

Die Popularität der Erlebnispädagogik hat in den letzten Jahren enorm zugenommen. Mittlerweile gibt es kaum noch Bildungsstätten, die sich nicht dem Gedanken des erlebnisorientierten Lernens zugewendet haben. Spannende Teamaufgaben liegen im Trend, ob als Training von Schlüsselqualifikationen für Führungskräfte oder Auszubildende, als Integrationshilfe für Menschen mit Handicap oder als Maßnahme in der Jugendhilfe, um nur wenige Einsatzmöglichkeiten zu nennen.

Auch die Lehrpläne beinhalten handlungs- und problemorientiertes Lernen. So sollen Schulgruppen lernen, auf Grundlage ihrer Wahrnehmung, Analyse und Bewertung in den sportlichen Handlungsfeldern sach- und situationsgerechte Entscheidungen zu treffen, entsprechend zu handeln und ihre Handlungen auch zu verantworten. Darüber hinaus sollen soziale und personale Kompetenzen wie Fair Play, Teamgeist, Leistungsbereitschaft, Verantwortungs- und Pflichtbewusstsein sowie die Fähigkeit, Konflikte zu lösen, erworben werden. Zudem soll die Sportgruppe eine wertschätzende Haltung bezüglich der eigenen Leistungen und der Leistungen anderer erlangen und den Wert gegenseitiger Unterstützung und Rücksichtnahme, vor allem auch gegenüber Mitschüler\*innen mit besonderem Förderbedarf, erkennen.

Ziel solcher Teamaufgaben ist es, junge Menschen vor physische, psychische und soziale Herausforderungen zu stellen, sie in ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu fördern und sie dazu zu befähigen, ihre Lebenswelt verantwortlich zu gestalten. Um aus diesem Erlebnis wiederum einen Lerneffekt zu gestalten, bedarf es unterschiedlicher kurzer Reflexions- und Transfermethoden, wie sie hier gleich mit angeboten werden. Wichtig dabei ist, dass am Ende jeder Aufgabe eine Kurzreflexion stattfindet, damit der Lernerfolg gesichert wird. Dabei können alle Teilnehmenden frei ihre Meinung äußern, ohne dass diese kommentiert werden muss.

Bei der Umsetzung dieser Materialien haben wir einige für uns sehr wichtige Eckpunkte berücksichtigt: Der Auf- und Abbau für die Spiele soll mit wenig Aufwand verbunden sein. Zudem sollen die Spiele bewegungsintensiv, partiell neu bzw. anders als andere Spiele und selbstverständlich kooperativ sein. Dass darüber hinaus natürlich der Spaß und die Freude, gemeinsam miteinander Sport zu treiben, berücksichtigt werden sollen, ist für uns selbstverständlich.

Bei vielen Aufgaben ist es nicht entscheidend, ob eine gerade Anzahl an Spielenden vorliegt. Sollte es dennoch zu Problemen kommen, kann eine Person bestimmt werden, die in der ersten Runde bei dem einem Team und in der zweiten Runde bei dem anderen Team mitspielt. Oder der\*die zusätzliche Spielende muss mit einem Handicap spielen, z. B. mit einer Augenklappe, nur mit der schwachen Hand oder nur mit dem schwachen Fuß.

Diese Materialien richten sich an Lehrkräfte aller Schularten, aber auch an Spielleitungen in anderen Bereichen wie der Sozialpädagogik, dem Freizeitsport, der Teambildung usw.

Viel Erfolg bei der Umsetzung der Ideen wünschen Ihnen

*Holger Dusch und Alexander Kallsperger*

# Eisschollenspiel 1



3 – 4 Teams,  
mind. 6 Personen pro Team



20 Minuten



Turnhalle



1 Teppichfliese pro Spieler\*in;  
Stoppuhr

## Teamaufgabe:

Bei diesem Spiel müssen die Teams im wahrsten Sinne eng zusammenwachsen, denn jedes Team muss versuchen, gemeinsam auf einer immer kleiner werdenden Teppichfliesenfläche zu stehen. Dabei ist es wichtig, den Spielenden zwischen den Runden etwas Zeit zu geben, damit sie besprechen können, wie sie die Aufgabe am besten lösen können. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist das miteinander Kommunizieren.

## Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in drei bis vier Teams eingeteilt und alle Spielenden erhalten eine Teppichfliese. Jedes Team verteilt seine Teppichfliesen auf dem Boden und alle Teammitglieder stellen sich auf die eigene Teppichfliesenfläche (s. Abbildung). Nun entfernt die Spielleitung je eine Teppichfliese pro Team. Dabei darf kein Teammitglied den Boden berühren und die restlichen Teppichfliesen dürfen nicht bewegt werden. Die Spielenden müssen sich nun also auf einer kleineren Fläche zusammenfinden. Nach jeweils 15 Sekunden werden weitere Teppichfliesen entfernt und das Team muss jeweils immer enger zusammenrücken. Sobald ein Teammitglied den Boden berührt, scheidet dieses Team aus. Gewonnen hat das Team, das gesammelt auf den wenigsten Teppichfliesen stehen kann.

## Variations- / Differenzierungsmöglichkeiten:

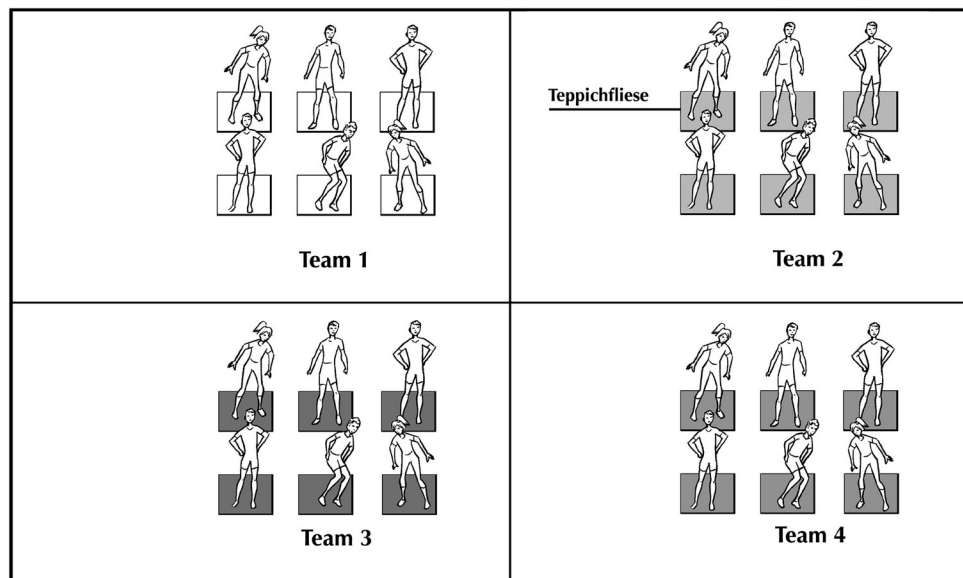
- › Als Vorbereitung können folgende Spiele durchgeführt werden:
  - Es werden Zweierteams gebildet. Alle Spielenden stehen auf ihren Teppichfliesen und müssen zu zweit versuchen, diese umzudrehen, ohne dass dabei der Boden berührt werden darf.
  - Die erste Person einer Gruppe läuft um einen Wendepunkt und zurück, wobei ein Fuß auf der Teppichfliese ist (quasi wie Rollerfahren mit einer Teppichfliese), holt dann die zweite Person der Gruppe ab und nimmt sie mit ...
- › Die Teammitglieder selbst nehmen jeweils nach 15 Sekunden Teppichfliesen weg.

## Reflexion „Auto“:

Jedes Team präsentiert seinen Lösungsansatz und geht auf Besonderheiten ein. Wichtig ist hier die Zusammenarbeit beim Teilen der Teppichfliesen, bei dem schnell Absprachen getroffen werden müssen.

## Praxistipp:

Die Halle sollte in so viele Bereiche eingeteilt werden, wie Teams vorhanden sind, damit sich die Teams gegenseitig nicht behindern.



