

Modul «Gruppenspiele»

Darum geht's

«schule bewegt» ist ein nationales Programm des Bundesamts für Sport BASPO, das die tägliche Bewegung in den Schulen fördert. Alle teilnehmenden Schulen und Klassen verpflichten sich während eines Quartals oder länger zu mindestens 20 Minuten täglicher Bewegung.

Das Modul «Gruppenspiele» eignet sich für bewegte Pausen während des Unterrichts. Es kann – wie alle anderen Bewegungsmodule von «schule bewegt» – mit dem «schule bewegt»-Würfel gespielt werden. Das Kartenset umfasst 40 Bewegungsspiele, die in fünf Themenbereiche unterteilt sind (Gesellschaftsspiele, Schauspiele, Geschicklichkeitsspiele, Konzentrationsspiele, Fantasiespiele). Sie wurden auf allen Schulstufen praktisch und erfolgreich erprobt. Es ist kein Zusatzmaterial erforderlich.

Wir wünschen Ihnen viel Spass bei der täglichen Bewegung mit «schule bewegt»!

Mehr Infos und Umsetzungsideen auf: www.schulebewegt.ch



Herausgeber: Bundesamt für Sport BASPO

Autor: Patrick Fust

Redaktion: Katharina Ackermann, Stefan Wyss

Lektorat: Ueli Känzig

Zeichnungen: Lucas Zbinden

Layout: Lernmedien EHSM

Ausgabe: 2016



Mix

Produktgruppe aus vorbildlicher
Waldbirtschaft und anderen kontrollierten
Herkünften
www.fsc.org Cert.no. SCS-COC-100235
© 1996 Forest Stewardship Council



EDK | CDIP | CDPE | CDEP |

Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren
Confédération suisse des directeurs cantonaux de l'instruction publique
Confederazione Svizzera dei direttori cantonali della pubblica educazione
Confederaziun svizra dals directurs chantunals da l'educaziun publica



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

Gesellschaftsspiele

Bis zum Gehnichtmehr

Organisation: Stellt euch zu viert in einem Kreis auf.

Spielidee: Eine Schülerin zeigt eine Bewegung vor und unterstreicht diese mit leisen Worten oder einem Geräusch. Der Nächste ahmt die Bewegung und die Worte nach, führt sie aber intensiver und lauter aus. So geht es weiter, bis der maximale Lärmpegel erreicht ist. Versucht auch, den Gesichtsausdruck stetig zu verändern.

Spielende: Die Schülerinnen werden entweder wieder leiser und zurückhaltender, oder das Spiel wird neu gestartet.

Tipp: Warnt lärmempfindliche Nachbarn vor.

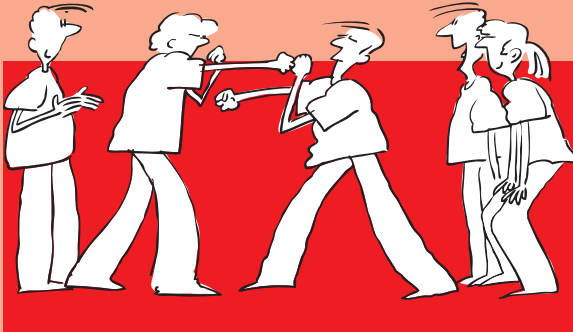


Modul
«Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Gesellschaftsspiele

Sport in Zeitlupe



Organisation: Bildet Zweiergruppen.

Spielidee: Ahmt stumm eine von euch gewählte Sportart nach. Tischtennis, Badminton oder Volleyball kommen ohne Körperkontakt aus. Bei Boxen, Judo oder Ringen sind leichte Berührungen erlaubt. Die Lehrperson gibt die Geschwindigkeit der Bewegungen vor.

Variante: Die Geschwindigkeit kann über Musik gesteuert werden. Spielt sie leise, bewegen sich die Schülerinnen langsam, spielt sie laut, bewegen sie sich schnell. Stoppt die Musik, verharren die Schüler in ihrer Position.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Gesellschaftsspiele

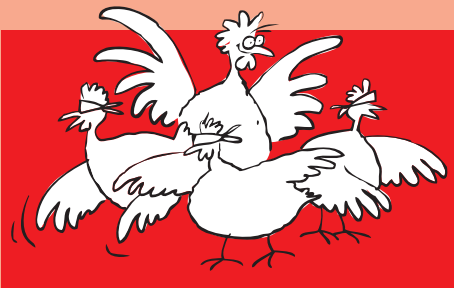
Auch ein blindes Huhn findet mal einen Hahn

Organisation: Alle Schüler verteilen sich im Zimmer und schliessen die Augen.

Spielidee: Geht als blinde Hühner durch das Zimmer. Die Lehrperson berührt ein Huhn. Dieses verwandelt sich in einen Hahn, der zwar sehen kann, aber im Unterschied zu den Hühnern stumm ist. Stosst ihr mit einer anderen Person zusammen, fragt ihr diese, ob sie ein Hahn sei. Erhaltet ihr keine Antwort, werdet ihr ebenfalls zu einem Hahn. Ansonsten bleibt ihr ein Huhn. Das letzte blinde Huhn übernimmt in der nächsten Runde die Rolle des Hahns.



Modul «Gruppenspiele»



www.schulebewegt.ch

Gesellschaftsspiele

Lachsackgasse



Organisation: Bildet aus zwei gleich grossen Teams eine Gasse.

