






# Schmuggelspiel

Lehrerinformation

1/3

<p>Arbeitsauftrag</p> 	<p><b>Zusatz: «Schmuggelspiel»</b>          Die Sch' spielen das Schmuggelspiel im Sportunterricht oder in einer Lagerwoche.           Sich bewegen / die Thematik aktiv und körperlich erleben</p>
<p>Ziel</p> 	<p>Die Sch' bewegen sich körperlich.</p>
<p>Material</p> 	<p>Spielbeschrieb ( 2 Varianten)          Material gemäss Spielbeschrieb</p>
<p>Sozialform</p> 	<p>Plenum</p>
<p>Zeit</p> 	<p>ca. 45'</p>

## Zusätzliche Informationen

- Die Spielvarianten können nach Belieben ausgebaut werden.

# Schmuggelspiel

Arbeitsblatt



2/3

## Schmuggelspiel 1

Dieses Geländespiel ist sehr einfach und eignet sich ideal zum Spielen im Sportunterricht oder in einer Lagerwoche.

Vor dem Spiel werden die Sch' in drei gleich grosse Gruppen eingeteilt. Wobei sich die Sch' im Spiel nicht in der Gruppe bewegen, sondern alleine spielen und nur die Wertung in der Gruppe erfolgt.

### Spielgebiet:

Spielgebiet ist ein Waldstück, das sich durch Wege oder Wiesen klar eingrenzen lässt. Es sollte nicht allzu gross sein.

### Schülerinnen und Schüler:

3 bis 4 Sch' beziehen eine feste Station am Rand des Spielgebiets. Sie sollten sich nicht sehen und gleichmässig verteilt sein. Zusätzlich kann sich ein Sch' noch als Schiedsrichter im ganzen Spielfeld bewegen.

### Das Spiel:

Zwei Gruppen agieren als Schmuggler, und eine Gruppe spielt die Grenzschutz bzw. den Zoll. Die Aufgabe der Gruppe wechselt immer nach 20 Minuten, sodass jede Gruppe einmal die Arbeit der Grenzschutz/Zoll übernimmt und zweimal in die Rolle der Schmuggler schlüpft.

- Die Gruppen erhalten am Anfang einen Zettel, wo ihre erste Ausgangsstation beschrieben ist, also A, B oder C (gekennzeichnete Teilbereiche auf dem Spielfeld). Alle Sch' erhalten eine zweite Karte mit der Zielstation (A, B oder C).
- Die Sch' bewegen sich dann zu den Stationen, und die Zöllner verteilen sich im Wald.
- Beim Anpfiff versuchen die Sch' ihre Zielstation zu erreichen, ohne von einem Zöllner ertappt zu werden. Der Zöllner kann den „Schmuggler“ entlarven, indem er zum Beispiel den Namen ruft.
- Erreicht ein Sch' eine Zielstation so erhält die Mannschaft einen Punkt.
- Wird ein Sch' entdeckt, so scheidet er für diese Runde aus und begibt sich zu einem neutralen Punkt. Die Zoll-Gruppe erhält für jeden entdeckten Schmuggler einen Punkt!
- Nach 20 Minuten wechseln die Teams ihre Rollen.
- Die Punkte jeder Mannschaft werden zusammengezählt. Die Gruppe mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.

# Schmuggelspiel

Arbeitsblatt



3/3

## Schmuggelspiel 2

### Regeln:

Die Sch' werden in zwei Gruppen aufgeteilt: Schmuggler und Zöllner (Verhältnis: ca. 3:1).

**Schmuggler:** Erhalten eine Ware und müssen die Station suchen, die sie annimmt. Bekommen dort einen Punkt und eine irgendeine neue Ware (Alle Schmuggelstationen haben Waren der jeweils anderen Stationen). Nach 50 Punkten pro Station haben die Schmuggler gewonnen.

**Zöllner:** Die Zöllner versuchen die Schmuggler abzufangen. Berühren sie einen Schmuggler, muss dieser seine Ware herausrücken und bekommt dafür einen Passierschein. Diesen Passierschein kann der Schmuggler an einer Station wieder gegen eine Ware eintauschen. Die Zöllner rennen zurück zur Zollstation und erhalten dort einen neuen Passierschein. Jedes Kind hat also immer entweder eine Ware oder einen Passierschein. Die Zöllner gewinnen, wenn sie 200 Waren gesammelt haben.

### Varianten:

Für ausgleichende Gerechtigkeit können Markierungen für unterschiedliche Altersklassen sorgen: Die Jüngsten mit grünen Armbändern, die Mittleren mit orangefarbenen und die Ältesten mit roten Bändern. Die Jüngsten dürfen alle fangen und nur von den Jüngsten gefangen werden. Die Ältesten dürfen nur die Ältesten fangen, aber von allen gefangen werden. Die Mittleren dürfen nur Mittlere und Ältere fangen, jedoch auch nur von Mittleren und Jüngeren gefangen werden.

Evtl. die Zöllner markieren, damit diese nicht selbst zu den Schmuggelstationen rennen; bzw. leichter als Schmuggler zu erkennen sind.

Spielvariante bei Nacht: Die Zöllner haben Taschenlampen dabei, die immer leuchten müssen. Leuchten sie mit einer Lampe direkt auf einen Schmuggler, muss sich dieser ergeben.

Je mehr Stationen, desto schwieriger. Aber je mehr Sch', desto mehr Stationen sind notwendig. (6 Stationen bei 80 Sch' ideal).

### Dauer:

40 Min. pro Runde

### Anzahl

30-250 Spieler

### Material:

6 x 80 Waren  
200 Passierscheine

### Ort:

Wald  
Vorbereitung: Stationen kennzeichnen; Waren verteilen