

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kooperative Spiele in Schule und Verein - Soziales Lernen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Warum verwenden wir kooperative Spiele und was können sie?	6
Methodisch-didaktische Überlegungen	12
Spiele und Übungen	
Reifen Retten	17
Wer rettet mich?	17
Böse Eismaschine	18
Hol den Ball ein	19
High Five	19
Magnetismus	20
Miteinander in Bewegung	21
Tiere in Pantomime	21
Fünf Hände - drei Beine	22
Das Alphabetspiel	23
Igelfangen	24
Die Maschine	25
Krankenhaus	25
Karotten ziehen	26
Spiegelbild	27
Roboter steuern	28
Luftballontransport	29
Stimmenführung	30
Balanceakt	30
Vertrauen haben	31
Vertrauenskreis	32
Blinder Bildhauer	33
Fotograf	33
Minenfelder	34
Erdbeben	35
A-B-C Fangen	35
Namenjagd	36
Gymnastikstab fangen	37
Bilderpuzzle	37
Bildhauer	38
Lebende Bilder	38
Flussüberquerung	39
Transportstaffel	40
Reifenwanderung	41

Verlinkt euch	41
Tausendfüßler	42
Raupe	42
Ball nicht verlieren	43
Schmelzende Eisscholle	44
Gordischer Knoten	45
Kekse backen	45
Königsball	46
Blindlauf	47
Jurtekreis	48
Turmbau zu Babel	48
Große Maschine	49
Schuhsalat	49
Förderband	50
Das Paketspiel	51
Platz in der kleinsten Hütte	52
Wandernder Sitzkreis	52
Arche Noah	53
Flucht aus dem magischen Dreieck	54
Steppenbrand	55
Figuren bilden	55
Decke wenden	56
Der Säuresee	56
Der blinde Mathematiker	57
Ausbruch	58

Die Reflexion

Fragenkatalog:	59
----------------------	----

Übungen zur Reflexion

Daumenabstimmung	60
Blitzlicht	60
Ampelreflexion	60
Thermometerabstimmung	61
Würfelreflexion	61
Reflexionsbogen	61

Anhang

Kopiervorlage Smiley-Kärtchen	62
Literaturverzeichnis	64
Quellenverzeichnis:	64

Einleitung

„Wenn ich den roten Ball nicht bekomme, dann spiele ich gar nicht!“
Drängeln an Stationen, Wegschubsen und verbale Beleidigungen.
Egoistisches Verhalten beim Anstellen in der zweier Reihe.

Wer kennt nicht solche und ähnliche Verhaltensweise von Kindern?

Sich Durchsetzen lernen, sich behaupten können, die persönlichen Stärken fördern sind bekannte Erziehungsziele. Themen wie Rücksichtnahme, Solidarität, Kooperation und Einfühlungsvermögen sind dagegen Mangelware in der Erziehung.

Die Kinder sollen dort abgeholt werden wo sie stehen. Differenzierung und Individualisierung sind die Schlagwörter im Unterricht.

Teamfähigkeit und Sozialgefüge werden bei weitem nicht so groß geschrieben.

Dem entgegenzusteuern ist die Intention des folgenden Buches.

Warum verwenden wir kooperative Spiele und was können sie?