Spielidee: Zwei Schülerinnen stehen an den beiden Enden. Während diese langsam durch die Gasse gehen, versuchen die Teams, jeweils die gegnerische Schülerin ohne Körperkontakt zum Lachen zu bringen. Die Schülerin, die zuerst lacht, wird Teil des gegnerischen Teams. Bleiben beide ernst, reihen sie sich wieder im eigenen Team ein.

Spielende: Ihr gebt eine Spielzeit vor oder beendet das Spiel, wenn ein Team nur noch aus einem Schüler besteht.

Tipp: Richtet die Gasse von Zeit zu Zeit wieder aus.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Gesellschaftsspiele

Komm her – geh weg

Organisation: Alle Schüler gehen durch den Raum und bestimmen für sich einen Freund und einen Feind.

Spielidee: Alle versuchen, möglichst nahe beim Freund und gleichzeitig möglichst weit weg vom Feind zu sein.

Varianten

- Alle bestimmen für sich eine Furcht einflössende Schülerin sowie eine, die Angst vor dieser hat. Nun versucht ihr, euch als Schutz immer zwischen den beiden Schülerinnen zu positionieren.
- Alle spielen einen verängstigten Schüler. Ihr bestimmt einen Angst einflössenden Schüler und einen Schutzengel. Versucht, den Schutzengel zwischen euch und dem bedrohlichen Schüler zu haben.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Gesellschaftsspiele

Sich eingliedern



Organisation: Bildet zwei gleich grosse Gruppen.

Spielidee: Die Spielleiterin bestimmt ein Kriterium, nach dem ihr gemeinsam eure Gruppe stumm ordnen sollt. Sobald ein Mitglied glaubt, dass ihr das Kriterium erfüllt habt, zeigt es dies mit deutlichen Zeichen. Die Spielleiterin überprüft die Gruppe. Stimmt die Anordnung, erhält die Gruppe einen Punkt, ansonsten geht er an die Gegner.

Variante: Die Spielleiterin erklärt einem Mitglied der Gruppe eine Aufgabe. Es muss diese ohne zu sprechen mit dem Team lösen.

Tipp: Mögliche Kriterien sind Körpergrösse, Anzahl Geschwister, Schuhgrösse, Geburtstag, Hausnummer.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Gesellschaftsspiele

Wetterkapriolen



Organisation: Bildet mit Stühlen einen Kreis. Die Spielenden erhalten abwechselungsweise die Namen «Regen», «Sonnenschein», «Schnee» und «Sturm».

Spielidee: In der Kreismitte steht eine Schülerin als Wettermacherin. Sie ruft den Namen einer der vier Wetterlagen. Die Genannten stehen auf und wechseln die Plätze. Die Wettermacherin versucht ebenfalls, einen der Plätze zu ergattern. Gelingt ihr dies, wird der Spieler, der keinen Platz gefunden hat, zum Wettermacher. Ruft der Wettermacher «Aprilwetter», müssen alle Spielenden die Plätze tauschen.

Variante: Der Wettermacher muss eine Bewegungsaufgabe lösen, bevor er einen der Plätze ergattern darf (sich um die eigene Achse drehen, aufspringen). Wechselt regelmässig die Namen oder erfindet neue.

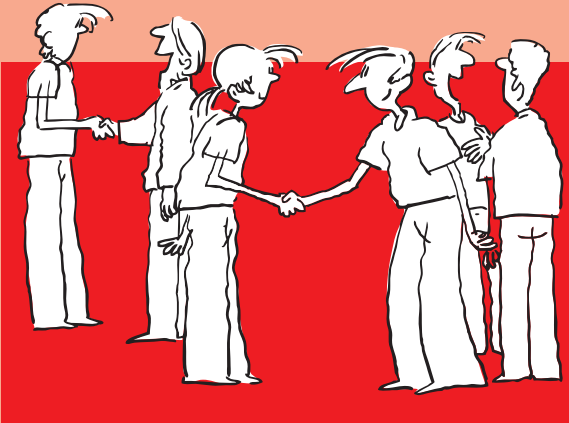


Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Gesellschaftsspiele

Halli-Hallo



Organisation: Die Klasse verteilt sich im Schulzimmer und geht herum.

Spielidee: Die Spielleiterin gibt vor, was die Schüler bei Begegnungen machen.

Beispiele: Möglichst viele Hände schütteln, sich an den Händen fassen und herumhüpfen, einander anlachen, möglichst originelle Handschläge erfinden. Lasst der Fantasie freien Lauf.

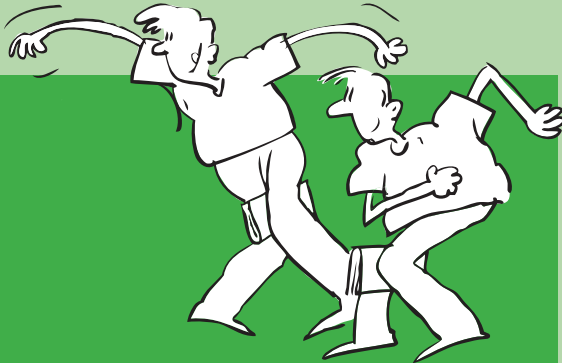


Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Geschicklichkeitsspiele

X-Bein-Rennen



Organisation: Klemmt euer Etui zwischen die Oberschenkel.

