

Die Wundermedizin

Ein Bewegungs- und Kooperationsspiel

Klasse: ab 3. Klasse

Dauer: 1–2 Schulstunden

Material: Eine Packung/Beutel/Fläschchen mit Wundermedizin, die alle Krankheiten heilt und die Gesunden stark macht.

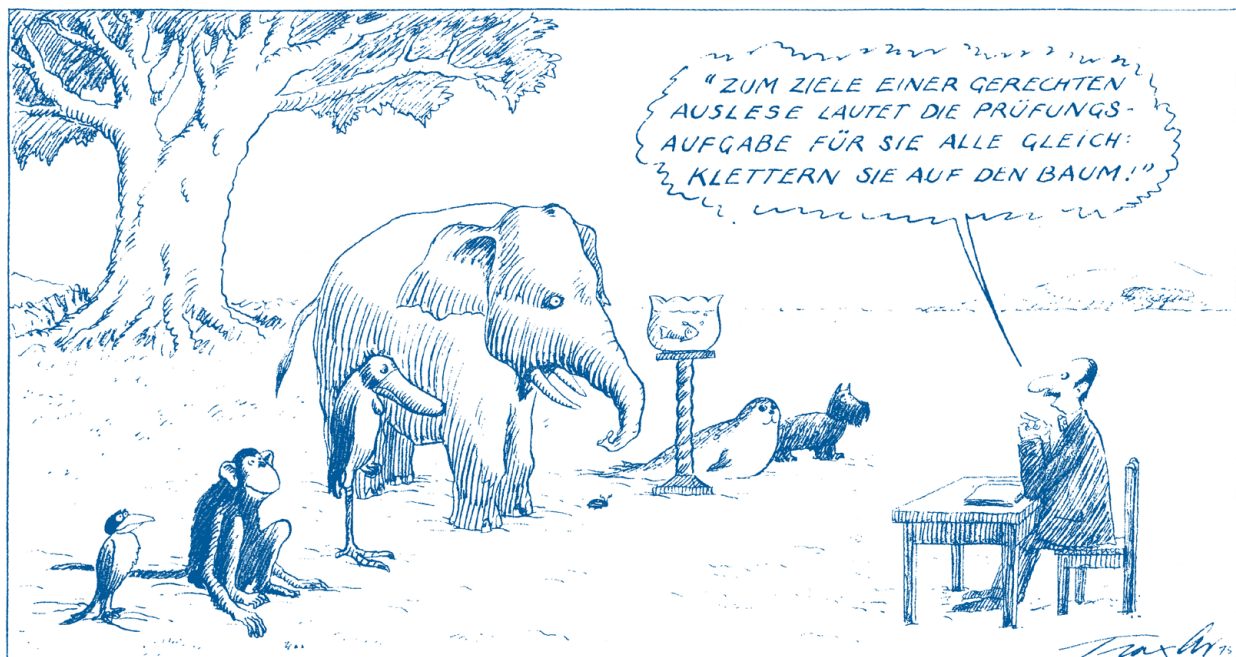
Bei diesem relativ komplexen Spiel wird Kooperation bereits durch die Aufforderung zu Solidarität ergänzt, denn die Chance im Spiel Erfolg zu haben steigt, je besser die Benachteiligungen einiger Teilnehmer_innen durch die übrigen Spieler_innen ausgeglichen werden.

Alle Teilnehmer_innen starten vom gleichen Punkt aus. Sie wollen die Wundermedizin erbeuten. Die Vorausset-

zungen für den Spielerfolg sind jedoch nicht gleich. Es besteht von den Grundvoraussetzungen keine Chancengleichheit, denn nicht alle verfügen über die für das Spiel hilfreichen motorischen und körperlichen Fähigkeiten. Die individuellen Handikaps werden per Los zugeteilt. Ein Wettkampf zwischen den Teilnehmer_innen wäre – wie im bekannten Cartoon von Traxler – schnell entschieden.

Nicht jedoch, wenn sich die Spieler_innen gegen die Spielleitung zusammentun und sich gegenseitig unterstützen. Zusammen schaffen sie es, die Wundermedizin vor den Augen der Spielleitung zu entwenden und sie hinter die Ausgangslinie zurück zu bringen. Dort heilt sie alle Handikaps.

© Hans Traxler, Gerechte Auslese, 1975



Ablauf

Alle Spieler_innen ziehen zu Beginn ein Kärtchen. Die Hälfte soll ein Kärtchen ziehen, auf dem ein Handikap vermerkt ist (z. B. blind/ gebrochener Fuß/ eingegipster Arm). Auf der anderen Hälfte der Kärtchen steht »Helfer_in«. Die Helfer_innen haben kein Handikap. Sie haben die Aufgabe, die Spieler_innen mit Handikap zu unterstützen.

Am Anfang stehen alle an einer Ausgangslinie und haben die Aufgabe, zur ca. 10 bis 15 Meter entfernten Spielleitung, zu deren Füßen die Wundermedizin liegt, vorzudringen. Bewegen dürfen sich die Teilnehmenden, solange die Spielleitung das Sprüchlein »Wo ist meine Wundermedizin?« laut ruft und sich dabei mit geschlossenen Augen dreht. Sobald sie sich wieder der Gruppe zugewandt hat, müssen alle wie eingefroren stehen bleiben. Wer wackelt, muss zurück hinter die Linie.