Aus dem Werk: 08433 „50 Teamspiele für den modernen Sportunterricht“ – Auer Verlag

Warm-up: Aufgaben zum Kennenlernen

# Eisschollenspiel 2.0



2 Teams,  
ca. 8–15 Personen pro Team



20 Minuten



Turnhalle



1 Teppichfliese pro Spieler\*in;  
2 Langbänke pro Team

## Teamaufgabe:

Beim Eisschollenspiel 2.0 müssen die Teams gemeinsam mithilfe der Teppichfliesen von einer Bank zu einer zweiten Bank gelangen, ohne dabei den Boden zu berühren. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist das gegenseitige Unterstützen.

## Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt. Alle Spielenden erhalten eine Teppichfliese und jedes Team erhält zwei Langbänke, die in einem Abstand von drei Metern voneinander aufgestellt werden (s. Abbildung). Alle Teammitglieder stehen zu Beginn zusammen auf einer der Langbänke. Gemeinsam müssen sie nun mithilfe der Teppichfliesen versuchen, auf die andere Langbank zu gelangen, ohne dass jemand dabei den Boden berührt. Wichtig ist, dass eine gelegte Teppichfliese nicht mehr bewegt werden darf. Sobald alle Spielenden die zweite Langbank erreicht haben, darf das Team alle Teppichfliesen bis auf eine wieder einsammeln. Zurück auf der ersten Langbank geht es nun darum, mit einer Teppichfliese weniger auf die zweite Langbank zu gelangen. Gewonnen hat das Team, das die wenigsten Teppichfliesen für eine Überquerung benötigt.

## Variations- / Differenzierungsmöglichkeit:

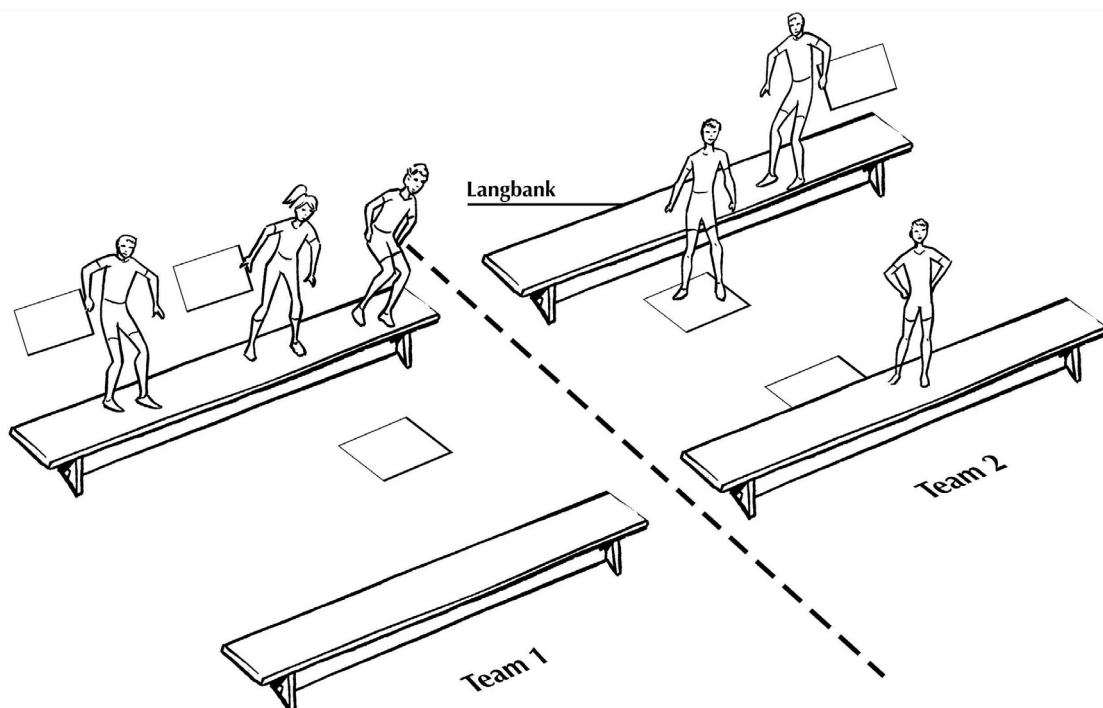
Sobald jemand den Boden berührt, ist für diese Gruppe der Wettbewerb beendet und es zählt die Anzahl der Teilnehmenden, die die zweite Langbank bereits erreicht hat.