Spielidee: Bestimmt im Schulzimmer eine Rennstrecke mit kleinen Hindernissen.

Varianten

- Ändert die Fortbewegungsart (rückwärts gehen, auf einem Bein hüpfen, auf allen vieren).
- Transportiert während des Rennens Lasten (Stuhl tragen, Mitschülerin tragen, Buch auf Kopf balancieren).



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Geschicklichkeitsspiele

Körperkontakt



Organisation: Stellt euch zu viert, je nur auf einem Bein, auf eine Zeitungsseite.

Spielidee: Versucht, 30 Sekunden lang die Balance zu halten, ohne die Zeitung zu zerreißen. Habt ihr das geschafft, halbiert ihr die Standfläche. Ziel ist, als Team 30 Sekunden lang auf einer möglichst kleinen Standfläche zu balancieren, ohne die Zeitung zu zerreißen.

Tipp: Ihr könnt euch auf die Füße der anderen stellen oder Teammitglieder tragen.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Geschicklichkeitsspiele

Multitasking



Organisation: Bildet eine Dreiergruppe, wobei ein Schüler (A) den beiden anderen (B + C) gegenübersteht.

Spielidee: B zeigt Übungen mit dem Oberkörper, C solche mit dem Unterkörper. A versucht, alle Bewegungen gleichzeitig zu kopieren. B + C lassen sich immer wieder neue Übungen einfallen. Wechselt regelmässig die Rollen.

Variante: B + C stellen zusätzlich noch Fragen, die A beantworten muss.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Geschicklichkeitsspiele

Balltransport

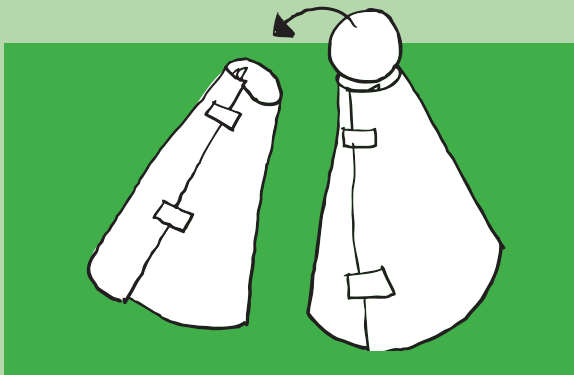
Organisation: Jede Spielerin rollt ein A4-Blatt längs zu einem Rohr mit zwei Zentimeter Durchmesser und fixiert es mit Klebeband. Bildet Vierer- oder Fünfergruppen. Jede Gruppe erhält einen Tischtennisball.

Spielidee: Transportiert den Ball einzig mit Hilfe der Papierrohre weiter. Bestimmt eine Anzahl Übergaben, die erreicht werden müssen. Setzt euch, wenn ihr fertig seid.

Variante: Führt die Übung mit der schwächeren Hand aus.



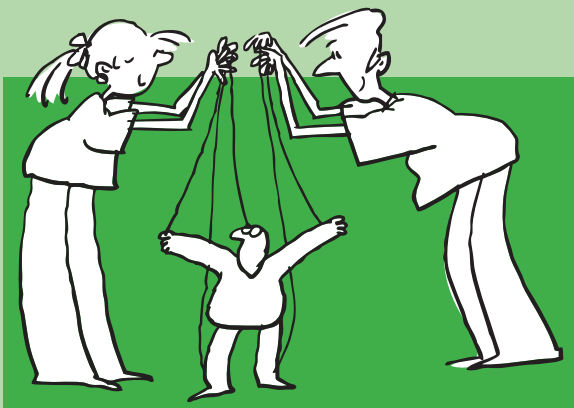
Modul «Gruppenspiele»



www.schulebewegt.ch

Geschicklichkeitsspiele

Marionettenspieler



Organisation: Bildet Dreiergruppen aus zwei Puppenspielern und einer Marionette. Befestigt bei dieser an beiden Händen Seile oder Schnur.

Spielidee: Die beiden Puppenspieler führen die Marionette mit Hilfe der Seile. Mögliche Bewegungsabfolgen sind klatschen, jemandem die Hand reichen, eine Pflanze giessen usw. Sprecht euch gut ab. Wechselt die Rollen.

Variante: Die Marionette kann zwei Grundbewegungen (gehen, Hände öffnen und schliessen). Die Puppenspieler können diese durch abgemachte Kommandos auslösen.

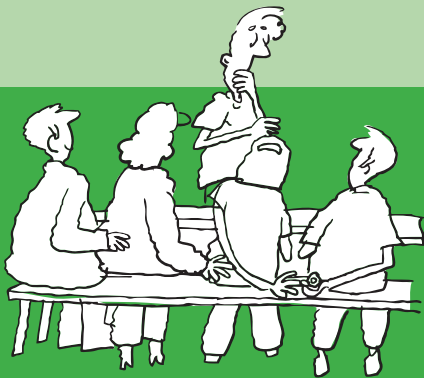


Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Geschicklichkeitsspiele

Hände hoch – Geld her!



Organisation: Setzt euch zu viert auf eine Seite eines Tisches. Ein fünfter Spieler stellt sich gegenüber.

Spielidee: Die sitzenden Spielerinnen geben verdeckt ein Geldstück herum. Der stehende Spieler muss herausfinden, wo es sich befindet. Er hat mehrere Kommandos zur Verfügung:

- Hand – die offenen Hände auf den Tisch legen.
- Faust – die Faust mit den Handballen auf den Tisch legen. Anschliessend muss die Hand geöffnet werden.
- Gesicht – die offenen Hände ans Gesicht legen.
- Nase – eine «lange Nase machen».