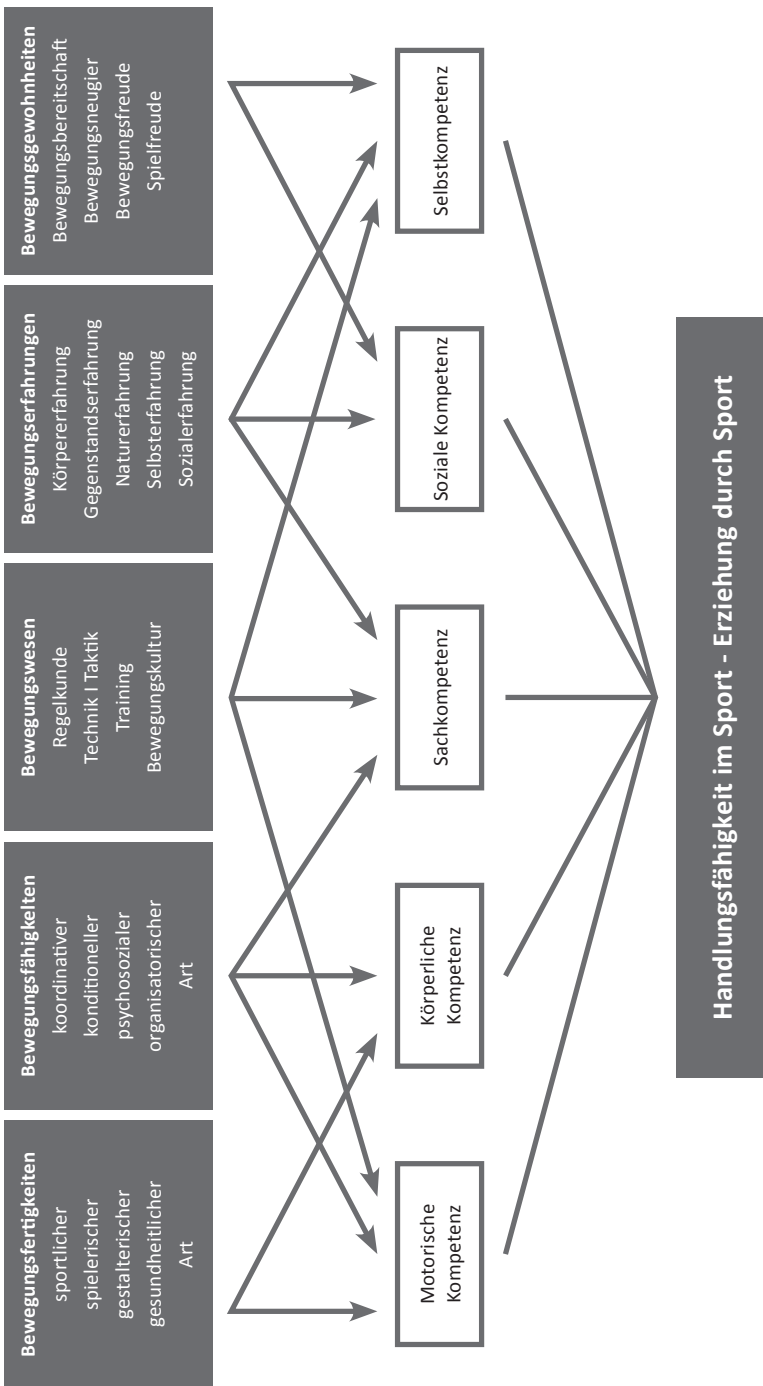
Neben den Bildungsstandards sind auch die soziale Kompetenz, die Selbstkompetenz, das Wertebewusstsein und die Grundeinstellung zum gesellschaftlichen Leben Bildungsaufgaben der Schule. Günter Schorch schreibt zum Thema der gegenwärtigen und zukünftigen Lebensbewältigung folgendes:

„Während sich fachliches Lernen in der Grundschule an einer relativ überschaubaren Zahl von Schulfächern ausrichten kann und entsprechende Fachpropädeutik zum traditionellen Bildungskanon zählt, ist der Anspruch lebenspraktischer Erziehung durch Schule – schon seit Senecas berühmter ironischer Provokation „Non vitae, sed scholae discimus!“ – schwerer einlösbar und deshalb pädagogisches Dauerthema.“¹¹

Da die Schule aber auch Erziehungsarbeit zu leisten hat, wie in den Lehrplänen der einzelnen Schultypen immer wieder zu lesen ist, muss sie sich mit diesen Themen auseinandersetzen. Wo aber wird diese Erziehungsarbeit geleistet? Wo fängt sie an und wie wird sie umgesetzt? Dieses Themengebiet ist sehr sensibel und hängt stark von der LehrerInnenpersönlichkeit ab.

Der Sportunterricht, in dessen Aufgabenbereich die Kooperativen Spiele hineinfallen, hat sich aus sportpädagogischer Sicht zwei wesentlichen Themen zu stellen: 1. Erziehung zum Sport und 2. Erziehung durch Sport. Stefan Größing stellt in seinem Buch Einführung in die Sportdidaktik (S. 117) sehr anschaulich die Querverbindungen zwischen den einzelnen Kompetenzbereichen und den Bewegungsfeldern im Sport dar.

