

 DIE AUTORIN



Als Studienrätin ist **Dr. Hilke Teubert** im Hochschuldienst am Departement Sport und Gesundheit der Universität Paderborn ist sie sowohl in der theoretischen Ausbildung von angehenden Sportlehrer:innen und außerschulischen Sportwissenschaftler:innen sowie in der sportpraktischen Ausbildung im Bereich „Kleine Spiele“ und „Bewegen an Geräten“ tätig. Weitere Forschungs- und Arbeitsschwerpunkte sind: Theorie und Umsetzung der Bewegten Schule, Angewandtes Projektmanagement, Pädagogik und Soziologie des Spitzensports.

INHALT

KENNENLERNEN		4
Namensschilder-Battle	Welches Team hat als erstes die Namensschilder aller Teammitglieder angefertigt?	4
Namensschilder-Puzzle	Puzzelt als Team die Namen aller Mitspieler:innen zusammen.	5
Namensalphabet	Merkt euch die Namen aller Mitspieler:innen in der richtigen Reihenfolge auf.	6
Lebendige Statistik	Sortiert die Mitspieler:innen in die richtige Reihenfolge, ohne die Bank zu verlassen.	7
Namen werfen	Werfen sie einen Namen gerufen, ohne die Bank zu verlassen.	8
Namen ticken	Hast du schon alle Namen deiner Mitspieler:innen parat? Ansonsten wirst du mit einem Tickung getickt.	9
Kugellager-Spiel	Erfahre in kurzer Zeit möglichst viel über das Team.	10
Ja, Nein, Schade	Vermeide im Gespräch diese Worte ja, nein, schade.	11
Pantomimische Begrüßung	Mache pantomimisch den die passende Begrüßung.	12
Plauderlauf	Erzähle beim Laufen, dass du dir eine neue:n Partner:in suchst.	13
Schneebrille	Schneide dir eine Schneebremse und finde alle Mitspieler:innen.	14
Bump Bump	Merke dir die Namen aller Mitspieler:innen.	15
Tinder	Schaff dir einen Tinder-Konto.	16
Parkplatz	Merke dir die Namen aller Mitspieler:innen.	17
		...



 **IMPRESSUM**

© WIMASU GmbH 2022
 Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.

1. Version

Autorinnen: Hilke Teubert
 Illustrationen: Nao Matsuyama, Julia Schäfer
 Satz / Layout: Nao Matsuyama, Julia Schäfer
 Lektorat: Julia Schäfer
 Herausgeber: Janes Veit, Christoph Walther

 **DIESES DOKUMENT ZITIEREN**

Teubert, H. (2022). Kennenlernen und Kooperieren. Die Große Spielesammlung für den Sportunterricht. Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter https://wimasu.de/shop/kleine_spiele_kennenlernen_kooperieren/

INHALT

KOOPERIEREN

18

Gemeinsam Aufstehen	<i>Balanciert euch als Team so gut aus, dass ihr ohne Hilfe der Hände gemeinsam aufstehen könnt.</i>	19
Reifenkreisel	<i>Lässt einen Reifen im Kreis wandern, ohne dabei die Handfassung zu lösen.</i>	20
Schwungtuch Wenden	<i>Schafft ihr das Schwungtuch zu wenden, obwohl alle draufstehen?</i>	21
Schwungtuchgolf	<i>Wie lange braucht ihr, um den Ball in den Eimer zu bringen?</i>	22
Turmbau	<i>Welches Team baut den höchsten Zeitungsturm?</i>	23
Balltransport	<i>Schafft ihr es, den Ball in einen umgedrehten Kasten zu transportieren?</i>	24
Alle Ziehen An Einem Strang	<i>Schafft ihr es, einen Gymnastikreifen blind über einer Pylone abzulegen?</i>	25
Spion:in In Geheimer Mission	<i>Helft einem/einer Spion:in im dunklen Fabrikgebäude ein geheimes Abhörgerät aufzustellen.</i>	26
Haus Vom Nikolaus	<i>Bringt gemeinsam ein gehaltenes Seil in die Form eines Hauses.</i>	27
Pipeline	<i>Verlängert die Rinne bis zum Eimer, so dass ein Ball ohne Stopp hineinrollt.</i>	28
Taube:r Schäfer:in, Blinde Schafe	<i>Mit welcher Strategie bekommt der/die taube Schäfer:in die blinden Schafe in den Stall?</i>	29
Hole In The Wall	<i>Zwei Spiele, ein Ziel: Bringt alle Spieler:innen sicher auf die andere Seite.</i>	30
Spinnennetz	<i>Zwei Spiele, ein Ziel: Bringt alle Spieler:innen sicher auf die andere Seite.</i>	31
Rollbrettslalom Blind	<i>Fahrt mit dem Rollbrett blind den Weg durch den Parkour, das Team hilft durch Zurufe!</i>	32
Lärm Im Urwald	<i>Lotst alle Spielenden sicher durch den Urwald.</i>	33
Fussballbett	<i>Balanciert ein Teammitglied auf mehreren Fußbällen aus, so dass es nicht den Boden berührt.</i>	34
Rakete	<i>Lässt zum Abschluss gemeinsam eine Rakete starten!</i>	35

ÜBER WIMASU

36

MATERIAL

37



NAMENSSCHILDER-BATTLE

Je Team 1 Rolle Malerkrepp, 1 Stift
Je Team 4-10 Spieler:innen

Welches Team hat als erstes die Namensschilder aller Teammitglieder angefertigt?

