es, dass ihr am meisten Punkte erzielt, indem ihr einen der zwei Bälle auf der gegnerischen blauen Matte ablegt, d. h. ihr dürft ihn nicht dorthin werfen. Ein Punkt, den ihr erzielt, wird direkt danach vom GEGNER sichtbar mit einem Strich auf ein Plakat geschrieben, und der Gegner bekommt den Ball. Das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter. Wenn ihr den Ball habt, dürft ihr nicht laufen, sondern nur zu euren Teamkollegen/innen passen. Ihr dürft auf der gegnerischen Matte stehen, aber nicht auf eurer eigenen Matte. Ihr könnt den Ball werfen, aber nicht schießen. Bei diesem neuen Spiel gibt es keinen Schiedsrichter.



BLUEBALL

Spielanleitung für die „Simbanesen“

Absicht der Simulation:

In diesem Ballspiel sollt ihr gegen das Team der „Unschlagbaren“ möglichst gewinnen. Dabei steht für euch der Sieg und die Leistung des Einzelnen absolut im Vordergrund.

Situation:

Ihr seid das Team der einheimischen „Simbanesen“, die das Team der „Unschlagbaren“ zu Gast hat. Euer Ziel ist es, dieses Freundschaftsspiel auf jeden Fall zu gewinnen, weil sich damit eure Chancen für eine internationale Anerkennung erhöhen, denn die „Unschlagbaren“ sind das internationale Top-Team. Außerdem kommt ihr aus einer stolzen und kämpferischen Kultur und es ist das

- Frauen werden in eurer Kultur sehr stark respektiert. Fremde dürfen weder mit euren Frauen sprechen noch sie berühren. Sollte dies vorkommen, stoppt ihr dies sofort.
- Ihr versteht die Sprache des anderen Teams nicht!
- Ihr seht die Kultur, aus der die „Unschlagbaren“ kommen, nicht als überlegen an. Ihr erwartet von den Fremden, dass diese sich an den Verhaltenskodex der Simbanesen halten.

erste Mal, dass ihr gegen diese Mannschaft spielt. Für einen Sieg würdet ihr alles geben, egal ob ihr taktisch und technisch dabei gut ausseht oder nicht. Auch zählt in eurer Kultur vor allem die Leistung und das kunstvolle Spiel des bzw. der Einzelnen.

Über euer Verhalten – das ihr natürlich NICHT dem anderen Team verrätet:

- In eurer Kultur ist es o.k., etwas härter zu dem anderen Team zu sein (natürlich ohne jemanden zu verletzen!).
- Die Person die punktet, führt einen kleinen Freudentanz auf, indem sie einmal um einen gegnerischen Spieler herumtanzt.

Spielablauf

Ihr habt zunächst 20 Minuten Zeit, um die Anleitung zu lesen und das Spiel zu verstehen. Dann beginnt das Spiel, es geht 2 x 12,5 Minuten, dazwischen sind 5 Minuten Pause. Ziel des Spiels ist es, dass ihr am meisten Punkte erzielt, indem ihr einen der zwei Bälle auf der gegnerischen blauen Matte ablegt, d. h. ihr dürft ihn nicht dorthin werfen. Ein Punkt, den ihr erzielt wird direkt danach vom GEGNER sichtbar mit einem Strich auf ein Plakat geschrieben und der Gegner bekommt den Ball. Das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter. Wenn ihr den Ball habt, dürft ihr nicht laufen, sondern nur zu euren Teamkollegen/innen passen. Ihr dürft auf der gegnerischen Matte stehen, aber nicht auf eurer eigenen Matte. Ihr könnt den Ball werfen, aber nicht schießen. Bei diesem neuen Spiel gibt es keinen Schiedsrichter.

WAHRNEHMUNGSPARCOURS

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 8+

Alter 10+

Dauer 45 – 60 Minuten
(40 Minuten Übungen,
am Ende 20 Minuten Auswertung)

Material

- Kleinsportgeräte, z. B. diverse kleine Bälle, Ringe, Kegel, Fallschirm, Pedalo, Medizinball, Augenbinden, Bank, kleiner Kasten, hoher Kasten, blaue Weichbodenmatte, Papier, Stift, Legosteine, Fernglas ...

