Tabella: Idee per costruire una squadra

Titel	Erklärung	Teamgrösse
Flinke Suche	Für dieses schnelle Teamfindungsspiel verteilst du Spielbänder in zwei oder mehr Farben [je nach nachdem, wie viele Gruppen benötigt werden] vorab auf der Spielfläche. Die Turner/innen sitzen in der Mitte des Spielfeldes. Auf das Startkommando der Leiterperson laufen alle los und suchen sich, so schnell wie möglich, ein Band. Hat sich jede/r eins geschnappt, erklärt sich die Gruppenbildung durch die geholten Bänder ganz von allein.	2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Blitzschnell geteilt	Immer zwei Turner/innen stellen sich nebeneinander oder hintereinander auf. Die Paare entscheiden selbst, wer von beiden sich hinsetzt und wer stehen bleibt. Auf ein Zeichen setzen sich alle gemeinsam hin. Danach bilden alle Sitzenden und alle Stehende jeweils ein Team. Du kannst auch vorgeben, ob sich jeweils die vorderen oder die hinteren hinsetzen müssen. Nutze Paare, von vorausgegangenen Trainingsformen.	2er Teams Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
1,2,3	Deine Turner/innen stehen in einer lockeren Gruppe zusammen. Du erklärst, dass du gleich bis „drei" zählen wist. Danach sollen sich alle eine/n Partner/in suchen. Unmittelbar, nachdem du deine Ansage gemacht hast, zählst du blitzschnell und sehr laut bis drei. Schon wird das aufgeregte, hektische Suchen los gehen. Tipp: Wenn nur noch wenige Übrig sind, animiere diese laut «single, single, single….!» zu rufen. So finden auch die letzten schnell zusammen.	✓ 2er Teams Mehrere Teams Zwei Teams
Arme verschränken	Alle Turner/innen verschränken die Arme. Alle mit dem rechten Arm oben gehören in ein Team, alle mit dem linken Arm oben bilden das zweite Team. Eventuell muss noch ausgeglichen werden. Variation: Kann auch mit gefalteten Händen gemacht werden: Welcher Daumen liegt oben?	2er Teams Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Kettenreaktion	Die Turner/innen stehen im Kreis und bilden eine Kette. Du durchtrennst die Kette willkürlich an einer Stelle und bestimmst, an welchen Stellen weitere Handpaare getrennt werden sollen. Dadurch können blitzschnell Partner, Dreiergruppen usw. gebildet werden.	✓ 2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams

Spielbänder verteilen	Nutze diese Methode, wenn es schnell gehen muss. Du kannst die Teams z.B. gleich zum Beginn der Lektion bilden. Die Turner/innen erhalten gleich beim Betreten und bei der persönlichen Begrüssung ein Spielband. Du kannst dies auch tun, wenn deine Turner/innen mit einer Trainingsform beschäftigt sind. So stellst du gleichzeitig sicher, dass du bei allen einmal warst, oder lasse deine Turnerinnen nach einer bestimmten Anzahl erreichter Wiederholungen bei dir vorbeikommen. Wer 10 Körbe getroffen hat, meldet sich bei mir. So kannst du gleich Niveauteams bilden.	2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Abzählen	Die Turner/innen stellen sich nach bestimmten Kriterien [Grösse, Entfernung Wohnort zur Turnhalle, Haarlänge, Anzahl Punkte aus einer vorhergegangenen Übung, etc.] auf einer Linie auf. Die Turner/innen werden durchnummeriert. Nutze auch andere Begrifflichkeiten: statt «1, 2» wären «Schnick, Schnack», «King, Kong», «sitzen, stehen», etc. eine alternative Durchzählmethode. Für kleine [und auch große] Kinder hilft es, Gesten zu den Kommandos hinzuzufügen, sodass die Wahl nicht vergessen wird. Z.B. zeigen alle Kinder mit 1 einen Finger, alle Kinder mit 2 zwei Finger, etc. Bei dem Beispiel «King Kong» stehen alle «Kings», wobei alle «Kongs» sitzen. Um niveaugerechte 2er Teams zu bilden, kannst du die jeweils äussersten eines Teams bilden lassen oder beim Durchzählen die Nummerierung in der Hälfte wechseln.	✓ 2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Die Summe muss stimmen	Deine Turnerinnen und Turner stehen auf einer Linie nach Leistung, Grösse o.ä. Die Turner/innen werden durchnummeriert, so dass jede Person eine Zahl erhält. Nun müssen sich Paare finden, die in er Summe das gleiche Ergebnis ergeben [höchste Zahl plus 1]. Dadurch können auch grössere Teams gebildet werden, wenn z.B.2er Teams zu 4er Teams zusammengesetzt werden sollen.	✓ 2er Teams ✓ Mehrere Teams Zwei Teams