BESCHREIBUNG

Ziel des Spiels ist es, die Namen aller Teammitglieder so schnell wie möglich (und trotz-dem lesbar!) auf einen Streifen Malerkrepp zu schreiben und dem jeweiligen Teammitglied anzukleben.

Bevor es losgeht, haben die Teams 3 Minuten Zeit, sich eine Strategie zu überlegen. Danach erhalten sie jeweils eine Rolle Malerkrepp und einen Stift und es darf mit dem Schreiben begonnen werden. Welches Team ist zuerst fertig?

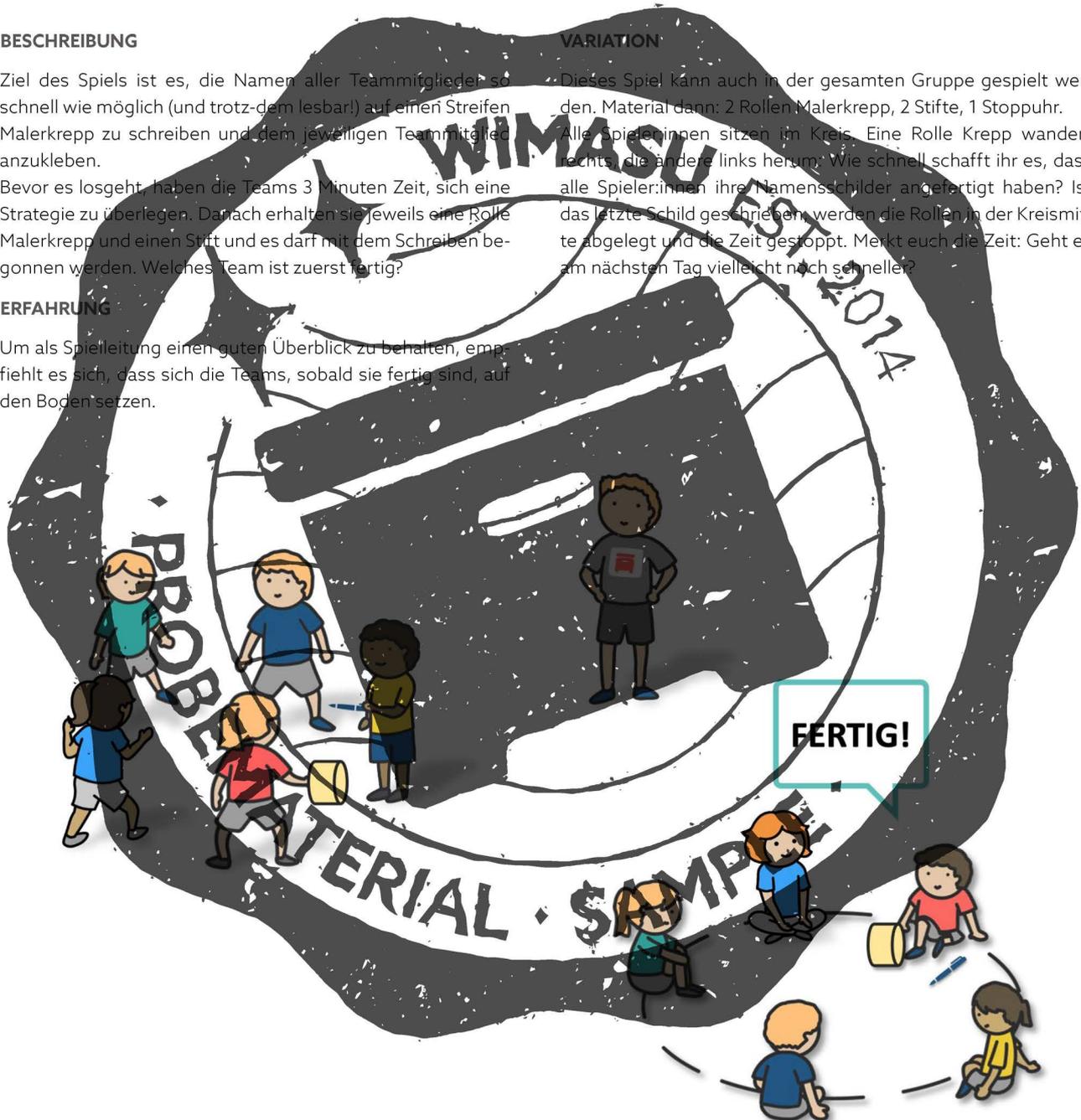
ERFAHRUNG

Um als Spielleitung einen guten Überblick zu behalten, empfiehlt es sich, dass sich die Teams, sobald sie fertig sind, auf den Boden setzen.

VARIATION

Dieses Spiel kann auch in der gesamten Gruppe gespielt werden. Material dann: 2 Rollen Malerkrepp, 2 Stifte, 1 Stoppuhr.

Alle Spieler:innen sitzen im Kreis. Eine Rolle Krepp wandert rechts, die andere links herum. Wie schnell schafft ihr es, dass alle Spieler:innen ihre Namensschilder angefertigt haben? Ist das letzte Schild geschrieben, werden die Rollen in der Kreismitte abgelegt und die Zeit gestoppt. Merkt euch die Zeit: Geht es am nächsten Tag vielleicht noch schneller?



KUGELLAGER-SPEEDDATING

Paarweise 
 Nichts 

Erfahre in kurzer Zeit möglichst viel über das Team.

