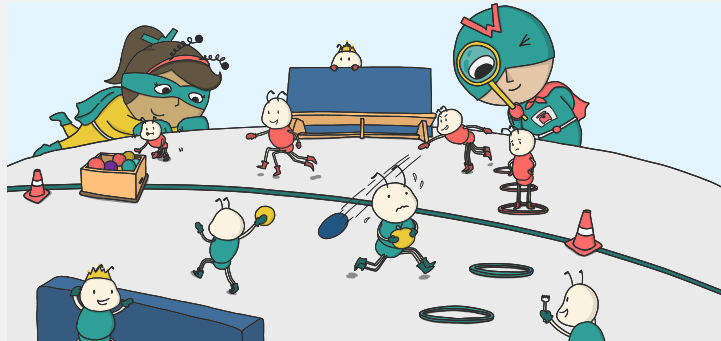


DAS AMEISENSPIEL

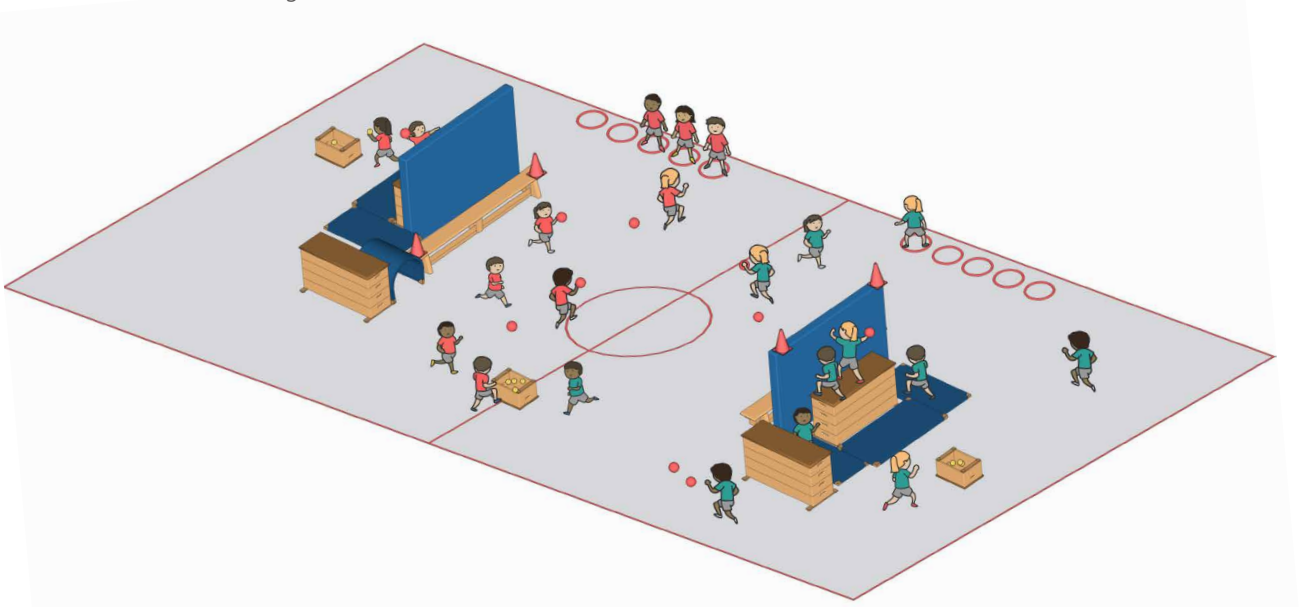
NUTZE EINE VON DREI MÖGLICHKEITEN ZU GEWINNEN!





ZEIT: 45-90 Min.

MATERIAL: Nach Belieben, was der Geräteraum hergibt (alles sollte in gleicher Anzahl für jedes Team vorhanden sein), mind. 40 Tennisbälle, Pappdeckel oder Wäscheklammern, Softbälle (z. B. Goalcha-Bälle, diese sind besonders für Grundschul Kinder gut zu greifen und zu werfen), je nach Gruppengröße ca. 8-10 Bälle

AUFBAU: Zwei Teams bauen jeweils in einer Spielfeldhälfte selbstständig aus den vorgegebenen Geräten eine eigene „Burg“ auf. Dazu eignen sich fast alle vorhandenen Geräte, wie z. B. Weichbodenmatten, kleine Matten, Bänke und Kästen. Für beide Teams muss die gleiche Anzahl an den jeweiligen Geräten vorhanden sein. Die Teams haben etwa 10-15 Minuten Zeit, ihre Burg aus dem Material zu gestalten. Hierbei kann bzw. sollte der Gerätetransport geübt werden. Die Lehrkraft achtet dabei auf die Sicherheitsregeln und Sicherung der Geräte bzw. Aufbauten. Der Gesamtaufbau wird abschließend von der Lehrkraft abgenommen. An jeder Seitenlinie der jeweiligen Spielfeldhälfte, nahe zur Mittellinie, liegen ca. fünf Reifen (alternativ Springseile zum Kreis legen). In der Mitte des Spielfeldes steht einen Kasten, gefüllt mit ca. 40 Tennisbällen. Alternativ können Wäscheklammern oder Pappdeckel verwendet werden. Pappdeckel eignen sich besonders gut, da zur Auswertung lediglich die Stapelhöhen verglichen werden müssen.