Nach jedem Kommando kann der stehende Spieler einmal raten. Findet er die Münze, übernimmt der ertappte Spieler seine Rolle. Danach zirkuliert die Münze wieder eine Weile.

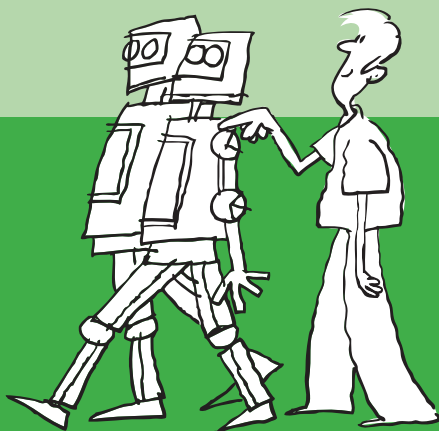


Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Geschicklichkeitsspiele

Kuppler



Organisation: Bildet Dreiergruppen aus zwei Robotern und einem Steuermann.

Spielidee: Am Anfang stehen die Roboter Rücken an Rücken. Der Steuermann versucht sie so zu leiten, dass sie sich schliesslich gegenüberstehen. Er steuert mit Körperkontakten.

Auf beide Schultern tippen – der Roboter geht geradeaus. Auf eine Schulter tippen – 90-Grad-Drehung in die entsprechende Richtung.

Die Hände bleiben auf beiden Schultern – Stopp. Treffen die Roboter auf ein Hindernis, bleiben sie stehen. Bei Erfolg werden die Rollen getauscht.

Variante: Die Roboter schliessen die Augen.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Geschicklichkeitsspiele

Krabbeln

Organisation: Ihr seid Krabben und legt euch zu zweit nebeneinander auf den Rücken. Ihr streckt alle Viere sowie den Hintern in die Luft.

Spielidee: Versucht, euch durch Schubsen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer mit einem Bein oder einem Arm den Boden berührt, hat verloren. Anschliessend sucht ihr euch neue Gegner.



Modul «Gruppenspiele»



www.schulebewegt.ch

Konzentrationsspiele

Schlechte Nachrichten

Organisation: Bildet ca. zu sechst einen Kreis. Jede Schülerin wählt einen Künstlernamen und teilt ihn der Gruppe mit. Eine siebte Schülerin steht mit einer gerollten Zeitung in der Mitte.



Spielidee: Einer der sechs ruft den Künstlernamen eines Mitspielers. Der Genannte muss aufspringen und möglichst schnell einen anderen Künstlernamen sagen. Reagiert er zu langsam, erhält er mit der Zeitung einen leichten Schlag auf den Kopf. Er wechselt den Platz mit der Spielerin in der Mitte des Kreises.

Varianten

- Die letzten zwei oder drei genannten Künstlernamen dürfen nicht wiederholt werden.
- Die Spielerin in der Mitte bestimmt eine Bewegung. Diese muss von den aufgerufenen Spielern gleichzeitig gemacht werden, wenn sie einen neuen Künstlernamen rufen.

Tip: Wenn es zu einfach wird, kann die Gruppe vergrößert werden. Bei jüngeren Spielern die Namensgebung vereinfachen (Tiere, Vornamen).

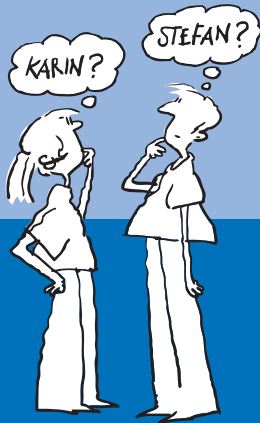


Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Konzentrationsspiele

Wie heisse ich schon wieder?



Organisation: Bildet Zweiergruppen und verteilt euch im Raum. Die Gruppenmitglieder tauschen die Namen (Karin heisst Stefan und umgekehrt). Eine Spielerin bleibt alleine.

Spielidee: Die Gruppenmitglieder gehen nahe nebeneinander. Die Einzelgängerin ruft eine Mitschülerin – zum Beispiel Karin – zu sich. Stefan, der ja den Namen von Karin angenommen hat, versucht nun zur Einzelgängerin zu gelangen, ohne von der echten Karin darin gehindert zu werden. Schafft er dies, bildet er mit der Einzelgängerin ein neues Team und tauscht erneut den Namen. Karin wird zur Einzelgängerin und ruft einen neuen Namen.

Varianten

- Mehrere Einzelgänger
- Vor- oder Nachname kann genannt werden
- Verschiedene Fortbewegungsformen



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Konzentrationsspiele

Kurzschluss

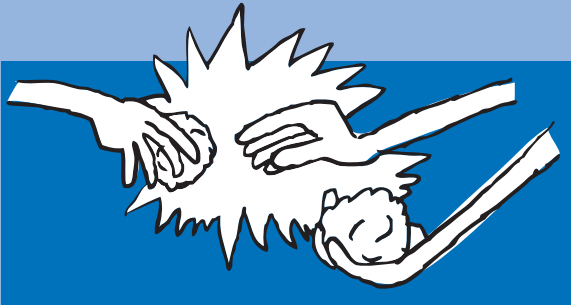
Organisation: Bildet einen Kreis aus etwa zehn Personen. Zwei sich gegenüberstehende Spieler halten einen Ball (Papierknäuel) in der Hand.