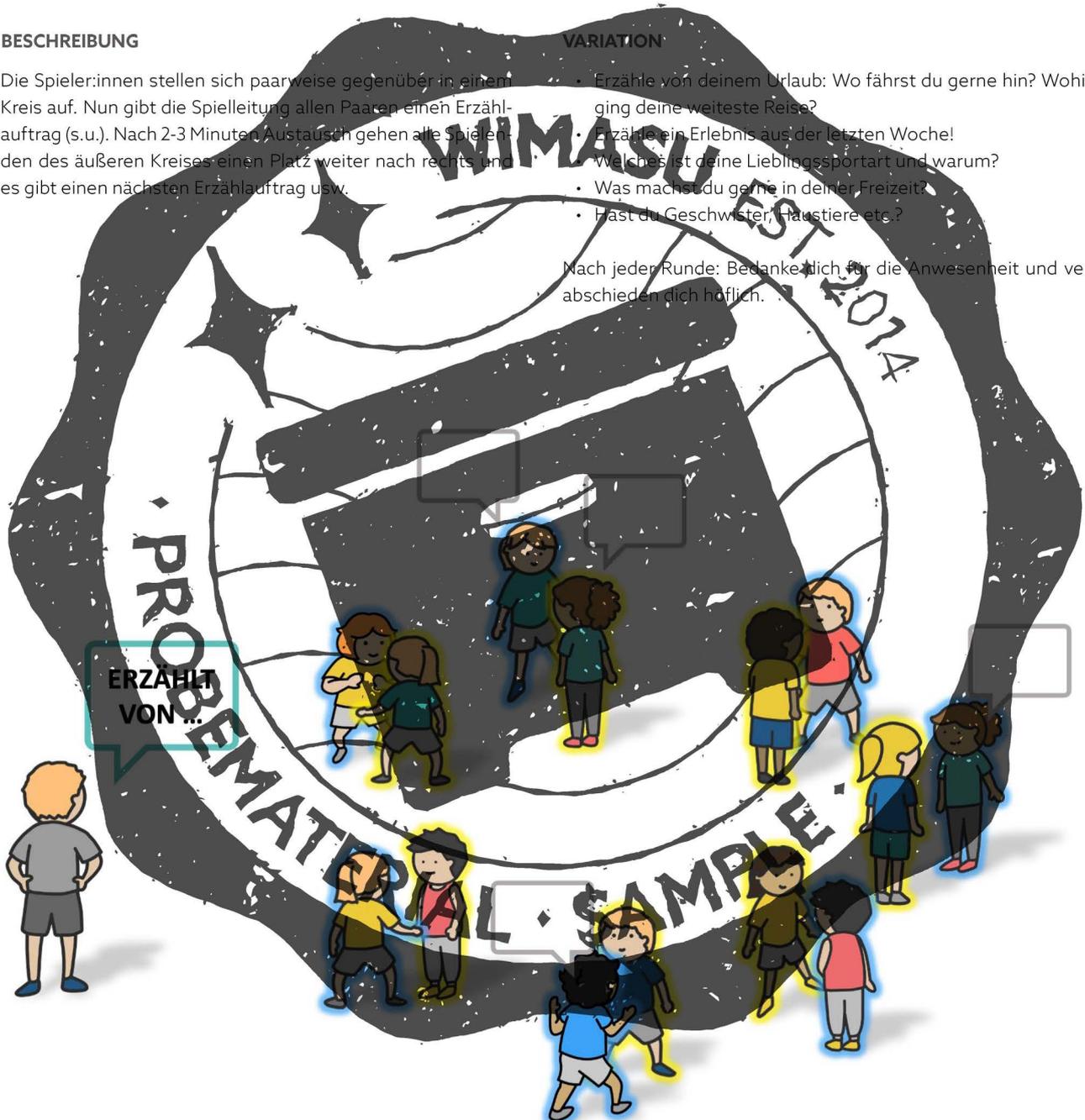
BESCHREIBUNG

Die Spieler:innen stellen sich paarweise gegenüber in einem Kreis auf. Nun gibt die Spielleitung allen Paaren einen Erzählauftrag (s.u.). Nach 2-3 Minuten Austausch gehen alle Spieler:innen des äußeren Kreises einen Platz weiter nach rechts und es gibt einen nächsten Erzählauftrag usw.

VARIATION

- Erzähle von deinem Urlaub: Wo fährst du gerne hin? Wohin ging deine weiteste Reise?
- Erzähle ein Erlebnis aus der letzten Woche!
- Welches ist deine Lieblingssportart und warum?
- Was machst du gerne in deiner Freizeit?
- Hast du Geschwister, Haustiere etc.?

Nach jeder Runde: Bedanke dich für die Anwesenheit und verabschiede dich höflich.



JA, NEIN, SCHWARZ, WEISS

Alle gemeinsam 

3 kleine Gegenstände für jede:n Spieler:in (z. B. Würfel, Murmel) 

Vermeide im Gespräch diese Worte: ja, nein, schwarz, weiß.

BESCHREIBUNG

Alle Spieler:innen erhalten 3 kleine Gegenstände (Würfel, Murmeln o. ä.). Danach bewegen sie sich frei im Raum. Begegnen sie einem/einer Mitspieler:in, stellen sie sich gegenseitig Fragen, die der/die jeweils andere beantworten muss. In den Antworten dürfen aber nicht die Worte „ja“, „nein“, „schwarz“ oder „weiß“ genannt werden. D.h. die Spielenden müssen diese Worte geschickt umschreiben. Wird versehentlich doch eines der Worte gesagt, muss dem/der Gegenüber ein Gegenstand gegeben werden. Danach wird eine neue Person aufgesucht, die nun befragt wird. Wer hat nach einer festgelegten Zeit die meisten Gegenstände eingesammelt?

