

# 10-Minuten-Übung: Kreisverkehr

## Vorbemerkungen:

Das Spiel bringt in Bewegung und aktiviert. Es fördert rasches Reaktionsvermögen, Teamarbeit kann eingeübt werden.

## Material:

zwei bis zehn beliebige ungefährliche Gegenstände, z. B. Kochlöffel, Schwamm, Jonglierball, Kuscheltier, leere Eierschachtel, Socke, Filzstift, Kamm, Tuch, Plastikdose; ggf. pro Gruppe ein Eimer oder Korb zum Sammeln der Gegenstände am Ende der Runden (vgl. Spielvarianten)

## Spielablauf:

Alle Spielerinnen und Spieler stehen oder sitzen im Kreis. Sie zählen abwechselnd mit 1 und 2 durch. Alle mit 1 bilden Gruppe 1, alle mit 2 Gruppe 2. Alle bleiben an ihrem Platz im Kreis.

Bei ungerader Anzahl gibt es zwei Möglichkeiten:

- Die Lehrkraft spielt mit.
- Eine Schülerin oder ein Schüler übernimmt die Aufgabe, die Gegenstände zu Spielbeginn auszugeben und am Ende der Runde/Runden in einem Korb zu sammeln. Die Aufgabe der Spielleitung ist in diesem Fall auf die Erklärung des Spiels beschränkt.

Zwei unterschiedliche Gegenstände werden durch den Kreis gegeben:

- der eine Gegenstand von den Mitgliedern der Gruppe 1 nach rechts,
- der andere Gegenstand von den Mitgliedern der Gruppe 2 nach links.

Gewonnen hat die Gruppe, deren Gegenstand zuerst wieder bei der Spielleitung ankommt.

## Spielvarianten:

- Es wird eine bestimmte Anzahl von Runden festgelegt und der jeweils gleiche Gegenstand von den Gruppenmitgliedern weitergegeben. Sieger ist die Gruppe, die als erste alle Runden geschafft hat.
- Pro Runde gibt es für jede Gruppe einen neuen Gegenstand. Erst wenn alle Gegenstände wieder bei der Spielleitung angekommen sind, ist das Spiel beendet.
- In einer einzigen Runde wird nicht nur ein Gegenstand weitergegeben, sondern nacheinander 3-5 Gegenstände pro Gruppe. Gewonnen hat die Gruppe, die am schnellsten alle ihre Gegenstände am Ende der Runde in ihren Korb gelegt hat. In den Korb werfen, zählt nicht. In diesem Fall muss der Gegenstand noch einmal durch die Runde gegeben werden.
- Bei beengten Raumverhältnissen können die Gegenstände auch von Tisch zu Tisch weitergegeben werden. Dafür müssen vorher die Routen für die Gruppen 1 und 2 festgelegt werden.
- Weitere kreative Spielvarianten sind möglich.