Spielziele

- In interkulturellen Situationen auftauchende Gefühle wie Fremdheit, Eingeschränktheit, Unsicherheit, Irritation, Verärgerung erlebbar machen
- Bewusstsein für Perspektivwechsel und Empathievermögen stärken
- Durch Verfremdung von gewohnten Wahrnehmungs- und Bewegungsmustern die eigene kulturelle Orientierung und Selbstverständliches hinterfragen
- Transfer der Übungen in das Betätigungsfeld der Teilnehmer/innen ermöglichen

Spielablauf

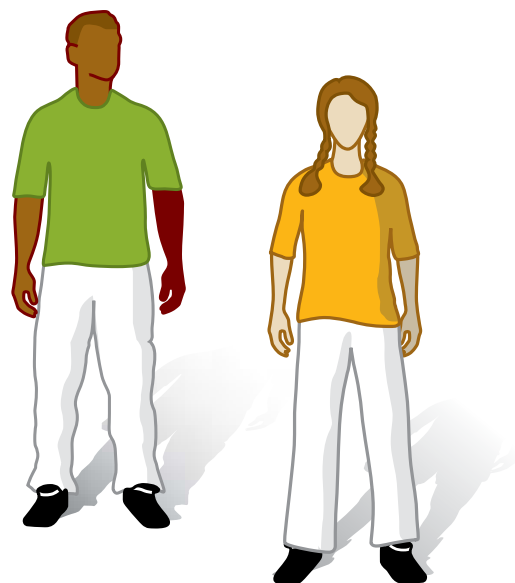
Parcours mit Übungen aufbauen (siehe folgende Seite), der von Paaren durchlaufen wird. Dauer jeder Übung ist ca. 5 – 10 Minuten.

Auswertung

Die Auswertung kann insgesamt am Ende oder nach jeder Übung gemacht werden. Je nach Gruppengröße ist eine Auswertung im Plenum oder in 2 Kleingruppen möglich.

Auswertung in der Gruppe

- Gefühle – wie war's für mich?
- Strategien – wie habe ich mich verhalten? Was war hilfreich?
- Interkultureller Bezug – worum geht es in dieser Übung? Was hat die Übung mit interkulturellem Lernen zu tun?



WAHRNEHMUNGSPARCOURS

Anleitung

- 1 Die Personen sollen 2 – 3 Bälle unterschiedlicher Schwere gleichzeitig jonglieren.
Alternative: Eine Kleingruppe soll so viele Tennisbälle wie möglich zur gleichen Zeit und möglichst lange in der Luft halten.
- 2 Einzelne Personen machen einen Slalomlauf durch im gleichen Abstand hintereinander aufgereichte Kegel, zunächst sehend, dann direkt darauf mit Augenbinde bzw. geschlossenen Augen.
- 3 Eine Person baut aus verschiedenen kleineren Gegenständen, die unterschiedlich in Form und Farbe sind, eine komplexe Skulptur (ideal eignen sich hier Legosteine) bzw. legt sie in einer bestimmten Konstellation zusammen. Die andere Person, die dieses Gebilde nicht sehen darf, soll nun mit den gleichen Gegenständen diese Skulptur genau nachbauen, indem ihr das Gebaute von der ersten Person genau verbal beschrieben wird. Am Ende werden das Original und die Kopie verglichen. Dann wird gewechselt.
Alternative: Eine Person überlegt sich ein Objekt (z. B. Haus oder Stern) bzw. Gegenstand und beschreibt der anderen Person, wie sie dieses aufzumalen hat, ohne das Objekt namentlich zu benennen. Die beiden Personen sitzen dabei Rücken an Rücken.
- 4 Eine Person soll eine ihr bekannte, komplizierte Bewegungsübung der anderen Person erklären, ohne dass sie vorgemacht wird. Die andere Person hat diese durchzuführen. Dann kann gewechselt werden.
- 5 Ein Fernglas wird umgekehrt vor die Augen gehalten, während man einen Hindernisparcours zu bewältigen hat. Dieser kann z. B. über einen Kasten, auf einer umgekehrten Bank und durch auf dem Boden liegende Ringe gehen. Zur Sicherheit sollte eine zweite Person begleitend nebenher gehen.
- 6 Von einem ca. 1,5 m hohen Kasten springt man bzw. lässt man sich auf eine dicke Matte fallen. Über dieser Matte wird von 3 Personen ein Fallschirm auf und ab bewegt, so dass die Person, die darunter liegende Matte nicht sehen kann und ins Ungewisse springt.
- 7 Ein Blatt Papier wird zu einem Fernrohr gefaltet und mit einem Auge hindurchgeschaut, während das andere Auge geschlossen gehalten wird. Mit einem Ball in der Nicht-Wurffhand soll versucht werden, Kegel in ca. 3 – 5 m Entfernung abzuwerfen.
- 8 Es wird versucht, auf einem Kegel, Pedallo-Laufrad, Medizinball etc. zunächst ohne, dann mit geschlossenen Augen zu balancieren. Die zweite Person kann ggf. Hilfestellung geben.
- 9 Eine Person ist Fänger/in, die ein Auge schließt und mit dem anderen Auge durch ein Papierfernrohr schaut, während die anderen Personen nur auf einem Bein weghüpfen dürfen. Wenn jemand gefangen wurde, wird gewechselt.
- 10 Die gesamte Kleingruppe soll mindestens 5 Sekunden auf einer Turnkiste stehen.