VARIATION

- Hast du gut geschlafen?
- Hast du heute schon frühstückt?
- Bis du heute schon mit dem Fahrrad gefahren?
- Magst du Gewitter?
- Hast du schon mal eine Sternschnuppe gesehen?
- Liest du gerne ...?
- Ekelst du dich vor ...?
- Hat dir das Buch/der Film... gefallen?

TIPP

Auch wer seine drei Gegenstände verloren hat, darf den Mitspieler:innen weiter Fragen stellen und Gegenstände (zurück) erobern.



SCHNEEBALLSCHLACHT

2 Teams mit je 6-15 Spieler:innen
 kleine Zettel (1 je Spieler:in), ca. 5 Stifte, 2-3 Turnbänke

2 Spiele in einem: Schneeballschlacht spielen
 und anschließend den/die richtige Spieler:in finden und allen vorstellen.

PHASE 1

Das Spielfeld wird durch 2-3 Turnbänke geteilt. Jedes Team geht in eine Spielfeldhälfte. Nun bekommt jede:r Spieler:in einen Zettel und schreibt drei Aussagen über sich selbst auf, ohne dass die anderen diese lesen. Danach werden die Zettel zusammengeknüllt.

PHASE 2

Nun beginnt die Schneeballschlacht: Jedes Team wirft seine Schneeball-Zettel ins gegnerische Spielfeld und muss zugleich dafür sorgen, dass im eigenen Spielfeld keine Schneeball-Zettel liegen. Die Zettel dürfen nicht zerrissen werden! Nach 2-3 Minuten stoppt die Spielleitung die Schneeballschlacht. Welches Team hat nach Spielstopp weniger Schneebälle bei sich liegen?

PHASE 3

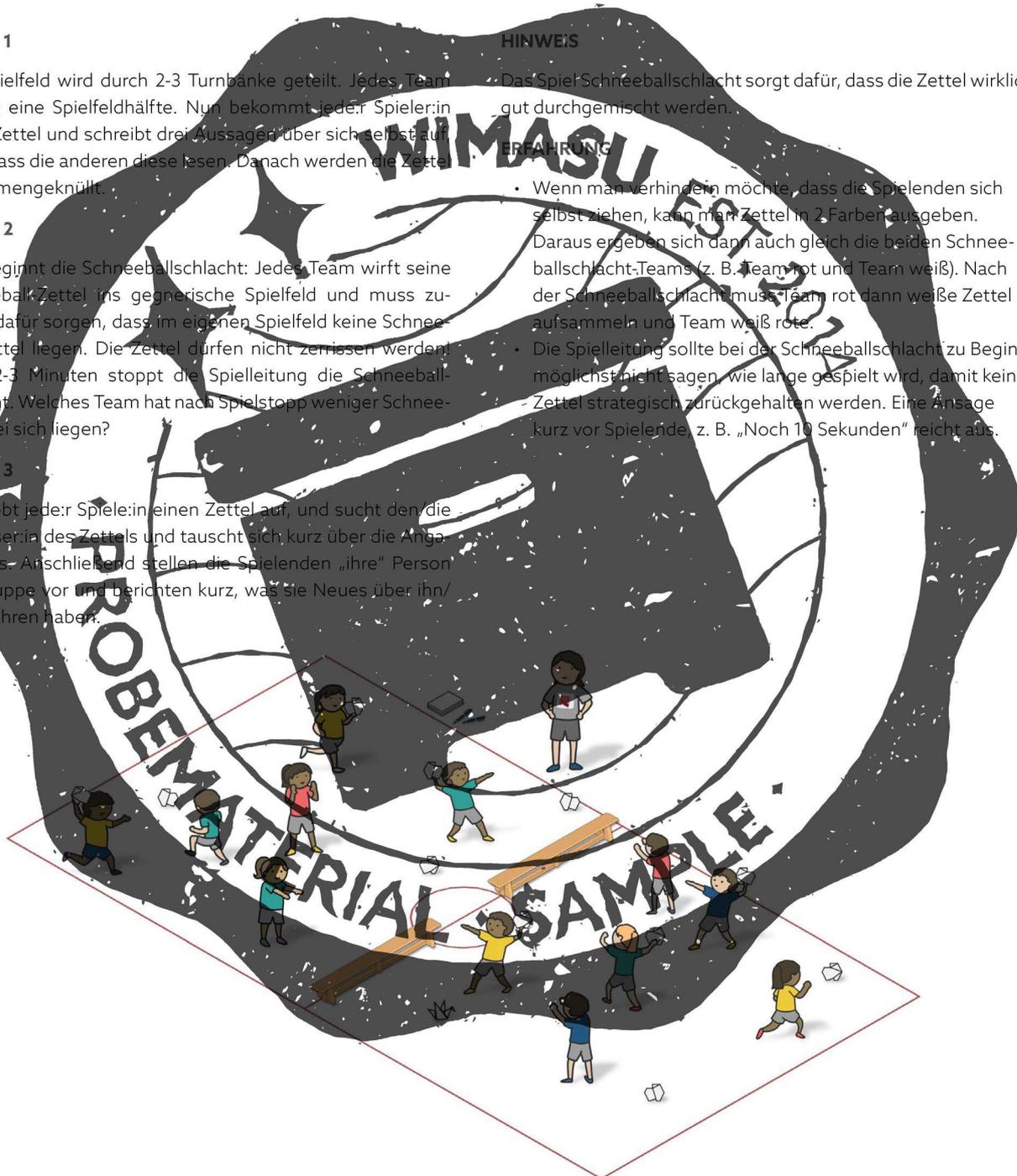
Nun hebt jede:r Spieler:in einen Zettel auf, und sucht den/die Verfasser:in des Zettels und tauscht sich kurz über die Angaben aus. Anschließend stellen die Spielenden „ihre“ Person der Gruppe vor und berichten kurz, was sie Neues über ihn/sie erfahren haben.