Leistungsteams	Zweierteams sammeln in einer vorangegangenen Spielrunde Punkte [z.B. möglichst viele Pässe in 2 Minuten]. Das Zweierteam mit den meisten Punkten und das Zweierteam mit den wenigsten Punkten bilden zusammen ein Team u.s.w. Variation: Du kannst auch Teams aus Einzelleistungen bilden [z.B. Wer zehn Korbtreffer hat oder ein 10erli durchgearbeitet, meldet sich bei dir]. Nun kannst du der Reihe nach Spielbändel verteilen. Die bereits eingeteilten Turner/innen erhalten eine Zusatzaufgabe, bis die anderen fertig sind.	✓ 2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Namen/Geburtsmonat	Du kannst die Gruppen sehr zufällig zusammenstellen, indem du auf die Namen bzw. Geburtsmonate zurückgreifst. Je nach gewünschter Gruppenanzahl kannst du z. B. alle Turner/innen die von Januar bis Juni Geburtstag haben in einer Mannschaft spielen lassen. [Achtung: meist sind nachträgliche Veränderungen notwendig]. Ebenso verhält es sich mit den Namen. Als Kriterium kann z.B. der Anfangsbuchstabe die Gruppenzusammenstellung bestimmen: Alle Kinder mit den Initialen A-F spielen in einer Mannschaft etc..	2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams

Äussere Merkmale	Du teilst die gruppe nach äusseren Merkmalen zu. - lange / kurze Hosen - Farbe der Kleider - Haarfarbe, Augenfarbe	2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Frage und Antwort	Stelle deinen Turner/innen verschiedene Fragen. Durch gleiche Antworten werden Gruppen gebildet. Fragen könnten z.B. sein: Wer hat einen Hund, wer eine Katze, einen Bruder, eine Schwester? Lieblingsfarbe? etc.	2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Schuhe ziehen	Alle Turner/innen legen einen Schuh in den Mittelkreis. Du oder eine Turnerin oder ein Turner teilen die Schuhe blind nach Anzahl der Teams auf.	✓ 2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Streichhölzer ziehen	Entferne bei der Hälfte der Streichhölzer die roten Zündköpfe. Hallte die Streichhölzer so, dass alle Streichhölzer gleich aussehen und bei den intakten auch nur das Streichholz rausschaut. Nun ziehen alle ein Streichholz und finden sich in den zwei Teams [A = mit Zündkopf und B = ohne Zündkopf] zusammen.	2er Teams Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Schere-Stein-Papier	Zwei Turner/innen bilden ein Spielpaar. Nun wird Schere-Stein-Papier gespielt. Gewinner/innen und Verlierer/innen nach einer oder mehreren Runden bilden jeweils ein Team.	2er Teams Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
SigSagSug	Alle sprechen zusammen «Sig, Sag, Sug!». Auf die Silbe «Sug!» wird der Fuss entweder in der Mitte gelassen oder zurückgezogen. Es wird so lange gespielt, bis sich zwei gleich grosse Teams gebildet haben. Mit etwas Kreativität kannst du das Spiel auch so variieren, dass sich mehrere kleine Teams bilden.	2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Mimik entschlüsseln	Bei diesem Spiel ist eine kleine Vorbereitung nötig. Notiere auf kleinen Zettleln, je nach Anzahl der benötigten Gruppen, unterschiedliche Mimikaufgaben. Dabei darf nicht gesprochen werden. Nur durch die pantomimischen Aktionen sollen sich die richtigen Teammitglieder finden. Aufgaben könnten z.B. sein: mit dem linken Auge zwinkern, mit dem rechten Auge zwinkern, die Stirn runzeln, die Nase krausziehen, die Zungenspitze heraus strecken, mit beiden Augen zwinkern, etc.	✓ 2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams

Tierlaute	Bereite Karten mit verschiedenen Tieren vor und verteile diese an deine Turner/innen. Diese machen die entsprechenden Tiergeräusche nach und finden ihre Mitspieler/-innen anhand dieser Laute. Auf diese Weise kann man zwei oder mehr Mannschaften [Anzahl der Tierarten = Anzahl der Gruppen] zusammenstellen.	✓ 2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Quartett	Wie der Titel schon sagt, sollen Vierergruppen gebildet werden. Dabei muss die Anzahl deiner Turner/innen durch vier teilbar sein. Alle gehen mit geschlossenen Augen und ohne zu sprechen vorsichtig durcheinander. Auf ein Signal von dir, sollen sich jeweils vier zusammenfinden und Schulter an Schulter zu einem Quadrat aufstellen. Steht ein Quartett zusammen, dürfen diese vier die Augen öffnen. Geredet werden darf aber erst wieder, wenn alle Quartette gebildet sind.	2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Namenskärtchen	Hast du einmal Namenskärtchen deiner Turner/innen vorbereitet, kannst du diese beliebig oft und zur beliebig vieler und beliebig grosser Teams verwenden. Die Karten können entsprechend ausgelegt werden und deine Turner/innen wissen sofort, wo und in welchem Team sie spielen.	✓ 2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Spielkarten	Aufgrund der verschiedenen Farben und Motive lassen sich verschiedene Methoden anwenden: → Bildung von zwei Teams: rote bzw. schwarze Karten bilden eine Gruppe. → Bildung von vier Teams: Herz, Karo, Kreuz etc. spielen je in einer Mannschaft. → Bildung von 4er Teams: Gleiche Kartenwerte [Könige, Asse, 7er etc.] bilden ein Team.	✓ 2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Memorykarten	Du verteilst deinen Turner/innen Memorykarten. Nun müssen sich die Kinder mit demselben Motiv finden. Dieses Prinzip kann man beliebig auf die Bildung von Mannschaften erweitern. Bereite dazu Karten in der richtigen Anzahl Turner/innen je Team vor.	✓ 2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Die bessere Hälfe	Bereite Bilder oder Spielkarten vor, die du in der Mitte zerschnitten sind. Diese halben Karten verteilst du deinen Turner/innen, wobei sich die beiden Hälften zu Zweierteams zusammentun. Variation: Diese Form kann auch auf grössere Teams ausgeweitet werden, indem du eine Karte z.B. viertelst.	✓ 2er Teams ✓ Mehrere Teams Zwei Teams
Wortpaare	Du teilst Zettel aus, auf denen Wörter stehen. Jedes Wort bildet mit einem zweiten Wort einen Begriff. Deine Turner/innen fragen sich untereinander aus, bis die Pärchen sich gebildet haben. Natürlich macht nur eine Kombination Sinn, oder schon einmal etwas von einem «Feuerwehr-Hasen» gehört?	✓ 2er Teams Mehrere Teams Zwei Teams

Ticket-Automat	Du befüllst einem «Ticketautomaten» [Box, Kiste o.ä.] mit verschiedene farbigen «Tickets». Die Anzahl Farben entspricht der Anzahl der zu bildenden Teams. Jede/r Turner/in holt sich ein Ticket. Variation: Du kannst auch eine Tüte mit verschiedenen farbigen Wäscheklammern nehmen oder was du sonst gerade zur Hand hast.	✓ ✓ ✓	2er Teams Mehrere Teams Zwei Teams
Meyer	Du verteilst deinen Turner/innen vorbereitete Zettel, auf denen ähnlich klingende Familiennamen stehen: Meyer, Meier, Maier, Geier, Leier, Schleier,.... Alle gehen durcheinander, wobei sie niemandem ihren Namen zeigen dürfen. Auf das Signal des Spielleiters sollen sich die entsprechenden Familien mit dem gleichen Namen so schnell wie möglich finden, indem sie laut ihren gezogenen Namen rufen.	✓ ✓ ✓	2er Teams Mehrere Teams Zwei Teams
Auslosung mit Apps	Es gibt zahlreiche Apps [z.B. TeamGen, Teamshake, Zufallsgernerator, o.ä.], die zur Teambildung genutzt werden können. Der Zufall bestimmt.	✓ ✓ ✓	2er Teams Mehrere Teams Zwei Teams
Würfeln	Die Turner/innen würfeln der Reihe nach und begeben sich zum entsprechenden Team [1-6]. Ist ein Team voll oder wird eine Zahl gewürfelt, die nicht besetzt ist, wird nochmals gewürfelt. Sollen zwei Teams gebildet werden, kann nach ungerade/gerade eingeteilt werden. Braucht es 3 Teams, können im Anschluss immer zwei Teams zusammengesetzt werden [so dass die Gesamtsumme 7 ergibt].	✓ ✓ ✓	2er Teams Mehrere Teams Zwei Teams
