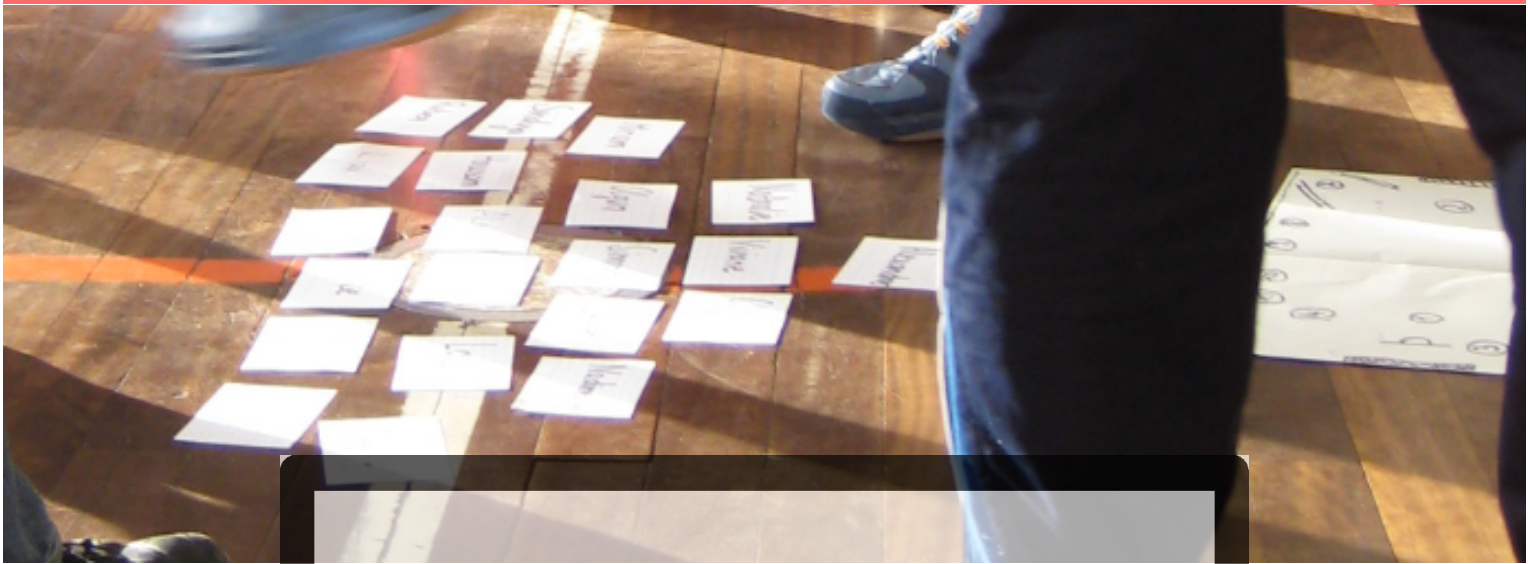
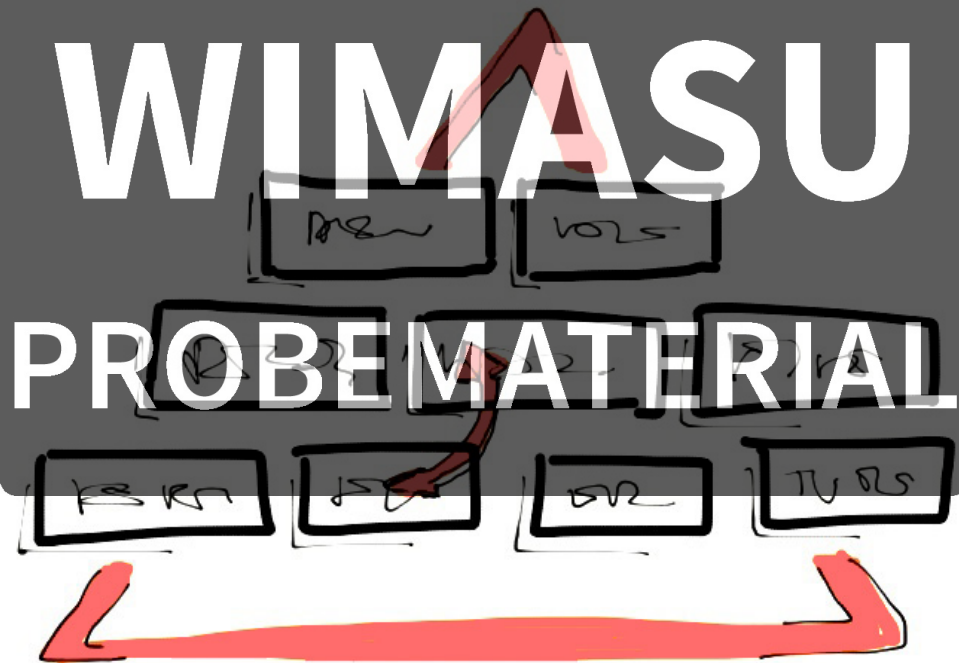




