

Bericht zu dem Projekt „New Games“ (19.09.16 - 20.09.2016)

Nachdem sich am Montag alle um 9 Uhr eingefunden hatten, wurde sich durch ein Gedächtnis-spiel, bei dem man seinen Namen sagen und eine Bewegung dazu machen muss, gegenseitig kennengelernt. Begonnen wurde das Projekt mit Spielen, für die kein Material benötigt wird und die somit auch im zukünftigen Berufsfeld der Projektteilnehmer vielseitig einsetzbar sind. Manche Spiele förderten den Teamgeist wie z. B. das Spiel „**Virus**“, bei dem die vom Virus Infizierten nur durch ihre Mitspieler wieder „geheilt“ werden konnten und nur durch Gemeinschaft der Virus besiegt werden konnte. Oder man musste sich auf eine Bank stellen und nach bestimmten Kriterien wie z. B. Geburtsdatum eine Reihenfolge bilden, ohne sich jedoch abzusprechen und ohne den Boden berühren zu dürfen. Hier war Geschicklichkeit und Balance gefragt. Andere Spiele förderten die Aufmerksamkeit des Einzelnen, wie z.B. das „**Roboterspiel**“, bei dem man sich zu dritt zusammenfinden und ein Techniker seine beiden Roboter im Auge behalten musste; diese konnte er durch Antippen auf eine Schulter in die richtige Richtung lenken. Trafen die Roboter jedoch auf ein Hindernis, blieben sie stehen und warteten auf Anweisungen ihres Technikers; erfolgte diese nach zehn Sekunden nicht, gab der Roboter seinen Geist auf.

Dann kamen die Materialien ins Spiel: Zunächst wurde ein Schwungtuch eingesetzt, das von allen festgehalten wurde. Es wurden Kriterien oder Eigenschaften geäußert wie z. B. das Mögen von Pizza, und auf wen das zutraf, der musste unter dem Tuch drunter herlaufen und sich einen neuen Platz suchen. Bei „**Hase und Hund**“ wurde die Gruppe zweigeteilt und zwei Bälle (von denen der eine den Hasen und der andere den Hund darstellen sollte) auf das Tuch gelegt. Der Hund wollte den Hasen fangen, welcher jedoch vor ihm flüchtete. Ziel für die eine Gruppe war es zu fangen, und für die andere, nicht gefangen zu werden. Auch hier standen Teamwork und Überlegung im Vordergrund. Am zweiten Tag wurde der Fokus auf Spiele mit dem Erdball und etwas kleineren Gymnastikbällen gelegt. Es wurde eine Schlange gebildet, die den Ball nach vorne weiterreichte, und die hinteren mussten dann, nachdem sie den Ball weitergereicht hatten, sich vor den Anfang der Schlange stellen, damit es immer weiterging und kein Stillstand erfolgte; hier musste man schnell sein, denn der Ball war schwer und sollte nicht herunterfallen. Der „**Vulkan**“ erforderte Kraft: Ca. acht Spieler legten sich in Form eines Sterns auf in der Mitte liegende Matten und hoben die Füße hoch. Die anderen bildeten einen Kreis um diese Teilnehmer herum und warfen einen Gymnastikball in deren Mitte, den diese dann mit den Füßen wegtreten sollten. Das war sehr actionreich und die ein oder andere Sache fiel um, es hat jedoch allen Spaß gemacht. Zum Ende hin wurde noch etwas für die Entspannung getan, indem sich eine/r bäuchlings auf den Erdball legte und die anderen sie/ihn sanft hin und her schaukelten. Das letzte Spiel zielte dann noch einmal auf die Gemeinschaft ab: Es wurde getestet, wie viele Personen auf dem Erdball stehen können, während die anderen ihn festhalten. Hier musste man eine gute Balance haben und sich aber auch auf seine Mitspieler verlassen können.



Da noch etwas Zeit übrig war, durften sich zum Ende hin noch Spiele gewünscht werden, sodass der Tag mit **Zombieball** und **Mattenrutschen** endete. Das der Lehrerin gegebene Feedback viel sehr positiv aus: Es hat allen Spaß gemacht und die Vielfalt der Spiele war gut; manche hätten sich jedoch noch mehr Spiele gewünscht, bei denen alle etwas gemeinsam machen und man nicht in Gruppen aufgeteilt wird.

Es waren jedoch zwei sportliche und spaßige Tage mit einer sehr netten und aktiven Gruppe.

Ann-Christin Schleef, F15A