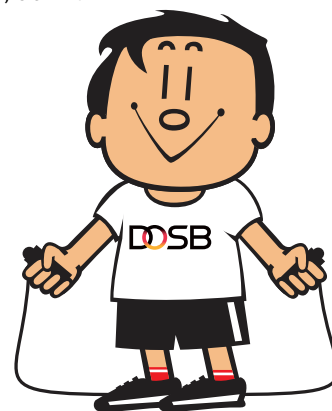
WAHRNEHMUNGSPARCOURS

Variation

- ... zur Steigerung der Komplexität
- Die einzelnen Übungen sind mit Kleingruppen à 8 – 10 Personen zu durchlaufen, wobei jede Person jede Übung ausführen soll. Bei einzelnen Übungen ist das Material entsprechend zu erhöhen. Jede/r in der Kleingruppe erhält zu Anfang einen Zettel, auf dem ihr/ihm eine Verhaltensweise zugeschrieben wird, die sie/er während des ganzen Parcours einhalten muss und den anderen nicht verraten darf.

Ziel

Ziel dieser Zuschreibungen ist es, das Bewusstsein der Teilnehmer/- innen für die Unterschiedlichkeit einzelner, die sowohl personell als auch situativ oder kulturell bedingt sein können, zu schärfen und Möglichkeiten zu finden, damit umzugehen.



Beispiele für mögliche Zuschreibungen

- Du sprichst während der ganzen Zeit eine für die anderen unverständliche Fremdsprache.
- Du kannst die ganze Zeit nichts bzw. nur sehr eingeschränkt sehen.
- Du kannst während der ganzen Zeit nichts hören.
- Du kannst nicht sprechen und bist die ganze Zeit stumm.
- Du versuchst, möglichst jeden Körperkontakt mit anderen zu vermeiden. Sollte dich dennoch jemand anfassen, reagierst du abwehrend.
- Eine Hand ist auf den Rücken gebunden und darf die ganze Zeit nicht genutzt werden.
- Deine Fußgelenke sind locker miteinander verbunden.
- Du versuchst, die ganze Zeit den Überblick zu behalten.
- Du übernimmst die Leitung und versuchst, die anderen herumzukommandieren.
- Du versuchst, mit allen gemeinsam eine Lösung zu finden und zu vermitteln.
- Du bist unkonzentriert und hörst selten zu.
- Du willst nicht lange reden, sondern gleich praktisch anfangen.
- Du magst die Frau in der Gruppe nicht und bist ihr gegenüber ablehnend.
- Wenn du redest, sprichst du immer sehr laut, was normal für dich ist.
- Du bist ruhig und zurückhaltend.

WAS WIRD DENN HIER GESPIELT?