Vom Gewinnen und Verlieren

DAS PYRAMIDENSPIEL

Eine Spielidee für die Sekundarstufe I



WIMASU.de

Vom Gewinnen und Verlieren - Das Pyramidenspiel Eine Spielidee für die Sekundarstufe I

Im Rahmen eines Unterrichtsvorhabens mit dem Schwerpunkt „Spielen/Wettkämpfen/Kooperieren“ eignet sich das Pyramidenspiel sehr gut. Denn der Kern des Pyramidenspiels ist es, in vielen kleinen Paarwettkämpfen das Gewinnen und Verlieren zu thematisieren. Dabei werden immer wieder andere Schüler herausgefordert und gegeneinander angetreten. Die **Akzeptanz von Sieg und Niederlage** sowie Respekt vor dem Gegner entwickelt werden.

Zentral kann der Gedanke sein, dass Sieger im Sportspiel nur dann existieren können, wenn diesem Gewinner ein Verlierer gegenübersteht. Sieg und Niederlage gehören zusammen und können nur gemeinsam existieren. Daraus resultierend sollte man dem Verlierer dankbar sein, denn nur als gemeinsame Spielpartner kann ein Spiel entstehen aus dem ein Sieger hervorgeht.

Der Gedanke einer sportlichen Fairness verlangt damit dem Gewinner Respekt und Dankbarkeit vor dem verlierenden Mitspieler.

Tabellarischer Überblick über den Ablauf der Unterrichtssequenz

UE	Inhalt
1. Doppelstunde (DS)	Pyramidenspiel
2. DS	Eigene Minispiele erfinden und spielen
3. DS	4-Felder-Länder-Ball – Pyramidenspiel plus Völkerball

PROBEMATERIAL

Aufzählung der enthaltenen Minispiele für das Pyramidenspiel

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 1. Basketballzielwurf | 9. Burpee-Zweikampf |
| 2. Fußballchallenge | 10. Pritsch-Contest |
| 3. Handballchallenge | 11. Medizinball-Power |
| 4. Sprint – Wettrennen | 12. Rollen bis zum Umfallen |
| 5. Hula-Hoop-Contest | 13. Reifen drehen |
| 6. Seilspringen | 14. Medizinballstoßen |
| 7. Wurfbude – Hütchen abwerfen | 15. Wandsitz |
| 8. Liegestütz-Wettbewerb | 16. Kegeln |
| | 17. Tau-Klettern |

Materialliste

2 Springseile (verschiedene Längen); 5 Reifen; 9 Turnmatten; 2 große Softbälle; 9 Hütchen, 1 kleiner Softball; 1 Turnkasten (groß); 9 Kegel, 1 Gymnastikball; 2 Bänke; 4 Medizinbälle; 3 kleine Kästen; Handball, Basketball, Fußball, eventuell weitere Bälle zur Auswahl

Varianten des Spiels

- Mit vorgegebenen Herausforderungen (siehe Stationskarten)
- Mit selbsterfundenen Herausforderungen
 - Weitere Ideen für Stationen, die von Schülern entwickelt wurden:
 - Pedalowettfahren – Eine gegebene Strecke gegeneinander fahren
 - Tischtennis-Battle – Einen Tischtennisball mit Schläger länger hochhalten/balancieren
 - Standweitsprung
 - Stangenklettern – Wer ist schneller oben?
 - Frisbee-Zielwurf auf die große Sprossenwand
- Die Turnierform des Pyramidenspiels kann mit vielen anderen Wettkampfformen kombiniert werden z. B. als Wettschwimmen, oder beim Kämpfen.
- Vierfelder-Länderball (siehe Beschreibung auf der nächsten Seite)

Erweiterung des Pyramidenspiels: Vierfelder-Länderball

Eine weiterführende Variante, die sich im Anschluss an das „klassische“ Pyramidenspiel anbietet ist Vierfelder-Länderball - Eine Kombination aus Völkerball und Pyramidenspiel¹.

