

**A** Auer

**e book**

Holger Dusch/Alexander Kallsperger

# 50 Teamspiele für den modernen Sportunterricht



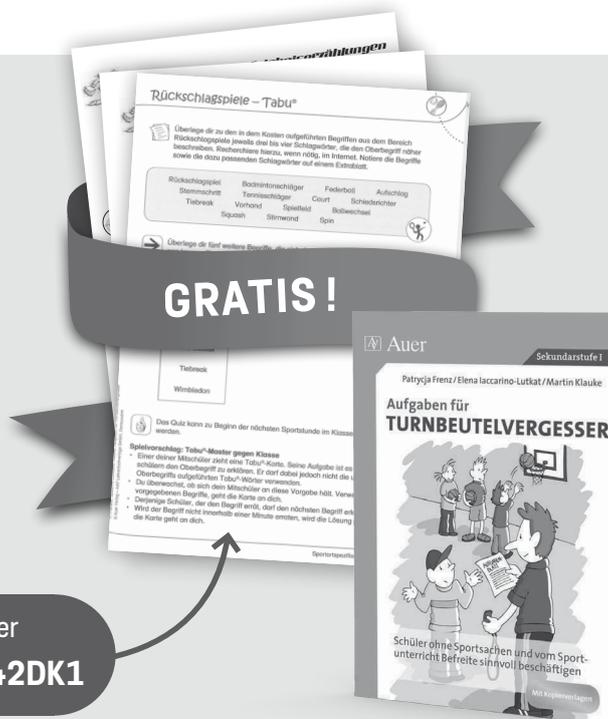
Zusammenarbeiten, Lösungen finden  
und Ergebnisse reflektieren

# GRATIS-DOWNLOADS für das Fach Sport

Sichern Sie sich 5 schnell einsetzbare  
Aufgaben zur Beschäftigung der Schüler,  
die ihre Sportsachen vergessen haben bzw.  
die vom Sportunterricht befreit sind.



Download der Gratis-Materialien unter  
[www.auer-verlag.de/07042DK1](http://www.auer-verlag.de/07042DK1)



**GRATIS!**

Wir haben uns für die Schreibweise mit dem Sternchen entschieden, damit sich Frauen, Männer und alle Menschen, die sich anders bezeichnen, gleichermaßen angesprochen fühlen. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit für die Schüler\*innen verwenden wir in den Kopiervorlagen das generische Maskulinum.

© 2021 Auer Verlag, Augsburg  
AAP Lehrerwelt GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der\*die Erwerber\*in des Werks ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlags.

Sind Internetadressen in diesem Werk angegeben, wurden diese vom Verlag sorgfältig geprüft. Da wir auf die externen Seiten weder inhaltliche noch gestalterische Einflussmöglichkeiten haben, können wir nicht garantieren, dass die Inhalte zu einem späteren Zeitpunkt noch dieselben sind wie zum Zeitpunkt der Drucklegung. Der Auer Verlag übernimmt deshalb keine Gewähr für die Aktualität und den Inhalt dieser Internetseiten oder solcher, die mit ihnen verlinkt sind, und schließt jegliche Haftung aus.

Autor\*innen: Holger Dusch, Alexander Kallsperger  
Covergestaltung: annette forsch, konzeption und design, Berlin  
Umschlagfoto: Shutterstock.com/Robert Knechte  
Illustrationen: Steffen Jähde  
Satz: fotosatz griesheim GmbH  
ISBN 978-3-403-38433-5

[www.auer-verlag.de](http://www.auer-verlag.de)

