

Frühsport Robinson Crusoe

- gruppenweise
- ev mit Bewertung
- thematischer Bezug siehe jeweils eingangs des Spiels in kursiv
- vor dem Spiel jeweils aufwärmen, sich spielerisch bewegen
- Reihenfolge der Spiele beliebig

Spielideen

1 Hai und Rettungsring (Fangspiel)

Robinson und alle anderen wurden im Sturm ins Meer geworfen und kämpften ums Überleben.

Das Boot ist gesunken und alle TN schwimmen um ihr Leben im Meer (begrenztes Spielfeld). Jede Gruppe hat nur einen Rettungsring (Frisbee). Pro Gruppe wird nun einer als Haifisch ausgesondert. Die Haie versuchen die TN zu fressen, indem sie sie berühren – jeder Berührte scheidet als Opfer aus. Die Haie dürfen alle TN, ausser die der eigenen Gruppe, fangen. Die Gruppe kann durch geschicktes Zuspielen des Frisbees sich vor den Haien schützen. Ein TN mit Frisbee kann nicht gefangen werden!

Bewertung:

- Für jeden gefangenen TN erhält der Hai einen Punkt.
- Für jeden überlebenden TN bekommt die Gruppe zwei Punkte.

Varianten:

- Der Hai kann den Frisbee fangen und fressen!
- Die TN können eine Kette bilden und den Hai einkreisen – gelingt ihnen das, so ist der Hai gefangen und scheidet aus
- Die gefangenen TN bilden mit dem Hai eine Kette und fangen weiter als Kette

Material: pro Gruppe einen Frisbee

2 Hütten bauen

Robinson fürchtete sich allein auf der Insel und baute deshalb eine sichere Hütte.

Die Gruppen bauen mit ihren Körperteilen wie folgt "Hütten". Sie dürfen nur so viele Kontakte mit dem Boden haben, wie man vorgibt und nur mit den besagten Körperteilen!

Beispiele für 5er Gruppen:

- 2 Füße, 2 Rücken
- 1 Kopf, 5 Hände, 3 Füße
- 1 Ellbogen, 1 Bauch, 4 Beine,
- 1 Knie, 2 Hintern, 1 Fuss, 1 Rücken

3 Matrosen

Robinson war viele Jahre Matrose und erlebte so manches Abenteuer auf dem Schiff.

Auf Befehl eines Kapitäns werden verschiedene Bewegungen gemacht entsprechend den Worten

- Backbord: (links vom Heck zum Bug betrachtet in Fahrtrichtung) linker Arm und linkes Bein in die Höhe schwingen
- Steuerbord: (rechts) seitliche Liegestütze rechts
- Bug (Vorne): Purzelbaum vorwärts
- Heck (Hinten): Kniebeuge
- Oben: hoch aufspringen mit ausgestreckten Armen und angezogenen Beinen und jauchzen
- Unten: flach auf den Boden liegen und einmal um die eigene Achse drehen
- ... Liste kann erweitert werden.

Zu jedem Wort gibt es eine erfundene passende Bewegung. Am Anfang macht der Kapitän alles vor. Doch nach einer Einübungsphase wird er falsche Bewegungen machen zu den richtigen Worten. Wer hineinfällt, scheidet aus.

Beispiel: „Backbord“, der Leiter neigt sich zur linken Seite, obwohl er Backbord gesagt hat. Oder er kniet und sagt „oben“!

4 Kostbares Wasser

Robinson benötigt dringend Trinkwasser. Er sieht im Meer eine grosse Wasserflasche schwimmen und möchte diese heraus fischen.

Siehe Praktische Erlebnispädagogik 2, Seite 166 „Der See des Schweigens“, Zielverlag

Die Gruppe versucht schweigend mit zwei Reepseilen aus einem „Teich“ eine offene, mit Wasser gefüllte Büchse (Flasche) zu bergen!

Material: pro Gruppe eine Büchse, zwei Reepschnüre, Seil für die Begrenzung des Teiches

5 Schatzsuche

Robinson sucht nach Schätzen bzw. alle hilfreichen Gegenstände aus dem sinkenden Schiff zu bergen.