HINWEIS

Das Spiel Schneeballschlacht sorgt dafür, dass die Zettel wirklich gut durchgemischt werden.

ERFAHRUNG

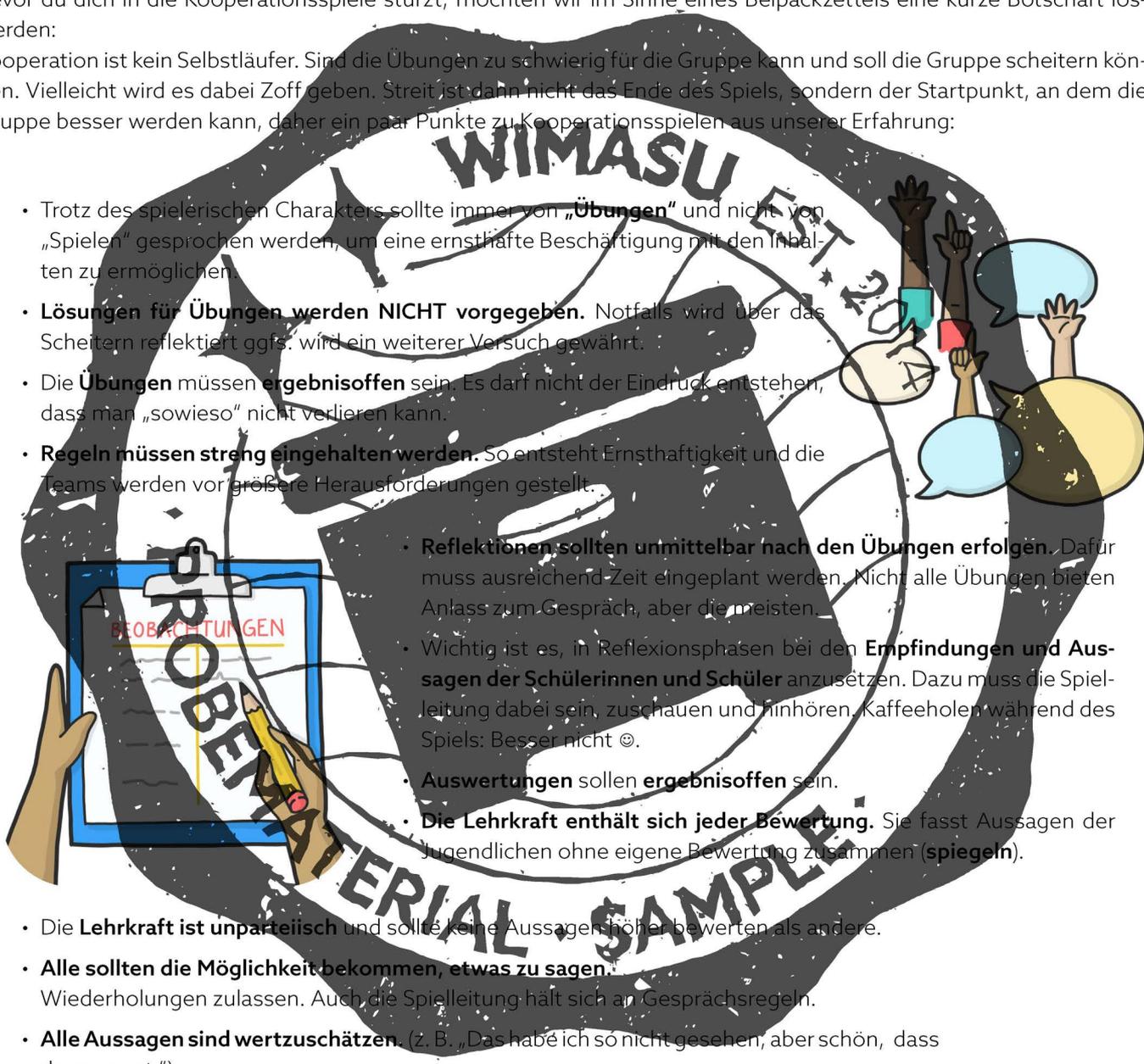
- Wenn man verhindern möchte, dass die Spielenden sich selbst ziehen, kann man Zettel in 2 Farben ausgeben. Daraus ergeben sich dann auch gleich die beiden Schneeballschlacht-Teams (z. B. Team rot und Team weiß). Nach der Schneeballschlacht muss Team rot dann weiße Zettel aufsammeln und Team weiß rote.
- Die Spielleitung sollte bei der Schneeballschlacht zu Beginn möglichst nicht sagen, wie lange gespielt wird, damit keine Zettel strategisch zurückgehalten werden. Eine Ansage kurz vor Spielende, z. B. „Noch 10 Sekunden“ reicht aus.



