

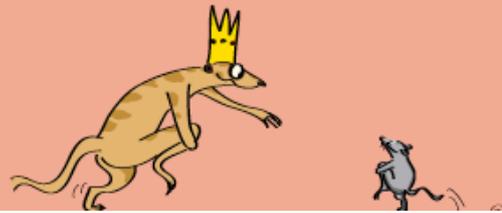
Modul zusammen bewegt

Kaiserspiel

«Für draussen/Sporthalle»

Organisation: Definiert ein Spielfeld und bestimmt einen Kaiser. Dieser steht allen anderen Schülern, die sich nebeneinander aufstellen, gegenüber.

Spielidee: Die Schüler rufen: «Kaiser, wie tanzen wir heute?»
Der Kaiser antwortet z. B.: «Rückwärts!»
Schüler und Kaiser «tanzen» nun auf diese Weise einander entgegen und wechseln die Spielfeldseite. Der Kaiser versucht, möglichst viele Kinder zu berühren. Wer berührt wird, gehört zum Team des Kaisers und wechselt auf seine Spielseite. Das Kaisersteam bestimmt vor jedem Seitenwechsel gemeinsam die neue Bewegungsform.
Tauscht die Seiten so oft, bis nur noch ein Schüler übrig bleibt. Dieser wird zum neuen Kaiser.



Varianten

- Die Schüler rufen die Frage: «Kaiser, welche Farbe magst du nicht?» Mit der Antwort «rot» können alle Schüler, welche ein rotes T-Shirt oder eine rote Hose tragen, vom Kaiser nicht gefangen werden. Findet weitere mögliche Fragen, die ihr dem Kaiser stellen könnt.
- Wer vom Kaiser berührt wird, bleibt auf dem Spielfeld stehen und wird zum «Hofnarren» des Kaisers. Die Hofnarren unterstützen den Kaiser und versuchen, ohne die Fösse zu bewegen, weitere Schüler zu berühren. Diese werden zu weiteren Hofnarren.

Impulsfragen

- Wie war es, Kaiser zu sein?
- Wie seid ihr mit den Vorgaben des Kaisers umgegangen?

Schlusspunkt

Es gibt Momente, in denen deine Meinung und deine Bedürfnisse im Zentrum stehen. In anderen Momenten bestimmen andere. Das ist auch gut so.



Blindenführer

«Für drinnen»

Organisation: Bildet Zweiergruppen.

Spielidee: Eine Schülerin hat die Augen verbunden und wird von ihrer Partnerin geführt. Die Blinde hält sich am Ellbogen der Sehenden und wird von ihr auf eine Erkundungstour mitgenommen. Sie ist dafür verantwortlich, dass der blinden Schülerin nichts passiert.

Tipp: Augenbinden sowie diverse Informationsmaterialien können kostenlos beim Schweizerischen Zentralverein für das Blindenwesen unter www.szb.ch (Angebot > Informationsmaterial) bestellt werden.



Zweikämpfe

«Für drinnen/draussen»

Organisation: Bildet Zweiergruppen.

Spielidee: Tragt einen Zweikampf aus.

Begrüsst euren Gegner vor dem Zweikampf (z. B. durch einen Handschlag und einen Blick in die Augen). Auf das Kommando «Achtung, fertig, los!» beginnt der Zweikampf.

Mögliche Zweikampfformen findet ihr auf der Rückseite.

Nach dem Kampf könnt ihr euch gratulieren. Bedankt euch bei eurem Gegner und verabschiedet euch (z. B. erneut in die Augen schauen und die Hand reichen).

Folgende Regeln müsst ihr beachten:

- Führt ihr euch bedrängt oder unwohl, könnt ihr den Kampf jederzeit mit einem «Stopp!» beenden.
- Behandelt euch fair und fügt eurem Gegner keine Schmerzen zu.



Zweikampfformen

Daumenringen: Steht euch gegenüber und hakt gegenseitig mit den Fingern eurer rechten Hand ein. Mit dem freistehenden Daumen wird der Zweikampf ausgeführt. Versucht, den gegnerischen Daumen mit eurem eigenen Daumen auf die Hand zu drücken und ihn für 3 Sekunden zu fixieren.

Handdrücken: Steht euch breitbeinig gegenüber und legt jeweils eure beiden Handflächen gegeneinander. Versucht, euren Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen – mittels Stossen oder Wegziehen eurer eigenen Hände. Der Gegner darf nicht gehalten werden. Wer zuerst einen Schritt macht, hat verloren.

Pfützenkampf: Bildet mit einem Seil oder einem Reifen eine «Pfütze». Steht euch ausserhalb der Pfütze gegenüber und reicht euch über die Pfütze hinweg eure Hände. Versucht, eure Gegnerin in die Pfütze zu ziehen. Wenn richtige Pfützen vorhanden sind, Gummistiefel tragen.

Ball erobern: Legt euch mit den Füssen zueinander auf den Rücken. Zwischen euren Füssen liegt ein Ball. Auf Kommando versucht ihr beide, den Ball zu erobern und ihn zu euren Händen zu transportieren.

Impulsfragen

- Habt ihr euch getraut, «Stopp!» zu rufen?
- Warum ist es wichtig, dass man sich nach dem Wettkampf bedankt, entschuldigt oder allenfalls versöhnt?
- Hat euer Gegenüber fair gekämpft?

Schlusspunkt

Im Zweikampf schenken wir uns nichts. Danach bedanken wir uns aber und drücken damit Respekt gegenüber den anderen aus.

Sitzkreis

«Für drinnen»

Organisation: Bildet einen engen Kreis und schaut in die Kreismitte. Macht eine Viertel-drehung nach rechts. Geht immer mehr seitwärts in Richtung Kreiszentrum, bis ihr eure Nachbarn mit Bauch und Rücken berührt.

Spielidee: Auf das Startsignal des Spielleiters setzt ihr euch alle auf die Knie des Schülers hinter euch. Habt ihr das Gleichgewicht gefunden, könnt ihr versuchen, gemeinsam einige Schritte im Kreis vorwärts oder rückwärts zu gehen. Steht danach alle wieder gemeinsam auf und löst den Sitzkreis.

Tipp: Als Abschlussritual verwenden.