 **SPIELVORBEREITUNG:** Vor Beginn einer Spielrunde bestimmen die Kinder eines Teams heimlich eine Ameisenkönigin. Eine Teamsprecherin bzw. ein Teamsprecher teilt der Lehrkraft anschließend mit, wer zur Ameisenkönigin bestimmt wurde.

 **SPIELABLAUF:** Die Kinder starten das Spiel an der jeweiligen Burg. Während des Spiels dürfen sich alle im eigenen Feld bewegen und versuchen, die Spielrunde auf eine der **drei verschiedenen Weisen zu gewinnen:**

1. WIRF DAS ANDERE TEAM AB!

Die Kinder (Ameisen) in der anderen Hälfte werden mit Softbällen abgeworfen. Abgeworfene Ameisen müssen sich in einen Reifen in der eigenen Hälfte stellen. Dabei darf in einem Reifen nur ein Kind stehen. Sobald alle Reifen eines Teams besetzt sind, hat dieses verloren. Das andere Team erhält einen Punkt und eine neue Runde kann begonnen werden. Gefangene Ameisen können allerdings durch die Ameisenkönigin durch Antippen befreit werden.

2. SAMMLE MEHR NAHRUNG!

Außerdem sammeln ALLE Kinder die Nahrung (Tennisbälle) ein. Sie laufen zum Kasten und nehmen sich immer nur einen Ball und bringen ihn zu ihrem eigenen Kasten, der hinter der Burg steht. Wer mit der Nahrung abgeworfen wird, legt diese zurück und stellt sich in den Reifen. Sobald die gesamte Nahrung eingesammelt wurde, endet das Spiel. Das Team mit der meisten Nahrung hat gewonnen und erhält einen Punkt.

3. FINDE DIE AMEISENKÖNIGIN UND WIRF SIE AB!

Eine Spielrunde endet sofort, wenn eine Ameisenkönigin abgeworfen wird. Dies muss deutlich signalisiert werden. Das Team, dessen Ameisenkönigin überlebt hat, erhält in dieser Runde einen Punkt.

Ein Spiel geht – je nach verfügbarer Zeit – über vier bis fünf Runden. Es bietet sich an, den Kindern zwischen den Runden Zeit zur Teambesprechung zu geben. Das gilt besonders für die ersten Spielrunden. Eine neue Spielrunde startet erst, wenn jedes Team die gleiche Anzahl an Softbällen besitzt und der Lehrkraft die (neue) Ameisenkönigin mitgeteilt wurde.

 **TIPP:**

Die Softballanzahl kann je nach Bedarf und Taktik der Teams im Laufe des Spiels erweitert oder verringert werden.

- Eine Runde dauert ca. 15 Minuten.
- In Teambesprechungen kann die Burg verändert oder eine neue Strategie besprochen werden
- Beliebte Rollen, die von den Schülerinnen und Schülern entwickelt werden und in Reflexionsphasen gesammelt werden können, sind: Die Fake-Königin, Leibwächter für die Königin (auch Fake-Leibwächter für die Fake-Königin), Geheimagenten, die versuchen, die Königin zu enttarnen, Sammler, die sich auf das Nahrungsbeschaffen konzentrieren und Jäger, die die Sammler beschützen und andere abwerfen.



MÖGLICHE VARIANTEN:

Burgball-Variante:

Die Ameisen beider Teams dürfen sich in der ganzen Halle bewegen. Diese Möglichkeit verkürzt die Rundenzeit auf etwa 10 Minuten und macht die oben genannten Rollen wichtiger und taktisch komplizierter. Insbesondere das Ausspähen und Abwerfen der Königin wird so erleichtert, da man in das gegnerische Feld einlaufen kann. Auch das Abwerfen wird so leichter. Insbesondere für ältere Schülerinnen und Schüler ist diese Variante interessant.

Agenten-Variante:

Nur ganz besondere Agenten-Ameisen dürfen in das gegnerische Feld, diese sind mit einem Leibchen besonders markiert.

Weitere Ideen:

- Lasst den Aufbau der Burg weg oder reduziert den Aufbau auf wenige Geräte
- Spielt doch mal [Burgball](#) oder [Capture the Flag](#)

IMPRESSUM

© WIMASU.de 2019 Janes Veit und Christoph Walther GbR
Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.

DOKUMENT ZITIEREN

Kübelsbeck, J., Friedrich, S. & Walther C. (2019).
Das Ameisenspiel – Nutze eine von drei Möglichkeiten zu gewinnen. Zugriff am DATUM unter <https://wimasu.de/ameisenspiel/>

DIE AUTOREN

Julia Kübelsbeck ist aktuell fast fertige Grundschullehrerin im schönen Bayern. Sie liebt den (Ball-)Sport und kleine Spiele. Julia spielt auch einfach mal gerne die Spiele der Kinder mit.

Christoph Walther ist Wimasu-Mitbegründer und liebt es neue Spiele auszuprobieren und zu perfektionieren.

Steffen Friedrich ist Diplom-Sportlehrer und Begründer von Fit-durchFriedrich. Er führt diverse Angebote im Bereich Sport und Bewegung für Kinder und Erwachsene durch und liebt die Natur.

Haftungsausschluss

Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.



DAS AMEISENSPIEL