Spielidee: Reicht die Bälle an einen eurer Nachbarn weiter. Ziel ist es, dass eine Mitspielerin – aber nicht ihr selber – gleichzeitig beide Bälle in den Händen hält (Kurzschluss). Ihr dürft die Ballannahme nicht verweigern. Wer beide Bälle hat, setzt eine Runde aus und macht eine frei gewählte Kräftigungsübung.

Tipp: Definiert in der Klasse Kräftigungsübungen für verschiedene Körperteile.



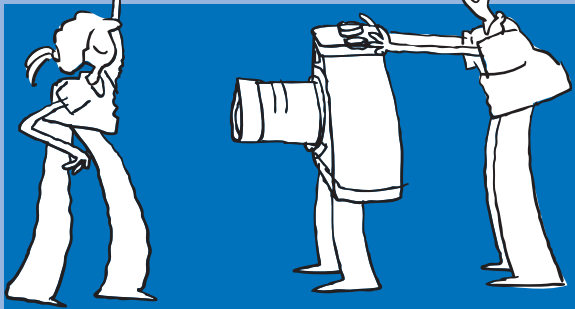
Modul «Gruppenspiele»



www.schulebewegt.ch

Konzentrationsspiele

Fotografisches Gedächtnis



Organisation: Bildet Zweiergruppen. Ein Schüler spielt den Fotografen, der zweite die Kamera.

Spielidee: Die Kamera schliesst die Augen und lässt sich vom Fotografen herumführen. Dieser richtet den Kopf des Mitschülers auf ein bestimmtes Motiv und sagt «Foto». Darauf öffnet die Kamera kurz die Augen und prägt sich das Motiv ein. So werden mehrere Fotos gemacht. Wenn die Kamera das Gefühl hat, die Aufnahmekapazität sei erschöpft, beschreibt sie die gemachten Fotos ausführlich und in der richtigen Reihenfolge. Danach wechseln die Rollen.

Variante: Der Fotograf bestimmt nach jedem Foto eine neue Fortbewegungsart.

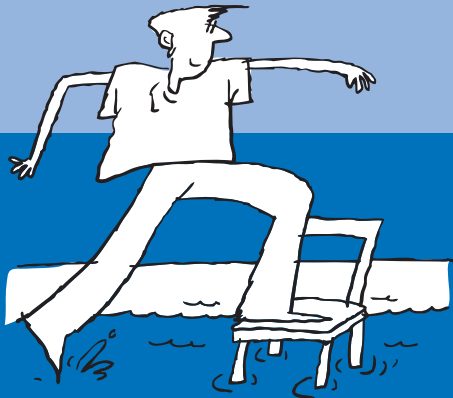


Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Konzentrationsspiele

Ebbe und Flut



Organisation: Bildet eine Gruppe aus etwa zehn Schülerinnen. Stellt Stühle (zwei weniger als Schülerinnen) mit den Sitzflächen nach aussen in einem Kreis auf.

Spielidee: Ein Schüler erzählt eine Geschichte über Menschen am Strand. Er beschreibt Aktivitäten, die von den anderen Schülerinnen nachgeahmt werden. Wenn der Schüler das Wort «Ebbe» sagt, legen sich alle anderen Schülerinnen auf den Boden und versuchen, mit einer Hand einen freien Stuhl zu berühren. Sagt er «Flut», versuchen alle, auf einen freien Stuhl zu stehen. Wer keinen Stuhl ergattern kann, wird zum Erzähler.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Konzentrationsspiele

Wer bleibt sitzen?



Organisation: Bildet eine Sechsergruppe und setzt euch im Kreis auf eure Stühle.

Spielidee: Eine Schülerin stellt eine anspruchsvolle Frage. Die Mitspieler haben kurz Zeit zum Überlegen, dann wird die Lösung bekannt gegeben. Wer die richtige Antwort wusste, rückt einen Stuhl nach rechts – auch wenn da noch jemand sitzt. Die nächste Frage wird gestellt. Weiterrücken darf nur, wer die Antwort kennt und alleine oder zuoberst auf dem Stuhl sitzt. Wer zuerst wieder an seinem Platz ist, hat gewonnen.

Varianten

- Die Lehrperson stellt Fragen als Vorbereitung auf die nächste Prüfung.
- Bildet eine Gruppe aus Schülerinnen, eine zweite aus Schülern.

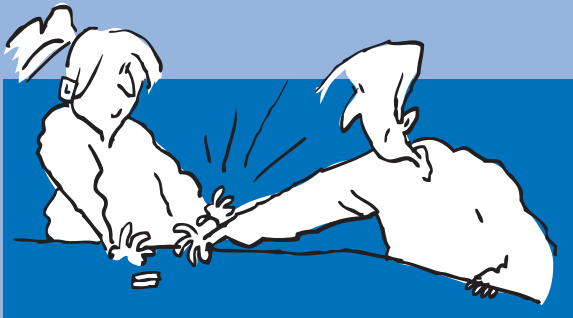


Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Konzentrationsspiele

Magisches Wort



Organisation: Setzt euch zu viert oder fünft an einen Tisch. Legt zwei Radiergummis weniger, als es Spieler hat, auf den Tisch. Eure Hände bleiben unter dem Tisch.