Vorbereitung

Material

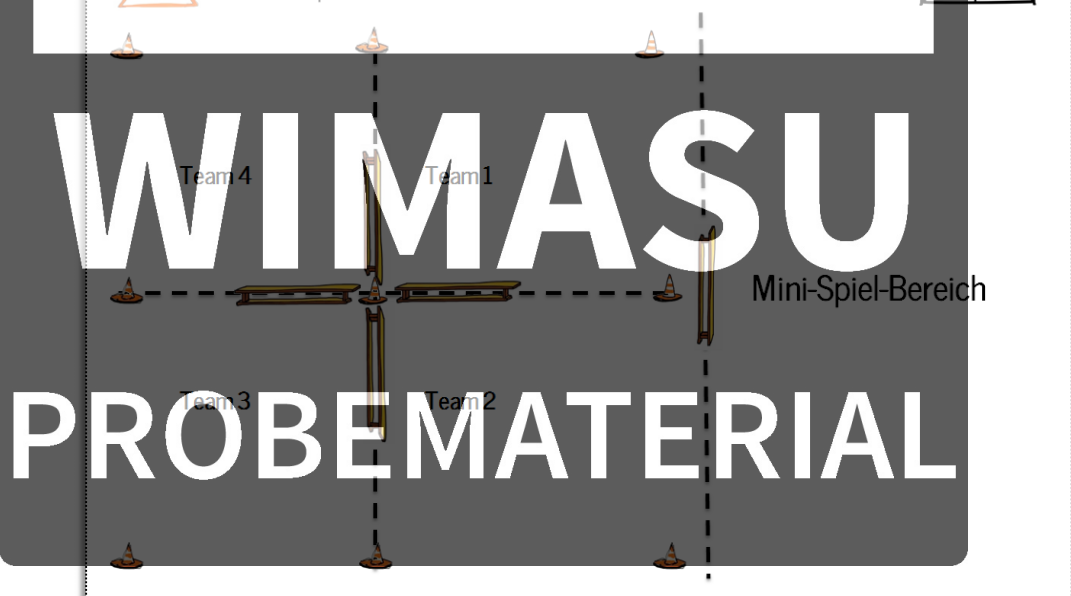
Zum Material des Pyramidenspiels (siehe Spielkarten) kommen mindestens vier Bänke, sowie 4 Hütchen zur Feldbegrenzung hinzu. Außerdem werden 1-3 Softbälle benötigt.

Aufbau

Die zu Verfügung stehende Halle (bzw. das Hallendrittel) wird geteilt: In etwa einem Drittel finden die Miniwettspiele des Pyramidenspiels statt. Auf dem restlichen Hallenplatz werden vier Felder (vgl. Abb. 2; bzw. Aufbaukarte) abgegrenzt. Hütchen markieren die Ecken des jeweiligen Feldes. Jedes Team erhält ein Feld.



Aufbauplan



Teameinteilung

Die Klasse wird in vier Teams eingeteilt. Für ein faires Spiel sind gleichstarke Teams zu empfehlen. Leibchen oder Teambändern erleichtern es den Überblick zu behalten wer aus welchem „Land“ bzw. Team stammt.

¹ Ein Video dazu stellte die Uni Gießen bereit. Siehe auch Danisch, Lüders (2009)

UNTERRICHTSIDE PYRAMIDENSPIEL



Jedes Team kann sich ein Länder- oder individuellen Teamnamen ausdenken.