Spinnennetz	Es liegt ein Spinnennetz aus Seilen auf dem Boden. Alle Turner/innen halten sich an einem Ende fest. Nun wird das Spinnennetz entwirrt. Die Turner/innen, die denselben Faden halten, bilden zusammen ein Team.	✓ 	2er Teams Mehrere Teams Zwei Teams
Schnurbündel	Du benötigst für jede/n Turner/in eine Schnur. Wenn zwei Gruppen gebraucht werden, bindest du die Schnüre in gleicher Anzahl in zwei Bünde. Du hältst den Knoten nicht sichtbar in der Hand und jede/r Turner/in greift nun ein Schnurende. Nun lässt du die Schnüre los. Die Turner/innen sind mit ihren Teammitgliedern verbunden.	 ✓ ✓	2er Teams Mehrere Teams Zwei Teams
Auf die Länge kommt es an	Du verteilst allen Turner/innen einen Wollfaden. Sobald alle einen Faden haben, suchen sie die Turner/innen mit der gleichen Fadenlänge. Tipp: Die unterschiedlichen Fadenlängen ruhig knapp bemessen, dann müssen alle genau hinschauen bzw. nachmessen und die Teilnehmenden kommen schon nett in Kontakt.	✓ ✓ ✓	2er Teams Mehrere Teams Zwei Teams

Atomspiel	Die Turner/innen laufen durch die Halle. Beim Musikstopp rufst oder zeigst du eine Zahl. Die Turner/innen bilden so schnell wie möglich Gruppen mit dieser Anzahl. Alternative: Statt Zahlen werden Merkmale [z.B. Augenfarbe] gerufen, nach denen sich die Turner/innen zusammenstellen sollen. Erst beim letzten Durchgang wird die entsprechende Zahl gerufen, welche für die Bildung der Teams benötigt wird.	✓ 2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Balltausch	Die Turnerinnen und Turner bewegen sich frei in der Halle. Alle haben einen Ball, dieser wird geführt, gerollt, geprellt, etc. Auf ein Signal wird der Ball jeweils getauscht. Der letzte Tausch bestimmt die Teams alle mit dem gleichen Ball sind im gleichen Team.	2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Superbird	Verschiedenfarbige Bändel sind am Hallenende verteilt. Alle Schüler/-innen durchlaufen die 4 Stadien vom Ei zum Superbird. Durch Gewinn beim Schere-SteinPapier-Spiel steigen die Turner/innen jeweils vom Ei zum Bibi, vom Bibi zum Huhn und vom Huhn zum Superbird auf. Als Superbird muss schnellstmöglich ein Bändel ergattert und die Gruppe gefunden werden. Die Turner/innen die einen Bändel haben erhalten eine Zusatzaufgabe.	2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Wunschpaare	Die Turner/innen bilden selbständig Paare. Du kombinierst die Paare zu Teams. Variation: Die Zweierteams erhalten eine Spielkarte, eine Nummer oder eine Zahl. Nach jeder gespielten Runde oder nach jedem Tor legt die Leiterperson die Karten neu aus, so dass neue Teams entstehen. Jedes 2er-Team merkt sich seine Punkte oder Tore. Dabei kann auch zwischen verschiedenen Teamgrössen variiert werden. Einmal wird 2:2 gespielt, einmal 4:4 und in der nächsten Runde 6:6.	2er Teams ✓ Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Wunschteams	Zwei Turner/innen [A, B] werden damit beauftragt, zwei ausgeglichene Teams zu bilden. Turner/in A teilt den Rest der Klasse in zwei Teams auf. Achte dich darauf, dass dabei nicht der Reihe nach gewählt wird, sondern dass die Gruppen als Ganzes gebildet werden. Danach darf sich Turner/in B für eines der beiden Teams entscheiden.	2er Teams Mehrere Teams ✓ Zwei Teams
Leistungsteams	Im Zweierteam sammeln deine Turner/innen in einer vorangehenden Spielrunde Punkte [z.B. möglichst viele Pässe in 2 Minuten]. Das Zweierteam mit den meisten Punkten und das Zweierteam mit den wenigsten Punkten bilden zusammen ein Team u.s.w. Variation: Teams aus Einzelleistungen bilden [z.B. Wer zehn Korbtreffer hat oder ein 10erli durchgearbeitet, meldet sich bei der Leiterperson]. Die Leiterperson verteilt die Spielbändel der Reihe nach verteilt und erhält eine Zusatzaufgabe und erteilt eine Zusatzaufgabe, bis die anderen fertig sind.	2er Teams Mehrere Teams ✓ Zwei Teams