## Reflexion „Auto“:

Anfangs fällt die Überquerung noch leicht, doch je weniger Teppichfliesen zur Verfügung stehen, desto wichtiger ist es, die nächsten Schritte gemeinsam zu planen und sich gegenseitig zu helfen. Das Auto soll schließlich im Ganzen ins Ziel kommen.

## Praxistipp:

Sicherheit geht vor, weshalb waghalsige Sprünge von Bank zu Bank natürlich verboten sind.



Aus dem Werk: 08433 „50 Teamspiele für den modernen Sportunterricht“ – Auer Verlag

# Flucht aus der Karibik



2 Teams,  
ca. 8–15 Personen pro Team



10 Minuten



Turnhalle / Sportplatz



–

## Teamaufgabe:

Bei Flucht aus der Karibik geht es darum, dass möglichst viele Teammitglieder aus einem Gefängnis ausbrechen, ohne dabei von Wächter\*innen berührt zu werden. Einzelkämpfer\*innen kommen hier nicht weit. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist es, gemeinsam mit anderen ein Ziel zu verfolgen.

## Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt. Die Wächter\*innen bilden einen Kreis, wobei der Abstand zwischen den einzelnen Teammitgliedern anfangs ca. zwei Meter betragen sollte (s. Abbildung). Die Wächter\*innen dürfen sich auf dieser Kreislinie bewegen, sie dürfen diese jedoch nicht verlassen. Das zweite Team (die Inhaftierten) befindet sich innerhalb des Kreises und muss versuchen, aus dem Kreis auszubrechen, ohne dabei von einem\*einer Wächter\*in berührt zu werden. Ziel des Spiels ist es, dass möglichst viele Inhaftierte erfolgreich ausbrechen. Anschließend wechseln die Teams ihre Aufgaben.

Gewonnen hat das Team mit den meisten erfolgreichen Ausbrüchen.

## Variations- / Differenzierungsmöglichkeiten:

- › Anstelle eines Kreises können die Wächter\*innen mit den vorhandenen Linien in der Turnhalle / auf dem Sportplatz auch ein Rechteck bilden.
- › Um den Druck auf die Inhaftierten zu erhöhen, empfiehlt es sich, ein Zeitlimit von einer Minute auszurufen.

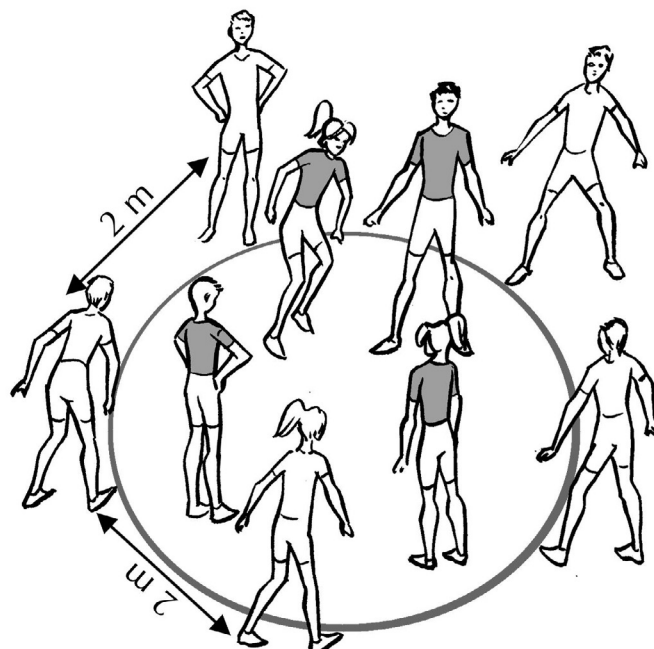
## Reflexion „Punkte-Blitzlicht“:

Die Teams sollen erkennen, dass eine einzelne Person es schwer hat, die Aufgabe erfolgreich zu bewältigen. Wird aber innerhalb eines Teams eine bestimmte Taktik ausgerufen und z. B. ein gleichzeitiger Ausbruch versucht, werden die Siegchancen erhöht.

