

Takeshi's Castle

Das Grundspiel mit neuen Varianten erweitern

Benannt nach der japanischen Spielshow Takeshi's Castle hat sich ein beliebtes Hindernislauf- und Wurfspiel etabliert, welches Schülerinnen und Schüler von der Grundschule bis in die Sekundarstufe II begeistert. Wie in einer Episode der Show aus den 1980er-Jahren muss eine Mannschaft versuchen, einen Parcours zu überwinden, um die Burg des Fürsten Takeshi zu erobern – ohne durch die Gegnermannschaft abgeworfen zu werden.

Das Grundspiel

Es treten zwei Teams gegeneinander an, jeweils eine Läufer- und eine Werfermannschaft. Ziel der Läufer ist es, einen Hindernisparcours regelgerecht zu durchlaufen, ohne abgeworfen zu werden. Gelingt dies, darf sich der erfolgreiche Läufer ein Goldstück (zum Beispiel einen Tennisball) aus der Schatzkiste (umgedrehter Kasten) nehmen und in die eigene Truhe legen. Die Läufer starten im Grundspiel zeitversetzt. Empfehlenswert

ist eine eindeutige Regelung, zum Beispiel der erste Läufer auf ein Signal startet und die weiteren Läufer immer dann starten, sobald ihr Vorgänger das erste Hindernis erreicht oder überwunden hat. Der Parcours kann beliebig aus schiefen Ebenen, Matten, Kriech-, Kletter- und Sprunghindernissen zusammengestellt werden. Zum Aufbau empfiehlt sich die Längsseite eines Hallenfeldes.

Die Werfermannschaft steht in etwa 6–8 m Entfernung hinter Turnbänken und versucht, die Läufer mit Softbällen abzuwerfen. Das Schießen des Balles mit dem Fuß ist verboten. Getroffene Läufer laufen weiter, dürfen aber am Parcoursende kein Goldstück nehmen.

Aus der Werfermannschaft werden drei Spieler zu Helfern bestimmt, die als Einzige die liegengebliebenen Bälle aus dem Spielfeld zu ihren Mitspielern zurückwerfen dürfen. Aufgrund der hohen Intensität ist eine Spielzeit von 3–5 Min. je Lauf angemessen. Anschließend wechseln Läufer- und Werfermannschaft. Nach dem zweiten Durchgang wird anhand der erbeuteten Goldstücke ermittelt, welches Team erfolgreicher war. **1**

Takeshi's Castle verknüpft Zielwerfen und Hindernislauf in einem Spiel. Es ist ein in jeder Altersgruppe beliebt, was vermutlich vor allem auf die hohe Spannung des Abwerfens und Ausweichens sowie die oft herausfordernden Hindernisbahnen zurückzuführen ist. Das Spiel ist trotz der geringen Spielzeit überaus intensiv und eignet sich daher besonders für kurze Unterrichtsstunden.

Bei der Planung ist der Aspekt der Verletzungsvermeidung besonders zu berücksichtigen: Um Überlastungen zu vermeiden, sind ausreichend Pausen einzuplanen. Während eines Durchlaufs werfen die Kinder bis zu



1



2

40 Mal. Sie sollten darin also bereits geübt sein. Zu empfehlen ist ebenfalls, dass die Klasse im Bereich Parkoursport oder Gerätturnen erfahren ist. So kann Takeshi's Castle auch den Abschluss einer Einheit zum Le Parkour, Gerätturnen oder Werfen darstellen. Es wird üblicherweise ohne einen festen Schiedsrichter gespielt. Daher gilt es, fair zu spielen und Spielregeln einzuhalten. Aufgrund der einfachen Regelstruktur lässt sich Takeshi's Castle aber vielfältig und gehaltvoll variieren.

Reizvolle Stationen

Bestimmte Hindernisse sind besonders beliebt und haben sich bewährt: zum Beispiel ein Minitrampolin mit einem Turnkasten dahinter, der mit einer Hochwende überquert werden kann. Die Technik kann vorgegeben oder frei wählbar sein. Dabei sollten zwei Trampoline nebeneinander gestellt werden, um mehreren Schülern und Schülerinnen die zeitgleiche Überquerung zu ermöglichen. Auch Tunnel sind interessant, sofern eine Chance besteht, den Kriechenden mit einem gezielten Wurf abzuwerfen: zum Beispiel eine Weichbodenmatte auf vier kleinen Kästen. Erschöpfte oder langsamere Läufer nutzen zudem gerne Wurfschutzstationen, hinter denen sie eine Pause einlegen können. Dies kann etwa ein hoher Turnkasten sein. Ebenfalls reizvoll sind sehr hohe Stationen, beispielsweise mehrere Weichbodenmatten auf hohen Turnkästen oder Barren. Bestiegen wird das Hindernis über eine Treppe, bei der auf Stabilität und breite Stufen zu achten ist. Bei jeder Station sind die Sicherheitshinweise ebenso wie Vorgaben der Überquerung vor Spielbeginn gemeinsam zu besprechen. Alle diese reizvollen Stationen besitzen einen erhöhten Aufbauaufwand, daher sollte man sich auf eines dieser Highlights beschränken. **2 – 5**

Taktisch spielen

Takeshi's Castle bietet eine gute Möglichkeit, das eigene Spielverhalten zu bewerten und um Spiel-



taktiken zu entwickeln, zu erproben und zu optimieren. So können die Werfer planen, an welchen Stationen die besten Trefferchancen bestehen, wo die starken Werfer sich positionieren sollten oder wann der

erste Wurf getätigt wird. Die Läufer können vereinbaren, wer der beste Startläufer ist, in welcher Reihenfolge und mit welchem zeitlichen Abstand gestartet wird oder an welchen Stationen Schutz gesucht