Spielvoraussetzungen

Themenbereich

Gruppenformen mit Materialien

Personen 6+

Alter 12+

Dauer 90 – 100 Minuten

Material

- Tischtennisschläger und Ball oder Badmintonschläger und Ball

Spielziele

Die Teilnehmer/innen ...

- ... nehmen Gefühle von Unsicherheit und Widersprüchlichkeit bei sich selbst wahr,
- ... erkennen die Gleichwertigkeit unterschiedlicher Spiel- und Sportkulturen an,
- ... sind bereit, sich mit Ursachen nicht gelingender Integration auseinanderzusetzen,
- ... wissen, dass das eigene Spiel- und Sportverständnis eines von mehreren möglichen ist.

Spielablauf

Als Beispiel wird die Rückschlag-Sportart Tischtennis ausgewählt, die Spiele und Übungen sind aber auch übertragbar auf z. B. Tennis, Badminton und Squash. Je nach Gruppengröße wird an 3 – 6 Tischen Doppel gespielt. Es werden keine grundsätzlichen Vorgaben, nach welchen Regeln gespielt wird, erläutert, sondern an jedem Tisch gelten spezielle Regeln, die im Vorfeld der Spiele der Gruppe nicht bekannt gegeben werden. Die Gruppenleitung legt fest, welche der u. g. Regeln an den Tischen verteilt werden.

- 1 Die Teilnehmer/innen werden auf die Tische/ Plätze verteilt. Vor dem Start wird abgefragt, wer das Spiel kennt. Diese Personen oder auch andere Freiwillige können Beobachter sein.
- 2 Es wird ein kurzer Überblick über den Spielverlauf gegeben.

- 3 Jeweils 1 – 2 Turnieranleitungen werden pro Tisch/Feld verteilt. Wichtig: Jeder Tisch bekommt unterschiedliche Regeln (siehe unten), während die Turnieranleitung überall die gleiche ist. Dies darf den Spielern/innen nicht verraten werden.
- 4 Ausprobieren des Spiels an den Tischen/ Feldern: Es darf nur leise gesprochen werden. Rückfragen sollte die Spielleitung direkt am Tisch/Feld beantworten, ansonsten ist auf die Spielanleitung zu verweisen.
- 5 Das Turnier startet, wenn alle Gruppen das Spiel verstanden haben. Es darf nicht gesprochen werden. Die Spielleitung hält sich heraus und beantwortet keine Fragen. Sie kündigt nur die Wechsel nach jeweils 5 – 10 Minuten an.



WAS WIRD DENN HIER GESPIELT?

Spielablauf

- 6 Die Spieler/innen ziehen nach jedem Spiel: Ein/e Spieler/in des Siegespaares zieht zur nächst höheren Tisch-/Feldnummer. Der/die andere Spieler/in bleibt am Tisch. Ein/e Spieler/in des Verliererpaars zieht zur nächst niedrigeren Tisch-/Feldnummer. Der/die andere Spieler/in bleibt am Tisch/Feld. Die Gewinner/innen am höchsten Tisch bleiben an dem Tisch/Feld genauso wie die Verlierer/innen am niedrigsten Tisch/Feld.
- 7 Es gilt für die Teilnehmer/innen herauszufinden, welche Regeln an den Tischen/Feldern herrschen.
- 8 Ende durch die Turnierleitung und Auswertung.



Beispiele für unterschiedliche Regeln (beliebig erweiter- und veränderbar)