Spieldurchführung

Gespielt wird mit allen vier Teams gleichzeitig. Ziel ist es, wie beim Völkerball, die Spieler der anderen Teams mit einem Ball abzuwerfen. Bodentreffer oder gefangene Bälle zählen nicht als Treffer. Ist ein Spieler abgeworfen, wechselt dieser außerhalb des Feldes und darf von dort weiter versuchen Spieler der anderen Teams/Länder abzuwerfen.

Sobald ein Spieler eines anderen Landes abgeworfen ist, fordert der länger ausgeschiedene Spieler diesen zu einem Battle in Form eines Minispiels heraus. Es wird ein Wettspiel in Form des Pyramidenspiels durchgeführt (s. o.). Auch hier darf der herausfordernde Spieler das Spiel aussuchen. Es ist zu empfehlen, dass die beiden Kontrahenten den nächsten abgeworfenen Spieler als Schiedsrichter hinzuziehen.

Der Gewinner des Battles darf den anderen Spieler mit in sein „Land“ bzw. Team nehmen und beide spielen von nun an für dieses Land weiter.

Sollten die Spieler eines Landes/Teams alle abgeworfen sein, wird das Land aufgelöst und das Land, welches den letzten Spieler abgeworfen hat erhält dessen Spielfeld dazu. Die trennenden Bänke werden dazu weggeräumt (Dass Team 2 bzw. Teams 1 alle den letzten Spieler von Team 4 bzw. 3 abwirft, ist bisher noch nie passiert©).

Ende

Das Spiel endet, sobald es ein Land schafft alle gegnerischen Spieler abzuwerfen.

Abschlussbesprechung

Das Spielen des Spiels als wirklichen Länderkampf sollte man mit Vorsicht inszenieren, da es insbesondere in den Klassen 6-8 schnell zu diskriminierenden und von Vorurteilen geprägten Äußerungen kommt. Man sollte sich diesen Problemen bewusst sein und diese ggf. in einer Zwischen-/ oder Abschlussbesprechung aufgreifen.



WIMASU PROBEMATERIAL

UNTERRICHTSIDE PYRAMIDENSPIEL



1. Doppelstunde



Material:

- NEU Regelplakat Pyramidenspiel
- NEU Spielkarten Pyramidenspiel
- NEU Hallenplan Pyramidenspiel
- NEU Abschlusskarten Reflexion

(aus urheberrechtlichen Gründen nicht im Anhang es bieten sich aktuelle Bilder aus dem Sportgeschehen an: z. B. nach der WM 2014 vgl.

http://static.sportnet.at/images/uploads_990/d/f/c/3837436/Germmany-v-Argentina-2014-FIFA-World-Cup-Brazil-Final_1405290137606863.jpg)

Organisation und Begrüßung:

Ankündigung Pyramidenspiel

Ausblick auf die Reihe – „Sich gegenseitig Batteln“

Vorschlag für ein Warm-Up (lehrerspezifisch)

- Zuwerfen von Softbällen (10x zu zweit; 10x zu viert, mit Bodenpass, mit beiden Händen)
- Abwurfbattle „Muhammad Ali-Spiel“ – Versuche deinen Mitspieler mit dem Ball zu treffen. Dieser weicht dem Ball erst in letzter Sekunde aus. Variiert die Entfernung.
- Achtung:** Mindestabstand angeben, der eingehalten werden muss.
- Abwerfen „Jeder gegen Jeden“ – Wer abgeworfen ist muss 10 Seilsprünge machen und darf wieder teilnehmen.

Aufbau und Erklärung der Stationen in Partnerarbeit

Je ein Schülerpaar erhält eine Spielkarte mit Materialanweisungen

Aufgabe: Seht auf dem Hallenplan nach, wo eure Station aufgebaut werden muss. Besorgt euch das Material und testet eure Station, so dass ihr diese im Plenum kurz demonstrieren könnt.



TIPP: Nur die Lehrkraft betritt den Geräteraum und vergibt die Materialien.