KOOPERIEREN

Bevor du dich in die Kooperationsspiele stürzt, möchten wir im Sinne eines Beipackzettels eine kurze Botschaft loswerden:

Kooperation ist kein Selbstläufer. Sind die Übungen zu schwierig für die Gruppe kann und soll die Gruppe scheitern können. Vielleicht wird es dabei Zoff geben. Streit ist dann nicht das Ende des Spiels, sondern der Startpunkt, an dem die Gruppe besser werden kann, daher ein paar Punkte zu Kooperationsspielen aus unserer Erfahrung:

- 
- Trotz des spielerischen Charakters sollte immer von „**Übungen**“ und nicht von „**Spiele**“ gesprochen werden, um eine ernsthafte Beschäftigung mit den Inhalten zu ermöglichen.
 - **Lösungen für Übungen werden NICHT vorgegeben.** Notfalls wird über das Scheitern reflektiert ggfs. wird ein weiterer Versuch gewährt.
 - Die **Übungen** müssen **ergebnisoffen** sein. Es darf nicht der Eindruck entstehen, dass man „sowieso“ nicht verlieren kann.
 - **Regeln müssen streng eingehalten werden.** So entsteht Ernsthaftigkeit und die Teams werden vor größere Herausforderungen gestellt.
 - **Reflexionen sollten unmittelbar nach den Übungen erfolgen.** Dafür muss ausreichend Zeit eingeplant werden. Nicht alle Übungen bieten Anlass zum Gespräch, aber die meisten.
 - Wichtig ist es, in Reflexionsphasen bei den **Empfindungen und Aussagen der Schülerinnen und Schüler** anzusetzen. Dazu muss die Spielleitung dabei sein, zuschauen und zuhören. Kaffeeholen während des Spiels: Besser nicht ☹️.
 - **Auswertungen** sollen **ergebnisoffen** sein.
 - **Die Lehrkraft enthält sich jeder Bewertung.** Sie fasst Aussagen der Jugendlichen ohne eigene Bewertung zusammen (**spiegeln**).
 - Die **Lehrkraft ist unparteiisch** und sollte keine Aussagen höher bewerten als andere.
 - **Alle sollten die Möglichkeit bekommen, etwas zu sagen.** Wiederholungen zulassen. Auch die Spielleitung hält sich an Gesprächsregeln.
 - **Alle Aussagen sind wertzuschätzen.** (z. B. „Das habe ich so nicht gesehen, aber schön, dass du es sagst.“)

Veit, J., Walther, Ch. & Eickhorst, Ch. (2020). ZusammenWachsen – Klassenteambuilding für alle Lehrkräfte. S.13

Im Beitrag „[Kleine Spiele planen, spielen und auswerten](#)“ hat die Autorin dieser Sammlung ihre Erfahrungen zusammengetragen. Es lohnt sich dort hineinzuschauen. In unserer [Kartei „Zusammenwachsen“](#) gehen wir auf Prämissen des Klassenteambuildings ein und geben euch viele Ansätze Übungen nach Erfolg, aber auch nach Misserfolg, zu reflektieren. Übrigens die Spiele sind recht pragmatisch sortiert: Vorne sind Spiele, die aus der Kreisform heraus starten, im hinteren Teil findet sich etwas Ruhiges (Fußballbett) und ein richtiges Schlusspiel (Rakete). Viel Spaß.

GEMEINSAM AUFSTEHEN

Je Team 6-25 Spieler:innen

Balanciert euch als Team so gut aus, dass ihr ohne Hilfe der Hände gemeinsam aufstehen könnt.

BESCHREIBUNG

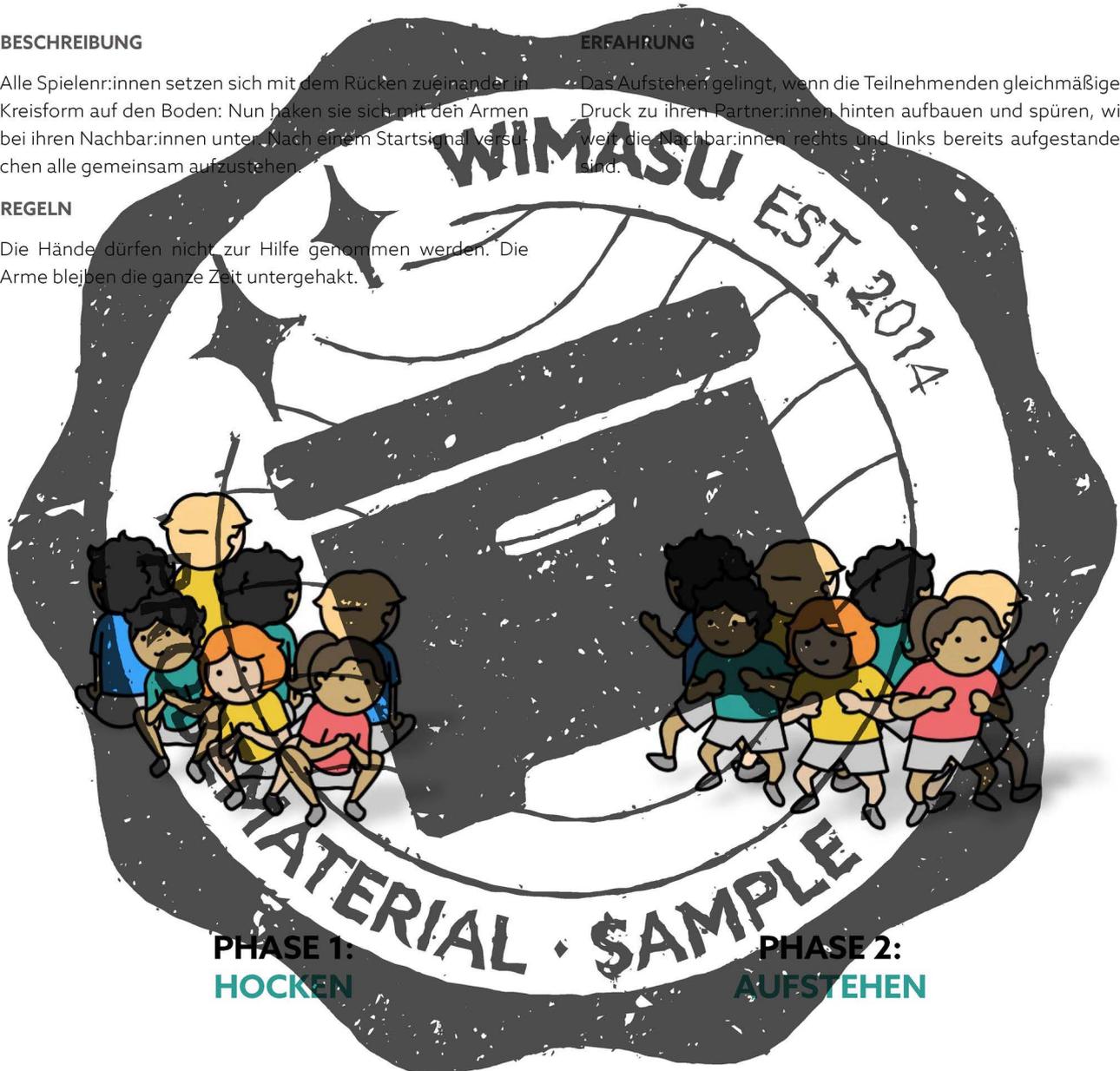
Alle Spieler:innen setzen sich mit dem Rücken zueinander in Kreisform auf den Boden. Nun haken sie sich mit den Armen bei ihren Nachbar:innen unter. Nach einem Startsignal versuchen alle gemeinsam aufzustehen.

