

Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun
Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden
Band: 50 (1990-1991)
Heft: 5

Artikel: Spiele im Oberstufenschulunterricht : new Games
Autor: [s.n.]
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-356975>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.01.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

New Games

Menschen spielen miteinander, nicht immer gegeneinander. Sie spielen, um Herausforderungen zu überwinden, nicht, um andere Menschen zu besiegen.

Spiele, bei denen Teilnehmer ausgeschlossen oder ausgewechselt werden, sind besonders brutal, weil sie diejenigen bestrafen, die weniger erfahren oder weniger geschickt sind, und weil sie Gefühle der Ablehnung und Inkompetenz fördern. «New Games» versuchen das zu vermeiden. «New Games» eignen sich vor allem für den Turnunterricht, aber auch als Auflockerung zwischen Unterrichtsstunden oder zum Einturnen vor dem Skifahren oder bei Sporttagen. Je mehr Spieler mitmachen, desto lustiger wird's.

Beispiel eines «New Game»: «Gordischer Knoten»

GORDISCHER KNOTEN		NG 12
K/2	-----	5 - 15
<u>Einsatz:</u>	Im Schulzimmer als Auflockerung	
<u>Ziel:</u>	Gemeinsames Lösen eines Problems	
<u>Spielablauf:</u>	<p>Die S stellen sich Schulter an Schulter im Kreis auf und strecken die Hände in die Mitte. Nun greift jeder nach zwei Händen. Die S sollen darauf acht geben, dass sie nicht beide Hände desselben Mitspielers oder die Hand ihres Nachbarn halten. Sobald der Knoten richtig sitzt, versuchen die S gemeinsam, ihn zu entwirren, indem sie unter, über oder zwischen den andern durchsteigen, ohne die Hände loszulassen. Am Schluss finden sich die S in einem grossen Kreis, manchmal auch in 2 bis 3 ineinander verschlungenen oder einzelnen Kreisen wieder.</p> <p>Mit Vorteil spielt man das Spiel beim ersten Mal in einer kleineren Gruppe (8 - 10 oder K/2). Später kann man es mit der ganzen Klasse versuchen. Damit die Arme nicht verdrehen, darf man die Hände kurz loslassen und neu greifen. Die Hände dürfen jedoch nie losgelassen werden, um einen Knopf zu lösen, wenn man nicht mehr weiter weiss. In letzterem Fall beginnt die Gruppe am besten nochmals von vorne.</p>	

Rollenspiele

Die spielerischen Vorgänge im Rollenspiel sind auf menschliche Beziehungen, auf die wirklichen Lebensverhältnisse ausgerichtet. Der Lehrer soll hier nicht Regisseur spielen, sondern beraten und vermitteln. Das mitbestimmende Den-