Spielidee: Eine Schülerin erzählt eine Geschichte. Benutzt sie das zuvor abgemachte magische Wort, versuchen die restlichen Spieler, einen Radiergummi zu ergreifen. Wer leer ausgeht oder die Hände im falschen Moment über dem Tisch hat, erzählt weiter und erhält einen Strafpunkt. Am Ende wird der Spieler mit den wenigsten Punkten von den anderen in die Höhe gehoben.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

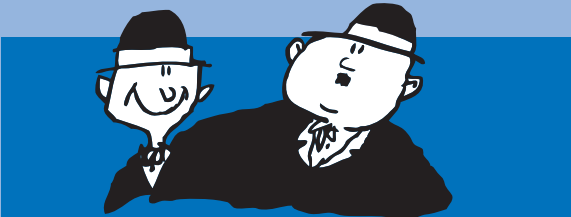
Konzentrationsspiele

Nicht dick, aber doof

Organisation: Bildet etwa zu zehnt einen Kreis. Zwischen zwei Schülern bleibt eine Lücke. Der erste Schüler rechts der Lücke heisst «Peter», der zweite «Paul». Der erste Schüler links heisst «Doof». Die anderen Schülerinnen werden durchnummeriert.

Spielidee: Die Spieler rufen sich gegenseitig auf und benutzen dabei folgende Choreografie:

1. Mit beiden Händen auf die Oberschenkel klatschen.
2. In die Hände klatschen.
3. Mit dem rechten Daumen über die rechte Schulter zeigen.
4. Mit dem linken Daumen über die linke Schulter zeigen.



Setzt man den rechten Daumen ein, nennt ihr euren eigenen, beim linken Daumen den aufgerufenen Namen. Wer einen Fehler macht, reißt sich links der Lücke ein und wird zu «Doof». Macht «Doof» einen Fehler, wird er zu «Doppel-Doof». Dadurch ändert sich nach fast jeder Runde die Reihenfolge und damit ändern auch die Namen im Kreis. «Peter» beginnt sofort mit der nächsten Runde.

Varianten

- Stellt Stühle in den Kreis. Sie erhalten auch einen Namen oder eine Nummer, dürfen aber nicht aufgerufen werden.
- Die Stühle werden immer wieder verstellt.
- Werdet schneller, ändert die Choreografie.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Schauspiele

Macht euch eine Szene!



Organisation: Alle Schülerinnen verteilen sich im Schulzimmer.

Spielidee: Bewegt euch zu Musik frei im Raum. Der Spielleiter stoppt die Musik und nennt einen Ort, wo sich viele Leute begegnen (Bahnhof, Spital, Schule). Spielt einen Passanten vor Ort. Setzt die Musik wieder ein, geht ihr normal weiter.

Variante: Der Spielleiter nennt verschiedene Menschengruppen. In jeder Szene wird die Fortbewegungsart geändert.



Modul
«Gruppenspiele»

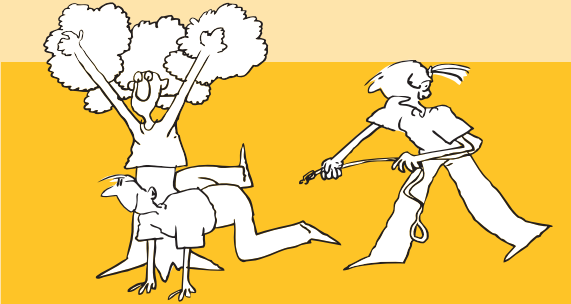
www.schulebewegt.ch

Schauspiele

Kleine Bildergeschichten

Organisation: Bildet Dreiergruppen.

Spielidee: Ein Schüler stellt einen Menschen oder einen Gegenstand dar und benennt diesen: «Ich bin ein Baum». Die nächste Schülerin ergänzt das Bild. «Ich bin ein Hund und pinkle gegen den Baum.» Der dritte Schüler muss in seiner Rolle etwas aus dem Bild entfernen. «Ich bin der Hundebesitzer und nehme das Tier mit.» Damit bleibt nur noch der erste Schüler im Bild übrig.



Varianten

- Ihr baut auf dem Bild des noch übrig gebliebenen Schülers eine Geschichte auf.
- Ihr beginnt eine neue Geschichte.
- Der dritte Schüler darf nur die Figur des ersten Schülers aus dem Bild entfernen. So kann die Geschichte weitergeführt werden.
- Eine einfachere Variante ist das stete Vergrössern der Szene. Dabei sollte die Gruppe aber aus mindestens fünf bis sieben Schülerinnen bestehen.

Tip: Das Spiel lebt von der Geschwindigkeit. Überlegt nicht zu lange.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Schauspiele

Aktive Bestätigung

Organisation: Bildet zu viert zwei Zweiergruppen (zwei Schauspielerinnen, zwei Zuschauer).

Spielidee: Die beiden Schauspielerinnen erzählen eine Geschichte, die sie mit Bewegungen untermauern. Die Zuschauer kopieren diese. Die eine Schauspielerin beginnt mit der Erzählung: «Gestern sind meine Schwester und ich zum Bahnhof gerannt.» Alle vier laufen an Ort. Die nächstfolgende Schauspielerin ergänzt die Geschichte, unterstützt das vorher Gesagte zusätzlich durch «Ja genau, und dann...». So kann die Geschichte einige Runden durchlaufen. Am Ende werden die Rollen gewechselt.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Schauspiele

Filmausschnitt



Organisation: Bildet mehrere Achtergruppen (je vier Schauspieler und vier Zuschauerinnen).

