



Teamwork 2

Material

2-3 Langseile, für jedes Paar ein Beaded Rope, normale Seile für alle Kinder, einige Hütchen, Pässe (Vorlage im Anhang)

Aufwärmen

Diamantenspiel

Zu Beginn erhält in etwa ein Drittel der Kinder jeweils einen Gegenstand, z.B. ein Hütchen (Diamant). Die Hälfte der restlichen Kinder nehmen sich jeweils ein Seil. Die übriggebliebenen Kinder bekommen nichts. Es wird in einem nicht zu großen Feld gespielt und Ziel ist es, ein Hütchen zu besitzen.

Ein Hütchen kann man bekommen, indem man selbst schon ein Seil hat und jemanden fängt, der ein Hütchen besitzt. Dann werden nämlich die Gegenstände getauscht. Besitzt man noch gar nichts, dann muss man zuerst jemanden mit Seil fangen. Dann bekommt man von der Person das Seil und kann anschließend jemanden mit Hütchen fangen, es sei denn, man wird vorher wieder von einer Person ohne Seil gefangen.

Während des Spiels läuft Musik. Wenn sie ausgeschaltet wird, bleiben alle sofort stehen und müssen eine Übung machen, je nachdem, was sie gerade besitzen. Wer nichts besitzt, muss z.B. 5 Liegestütze machen, wer ein Seil besitzt, springt 10x übers Seil. Und wer ein Hütchen besitzt, darf Pause machen.

Achtung: das Spiel ist sehr, sehr intensiv, deshalb sollte man bei den ersten Runden nur Gehen erlauben (das ist schon wirklich anstrengend). Außerdem sollte man die Musik relativ oft ausschalten, damit die Motivation erhalten bleibt.

Hauptteil

Im Hauptteil wollen wir voneinander lernen. Deshalb bilden wir immer wieder andere Gruppen oder Paare. Jedes Kind bekommt einen Pass.

Ich springe mit meinem Seil	Ich helfe beim Drehen	Ich springe im Langseil	4 Füße Kunststück* mit dem Partner
10x	1x	10x	1x
10x	1x	10x	1x
10x	1x	10x	1x
10x	1x	10x	1x
	1x		1x

jeweils 10 Sprünge abhaken

5 verschiedene Drehpartner unterschreiben!

jeweils 10 Sprünge abhaken

5 verschiedene Partner unterschreiben!

Findet sich einmal gar keine Gruppe oder kein Partner, kann die Zeit für die Sprünge im eigenen Seil genutzt werden (Spalte ganz links). Alle anderen Aufgaben benötigen einen Partner oder eine Gruppe. Hat ein Kind den Pass fertig, kommt es zu mir und bekommt als Anerkennung ein High Five. Gleichzeitig bitte ich dieses Kind, nun noch die zu unterstützen, die noch nicht fertig sind.

*das 4 Füße – Kunststück: zwei Kinder stehen sich gegenüber, ein Kind hat ein Seil in den Händen und dreht das Seil so, dass es hinter dem Partner den Boden berührt und dann sowohl unter den Füßen des Partners als auch unter den eigenen Füßen durchgezogen werden kann. Das sind dann insgesamt 4 Füße, die das Seil überspringen.

Bei diesem Stundenbild dienen folgende Tutorials als Unterstützung:

Der Start / Longrope

Der Start / Jump 4 2

How to Start



Abschluss

Zum Abschluss spielen wir „Affe-Elefant-Murmeltier“:

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind steht in der Mitte. Dieses Kind zeigt plötzlich auf ein Kind am Kreis und sagt dazu den Namen einer Figur. Dieses Kind, auf das gezeigt wird, muss dann gemeinsam mit seinen zwei Nachbarn am Kreis diese Figur bilden. Es gibt 3 verschiedene Figuren. Alle Figuren werden zu dritt dargestellt, und zwar von dem Kind, auf das gezeigt wird und seinen



beiden Nachbarn. Wird die Figur von diesen drei Kindern sofort und richtig gezeigt, dreht sich das Kind in der Mitte rasch weiter und zeigt auf ein anderes Kind. Die drei Kinder, die die vorige Figur gebildet hatten, können diese Figur dann sofort wieder beenden.

Wer die Figur nicht rechtzeitig oder richtig zeigen kann muss selbst in den Kreis. Das kann das Kind sein, auf das gezeigt wird, aber auch eines der Nachbarkinder, wenn es nicht rasch genug reagiert. Sollte es passieren, dass zwei Kinder „gleich langsam“ reagieren, könnten die beiden z.B. mit „Schere-Stein-Papier“ herausfinden, wer dann wirklich in die Mitte muss. Das Kind, das dann neu im Kreis steht, versucht wieder ein anderes Kind zu erwischen, das eine Figur nicht rechtzeitig oder richtig zeigt. Ziel ist es gar nicht oder möglichst kurz im Kreis zu sein! Wer schafft es, nie in den Kreis hinein zu müssen?

Affe: „sieht nix, hört nix, redt nix“ – das mittlere Kind hält sich die Ohren zu, das linke Kind hält sich die Augen zu, das rechte Kind hält sich den Mund zu. Die Reihenfolge muss exakt eingehalten werden.

Elefant: das mittlere Kind stellt den Rüssel des Elefanten dar (eine Hand hält die Nase, die andere Hand fädelt dazwischen durch)

Murmeltier: das mittlere Kind mimt mit den Händen die Pfoten eines Murmeltieres und macht auch die entsprechenden Geräusche dazu, das rechte und das linke Kind scharren mit einem Fuß, und zwar scharrt das linke Kind mit dem rechten Fuß und das rechte Kind mit dem linken Fuß

Erweiterung

Die Anzahl der Felder, die abgehakt werden muss, kann erhöht werden. Die Schwierigkeit der Kunststücke kann erhöht werden (rückwärts statt vorwärts, auf einem Bein statt beidbeinig springen und anschließend ein Mauselloch, statt nur zu springen, 5 gemeinsame Sprünge anstatt dem „4-Füße-Kunststück“, etc.)