UNTERRICHTSIDE PYRAMIDENSPIEL



DS 2 Minispiele selbst entwickeln

Material:



- NEU Minispiele Blanko-Karte
- Spielkarten Pyramidenspiel



Organisation und Begrüßung

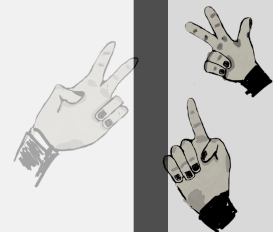
- Kurzer Rückblick auf die letzte Stunde; Wdh. Pyramidenspiel

Warm-Up

- Laufspiele z.B. Schnick-Schnack-Schnuck-Fangen (siehe „Spielidee“)

SPIELIDEE: SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK-FANGEN

2 Teams stehen sich an der Mittellinie gegenüber. Heimlich einigen sich beide Teams auf ein Zeichen aus den bekannten Stein, Schere, Papier. Nach einem gemeinsamen Countdown, zeigen beide Teams zeitgleich ihr Zeichen. Das Verlierer-Team läuft weg. Wer gefangen wird muss die Seite wechseln. Verloren hat das Team, das am Ende keine Mitspieler mehr hat bzw. nach einer bestimmten Zeit die wenigsten Spieler enthält.



Variante: Jeder Spieler wählt selbst ein Spielzeichen und spielt gegen einen festgelegten Spieler.

WIMASU

Einstieg

Selbst Pyramidenspiele erfinden und notieren. Es bietet sich zunächst an Paare zu machen, die je zwei Mini-Spiele erfinden und auf Blankokarten notieren.

PROBLEMATERIAL

Hinweise zur Sicherheit und Spielbarkeit geben.
Material gibt nur die Lehrkraft aus.

Spiel Pyramidenspiels mit eigenen Mini-Spielen

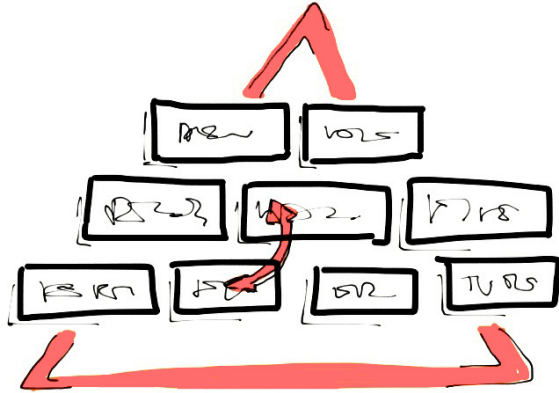


Abschluss

Einsammeln der Karten und Diskussion der besten/spannensten Spiele.



PYRAMIDENSPIEL



REGELBLATT PYRAMIDENSPIEL

DIE WICHTIGSTEN REGELN



Ziel des Spiels: An die Pyramidenspitze gelangen!

1. Nur der eine Stufe höher platzierte Spieler darf herausgefordert werden.
2. Herausforderungen müssen angenommen werden!
3. Nicht zweimal hintereinander dieselben Spieler herausfordern!
4. Vor und nach dem Wettkampf geben sich die Spieler die Hand!
5. Wer gewinnt, tauscht den Platz mit dem in der Pyramide höher platzierten herausgeforderten Spieler.
6. Jede Spielerpaarung benötigt einen **Schiedsrichter**!



PYRAMIDENSPIEL

BASKETBALL



Jeder wirft 5mal von einer vereinbarten Position auf den Basketballkorb. Gewinner ist derjenige, der die meisten Treffer erzielt. Bei Punktgleichheit gibt es ein „Sudden Death“.



Material: 1 Basketball, 1 kleiner Kasten oder Reifen zum Aufbewahren des Balls

PYRAMIDENSPIEL

FUSSBALL



Jeder schießt 5mal von einer vereinbarten Position auf das vom Gegner behütete Fußballtor. Gewinner ist derjenige, der die meisten Treffer erzielt. Bei Punktgleichheit gibt es ein „Sudden Death“.



Material: 1 Fußball, 1 kleiner Kasten oder Reifen zum Aufbewahren des Balles

PYRAMIDENSPIEL

GLÜCKSSPIEL WÜRFELN



Die Partner versuchen mit drei Versuchen möglichst viele Punkte zu würfeln. Für den Verlierer bleibt der Trost: „Pech im Spiel, Glück in der Liebe“

Material: 1-2 Würfel



PYRAMIDENSPIEL



Titel: _____

Beschreibung:

Skizze:

Material:

Spiel von:



4-FELDER- LÄNDER SPIEL



Aufbauplan