- Punkte können nur erzielt werden, wenn der Ball vorher von jeder Person einmal gespielt wurde (bei dieser Variation wird verhindert, dass bei einem guten Aufschlag sofort ein Punkt erzielt wird).
- Punkte können nur erzielt werden, wenn vor dem Gewinnpunkt der/die betreffende Spieler/in eine aggressive Geste ausgeführt und nach dem Gewinnschlag eine hämische, schadenfrohe Geste gezeigt wird (hier wird ein besonderes Spielverständnis unter Einsatz von „Psycho-Terror“ gelebt).
- Punkte kann nur erzielen, wer schon zum zweiten Mal an diesem Tisch spielt („Neue“ werden also ausgegrenzt und per Spielregel benachteiligt).
- Punkte können nur erzielt werden, wenn das gegnerische Paar den Gewinnschlag des punktenden Paares ausdrücklich anerkennt und Beifall klatscht (hier wird der Gedanke gepflegt, dass es zum fairen Verhalten dazu gehört, die Leistung des „Gegners“ anzuerkennen).
- Punkte werden nur erzielt, wenn der Gewinnschlag mit der gleichen Vorhand- oder Rückhandseite ausgeführt wurde wie der erste Ball des Ballwechsels (hier geht es um die Förderung von Aufmerksamkeit).
- Punkte können verdoppelt und verdreifacht werden, wenn das Team dies vor dem Ballwechsel durch Heben eines oder beider Arme ankündigt (auf diese Weise wird der breitensportliche Gedanke des Hinzufügens von Zufall-Elementen mit Leben gefüllt). Die jeweils Neuen, die „Fremden“, müssen herauszufinden versuchen, nach welchen Regeln Punkte erzielt bzw. nicht erzielt werden. **Auswertung:** Auswertungsfragen können sein:



WAS WIRD DENN HIER GESPIELT?

Beispiele für unterschiedliche Regeln (beliebig erweiter- und veränderbar)

- Hast du dich als „Erfahrener“ dem „Fremden“ gegenüber überlegen gefühlt?
- Hast du zum anderen „Erfahrenen“ eine größere emotionale Nähe gespürt als zu deinem „fremden“ Doppelpartner?
- Hast du dich geärgert, wenn dein/e Partner/in die Regeln nicht schnell genug begriffen hat?
- Hast du dich als „Fremde/r“ durch die Situation diskriminiert gefühlt?
- Hast du als „Fremde/r“ manchmal die Lust verloren, die Regeln überhaupt herausfinden zu wollen, weil du keine Erfolgserlebnisse gesehen hast?
- Hat sich die Verunsicherung als „Fremde/r“ stärker auf dein Spiel und auf die Höhe der technischen Fehler ausgewirkt?
- In dieser Phase haben die Mitspieler/innen die Möglichkeit, sich die eigenen Befindlichkeiten während der Praxisphase bewusst zu machen. Es sollte Raum vorhanden sein, unkommentiert die eigenen Eindrücke zu den Wahrnehmungen über die eigene Person, aber auch zu den wahrgenommenen Auffälligkeiten bei den Spielpartnern/innen kundtun zu können. Die zweite Phase im Reflexionsprozess lenkt die Aufmerksamkeit aller Mitspieler/innen auf Erlebnisse und Erfahrungen mit Situationen im Alltag. Wann im Lebenslauf fühlten sich die Mitspielenden fremd und wie wirkte sich das auf das eigene Wohlbefinden aus?

Turnieranleitung

- Ihr habt 5 Minuten, um die Regeln zu lesen und einzustudieren.
- Ihr dürft nicht reden.
- Dann werden die Regeln weggenommen.
- Von diesem Zeitpunkt an darf man nur noch gestikulieren oder Bilder malen (aber keine Wörter – auch nicht einzelne Buchstaben!). Es darf nicht gesprochen bzw. dürfen Wörter nicht aufgeschrieben werden (das gilt auch für Zeichensprache!).
- Dann beginnt das Turnier. Ihr habt dann noch ein paar Minuten, um an eurem Anfangstisch zu spielen (in Stille!).
- Punkte werden ab Turnierbeginn gezählt. Gewinner/in des Spiels: Das Paar, das die meisten Punkte in der Spielzeit gewonnen hat. Wenn eine Runde endet, das Spiel aber noch nicht beendet ist, gewinnt der/die Spieler/in, der/die bis dahin die meisten Punkte hat.
- Jedes Spiel dauert etwa 5 – 10 Minuten. Das Ende wird von der Spielleitung angekündigt.
- Die Spieler/innen ziehen am Ende des Spiels wie folgt weiter: Ein/e Spieler/in des Siegerpaars zieht zur nächst höheren Tisch-/Feldnummer. Der/die andere Spieler/in bleibt am Tisch. Ein/e Spieler/in des Verliererpaars zieht zur nächsten niedrigeren Tischnummer. Der/die andere Spieler/in bleibt am Tisch. Die Gewinner/innen am höchsten Tisch bleiben an dem Tisch genauso wie die Verlierer/innen am niedrigsten Tisch.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

