

Sport-Löcher

Ein soziales, bewegtes Interaktionsspiel von Klaus Rom angelehnt an das Buch „Löcher“ von Louis Sacha.

Motiv

Die Schüler/innen müssen je nach Aufgabenstellung einen Parcours bewältigen. In Anlehnung an das Buch „Löcher graben“ müssen sie dabei aus dem Lager ausbrechen, durch die Wüste laufen, einen Berg erklimmen um die rettende Medizin zu finden. Einzelkämpfer/innen bleiben dabei auf der Strecke. Wer siegen will, muss kooperativ sein!

Aufbau

Laut Abb. 2 werden folgende Stationen aufgebaut:

1. **Löcher:** Auf zwei Kästen werden jeweils drei Bänke so aufgelegt dass sie eine Schräge zur Wand bilden. Vier Medizinbälle können gleichzeitig aufgehoben, hinunter und von einem Partner/einer Partnerin zurückgerollt werden.
2. **Camp:** Eine Mattenfläche die den Schüler/innen als „Rastplatz“ dient wenn sie nicht arbeiten oder zu fliehen versuchen. Für jede Mannschaft steht ein Behältnis für ergatterte Büroklammern bereit.
3. **Flucht:** Für Variante 4: Auf der gegenüberliegenden Wand vom Rastplatz werden Postits aufgeklebt. Mind. eines pro Schüler/in.



Abbildung 1

4. **Wüste:** Aus Hütchen und einer Mattenbahn wird eine Laufstrecke aufgebaut, so dass man auf einem Teil der Strecke von Matte zu Matte springen muss! Bei Variante 4 gibt es einen Bereich (Mittelkreis) in dem die Schüler/innen ihre Postits ablegen können und Stifte vorfinden.
5. **Der Berg:** Die hohen Leitern werden mit Matten abgesichert. Mit einem Barren wird eine kombinierte Lauf- Kletterstrecke aufgebaut. In einer Ecke

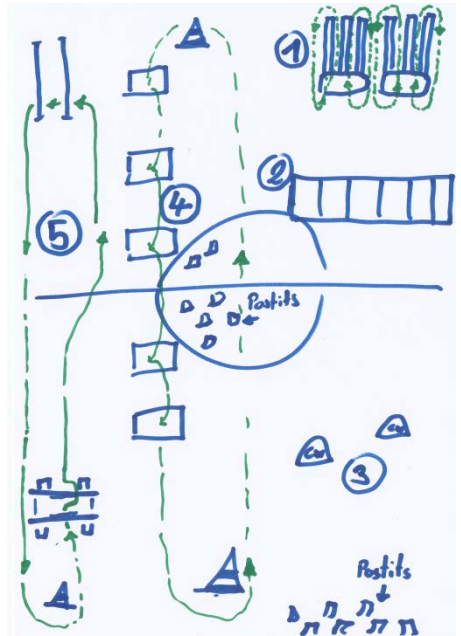


Abbildung 2

befindet sich dann als Ziel des Spieles ein Korb mit Büroklammern.

Mannschaften einteilen

Jede/r Spieler/in sucht sich eine/n Partner/in mit der er/sie unbedingt in der Mannschaft sein möchte. Diese Pärchen werden dann per Zufall auf die zwei Mannschaften aufgeteilt! Eine Mannschaft wird mit Schleifen gekennzeichnet.

Variante 1

- **Ziel des Spieles:** Welche Mannschaft holt sich die meisten Büroklammern in 10 Minuten? Bzw.: Wenn alle Büroklammern weg sind, welche Mannschaft hat die Meisten?
- **Start:** Die Spieler/innen der zwei Mannschaften sind im Camp. Zwei Spieler/innen jeder Mannschaft werden zu Beginn als

„Aufseher/innen“ bestimmt und mit andersfarbigen Schleifen gekennzeichnet. Diese können jeder Zeit mit jemand aus ihrer Mannschaft tauschen.