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> . . . . .	<b>4</b>	Duo-Sprint . . . . .	32
<b>Warm-up: Aufgaben zum Kennenlernen</b> . . . . .	<b>5</b>	Japanische Kissenschlacht . . . . .	33
Eisschollenspiel 1 . . . . .	5	Bienenschwarm . . . . .	34
Eisschollenspiel 2.0 . . . . .	6	Tappeto . . . . .	35
Flucht aus der Karibik . . . . .	7	Pappdeckelsammlung . . . . .	36
Der Ball rettet . . . . .	8	Schrankenstaffel . . . . .	37
Baumstamm-Transport . . . . .	9	Brückenstaffel . . . . .	38
Mattendrehen . . . . .	10	Jump the Stick . . . . .	39
Mattenrennen . . . . .	11	Superhirn® . . . . .	40
Atomfangen . . . . .	12	Fossato . . . . .	41
Schildkröte . . . . .	13	<b>Wetteifern mit dem Ball</b> . . . . .	<b>42</b>
Alles muss raus . . . . .	14	Teamfußball . . . . .	42
Standortwechsel . . . . .	15	Ringball . . . . .	43
Twisty . . . . .	16	Eine*r für alle . . . . .	44
Jump Fli-Flu-Flu . . . . .	17	Blindes Vertrauen . . . . .	45
Catch the Ball . . . . .	18	Teamball . . . . .	46
Mattenrutschen . . . . .	19	Hau drauf! . . . . .	47
Minato . . . . .	20	Superball . . . . .	48
Palloncino . . . . .	21	Riesen-Fangball . . . . .	49
Pipeline . . . . .	22	Circle . . . . .	50
<b>Laufen – Springen – Werfen</b> . . . . .	<b>23</b>	Tchoukball® . . . . .	51
Teamsprint . . . . .	23	Reifenstaffel . . . . .	52
Kalles Castle . . . . .	25	Boomball . . . . .	53
Ballmonster . . . . .	26	Langbank-Bowling . . . . .	54
Balltransport . . . . .	27	Shooty-Island . . . . .	55
Schnapp zu! . . . . .	28	<b>Möglichkeiten zur Reflexion</b> . . . . .	<b>56</b>
Wikinger-Brennball . . . . .	29	Auto . . . . .	56
99ers . . . . .	30	Punkte-Blitzlicht . . . . .	56
No Risk no Fun . . . . .	31	Zahlenstrahl . . . . .	56

Die Popularität der Erlebnispädagogik hat in den letzten Jahren enorm zugenommen. Mittlerweile gibt es kaum noch Bildungsstätten, die sich nicht dem Gedanken des erlebnisorientierten Lernens zugewendet haben. Spannende Teamaufgaben liegen im Trend, ob als Training von Schlüsselqualifikationen für Führungskräfte oder Auszubildende, als Integrationshilfe für Menschen mit Handicap oder als Maßnahme in der Jugendhilfe, um nur wenige Einsatzmöglichkeiten zu nennen.

Auch die Lehrpläne beinhalten handlungs- und problemorientiertes Lernen. So sollen Schulgruppen lernen, auf Grundlage ihrer Wahrnehmung, Analyse und Bewertung in den sportlichen Handlungsfeldern sach- und situationsgerechte Entscheidungen zu treffen, entsprechend zu handeln und ihre Handlungen auch zu verantworten. Darüber hinaus sollen soziale und personale Kompetenzen wie Fair Play, Teamgeist, Leistungsbereitschaft, Verantwortungs- und Pflichtbewusstsein sowie die Fähigkeit, Konflikte zu lösen, erworben werden. Zudem soll die Sportgruppe eine wertschätzende Haltung bezüglich der eigenen Leistungen und der Leistungen anderer erlangen und den Wert gegenseitiger Unterstützung und Rücksichtnahme, vor allem auch gegenüber Mitschüler\*innen mit besonderem Förderbedarf, erkennen.

Ziel solcher Teamaufgaben ist es, junge Menschen vor physische, psychische und soziale Herausforderungen zu stellen, sie in ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu fördern und sie dazu zu befähigen, ihre Lebenswelt verantwortlich zu gestalten. Um aus diesem Erlebnis wiederum einen Lerneffekt zu gestalten, bedarf es unterschiedlicher kurzer Reflexions- und Transfermethoden, wie sie hier gleich mit angeboten werden. Wichtig dabei ist, dass am Ende jeder Aufgabe eine Kurzreflexion stattfindet, damit der Lernerfolg gesichert wird. Dabei können alle Teilnehmenden frei ihre Meinung äußern, ohne dass diese kommentiert werden muss.