Spielidee: Die Schauspieler bestimmen eine Aktivität, die sie pantomimisch darstellen. Die Zuschauerinnen versuchen, diese möglichst rasch zu erraten. Schaffen sie es, erhält die Achtergruppe einen Punkt. Danach wechseln Schauspieler und Zuschauerinnen die Rollen. Wer hat nach einer gewissen Zeit am meisten Punkte?



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Schauspiele

Ich sehe etwas, das du nicht siehst



Organisation: Bildet zu sechst zwei Dreiergruppen (3 Schauspielerinnen, 3 Zuschauer).

Spielidee: Die Schauspielerinnen erhalten von den Zuschauern einen Gegenstand, mit dem sie improvisierend kleine Szenen spielen müssen (ein Radiergummi wird zum Beispiel zu einem Ohrring). Finden die Zuschauer den gesuchten Gegenstand heraus oder fällt der Schauspielerin nichts Neues ein, ist die nächste an der Reihe. Jeder herausgefundene Begriff bringt den Zuschauern einen Punkt. Die Gruppen wechseln nach einer vorgegebenen Zeit die Rollen. Welches Team hat am Ende am meisten Punkte?

Variante: Stumm schauspielern.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Schauspiele

Halbzeit



Organisation: Bildet zu sechst zwei Dreiergruppen (3 Schauspieler, 3 Zuschauerinnen).

Spielidee: Die Schauspieler spielen eine bestimmte Szene eine Minute lang. In der nächsten Runde haben sie für die gleiche Szene noch 30 Sekunden zur Verfügung. Im nächsten Durchgang bleibt erneut die Hälfte der Zeit. Danach stehen acht Sekunden und im fünften Durchgang vier Sekunden zur Verfügung. Anschliessend werden die Rollen getauscht.

Variante: Die Zuschauerinnen machen Vorgaben zur Szene.

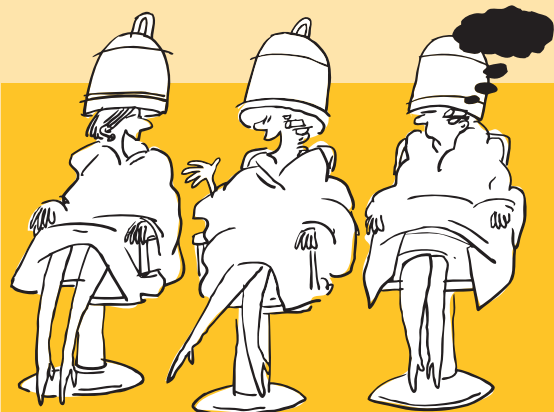


Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Schauspiele

So ist das Leben



Organisation: Die ganze Klasse verteilt sich im Schulzimmer und spaziert durch den Raum.

Spielidee: Der Spielleiter bestimmt Gruppengrößen und Szenen, zu denen die Klasse improvisieren muss. Auf ein Zeichen des Spielleiters hin lösen sich die Gruppen auf, und die Klasse spaziert wieder durch den Raum.

Variante: Es werden je zwei Dreier- oder Vierergruppen gebildet. Die eine Gruppe gibt der anderen Themen vor, zu denen diese improvisieren muss. Danach werden die Rollen getauscht.

Beispiele: Gespräche, bei denen die Teilnehmer aneinander vorbeidiskutieren. Beim Coiffeur tratscht eine Kundin über ihre Nachbarin, ohne zu merken, dass diese unter der Haube neben ihr sitzt. Opa schockt die Familie mit seiner neuen Freundin.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Schauspiele

Ich bin dran



Organisation: Bildet zu viert zwei Zweiergruppen (2 Schauspieler, 2 Zuschauerinnen).

Spielidee: Zwei Schauspieler spielen mit vollem Körpereinsatz eine Szene. Sobald ein Zuschauer klatscht, verharren sie. Die Zuschauerin tippt einen Schauspieler an und übernimmt seine Rolle. Danach wird die Geschichte in neuer Besetzung weitergespielt, bis die nächste Zuschauerin klatscht.

Tipp: Unterbricht die Szene regelmässig. Überlegt euch vorher, wie die Geschichte weitergehen könnte. Spannender wird es, wenn jene Zuschauerin, die nicht geklatscht hat, weiterspielen muss.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Fantasiespiele

Original und Kopie



Organisation: Bildet geschlechtergetrennte Dreier- und Vierergruppen (Künstler, Statue, Kopie der Statue).

Spielidee: Bestimmt unter den Gruppenmitgliedern eine bis zwei Künstlerinnen, eine Statue und eine Kopie davon. Die Kopie schliesst die Augen, während die Künstlerin die Statue formt. Die Kopie tastet die Statue mit geschlossenen Augen ab und versucht so, deren Position zu erkennen. Sie nimmt die gleiche Position ein und öffnet anschliessend die Augen. Alle beurteilen die Qualität der Kopie und tauschen danach die Rollen.

Tipp: Verbindet der Kopie die Augen.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Fantasiespiele

Partnerarbeit

Organisation: Nehmt zu zweit ein grosses Blatt und klebt es auf die Unterseite eines Tisches oder Stuhls.