Die Spielleitung kann durch folgende Frage auf diese Problematik hinweisen: Wie zufrieden seid ihr mit eurer Taktik bzw. mit eurem Fluchtversuch? Die Gruppe sollte Schlagwörter wie „Kommunikation“, „Zusammenarbeit“ oder „Vertrauen“ nennen.

## Praxistipp:

Der Kreis der Wächter\*innen sollte sich in der Mitte der Turnhalle / des Sportplatzes befinden, damit die Inhaftierten beim Fluchtversuch genügend Sicherheitsabstand zu den Hallenseiten / Spielrandseiten haben.



Aus dem Werk: 08433 „50 Teamspiele für den modernen Sportunterricht“ – Auer Verlag

# Der Ball rettet



2 bis 3 Fänger\*innen



10 Minuten



Turnhalle / Sportplatz



3–5 Softbälle

## Teamaufgabe:

Durch geschicktes Zuwerfen von Softbällen kann das Team seine Teammitglieder davor schützen, gefangen zu werden. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist es, auf andere im Team zu achten.

## Spielbeschreibung:

Es werden zwei bis drei Fänger\*innen ausgewählt. Diese müssen versuchen, die restlichen Spielenden, die sich frei im Spielfeld bewegen dürfen, zu fangen. Gefangene Personen werden selbst zu Fänger\*innen und der\*die Fängerin wird zum\*zur Verfolgten. Drei bis fünf der Verfolgten halten je einen Softball in der Hand. Diese Spielenden können nicht gefangen werden. Die Bälle können hin- und hergepasst werden, um den Mitspielenden zu helfen.

## Variations- / Differenzierungsmöglichkeiten:

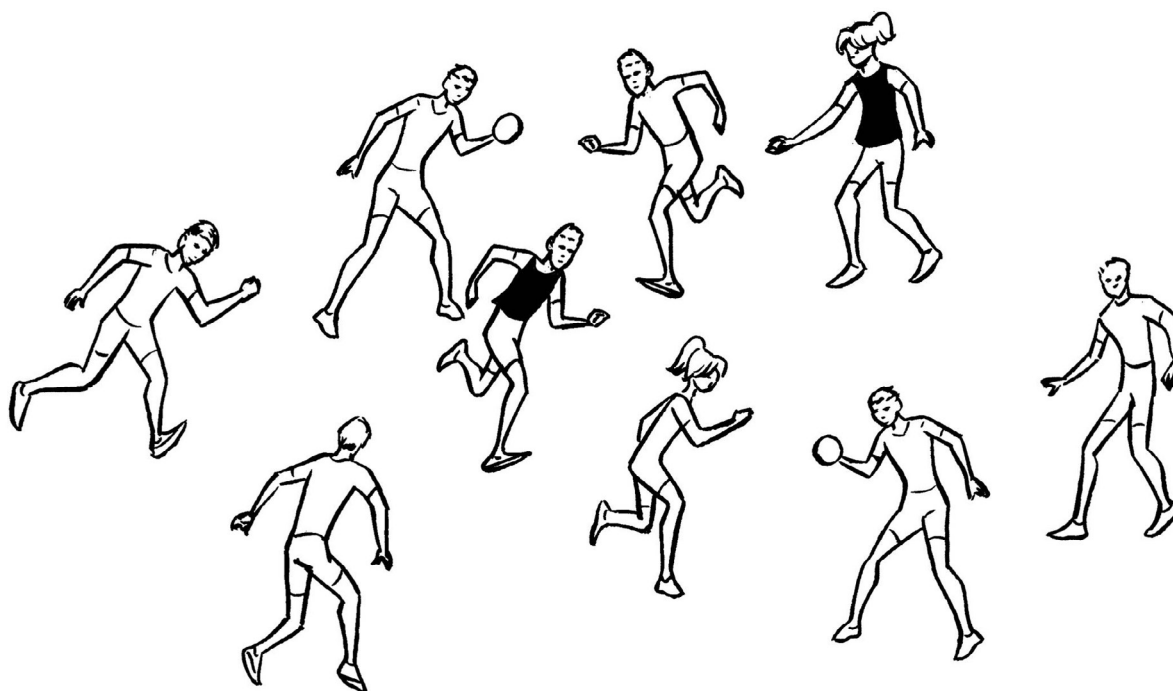
- › Die Fangenden haben zwei Minuten Zeit zum Fangen. Gefangene Spielende müssen am Spielfeldrand Zusatzaufgaben (z. B. zehn Froschsprünge) absolvieren und dürfen anschließend wieder teilnehmen.
- › Wie viele Personen werden in einer Minute gefangen? Diese scheiden für die aktuelle Spielrunde aus. Nach einer Minute dürfen andere Fänger\*innen ihr Glück versuchen.