REGELN

Die Hände dürfen nicht zur Hilfe genommen werden. Die Arme bleiben die ganze Zeit untergehakt.

ERFAHRUNG

Das Aufstehen gelingt, wenn die Teilnehmenden gleichmäßigen Druck zu ihren Partner:innen hinten aufbauen und spüren, wie weit die Nachbar:innen rechts und links bereits aufgestanden sind.



PHASE 1:
HOCKEN

PHASE 2:
AUFSTEHEN

REIFENKREISEL

Alle gemeinsam 
1 Gymnastikreifen 

Lasst einen Reifen im Kreis wandern, ohne dabei die Handfassung zu lösen.

BESCHREIBUNG

Die Spieler:innen stellen sich in einem Kreis auf und halten sich an den Händen. Zwei Spieler:innen lösen kurz die Handfassung, stecken den Arm durch den Reifen und fassen sich wieder an. Nun versucht das ganze Team, den Reifen ohne Zuhilfenahme der Hände im Kreis wandern zu lassen.

REGELN

Die Hände dürfen sich während der ganzen Zeit nicht loslassen.

VARIATION

- **Runden zählen:** Wie viele „Umrundungen“ werden in 3 Minuten geschafft?
- **Zeit stoppen:** Wie lange benötigt ihr für eine Umrundung?
- **Zweiten Reifen hinzunehmen:** Schafft ihr es, dass der zweite Reifen den ersten einholt?
- **Zweiten kleineren Reifen hinzunehmen:** Den kleinen Reifen in die andere Richtung wandern lassen.

QUELLE

Das Grundspiel ist zu finden bei Vett, Walther & Eickhorst (2020).



SCHWUNGTUCHGOLF

Alle gemeinsam 

1 Schwungtuch, 1 Softball, 1 (Müll-)eimer 

Wie lange braucht ihr, um den Ball in den Eimer zu bringen?

BESCHREIBUNG

Die Spielerenden halten ein Schwungtuch, auf dem ein Eimer und ein Ball liegen. Ziel ist es nun, durch vorsichtiges Bewegen des Schwungtuchs, den Ball in den Eimer „einzulochen“.

VARIATION

Kleinere Gegenstände nehmen (z. B. Tischtennisball und Joghurtbecher, dann darf das Schwungtuch mittig aber kein Loch haben).

ERFAHRUNG

Das Spiel ist auch möglich, wenn das Schwungtuch in der Mitte ein Loch hat. Man muss dann den Ball und den Eimer versuchen eher am Rand entlang zu rollen. Alternativ kann man aber auch einfach eine etwas größere Wanne und einen größeren Ball (z. B. einen Wasserball) nehmen.



TURMBAU

Je Team 4-6 Spieler:innen 

Je Team mehrere Zeitungsseiten, 70 cm Malerkrepp, 1 Schere 

Welches Team baut den höchsten Zeitungsturm?

BESCHREIBUNG

Jedes Team erhält mehrere Zeitungsseiten, eine Schere und 70 cm Malerkrepp. Mit die-sem Material muss innerhalb von 8 Minuten ein möglichst hoher Turm gebaut werden. Nach einer 2-minütigen Besprechungszeit beginnen die Teams mit dem Bau. Welcher Turm ist am Ende der Bauphase am höchsten?

ERFAHRUNG

Werden die Zeitungsseiten leicht versetzt ineinander gelegt und dann aufgerollt, kann ein sehr hoher und recht stabiler Turm entstehen. Das Krepp wird dann nur an einigen wenigen Stellen benötigt (z. B. um den Turm am Boden festzukleben).

