



Dr. Alois Hechenberger
München, Deutschland
Tel.: 0049 / 1525 / 2763-280
www.teamtime.net

Spielbeschreibungen – 13 SLOW TECH Spiele

1. WARM UP

Alter: ab 6 Jahren
Teilnehmer: 4 und mehr
Ort: drinnen und draussen
Material: --
Struktur: Kreis
Ziele: Konzentration, Bewegung, Spass

Beschreibung:

Alle stehen im Kreis, der SpL gibt einfache Bewegungen vor, die jeder Mitspieler nachmachen kann, nach einigen Übungen auch Vorschläge aus der Gruppe einbeziehen; die Aufwärmübungen sollen einfach sein und Spass machen;

2. GRUPPEN JONGLIEREN

Alter: ab 6 Jahren
Teilnehmer: 6-14
Ort: drinnen und draussen
Material: Tennisball oder einfache Bälle zum Fangen
Struktur: Kreis
Ziele: Konzentration, Kommunikation, Namen kennenlernen

Beschreibung:

Alle stehen im Kreis; die Spieler werfen sich nach einer gleich bleibenden Reihenfolge einen Ball zu; dabei nennen sie den eigenen Namen oder den Namen der Person, die den Ball bekommt; später mehrere Bälle verwenden; die Wurfreihenfolge immer einhalten

Variation: den Ball ganz schnell, in Zeitlupe, blind zuwerfen

3. LUCKY LUKE

Alter: ab 6 Jahren
Teilnehmer: 2 und mehr
Ort: drinnen und draussen
Material: -
Struktur: Paare
Ziele: Konzentration, Kommunikation, Spass

Beschreibung:

Paare bilden; die beiden Spieler stehen sich gegenüber; Spieler A beginnt und streckt beide Zeigefinger ähnlich wie zwei „Revolver“ nach vor und sagt „zack“; Spieler B muss schnell reagieren und dazu beide Arme ähnlich wie bei „Hände hoch“ nach oben strecken; zieht Spieler A nur den linken oder den rechten Revolver, dann muss Spieler B nur den jeweiligen gegenüberliegenden Arm nach oben strecken;

4. REIFENRALLEY

Alter: ab 6 Jahren
Teilnehmer: 6-8 Spieler pro Team
Ort: drinnen und draussen
Material: 2,5 Meter langes Seil oder Reifen
Struktur: Kreis
Ziele: Konzentration, Kommunikation, Spass, Geduld

Beschreibung:

Alle Spieler stehen im Kreis und in Handfassung; ein Reifen aus Seil wird ohne die Handfassung zu lösen weitergereicht, indem man durch den Reifen steigt;
Variante: auf Zeit oder zwei Gruppen gegeneinander

5. PIPELINE

Alter: ab 8 Jahren
Teilnehmer: 6-8 Spieler pro Team
Ort: drinnen und draussen
Material: 1 Pipeline pro Spieler (= 40 cm langer Karton), 1 Tennisball pro Team
Struktur: jedes Team bildet eine Reihe
Ziele: Konzentration, Kommunikation, Geduld

Beschreibung:

Teams zu 4-8 SpielerInnen bilden. Jedes Team bekommt einen Tennisball und jede SpielerIn ein Pipeline-Stück. Ein Topf steht in ca. 20-25 Metern Entfernung. Jedes Team muss mit Hilfe der Pipeline den Ball eine bestimmte Wegstrecke transportieren und am Ende in den Topf fallen lassen. Wenn der Ball zu Boden fällt, bekommt das Team z.B. 5 „Strafsekunden“, die zur Zeit dazugehlt werden

6. PULLRING

Alter: ab 6 Jahren
Teilnehmer: 6 Spieler pro Team
Ort: drinnen und draussen
Material: 1 Pullring Spiel (*siehe www.teamtime.net*)
Struktur: Kreis
Ziele: Konzentration, Kommunikation, Kooperation

Beschreibung:

Das Team muß den Ball mit Hilfe des Pullring von einem Markierungskegel zum nächsten transportieren, ohne dass er herunterfällt.

Varianten: ⇒ Auf Zeit: die Schnelligkeit eines Teams wird gestoppt.

⇒ Handicap: 1 Mitspieler hat die Augen geschlossen

⇒ Hindernisparcour: Hindernisse einbauen wie unter einem Tisch durch, über eine Schnur steigen usw.

7. REGEN

Alter: ab 6 Jahren
Teilnehmer: 6-20
Ort: drinnen und draussen
Material: --
Struktur: Kreis
Ziele: Konzentration, Geduld, Wahrnehmung

Beschreibung:

Alle Spieler stehen oder sitzen im Kreis, der SpL gibt verschiedene Klatschbewegungen vor z.B. mit einem Finger auf die Handflächen klopfen (= 1 Regentropfen), 3 Finger, klatschen (= starker Regen) usw...; diese werden von einem Spieler zum nächsten reihum weitergegeben, d.h. der Regen wird immer stärker, schwächer, Wind kommt auf, ein Gewitter, Stille...