Siehe Praktische Erlebnispädagogik 2, Seite 206 „Schatzsuche“, Zielverlag

Die TN suchen blind innerhalb eines begrenzten Spielfeldes und in vorgegebener Zeit nach verschiedenen Gegenständen. Diese müssen sie in eine ebenfalls versteckte Schatzkiste legen. Wer ist zuerst fertig?

6 Gefühlsschwankungen

Robinsons Gefühle schwankten oft zwischen Resignation und Hoffnung auf Rettung.

Siehe Praktische Erlebnispädagogik 2, Seite 158 "Balance", Zielverlag

Die Gruppe versucht auf einem an einem Seil hängenden starken Balken (Ast) so zu verteilen, dass sie in der Waagrechten sich ausbalancieren. Wem gelingt das in einer bestimmten Zeit?

Material: pro Gruppe einen Balken und ein starkes Seil sowie eine Markierung für das Feld unter dem Balken für die verbotene Zone

7 Sinkendes Schiff

Robinson erlebte Schiffbruch – brutal und lebensverändernd.

Dieses Spiel soll sehr ernsthaft den Todeskampf nahe bringen. Es kann in einer Softform auch gespielt werden, siehe Variante. Beim Spiel sind folgende Sicherheitsmassnahmen sehr wichtig:

- auf einem nicht brennbaren Untergrund wie Kiesplatz zu spielen
- nur mit Teenagern oder Jugendlichen spielen
- alle Spieler tragen hohe Schuhe ohne Socken und kurze Hosen
- für jede Gruppe gibt es einen „Feuerwehrmann“, der mit einem Eimer Wasser bereit steht
- Vorsicht vor Brandwunden!

Auf dem Boden werden je nach Gruppengrösse Zeitungsblätter ausgelegt. Die Gruppe verteilt sich darauf. Der Spielleiter zündet in einer Ecke nun die Zeitungen an. Langsam, aber unaufhaltsam beginnt das „Schiff“ zu sinken bzw. die Zeitung abzubrennen. Was geschieht mit der Gruppe? Wie verhält sie sich, wenn nicht mehr alle Platz haben? Wer nicht mehr Platz hat, muss das brennende Schiff verlassen und sich ins „Wasser“ retten. Welche Gruppe hält es am längsten aus. Das Feuer darf nicht durch Treten ausgelöscht werden!

Variante soft: die Gruppen stehen je auf einer Folie oder Plane. Sie versuchen nun diese so oft wie möglich zu falten, ohne dass dabei jemand den Boden ausserhalb berührt. Wer schafft es auf kleinster Fläche zu stehen.

Material: Zeitungen, Streichhölzer, Wassereimer, oder Planen

8 Freitag – Freunde finden

Robinsons grosses Problem war die Einsamkeit. Was für ein Geschenk war für ihn Freitag, mit dem er sich jedoch anfangs nicht verständigen konnte.

Der Spielleiter ruft gewisse Merkmale auf und sofort müssen alle sich alle einen Partner suchen, der dieses Merkmal mit ihm gemeinsam hat. Wer bleibt übrig?

Beispiele:

- im gleichen Monat Geburtstag
- gleiche Schuhgrösse
- gleiche Haarfarbe
- gleiches Lieblingsmenü
- gleichen Lieblingssport
- gleiche T-shirtfarbe
- gleich viele Geschwister
- gleichen Zivilstand
- gleiche Augenfarbe
- gleiche Lieblingsmusik
- hat noch beide Grosseltern
- Lieblingsschulfach
- kommt aus demselben Landesteil
- hat dasselbe Lieblingsbuch in der Bibel
- gl. Anfangsbuchstaben im Vornamen
- hat einen verwandten Beruf
- ist bereit, dir etwas zu schenken
- singt mit dir ein Lied laut vor
- macht mir dir einen Freudensprung
- bringt dich zum Lachen

Variante: das ganze ohne Worte oder nicht paarweise, sondern sich in Gruppen zusammenstellen

9 Jagen

Robinson musste sich Nahrung besorgen durch Jagen mit der Flinte.