TIPP

Statt auf das Kriterium „Höhe“ zu schauen kann man auch folgende Aufgaben formulieren: Welches Team hat die interessanteste Konstruktion? Welches Team hat die wenigsten/meisten Zeitungsseiten verbaut? Welches Team hat am Ende der Zeit den längsten Kreppstreifen übrig?

VARIATION

- **Sichtschutz:** Zwischen die Teams wird ein Sichtschutz gebaut (z. B. eine Weichbodenmatte, die hochkant in einen Barron gestellt wird), so dass die Spielenden gegenseitig nicht sehen, wie die anderen Teams die Aufgabe lösen.
- **Papierturm:** Statt der oben genannten Materialien erhält jedes Team 20-30 Bögen A4-Papier. Nun gilt es daraus ohne weitere Hilfsmittel einen möglichst hohen Turm zu bauen.
- **Kugelbahn:** Jedes Team baut aus den Zeitungsseiten eine Kugelbahn. Welche Kugel (Marmor, Tischtennisball o. ä.) rollt nach Ende der Bauphase am längsten?



ÜBER WIMASU



Wir machen Sportunterricht (kurz: WIMASU) wurde von Sportlehrkräften gegründet. In den Unterrichtsreihen und Materialien steckt viel Erfahrung und Liebe zum Detail. Wir versuchen, neue Impulse für den Sportunterricht zu geben, aber auch bereits etablierte Sportarten für den Unterricht ansprechend aufzubereiten. Die Materialien werden digital bereitgestellt und können an die jeweilige Lerngruppe angepasst werden. Neben dem inhaltlichen Schwerpunkt versuchen wir, die Materialien so darzustellen, dass die Lehrkraft und die Schülerinnen und Schüler motiviert sind, gemeinsam Sport zu machen.

LITERATURVERZEICHNIS

Döhring, V. (2011). Kleine Spiele zum Beginn und zum Ende der Sportstunde. Limpert.

Frommann, B. (2017). Stationskarten Kraft: Die Sporthalle als Fitnessstudio. (CD) Hofmann.

Gerling, I. E. (2017). Basisbuch Gerättunden (9. Aufl.). Meyer & Meyer.

Lang, H. (2015). Erst (ab)wägen – dann wagen. (Schul-)sportliche Problemlöseaufgaben für fast alle Altersstufen. Hofmann.

Runge, K. (o. J.). Super-Sozi. Tipps und Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit. Zugriff am 15.05.2022 unter: <https://www.super-sozi.de/?s=begr%C3%BC%C3%9Fung+aus+aller+welt>

Veit, J., Walther, Ch. & Eickhorst, Ch. (2020). ZusammenWachsen – Klassenteambuilding für alle Lehrkräfte. Eingeschränkter Zugriff am 16.05.2022 unter <https://wimasu.de/shop/zusammenwachsen-klassenteambuilding/>

DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Teubert, H., Zobe, Ch. (2022). Kennenlernen und Kooperieren. Die Große Spielesammlung für den Sportunterricht. Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter <https://wimasu.de/shop/großespielesammlung/>

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.



DIE GROÙE SPIELESAMMLUNG FÜR DEN SPORTUNTERRICHT

KENNENLERNEN UND KOOPERIEREN

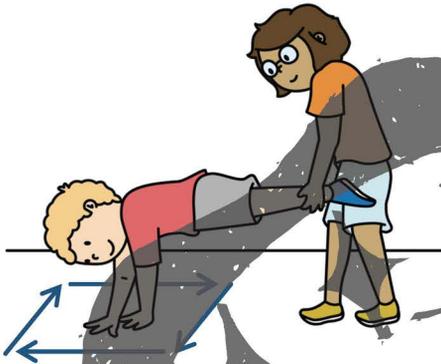
FITNESSPLAKAT



Jede:r 1x das Viereck „laufen“

Schultergürtel & Stützkraft

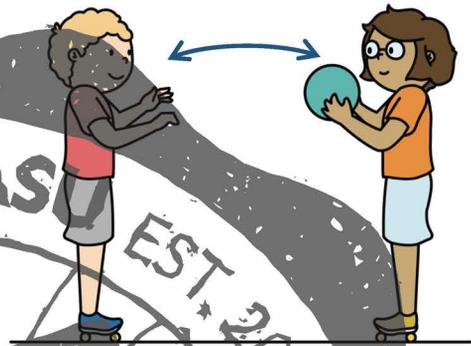
Material: 4 Markierungslinien (oder 1 Springseil)



Jede:r 5x den Ball fangen

Arme & Rumpf

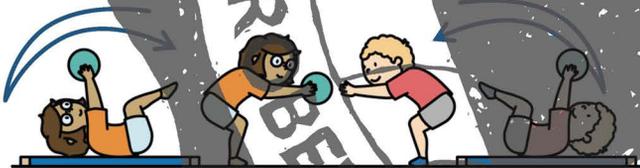
Material: 8 Tennisbälle, 1 Medizinball



Jede:r 5x Rückenschaukel und aufstehen

Bauchmuskulatur & Hüftbeuger

Material: 2 Turnmatten, 1 Softball



Jede:r 5x den Ball um Hüfte kreisen lassen

Hüftstrecker & Mittelkörperspannung

Material: 2 Turnmatten, 2 Softbälle



Jede:r 1x unter Handstand an Wand durchkrabbeln

Stützkraft

Material: -



Jede:r 5x Kniebeugen gleichzeitig

Oberschenkelmuskulatur

Material: 1 Reckstange