8. SEILLAUFEN

Alter: ab 8 Jahren
Teilnehmer: 10-30
Ort: drinnen und draussen
Material: Schwungseil
Struktur: einzeln, paarweise, Gruppen zu viert ecc
Ziele: Konzentration, Kommunikation, Vertrauen

Beschreibung:

Zwei Spieler schwingen das Schwungseil gleichmäßig in angenehmer Höhe. Die anderen stehen auf einer Seite des Seiles. Jeder muß zuerst alleine durch das Seil durchlaufen, ohne es zu berühren. Wer es nicht schafft, versucht es noch einmal. Danach die Möglichkeiten zum Durchlaufen schwieriger machen. Z.B. paarweise mit oder ohne Händehaltung durchlaufen, dann zu viert, zu sechst, zu acht durchlaufen. Ab Gruppen zu viert könne 1-2 Spieler mit geschlossenen Augen „blind“ durchlaufen.

9. TEAMSURFEN

Alter: ab 6 Jahren

Teilnehmer: 4-6 Personen pro Team

Ort: drinnen und draussen

Material: 2-3 m langes Schlauchband pro Team

Struktur: Kreis

Ziele: Konzentration, Kommunikation, Kooperation, Vertrauen

Beschreibung:

Alle stehen im Kreis und halten sich mit beiden Händen am Schlauchband fest; auf ein gemeinsames Signal lehnen sich alle zurück und gehen in die Hocke; danach wieder aufstehen; nach mehreren Versuchen mit geschlossenen Augen versuchen;

10. AUTOBUS

Alter: ab 6 Jahren

Teilnehmer: 8-30

Ort: drinnen und draussen

Material: 3-5 m langes Seil

Struktur: 2 Linien

Ziele: Kennenlernen der Gruppe, Spass

Beschreibung:

Der Spielleiter übernimmt die Rolle des Busfahrers und legt am Boden ein Seil auf. Danach stellt er der Gruppe einfache Fragen und jeder muss sich auf die richtige Seite des Buses stellen; Frage: Wer ist eher ein Nachtmensch? Wer macht gerne Urlaub am Meer oder in den Bergen? Wer hat heute schon einen Kaffee getrunken, wer nicht? Wer macht gerne und regelmäßig Sport? usw

11. WIKINGER FOOTBALL

Alter: ab 8 Jahren

Teilnehmer: 10-30

Ort: drinnen und draussen

Material: 1 Ball (Wasserball, Softball)

Struktur: 2 Teams

Ziele: Kooperation, Kommunikation, Spass, Strategie

Beschreibung:

Zwei Teams bilden und in der Mitte des Spielfeldes eine Linie markieren. Ein Spieler von Team A schießt einen Wasserball/Softball über die Mittellinie zu Team B. Inzwischen stellt sich der Rest von Team A möglichst eng zusammen der Spieler, der den Ball über die Linie befördert hat, läuft so oft wie möglich um sein eigenes Team herum. Jede gelaufene Runde zählt einen Punkt.

Gleichzeitig fängt ein Spieler von Team B den Ball und bildet den Anfang einer Reihe. Die restlichen Mitspieler seines Teams stellen sich hinter ihm auf und der Ball wird bis zum letzten Spieler in der Reihe abwechselnd weitergereicht - einmal über dem Kopf, dann durch die Beine usw. Der letzte Spieler in der Reihe ruft laut „Stopp!“, dann muss auch der Spieler von Team A aufhören zu laufen und somit Punkte zu sammeln. Danach wechseln und Team B hat den Ball und muss ihn über die Linie schießen. Am Ende die gelaufenen Runden zählen.

12. STIMMT ODER STIMMT NICHT

Alter: ab 10 Jahren

Teilnehmer: 6-8

Ort: drinnen und draussen

Material: 3-4 m langes Schlauchband pro Team

Struktur: Kreis

Ziele: Vertrauen, Kommunikation, Kennenlernen in der Gruppe

Beschreibung:

Alle stehen im Kreis und halten sich mit beiden Händen am Schlauchband fest; die Person, die den Seilknoten in den Händen hält, beginnt und macht eine kurze Aussage zur eigenen Person, zB: „Ich bin seit kurzem Onkel geworden“; oder „Heuer im Sommer war ich in Russland“ usw, danach muss sich die Gruppe beraten und eine gemeinsame Antwort finden im Sinne „Stimmt die Aussage oder stimmt sie nicht“. Bei einer richtigen Antwort wird danach das Schlauchband nach rechts, bei einer falschen Einschätzung nach links weitergegeben; der Spielleiter ruft „Stopp“ und wer dann den Seilknoten in den Händen hält, macht mit einer Aussage weiter...

13. BUCHSTABEN COMPUTER

Alter: ab 8 Jahren

Teilnehmer: 9 und mehr

Ort: drinnen und draussen

Material: --

Struktur: 2 gegenüberstehende Reihen im Abstand von ca 1 m

Ziele: Kooperation, Kommunikation, Konzentration, Kreativität

Beschreibung:

Zwei Reihen bilden und in Abstand von ca. 1,5 Meter gegenüberstehen. Der SpL kann in den Computer einen Buchstaben einspeichern, z.B. „P“. Dann haben die Spieler in den Reihen ca. 30sec Zeit und überlegen sich ein Wort mit Anfangsbuchstaben „P“. Auf Los beginnen alle laut mehrmals ihr gewähltes Wort zu sprechen „Pizza, Paul, Palme...“; der SpL geht durch die Reihe und versucht sich möglichst viele Wörter zu merken.

Variante: ein Thema vorgeben statt Anfangsbuchstaben, Stereoeffekt: je zwei Spieler gegenüber in den Reihen wählen dasselbe Wort.