

Titel

Bewegungsspiele I - Kennenlernen

Quelle

Dr. Harald Michels

Inhalt/Thematischer Hintergrund

Eine Kette von Bewegungsspielen, die hauptsächlich der Kontaktaufnahme und dem Kennenlernen von Namen zu Beginn eines Programms dienen können.

Dauer

Je Spiel zwischen ca. 3 und 8 Minuten, insgesamt etwa 30 Minuten

Teilnehmer/innen

Offen

Ziele

Je nach Spiel unterschiedlich, z.B.: In Bewegung kommen, Kontakt aufnehmen, Namen kennen lernen, Entwicklung von Helferstrategien u.a. (genauer bei den Einzelbeschreibungen unter „Ablauf“)

Rahmenbedingungen

Ausreichend großer Raum.

Material

Zum Teil: Musikrecorder und Musik, 1-2 Softbälle, verschiedene Bälle (genauer bei den Einzelbeschreibungen unter „Ablauf“).

Vorbereitung

Materialien auswählen und bereitstellen, sonst keine Vorbereitung.

Ablauf

- **Laufen im Raum zu unterschiedlichen Aufgabenstellungen**

Ziel: In Bewegung kommen

Ablauf: Die Teilnehmer/innen sollen im Raum laufen und sich „gleichmäßig dabei im Raum verteilt bewegen“ (Ziel: nicht alle laufen im Kreis). Es werden verschiedene Geschwindigkeitsstufen genannt (Stufe 1 = langsames Laufen; Stufe 2 = mittelschnelles Laufen; Stufe 3 = schnelles Laufen, Rückwärtslaufen). Achtung, keine Zusammenstöße!

Zeit: ca. 3 Minuten

Material: keins

- **Rechts-Links-Abklatschspiel mit Namen**

Ziel: In Bewegung bleiben, Kontaktaufnahmen und Kennenlernen der Namen

Inhalt/Ablauf: Die Teilnehmer/innen laufen weiterhin im Raum, einige haben dabei die linke Handfläche erhoben, andere haben die rechte Handfläche erhoben. Die Teilnehmer/innen, die anderen Teilnehmer/innen begegnen, die ebenfalls die jeweilig z.B. linke Hand erhoben haben, klatschen im Vorüberlaufen die Handflächen ab und

stellen jeweils ihre Namen dabei vor. Durch das Abklatschen der Hand erfolgt ein Handwechsel (z.B. wer zuvor linke Hand erhoben hatte, hebt nun die rechte Hand).

Zeit: ca. 3 Minuten

Material: keine

- **Bewegungskombi mit Namen:**

Ziel: In Bewegung bleiben, Kontaktaufnahmen und Kennenlernen der Namen

Inhalt/Ablauf: Die Teilnehmer/innen laufen weiterhin im Raum, nun zu einer bestimmten Musik. (Aufgabe: Im Tempo der Musik laufen). Teilnehmer/innen nehmen durch „Augenblicke“ mit anderen Teilnehmer/innen Kontakt auf und vollführen ein zuvor vorgeführtes Bewegungselement (z.B. Abklatschen beider Hände nach dem gemeinsamen Abspringen in der Luft etc.). Nach einer kurzen Spielphase erfolgt die Vorstellung eines neuen Bewegungselementes. Nun müssen die Bewegungselemente immer miteinander kombiniert und mit jedem neuen Partner durchgeführt werden. Bei der jeweiligen „Verabschiedung“ zum Laufen wird der jeweils eigene Namen gerufen z.B. Ich war Bert. (Variation: Falls sich die Teilnehmer/innen bereits besser kennen, können sie bei der jeweiligen „Verabschiedung“ den Namen des Partners nennen z.B. Tschüss Simone).