- **Ausbrechen:** Spieler/innen die gerade Rasten, dürfen versuchen auszubrechen. Also an den gegnerischen Aufsehern vorbei zur Wand zu gelangen. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:
 - *Sie schaffen es zur Wand bevor sie abgeschlagen werden:* Dann dürfen sie weiter in die Wüste!
 - *Sie werden abgeschlagen bevor sie die Wand erreichen:* Die Abgeschlagenen müssen zur Strafe „Löcher graben“: Drei Mal den Medizinball die Bänke hinunter rollen und wieder holen. Dann dürfen sie erneut einen Ausbruch versuchen. Wer eine/n Partner/in findet, kann das Löchergraben auch zu zweit machen. Eine/r hebt den Ball auf, der/die Andere rollt ihn vom Ende der Bank wieder zurück (Siehe Abb.1).
- **Die Wüste:** Eine Runde durch die Wüste, ohne den Boden zwischen den Matten zu berühren. Wer doch hineintritt muss an den Start der Wüste zurück!
- **Der Berg:** Der letzte Weg läuft relativ gefahrlos. Wer gut klettert (Hohe Leitern, Sprossenwände und Barren), hat die Strecke bald geschafft! Als Belohnung darf er/sie sich eine Büroklammer nehmen, der die Erlösung vom Fluch symbolisiert! Dann aber ab ins Camp, die Büroklammern ablegen! Wer beim Klettern den Boden berührt, muss zurück an den Start.
- **Fragen am Ende, die im Kreis besprochen werden können:**
 - Wer hat die meisten Klammern geholt?
 - Wer hat keine Klammer geholt und woran ist es gescheitert?
 - Ist es klug die Aufseher/innen nicht abzulösen?

Variante 2

Wie in der Variante 1 aber:

- **Wüste:** Diesmal sind 10 Runden zu laufen!

- **Löcher Graben:** Jede Mannschaft muss ihren eigenen Kasten mit zwei „Löchern“ immer bedienen. D.h. es müssen immer vier Leute graben! *Ist das nicht der Fall und die Aufseher bemerken es, müssen alle Läufer der entsprechenden Mannschaft aus der Wüste wieder ins Camp.*
- **Erlöst/Klammer geholt?:** Wer fertig ist, muss eine/n Aufseher/in seiner/ihrer Mannschaft ablösen!
- **Fragen am Ende, die im Kreis besprochen werden können:**
 - Wer wurde einmal aus der Wüste zurückgeschickt und wessen „Fehler“ war das?
 - Wer wurde nie beim Löcher graben abgelöst, und warum?

Variante 3

Wie in der Variante 2 aber:

- **Jede/r der Mannschaft muss einmal erlöst werden:** d.h. gewonnen hat die Mannschaft, in der jede/r mindestens einmal erfolgreich ausgebrochen ist! Als Zeichen der Erlösung können die Schüler/innen eine Büroklammer an ihr Shirt heften! (Ab und zu den Zwischenstand sichtbar machen: Spielunterbrechung und Handzeichen von denen die noch nicht erlöst wurden).
- **Fragen am Ende, die im Kreis besprochen werden können:**
 - Was war der Grund, warum die eine Mannschaft gesiegt hat? Wenn es eine gab, welche Strategie steckte dahinter?

Variante 4

Wie Variante 3 aber:

- **Ausbrechen:** Wer ausbricht muss sich ein Postit an der Wand ergattern.

- **Die Wüste:** Zunächst muss man seinen Namen auf das ergatterte Postit schreiben und im Mittelkreis ablegen. Jede/r SpielerIn muss 20 Runden durch die Wüste laufen. Schafft er/sie das, dann darf sie weiter auf den Berg klettern! Doch aufpassen!
 - **Zählen:** Jede Runde muss mit einem Strich auf dem Postit markiert werden!
 - **Achtung!** Aufseher können sich ein Postit schnappen, und wieder an die Wand kleben. Der/die Betroffene muss wieder zurück ins Camp. Verhindern kann man das nur, wenn ihn/sie ein/e LäuferIn in der Wüste abschlägt. Dann muss der/die Aufseher/in einmal „ins Büro“ laufen, also die Wand mit den Postits berühren.

1. Löcher



2. Das Camp



3. Flucht



4. Die Wüste



5. Der Berg