¹¹ Schorch G; Studienbuch Grundschulpädagogik. Bad Heilbronn 2007 3. Aufl. S.137



Bereits beim Eintritt in den Kindergarten wird das Kind Teil einer Gruppe. Es lernt sich einzufügen und an neue Regeln anzupassen. Im Alter von 6-7 Jahren, beim Schuleintritt also, sind die Kinder in ihrer sozialen Entwicklung nach SELMAN zwischen der Stufe 0 und 1. Die Kinder haben eine sehr egozentrische Perspektive und daher noch Probleme sich in die Gefühlswelt der anderen hinein zu versetzen. Die Kooperationsfähigkeit als Teilkompetenz von sozialem Lernen können Kinder aber nur in Gruppen erproben.

Dr. Michael Bieligg meint dazu:

„In Erlebnispädagogischen Aktionen können Jugendliche erleben, wie entspannte Kommunikation, erfolgreiche Interaktion und kooperatives Bewältigen von Aufgaben nicht nur zum Erfolg führen, sondern auch zum individuellen Wohlbefinden beitragen können.“²

Und genau hier sollen die folgenden kooperativen Spiele als Teil der Erlebnispädagogik ansetzen und einen entscheidenden Anteil für ein angenehmes Klassenklima und die Persönlichkeitsentwicklung der Kinder beitragen. Die Kinder werden in ihren Sozialkompetenzen und in ihrer Teamfähigkeit geschult.

² Bieligg M; Erlebnissport in der Halle. Wiebelsheim 2010 2. erweiterte Aufl. S.11



Man darf aber nicht Gefahr laufen und glauben, kooperative Spiele wären das Allheilmittel für erziehlische Defizite.

„Mit der bekannten (Problem-) Formel „erziehender Unterricht“ wird suggeriert, dass die Institution Schule eine allumfassende Erziehungsfunktion in und für die Gesellschaft inne hätte, die jene Erziehungsdefizite auffängt und zum Besseren wendet, die durch familiäre Erziehungsschwächen und die Verlockungen der Lebenswelt ausgelöst wurden.“³

Die MitspielerInnen sollen gemeinsam Spaß haben und ihre Ängste und Unsicherheiten bewältigen können. Die Kinder lernen die eigenen

³Schorch G; Studienbuch Grundschulpädagogik. Bad Heilbronn 2007 3.Auflage S.137

Wünsche adäquat zu vertreten und zugleich die Bedürfnisse und Leistungen der PartnerInnen zu respektieren und zu akzeptieren. So haben auch unsportliche und schwächere Kinder die Chance auf Erfolgserlebnisse. Die Kinder lernen dabei nicht nur ihre eigenen Fähigkeiten und Möglichkeiten, sondern auch ihre Grenzen besser kennen. Die kooperativen Spiele verwerfen zwar grundsätzlich das Konkurrenzprinzip. Der Wettbewerb wird aber nicht ausgeschlossen, sondern die Kinder lernen Erfolg und Misserfolg als Ergebnis gemeinsamen Handelns zu begreifen und zu bewerten.

Die kooperativen Spiele und Übungen verfolgen dabei drei große übergeordnete Ziele und können ein Lernfeld für den Erwerb von sozialen, personalen und von Sachkompetenzen bieten. Diese übergeordneten Ziele sind:

- die Steigerung des Selbstbewusstseins
- die Erweiterung der sozialen Kompetenzen
- die Ausbildung der Teamfähigkeit

Die zu erreichenden Kompetenzen sind:

Personale Kompetenz

- Überwinden eigener Ängste
- eigene Stärken erkennen und aktivieren
- Selbstwahrnehmung
- Grenzerfahrungen machen
- Konfliktfähigkeit
- Umgang mit starken Ereignissen