Jäger und wilde Tiere: die Jäger haben verschiedene Wurfkörper, mit denen sie die wilden Tiere abschiessen dürfen. Jedes wilde Tier bekommt im voraus eine Karte, auf dem sein Tiername steht und eine bestimmte Punktzahl (Beispiel: Affe, 4 Punkte). Diese Karte muss er dem Jäger abgeben. Die Jäger können beliebig viele Tiere in einer bestimmten Zeit abwerfen.

Varianten:

- jeder Spieler hat mehr als eine Karte, so dass er immer wieder mitspielen kann bzw. er kann sich beim Spielleiter eine neue Karte besorgen
- unter den Tieren gibt es auch Raubtiere (Karte mit z.B. Pavian 6 Punkte, Tiger 8 Punkte,...) die den Jägern gefährlich werden können! Wenn ein solches Raubtier einen Jäger berührt, bevor er abgeschossen wird, so stirbt der Jäger und scheidet aus oder wird ebenfalls zu einem Raubtier!

Material: Tierkarten, Wurfkörper wie Soft-Bälle, Frisbee, Ringe

10 Flaschenpost

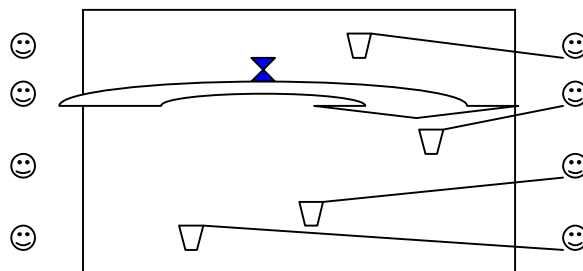
Robinson hat immer wieder versucht ein Rettungsschiff anzulocken. Er hat Flaschenpost ausgesandt, in der Hoffnung, dass ein Schiff kommen würde, ihn zu retten.

Die Gruppe wird aufgeteilt: die einen spielen Robinson, die anderen Schiff bzw. Retter. Sie befinden sich an gegenüberliegenden Spielfeldseiten. Dazwischen ist der Ocean, in dem jeder Retter ein Schiff an einer Schnur schwimmen hat. Die Robinsons schreiben auf Papier eine Morsebotschaft und geben diese in Pet - Flaschen. Diese versuchen sie nun zu einem ihrer Schiffe zu werfen. Wenn sie getroffen haben, können nun die Retter die Flasche mit ihrem Schiff an Land ziehen (die Schiffe sind an einer Schnur gebunden) und die Botschaft übersetzen. Sobald sie die richtige Übersetzung aufgeschrieben haben, haben sie gewonnen.

Material: pro Gruppe je nach Grösse eine bestimmte Anzahl Petflaschen, Holzbretter (für Schiffe), Schnur, Morseschlüssel, Papier, Schreiber

Varianten:

- anstatt Holzschiffe, verteilen sich die Retter im Meer und fangen die Flaschen auf und werfen sie einander zu bis zum Land, wo einer dann die Botschaft entschlüsselt, die Spieler im Meer dürfen sich nicht fortbewegen (falsch zugeworfene Flasche geht verloren)
- wie oben, jedoch müssen die Spieler flach auf dem Boden liegen und wie in einem Flipperkasten die Flaschen durch bewegen der Arme und Beine weiterbewegen, ohne sie festzuhalten!



11 Insel erkunden

Robinson hat mehrmals die Insel erkundet und umgangen.

Die Gruppe muss von einer Station zur nächsten Laufen. Dabei müssen sie den Frisbee oder Ball oder Indiacca so zuwerfen, dass innerhalb einer Strecke jeder genau einmal den Wurfkörper bekommt! Den Wurfkörper muss dann auf die Station (eine Plane) geworfen werden. Wenn der Wurfkörper auf dem Boden landet, müssen sie als ganze Gruppe wieder zurück zur letzten Station.

Material: Wurfkörper pro Gruppe, Planen für die Stationen