6

Eigene Parcours entwickeln

Besonders viel Freude bereitet den Schülern und Schülerinnen, wenn sie einen eigenen Parcours bauen dürfen. Zur Vorbereitung eignet sich hier eine Miniturnhalle. Bewährt hat sich die Arbeit in Kleingruppen, die jeweils einen Abschnitt entwickeln. Dabei können auch Vorgaben per Arbeitskarte gemacht werden. Sinnvoll ist diese Einheit erst, wenn die Spieler ausreichend Erfahrungen mit dem Grundspiel gesammelt haben. Nur dann sind sie im Stande, auch das Sicherheitsrisiko zu bewerten. Nachdem jede Teilgruppe ihren Aufbau ausprobiert hat, wird der Gesamtparcours von allen getestet, bevor das Spiel beginnen kann.

Zusatzaufgaben

Insbesondere um motorisch leistungsstarke Lernende zusätzlich zu fordern, können optionale Zusatzaufgaben eingeführt werden, für die es einen Extrapunkt (Goldstück) gibt. Dies können zum Beispiel zwei Liegestütze oder Rückwärtslaufen zwischen zwei Hindernissen oder eine Rolle auf einer Matte sein. Bei der Auswahl sollten die Schülerinnen und Schüler einbezogen werden.

Auf dem Schulhof

Das Spiel kann auch außerhalb einer Turnhalle gespielt werden: auf dem Sportplatz oder Pausenhof, und stellt dann aufgrund der anderen Licht- und Akustikverhältnisse andere Anforderungen an die Spielenden. Die Pausenhofgeräte, wie Rutschen oder Klettergerüste können einbezogen werden. Mit wenigen, gut transportierbaren Geräten (Pylonen etc.) kann eine Slalomstrecke aufgebaut werden oder Bewegungsaufgaben werden vorgeschrieben (rückwärtslaufen, hinken etc.). Um weggrollende Bälle zu reduzieren, empfiehlt es sich, die Werfermannschaft hälftig auf beide Seiten des Laufparcours aufzuteilen.

DANIEL WIRSZING, INGA BÖTTGER

werden soll. Für diese Absprachen sind kurze Besprechungsphasen einzuplanen. **6**

Schutzengel

Bei dieser Spielvariante starten immer zwei Läufer zeitgleich, einer als regulärer Läufer, der andere als sein Schutzengel. Der Schutzengel darf getroffen werden und kann seinen Mitspieler schützen, indem er geworfene Bälle abwehrt. Wenn beide Spieler den Parcours absolviert haben, ohne dass der Läufer getroffen wurde, dürfen sich beide ein Goldstück aus der Truhe nehmen. Nach jedem Durchgang wechseln die Rollen. Der Schutzengel kann mit einem Parteiband gekennzeichnet werden. Als Erschwernis für die Werfer kann er auch ungekennzeichnet bleiben.

Diese Spielvariante sorgt für eine erhöhte Beteiligung und Kooperation der Spieler innerhalb der Läufermannschaft. Damit der Schutzengel wirksam eingesetzt werden kann, sind Absprachen notwendig, um besonders riskante Stellen taktisch klug zu durchlaufen.

Unterschiedliche Wurfgegenstände

Um den Schwerpunkt auf das Werfen und Erfahrungen mit Wurfgegenständen zu legen, können Schaumstoffbälle in verschiedenen Größen sowie weitere weiche Wurfgegenstände, wie Schaumstoffwürfel oder -frisbeescheiben ins Spiel gebracht werden.

Entfernungen modifizieren

In Grundschulklassen ist es interessant, wenn mit der Wurfentfernung experimentiert wird. Die Kinder erfahren, welche Auswirkung eine Verringerung oder Vergrößerung

des Abstands der Abwurfgränze zum Parcours mit sich bringt. Ziel kann es sein, zu ermitteln, welche Entfernung für den Spielfluss optimal ist. Dabei muss der Abstand nicht überall gleich sein, zum Beispiel können die Bänke schräg gestellt und somit die Trefferwahrscheinlichkeit an einzelnen Stationen verringert oder erhöht werden.

Blinde Werfer

Bei dieser Spielvariante wird der Abstand zwischen Werfer und Parcours stark verringert. Die Läufer versuchen wie bisher den Parcours zu durchlaufen, ohne getroffen zu werden. Da die Augen der Werfer verbunden sind, müssen sich die Läufer jedoch möglichst geräuscharm fortbewegen. Treffer werden laut angesagt. Jeder Werfer erhält zwei Bälle zu Beginn. Die Spielstruktur ist bei dieser Variante stark verändert und das Spiel weniger bewegungsintensiv, dafür aber aufgrund der Sinneserfahrungen für die Schüler und Schülerinnen sehr reizvoll.

Regelmodifikationen

Nachdem Erfahrungen im Grundspiel gesammelt wurden, können die Spieler in späteren Stunden eine oder mehrere Regeln verändern und die Auswirkungen auf den Spielfluss und den Spielspaß reflektieren. Ideen für mögliche Regeländerungen sind, dass Läufer mehrere „Leben“ haben, Läufer auch die Werfer abwerfen können oder dass alle Läufer gleichzeitig starten. Dabei sind auch Varianten zu prüfen, die wenig Aussicht auf Spielspaß haben. Einziger Ablehnungsgrund sind hohe Verletzungsrisiken.