Sachkompetenz

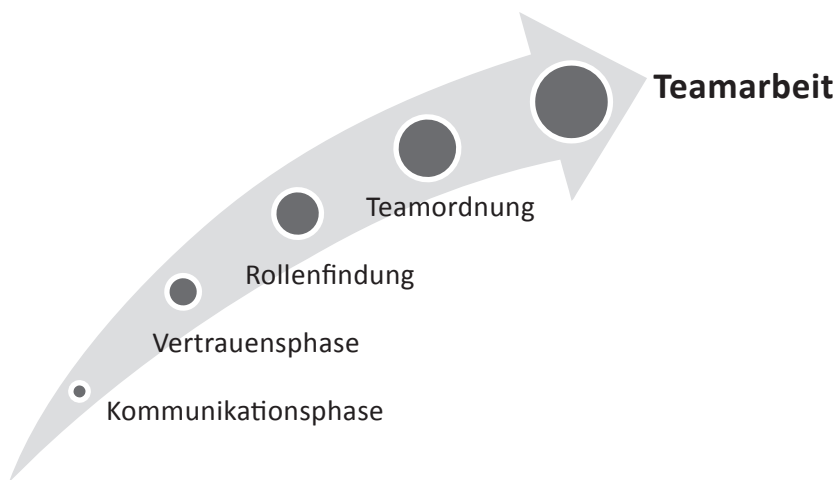
- Planungs- und Entscheidungsfähigkeit
- Orientierungssinn
- Bewältigungskompetenz
- Handlungsfähigkeit
- Eigeninitiative
- Selbststeuerungsfähigkeit
- Konzentration
- Sorgfalt

Soziale Kompetenz

- Miteinander Probleme lösen
- Übernahme von Verantwortung
- Rücksichtnahme
- Empathie
- Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit
- Teamfähigkeit
- Hilfsbereitschaft

Methodisch-didaktische Überlegungen

Wenn sich eine Gruppe neu bildet, gibt es immer wieder die gleichen Prozesse die durchlaufen werden. Die Aufgabe der KlassenlehrerInnen und TrainerInnen ist es, die Gruppen bei diesen Entwicklungsschritten zu begleiten und entsprechende Hilfe anzubieten. Diese Entwicklungsstufen sind:



Um die Gemeinschaft bei dieser Entwicklung zu unterstützen, sollte man die Spiele unter anderem nach dem Prinzip des methodischen Grundsatzes „vom Einfachen zum Komplexen“ für die Gruppe auswählen. Die Kinder müssen durch Partnerübungen und Kleingruppenübungen auf die schwierigeren Aufgaben und Großgruppenübungen vorbereitet werden. Die Spiele und Übungen in diesem Buch sind daher von der Einzelarbeit innerhalb des Klassenverbandes bis zu Aufgabenstellungen, welche nur die ganze Klasse gemeinsam lösen kann, gereiht.

Für die Planung einer einzelnen Einheit ist es günstig, diese in drei Teile zu untergliedern. Der erste Teil stellt die Kinder physisch, psychisch und sozial auf den Hauptteil ein. Der zweite Teil beinhaltet den Schwerpunkt der Einheit. Im abschließenden dritten Teil findet der Ausklang und die sehr wesentliche Reflexion statt.

Jedes einzelne Spiel, jede einzelne Übung braucht vier Komponenten, welche nun noch kurz mit ihren Aufgaben, Zielen und Kompetenzen vorgestellt werden. Es werden dabei auch einige Sicherheitshinweise aufgelistet, welche für die einzelnen Spiele und Übungen zu bedenken und abzuwägen sind. Diese Aufzählungen haben natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Das Spiel/die Übung

der/die Spielleiter/In	die TeilnehmerInnen	die Reflexion	Sicherheitshin- weise wichtige Informationen
---------------------------	------------------------	---------------	--

das Spiel:

- soll Vertrauen geben
- soll Hilfe anbieten
- soll Interesse und Spaß wecken
- soll herausfordernd und spannend sein
- soll Freiräume für Entfaltung lassen
- soll Erfolgserlebnisse erreichbar machen
- soll Chancengleichheit für alle bieten und schaffen
- soll den Mitspielenden in den Mittelpunkt stellen
- soll Gruppenprozesse initiieren
- soll zur Teambildung beitragen
- soll Notwendigkeiten kreieren



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kooperative Spiele in Schule und Verein - Soziales Lernen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