Bei der Umsetzung dieser Materialien haben wir einige für uns sehr wichtige Eckpunkte berücksichtigt: Der Auf- und Abbau für die Spiele soll mit wenig Aufwand verbunden sein. Zudem sollen die Spiele bewegungsintensiv, partiell neu bzw. anders als andere Spiele und selbstverständlich kooperativ sein. Dass darüber hinaus natürlich der Spaß und die Freude, gemeinsam miteinander Sport zu treiben, berücksichtigt werden sollen, ist für uns selbstverständlich.

Bei vielen Aufgaben ist es nicht entscheidend, ob eine gerade Anzahl an Spielenden vorliegt. Sollte es dennoch zu Problemen kommen, kann eine Person bestimmt werden, die in der ersten Runde bei dem einem Team und in der zweiten Runde bei dem anderen Team mitspielt. Oder der\*die zusätzliche Spielende muss mit einem Handicap spielen, z. B. mit einer Augenklappe, nur mit der schwachen Hand oder nur mit dem schwachen Fuß.

Diese Materialien richten sich an Lehrkräfte aller Schularten, aber auch an Spielleitungen in anderen Bereichen wie der Sozialpädagogik, dem Freizeitsport, der Teambildung usw.

Viel Erfolg bei der Umsetzung der Ideen wünschen Ihnen

*Holger Dusch und Alexander Kallsperger*

# Eisschollenspiel 1



3–4 Teams,  
mind. 6 Personen pro Team



20 Minuten



Turnhalle



1 Teppichfliese pro Spieler\*in;  
Stoppuhr

## Teamaufgabe:

Bei diesem Spiel müssen die Teams im wahrsten Sinne eng zusammenwachsen, denn jedes Team muss versuchen, gemeinsam auf einer immer kleiner werdenden Teppichfliesenfläche zu stehen. Dabei ist es wichtig, den Spielenden zwischen den Runden etwas Zeit zu geben, damit sie besprechen können, wie sie die Aufgabe am besten lösen können. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist das miteinander Kommunizieren.

## Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in drei bis vier Teams eingeteilt und alle Spielenden erhalten eine Teppichfliese. Jedes Team verteilt seine Teppichfliesen auf dem Boden und alle Teammitglieder stellen sich auf die eigene Teppichfliesenfläche (s. Abbildung). Nun entfernt die Spielleitung je eine Teppichfliese pro Team. Dabei darf kein Teammitglied den Boden berühren und die restlichen Teppichfliesen dürfen nicht bewegt werden. Die Spielenden müssen sich nun also auf einer kleineren Fläche zusammenfinden. Nach jeweils 15 Sekunden werden weitere Teppichfliesen entfernt und das Team muss jeweils immer enger zusammenrücken. Sobald ein Teammitglied den Boden berührt, scheidet dieses Team aus. Gewonnen hat das Team, das gesammelt auf den wenigsten Teppichfliesen stehen kann.