Spielidee: Legt euch unter das Möbelstück. Ein Schüler hält einen Stift in der Hand. Der andere Schüler führt dessen Hand und zeichnet ein Bild. Der erste Schüler muss möglichst frühzeitig erraten, was auf dem Bild entsteht. Die Rollen werden getauscht, wenn das Bild fertig ist oder der Spielleiter dies bestimmt.

Variante: Der Schüler mit dem Stift in der Hand schliesst die Augen.



Modul «Gruppenspiele»



www.schulebewegt.ch

Fantasiespiele

Den Wunsch von den Lippen ablesen



Organisation: Bildet Zweiergruppen.

Spielidee: Eine Schülerin stellt dem anderen Schüler stumm eine Bewegungsaufgabe. Führt der Schüler die Aufgabe richtig aus, werden die Rollen getauscht.

Variante: Die Aufgabe muss ohne erklärende oder unterstützende Bewegungen erteilt werden. Der Schüler muss sie von den Lippen ablesen.

Tipp: Beginnt mit einfachen Aufgaben (z.B. einen Schluck Wasser trinken, auf einem Bein hüpfen).



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Fantasiespiele

Herausforderung



Organisation: Bildet Dreiergruppen (Spielleiter und 2 Spielerinnen).

Spielidee: Der Spielleiter bestimmt, was und nach welchen Regeln gespielt wird (z. B. Hahnenkampf, Daumensumo, Liegestützen). Nach jeder Runde werden die Rollen getauscht.

Tipp: Kopieren von guten Ideen anderer Gruppen ist erlaubt. Wer ist geschickter, schneller oder ausdauernder?



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Fantasiespiele

Unglückliche Lebensretter



Organisation: Bildet mit ca. sechs Schülerinnen einen Kreis, der einen Brunnenrand darstellt. Ein siebter Schüler steht in der Mitte.

Spielidee: Der Schüler ist in den Brunnen gefallen und braucht Hilfe. Er bestimmt eine Bewegungsaufgabe, welche die sechs Schülerinnen ausführen. Der Schüler bewertet die Ausführungen, die Siegerin ist die Lebensretterin. Sie stürzt dabei aber selber in den Brunnen und braucht Hilfe. Der Gerettete wird Teil des Brunnenrands.

Variante: Wer führt die Bewegungsaufgabe am schnellsten, schönsten, längsten aus?



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Fantasiespiele

Bewegungswelle



Organisation: Bildet zu fünft einen Kreis und weist jedem Schüler einen Buchstaben von A bis E zu.

Spielidee: A zeigt B eine Bewegung vor. Dieser fragt «Wie bitte?», worauf A die Bewegung wiederholt. Nun zeigt B die Bewegung C. Auch dieser fragt «Wie bitte?», und B wiederholt die Frage an A. Dieser zeigt die Bewegung ein drittes Mal und B ahmt sie für C noch einmal nach. Dies geht so weiter, bis die vorgezeigte Bewegung bei E angekommen ist. Danach überlegt sich B eine Bewegung, die er C vorzeigt.

Variante: Bildet grössere Gruppen. Beginnt von beiden Enden mit je einer Bewegung.

Tipp: Spielt so schnell wie möglich.



Modul «Gruppenspiele»

www.schulebewegt.ch

Fantasiespiele

Bilderbaumeister

Organisation: Bildet Dreier- bis Fünfergruppen. Ein Team leitet das Spiel.

Spielidee: Das leitende Team bestimmt einen Begriff, der von den anderen Gruppen als Standbild dargestellt werden muss. Nach einem Zeichen müssen die Standbilder fertig sein, und jedes Mitglied des leitenden Teams zeigt auf seine favorisierte Gruppe. Jene, die am meisten Punkte erzielt, erhält einen Punkt.

Varianten

- Lasst kurze Szenen spielen.
- Die Standbilder müssen stumm entstehen.

Tipp: Wählt Berufe, Gegenstände oder Orte als Begriffe.



Modul «Gruppenspiele»



www.schulebewegt.ch

Fantasiespiele

Der Weg ist das Ziel

Organisation: Bildet Zweiergruppen und stellt einen Behälter eurer Wahl auf.

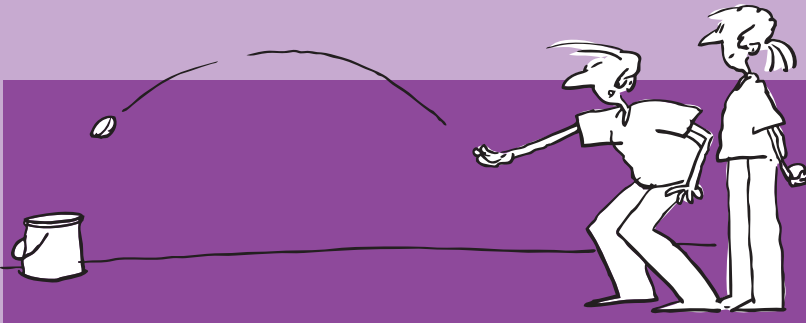
Spielidee: Wählt eine Distanz zum Behälter und einige Wurfobjekte. Wer erzielt mehr Körbe? Führt mehrere Runden aus.

Varianten

- Verändert die Grösse des Behälters.
- Spielt gegen andere Gegner.
- Versucht Kunstwürfe durch die Beine, hinter dem Rücken oder blind.



Modul «Gruppenspiele»



www.schulebewegt.ch