LITERATUR- EMPFEHLUNGEN



LITERATUREMPFEHLUNGEN

LITERATUREMPFEHLUNGEN

- **Baur, Jürgen** (Hrsg.), Evaluation des Programms „Integration durch Sport“. Endbericht, Potsdam 2009.
- **Braun, Sebastian; Burrmann, Ulrike; Mutz, Michael** (Hrsg.), Evaluation des Programms „Integration durch Sport“. Endbericht, Berlin 2013.
- **Bundesministerium des Innern (BMI)** (Hrsg.), Broschüre „Interkulturelle Öffnung im Sport“, Berlin 2009.
- **Deutscher Olympischer Sportbund** (Hrsg.), Programmkonzeption „Integration durch Sport“, Frankfurt am Main 2014.
- **Deutscher Olympischer Sportbund** (Hrsg.), Broschüre „Integration durch Sport – Ein Programm stellt sich vor“, Frankfurt am Main 2014.
- **Deutscher Olympischer Sportbund** (Hrsg.), Broschüre Fortbildungskonzept zur kulturellen Vielfalt im sportlichen Alltag, Frankfurt am Main 2010.
- **Deutscher Olympischer Sportbund** (Hrsg.), Integration und Sport - Ein Zukunftsfaktor von Sportvereinen und Gesellschaft, Grundlagenpapier des Deutschen Olympischen Sportbundes, Beschluss der Mitgliederversammlung am 7. Dezember 2013, Wiesbaden 2013.
- **Gieß-Stüber, Petra** (Hrsg.), Interkulturelle Erziehung im und durch Sport. Ein regionales Projekt in Zusammenarbeit mit der Stadt Freiburg, Münster 2005.
- **Gieß-Stüber, Petra u. a.** (Hrsg.), Sport und Soziale Arbeit, Bd. 3, Münster 2005.
- **Statistisches Bundesamt** (Hrsg.), Bevölkerung mit Migrationshintergrund. Ergebnisse des Mikrozensus 2013, Wiesbaden 2014. Download: www.destatis.de > Publikationen > Thematische Veröffentlichungen > Bevölkerung > Bevölkerung mit Migrationshintergrund
- **Deutscher Olympischer Sportbund** (Hrsg.), Zielgruppenorientierte Integrationsarbeit - Orientierungshilfe und Handlungsleitfaden für Vereine und Verbände zur Förderung der Integration von Menschen mit Migrationshintergrund, Frankfurt am Main 2014.



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Mehr Informationen zum Programm erhalten Sie unter www.integration-durch-sport.de

Das Programm „Integration durch Sport“ wird aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages vom Bundesministerium des Innern und dem Bundesamt für Migration und Flüchtlinge gefördert.

Wir danken dem Programm-Team „Integration durch Sport“ im Landessportverband Baden-Württemberg für seine Unterstützung bei der Erstellung dieser Arbeitshilfe.

Impressum

Titel: INTEGRATION DURCH SPORT · Arbeitshilfe für die Praxis

Herausgeber: Deutscher Olympischer Sportbund · Geschäftsbereich Sportentwicklung · Ressort Chancengleichheit & Diversity
Otto-Fleck-Schneise 12 · 60528 Frankfurt am Main · T +49 69 6700-361 · F +49 69 67001-361 · office@dosb.de · www.dosb.de

Texte: Julia Sandmann, Sonja Strassner, Sergej Gergert, Dr. Heinz Giebenhain, Michael Zeile

Redaktion: Stephan Vogl

Illustrationen: Guido Gressinger P892

Bildnachweise: LSB NRW / Andrea Bowinkelmann (Seite 13, 15-19, 23, 29-31, 34, 35, 37) · picture alliance (Umschlag, Seite 32, 33, 43, 111, 161)

Gestaltung & Produktion: B2 Design · Nordring 82 a · 63067 Offenbach · info@b2design.info

1. Auflage: 2.500 Stück · Februar 2015

Diese Publikation wurde Ihnen überreicht durch:

Deutscher Olympischer Sportbund
Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main
T +49 69 6700-0 · F +49 69 674906
office@dosb.de · www.dosb.de