## Variations- / Differenzierungsmöglichkeiten:

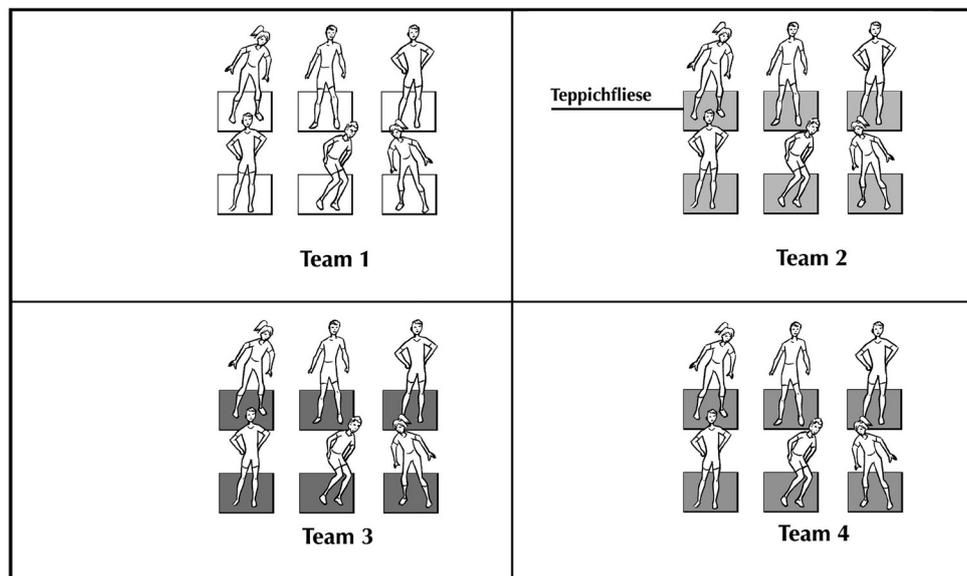
- › Als Vorbereitung können folgende Spiele durchgeführt werden:
  - Es werden Zweierteams gebildet. Alle Spielenden stehen auf ihren Teppichfliesen und müssen zu zweit versuchen, diese umzudrehen, ohne dass dabei der Boden berührt werden darf.
  - Die erste Person einer Gruppe läuft um einen Wendepunkt und zurück, wobei ein Fuß auf der Teppichfliese ist (quasi wie Rollerfahren mit einer Teppichfliese), holt dann die zweite Person der Gruppe ab und nimmt sie mit ...
- › Die Teammitglieder selbst nehmen jeweils nach 15 Sekunden Teppichfliesen weg.

## Reflexion „Auto“:

Jedes Team präsentiert seinen Lösungsansatz und geht auf Besonderheiten ein. Wichtig ist hier die Zusammenarbeit beim Teilen der Teppichfliesen, bei dem schnell Absprachen getroffen werden müssen.

## Praxistipp:

Die Halle sollte in so viele Bereiche eingeteilt werden, wie Teams vorhanden sind, damit sich die Teams gegenseitig nicht behindern.



# Eisschollenspiel 2.0



2 Teams,  
ca. 8–15 Personen pro Team



20 Minuten



Turnhalle



1 Teppichfliese pro Spieler\*in;  
2 Langbänke pro Team

## Teamaufgabe:

Beim Eisschollenspiel 2.0 müssen die Teams gemeinsam mithilfe der Teppichfliesen von einer Bank zu einer zweiten Bank gelangen, ohne dabei den Boden zu berühren. Der zentrale Teamgedanke bei diesem Spiel ist das gegenseitige Unterstützen.

## Spielbeschreibung:

Die Gruppe wird in zwei Teams eingeteilt. Alle Spielenden erhalten eine Teppichfliese und jedes Team erhält zwei Langbänke, die in einem Abstand von drei Metern voneinander aufgestellt werden (s. Abbildung). Alle Teammitglieder stehen zu Beginn zusammen auf einer der Langbänke. Gemeinsam müssen sie nun mithilfe der Teppichfliesen versuchen, auf die andere Langbank zu gelangen, ohne dass jemand dabei den Boden berührt. Wichtig ist, dass eine gelegte Teppichfliese nicht mehr bewegt werden darf. Sobald alle Spielenden die zweite Langbank erreicht haben, darf das Team alle Teppichfliesen bis auf eine wieder einsammeln. Zurück auf der ersten Langbank geht es nun darum, mit einer Teppichfliese weniger auf die zweite Langbank zu gelangen. Gewonnen hat das Team, das die wenigsten Teppichfliesen für eine Überquerung benötigt.

## Variations- / Differenzierungsmöglichkeit:

Sobald jemand den Boden berührt, ist für diese Gruppe der Wettbewerb beendet und es zählt die Anzahl der Teilnehmenden, die die zweite Langbank bereits erreicht hat.

## Reflexion „Auto“:

Anfangs fällt die Überquerung noch leicht, doch je weniger Teppichfliesen zur Verfügung stehen, desto wichtiger ist es, die nächsten Schritte gemeinsam zu planen und sich gegenseitig zu helfen. Das Auto soll schließlich im Ganzen ins Ziel kommen.

## Praxistipp:

Sicherheit geht vor, weshalb waghalsige Sprünge von Bank zu Bank natürlich verboten sind.