Wenn die Gruppe nah genug an die Spielleitung herangerückt ist, um die Medizin zu nehmen, hat sie die Aufgabe, die Medizin wieder zurück hinter die Ausgangslinie zu bringen. Hier gelten ein paar wichtige Regeln:

1. Die Spielleitung hat pro Rückrunde (gleiches Prinzip wie in der Hinrunde: »Wo ist meine Wundermedizin?«, dann einfrieren) drei Versuche, Spieler_innen die Arme heben zu lassen, um zu prüfen, ob sie die Medizin haben.
2. Wird der/die Spieler_in mit der Medizin genannt, muss die gesamte Gruppe wieder hinter die Ausgangslinie und das Spiel beginnt von neuem.
3. Die Medizin muss hinter die Linie getragen werden, sie darf nicht geworfen werden.
4. Die Medizin muss pro Rückrunde von mindestens drei/vier/allen Teilnehmer_innen einmal getragen werden.
5. Das Spiel ist erst beendet und von den Teilnehmer_innen gewonnen, wenn die Medizin und alle Teilnehmer_innen wieder hinter der Ausgangslinie sind. Die Gehandikapten werden geheilt und die Helfer_innen gestärkt.

Variante:

In manchen Gruppen ist es sinnvoll, die Handikaps gezielt an bestimmte Spieler_innen zu vergeben.

Hinweise zur Durchführung:

Das Grundprinzip des Spiels ist den Kindern als Wettspiel bekannt. Im Wettspiel geht es darum, so schnell wie möglich zur Spielleitung vorzudringen und diese abzuschlagen. Ziel ist es dabei, der/die Erste zu sein. Häufig kommt es vor, dass die Kinder vergessen, dass es bei der hier beschriebenen Spielvariante nicht um Schnelligkeit geht. Meistens scheitert die Gruppe mehrere Runden lang, weil es immer eine_n Spieler_in gibt, der/die zu schnell die Medizin greift und sofort von der Spielleitung identifiziert wird. Oder Spieler_innen mit Handikap bleiben auf dem Spielfeld zurück und werden vergessen. Es ist sinnvoll, nach drei bis vier gescheiterten Runden ein kurzes Briefing durchzuführen: Warum wurde die Medizin entdeckt? Wie könnte es die Gruppe schaffen, dass sie nicht entdeckt wird? Wie können alle Spieler_innen eingebunden werden? Die Lehrkraft sollte dabei darauf achten, dass der Frust des Misserfolgs nicht nur an der Person ausgelassen wird, die mit der Medizin erwischt wurde. Vor Ende der Stunde sollte unbedingt ein Reflexionsgespräch stattfinden. Es sollte thematisiert werden, wie sich die Spieler_innen in ihren Rollen gefühlt haben und wie sie damit klargekommen sind. Außerdem kann der Spielverlauf analysiert werden. Ab wann konnte die Spielleitung ausgetrickst werden? Wurden die Regeln eingehalten? Wieso war es am Anfang schwierig, als Gruppe zusammen zu arbeiten und mit den gehandikapten Spieler_innen solidarisch zu sein?

Auch bei diesem Spiel können die Auswertungs- und Beobachtungskarten aus der vorigen Einheit »Kooperation – Verschiedene Übungen« eingesetzt werden.

Impulse

- Was hat euch am Spiel gefallen?
- Welche Erfahrungen habt ihr bei dem Spiel gemacht?
- Mit wem hattest du viel Kontakt? Mit wem hattest du wenig Kontakt?
- Wem hast du geholfen?
- Wer war freundlich? Wer war unfreundlich? (Woran lag das?)
- Wer hat gesagt, was die Gruppe tun soll?
- Wen hast du respektiert?
- Wer war aggressiv?
- Wer war rücksichtsvoll?
- Wer war geduldig?
- Welche Hoffnung hattest du?
- Was hat sich bei den Wiederholungen verändert?
- Was bedeutet Kooperation?
- Wann gelingt Kooperation?
- Wann scheitert Kooperation?
- Wurde jemand ausgeschlossen?
- Wann war es stressig?
- Welche Dinge kann man niemals allein schaffen?
- Welche Dinge tust du lieber allein?
- Gibt es Spieler_innen, die perfekt sind?
- Wie fühlt es sich an, wenn du allein verlierst? Wie fühlt es sich an, wenn deine Gruppe verliert?
- Wem konntest du vertrauen?

Rollenkarten

HELPER_IN

HELPER_IN

HELPER_IN

HELPER_IN

HELPER_IN

HELPER_IN

Rollenkarten

Blind

kann nichts
sehen

Blind

kann nichts
sehen

**Gebrochener
rechter Arm**

kann nicht
greifen

**Gebrochener
Fuß**

braucht
eine Stütze

**Gebrochener
Fuß**

braucht
eine Stütze

**Zwei
eingegipste
Hände**

kann nicht
greifen

Asthma

darf nicht
schnell
laufen

Asthma

darf nicht
schnell
laufen

**Verstauchter
Knöchel**

humpelt