Zeit: ca. 4 Minuten

Material: Musikkorder und „Laufmusik“

- **Hilfe-Nachlaufspiel**

Ziel: Intensivere Bewegung und Entwicklung von Helferstrategien unter Anwendung der Namen

Inhalt/Ablauf: Im Raum (hoffentlich nicht zu klein) wird ein „Fänger“ (oder 2 Fänger) ausgewählt, der einen Softball in die Hand bekommt. Der Fänger versucht, die anderen zu fangen indem er diese mit dem Ball berührt (Achtung: Ball soll nicht geworfen werden). Wer gefangen wird, wird zum Fänger. Die Verfolgten können sich retten, indem diese einen Partner finden und sich an die Hand fassen. Beim Spielverlauf ist darauf zu achten, dass die Teilnehmer/innen nicht nur alle sich selber in Sicherheit bringen und flüchten, sondern einander auch helfen. Dabei sollen die Verfolgten aktiv die Namen der Personen rufen die ihnen zu Hilfe kommen sollen. (Variation: Verfolgter wird vom Retter getragen)

Zeit: ca. 5 Minuten

Material: 1-2 Softbälle

- **Wer hat die meisten Knöpfe**

Ziel: Moderate Bewegungsintensität und Wahrnehmung weiterer äußerer Erscheinungsmerkmale der Teilnehmer/innen

Inhalt/Ablauf: Teilnehmer/innen gehen zur Musik im Raum und beobachten andere Spieler hinsichtlich bestimmter Fragen, z.B.: Wer hat die längsten Haare, wer hat die größten Füße, wer hat die meisten roten Sachen an, wer hat die größten Ohren? Bei Musikstopp müssen die Mitspieler der ausgesuchten Person die Hand auf die Schulter legen.

Zeit: ca. 5 Minuten

Material: Musikkorder und „Gehmusik“

- **Namenball**

Ziel: Neue Bewegungsform (Werfen und Fangen) kennen lernen und Kontrolle der erlernten Namen

Inhalt/Ablauf: Zuspiel eines Balls in der Kreisauflistung und Absender & Adressaten rufen („Harald zu Rolf“, „Rolf zu Elfi“). Feste Reihenfolge einhalten, bis alle an der Reihe waren. *Variation 1:* Mehrere Bälle. *Variation 2:* Beim Absender bedanken („Danke Harald“, „Danke Rolf“) *Variation 3:* In der Bewegung im Raum mit ggf. mehreren Bällen)

Zeit: ca. 7 Minuten

Material: verschiedene Bälle

- **Allein in einer Reihe**

Ziel: Spielerisch sichtbar machen, wie bestimmte bekannte oder unbekanntere personenbezogene Informationen im Kontext der Gruppe eingeschätzt werden, Gruppenperspektive verstärken

Inhalt/Ablauf: Ohne Worte und Zeichen so in eine Reihe stellen, dass die Reihenfolge in einem bestimmten Merkmal hergestellt wird. (Anfangsbuchstaben der Vornamen, Gewicht, Schuhgröße, Alter, Entfernung des Wohnortes von Weimar)

Zeit: ca. 5 Minuten

Material: keins

- **Namen-Roulett / Namen-Duell**

Ziel: Spielerisch und in der Bewegung überprüfen, welche Namen memoriert wurden

Inhalt/Ablauf: Zwei Innenkreise werden gebildet und zur Musik rotieren diese und an einem Punkt berühren sich jeweils ein Spieler der einen und ein Spieler des anderen Kreises Rücken an Rücken. Auf Musikstopp (nach 2 Sekunden „Pille, Palle, Rums“) drehen sich die Spieler, die Rücken an Rücken stehen. Wer zuerst den Namen des anderen Spielers nennt, gewinnt diesen für sein Team!

Zeit: ca. 8 Minuten

Material: Musikrekorder und Musik

Auswertung

Keine

Varianten

Es können einige Spiele weggelassen oder andere ergänzt werden, Hauptsache, das Bewegungselement und das Ziel bleiben erhalten.

Hinweise

Die Methode wurde beim ersten Modul der 2001 begonnenen Zusatzqualifikation KuEr (Kultur- und Erlebnispädagogik) für Programmkoordinator/innen vorgestellt. Die Fortbildung findet im Rahmen der von IJAB und transfer veranstalteten Trainingsseminare für internationale Begegnungen und Jugendreisen statt und erstreckt sich bis 2003. Nähere Informationen zur Fortbildung erhalten Sie bei: transfer e.V., Grethenstr. 30, 50739 Köln, Tel.: 0221/9592190, Fax: 0221/9592193, E-Mail: service@transfer-ev.de, Internet: <http://www.transfer-ev.de>.