## Reflexion „Punkte-Blitzlicht“:

Die Spielenden sollen erkennen, dass sie ihren Teammitgliedern in jeder Situation durch einen rettenden Pass helfen können. Die Spielleitung kann hier durch folgende Frage auf diese Thematik hinweisen: Wie fair bzw. unfair in Bezug auf die Weitergabe des Balls habt ihr gespielt? Die Gruppe sollte Schlagwörter wie „Team“, „Zusammenarbeit“ oder „Vertrauen“ nennen.

## Praxistipp:

Es empfiehlt sich, dass die Fangenden Leibchen tragen, damit alle wissen, vor wem sie weglaufen müssen.



Aus dem Werk: 08433 „50 Teamspiele für den modernen Sportunterricht“ – Auer Verlag

# Möglichkeiten zur Reflexion

Zur Verdeutlichung kann die Spielleitung zu Beginn der Reflexionsphase ein Bild entsprechend der Reflexionsmethode hochhalten oder die Methode einfach namentlich nennen.

## Auto

Die Spielleitung hält das Bild eines Autos hoch. Alle Spielenden sollen sich der Reihe nach dazu äußern, welchen Teil eines Autos sie bei der Erfüllung der Aufgabe eingenommen haben und inwiefern sie die Aufgaben dieses Teils umgesetzt haben. Wichtig dabei ist, dass anschließend herausgearbeitet wird, dass ein Auto nur sinnvoll funktioniert, wenn alle Teile intakt sind. Ein bis zwei Spielende fühlen sich z. B. als Motor, weil sie ihre Ideen eingebracht und durchgesetzt haben. Aber auch das Vorderrad ist z. B. wichtig, weil es die „Ansagen“ des Motors durchführt. Im Anschluss sollten folgende Fragestellung diskutiert werden: Wann müssen wir im Alltag in der Gruppe als Auto auftreten? Was passiert, wenn bestimmte Teile eines Autos fehlen?

## Punkte-Blitzlicht

Die Spielleitung hält das Bild eines Blitzes hoch. Auf gezielte Fragen der Spielleitung hin sollen alle Spielenden mit geschlossenen Augen eine Bewertung per Handzeichen abgeben (fünf Finger = sehr gut, ..., Faust = schlecht). Sobald alle Spielenden ihre Hand hochhalten, öffnen alle die Augen und können bei Bedarf ihre Bewertungen kommentieren. Mögliche Fragen lauten:

- › Wie wohl hast du dich in der Gruppe gefühlt?
- › Wie sehr hast du der Gruppe bei der Übung vertraut?
- › Wie gut / schlecht war die Zusammenarbeit in der Gruppe?

## Zahlenstrahl

Die Spielleitung hält das Bild eines Zahlenstrahls hoch und bereitet einen Zahlenstrahl von 1 bis 10 (z. B. Klebestreifen oder Seilchen) auf dem Boden vor (1 = nicht gut, ..., 10 = super). Nun gibt die Spielleitung Fragen zur Reflexion vor, die die Spielenden beantworten, indem sie sich auf dem Zahlenstrahl an der Stelle positionieren, die zu ihrer Einschätzung passt:

- › Wie wohl hast du dich in der Gruppe gefühlt?
- › Wie sehr hast du der Gruppe bei der Übung vertraut?
- › Wie gut / schlecht war die Zusammenarbeit in der Gruppe?
- › Wie gut / schlecht hat die Gruppe miteinander kommuniziert?