

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Spielfähigkeit durch selbst entwickelte Spiele fördern*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



## II.A.17

### Kleine Spiele

# Was macht ein gutes Spiel aus? – Spielfähigkeit durch selbst entwickelte Spiele fördern

Ann-Kathrin Schäfer, Bonn



© RAABE 2021

© anatais/iStock/GettyImagesPlus

Was macht ein faires und gutes Spiel aus? Und wie gelingt es, dass alle Spaß daran haben? Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten Kriterien eines guten Spiels und erfinden darauf aufbauend ein eigenes. Sie erproben es zunächst in ihrer Gruppe und stellen es anschließend der Klasse vor. Als Abschluss kann eine „Best-of-Wahl“ stattfinden.

---

#### KOMPETENZPROFIL

<b>Klassenstufen:</b>	5–7, Anfänger
<b>Dauer:</b>	6 Doppelstunden
<b>Kompetenzen:</b>	Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen; Spielkompetenz in Kleinen Spielen entwickeln
<b>Thematische Bereiche:</b>	Kleine Spiele, Spielentwicklung, Spielfähigkeit
<b>Medien:</b>	Arbeitsblätter, Beobachtungskarten, Bewertungsbogen

---

## Allgemeine Hinweise

Im Sportunterricht ist häufig zu beobachten, dass es vielen Schülerinnen und Schülern schwerfällt, im Team zusammenzuarbeiten und sich diszipliniert an Regeln zu halten. Die vorgestellte Unterrichtseinheit basiert auf dem Konzept des Kooperativen Sportunterrichts, da dieser u.a. zum Ziel hat, die sozialen Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen zu fördern (vgl. Wibobo/Bähr, 2018). Kooperativer Unterricht definiert sich laut Weidner unter anderem als „[...] eine besondere Form von Kleingruppenunterricht, der – anders als der traditionelle Gruppenunterricht – die sozialen Prozesse beim Lernen besonders thematisiert, akzentuiert und strukturiert.“ Weidner hebt hervor, dass „die Gruppenprozesse beim Kooperativen Lernen mindestens genauso wichtig sind wie das Arbeitsprodukt“ (vgl. Weidner, 2005, S. 29).

Folgende Grundelemente für die Arbeit in kooperativen Kleingruppen sind entscheidend (vgl. Weidner, 2005, S. 35):

- „Soziale Fertigkeiten/Teamkompetenz (social skills);
- Face-to-Face-Interaktion;
- persönliche Übernahme von Verantwortung;
- positive gegenseitige Abhängigkeit;
- Bewertung/Evaluation der Gruppenprozesse.“

## Umsetzung der Merkmale in der Unterrichtseinheit

In dieser Unterrichtseinheit erfinden die Lernenden in Kleingruppen ein Spiel. Hierbei erhält jedes Gruppenmitglied eine Aufgabe/Funktion (s.u.), sodass jeder zum Gelingen der Gruppenarbeit beiträgt. So werden nicht nur sportliche und sportlich leistungsfähige Kinder gefordert und gefördert, sondern alle. Laut Johnson & Johnson werden den Lernenden durch die sich ergänzenden Rollen soziale Fertigkeiten beigebracht (vgl. Johnson/Johnson/Johnson-Holubec, 2005, S. 42).

Die zu vergebenden Aufgaben/Funktionen im Folgenden sind (siehe **M 1**):

- Materialwächter/in: Er/Sie kümmert sich um die Materialien für die Gruppe.
- Zeitwächter/in: Er/Sie achtet auf die Zeit.
- Organisator/in: Er/Sie organisiert die Gruppenarbeit/behält den Überblick.
- Ruhewächter/in: Er/Sie sorgt für ein ruhiges Arbeiten in angemessener Lautstärke.
- Schriftführer/in: Er/Sie schreibt alles auf.
- Gruppensprecher/in: Er/Sie stellt die Gruppenergebnisse vor.
- Spion/in: Wenn die Gruppe nicht weiterkommt, „belauscht“ und beobachtet der/die Spion/in heimlich die anderen Gruppenarbeiten und trägt diese Ideen in seiner/ihrer Gruppe vor.

Je nach Klassen- und Gruppenstärke kann ein Kind auch mehrere Funktionen übernehmen oder es kann eine Funktion innerhalb der Gruppe mehrfach vergeben werden. Gegebenenfalls kann es hilfreich sein, wenn Sie die Einteilung im Vorfeld übernehmen. Außerdem ist es von Vorteil, wenn die Lernenden die Funktionen aus anderem (Fach-)Unterricht bereits kennen.

## Organisation und Durchführung

Jede Gruppe erhält ab der 3. Doppelstunde einen Schuhkarton mit diversen Materialien für die Gruppenarbeit (z. B. Flummis, Plastikbrettchen, Tücher, Luftballons, Tischtennisbälle usw.) sowie die Funktionskärtchen (**M 1**), das Arbeitsblatt (**M 2**), die Beobachtungskarten (**M 3**), ein Klemmbrett

und einen Folienstift. Die Gruppen können sich, um das Zusammengehörigkeitsgefühl zu stärken, einen Namen geben und ein Foto machen, das sie auf den Schuhkarton kleben.

Vor Beginn der Spielerprobungen sollten gemeinsame Verhaltens- und Spielregeln (Fair-Play und Sicherheit) aufgestellt werden.

Stehen Sie den Lernenden während der Gruppenarbeitsphase beratend zur Seite. Sie können außerdem einzelne Kinder beobachten und sich Notizen zur späteren Leistungsbewertung (siehe **M 4**) machen. Diese können den Schülerinnen und Schülern auch im Vorfeld gezeigt werden, so dass eine gewisse Transparenz bei der Bewertung gewährleistet ist.

Das „Gewinner-Spiel“ kann z. B. bei einem „Tag der offenen Tür“ vorgestellt und mit den Viertklässlern gespielt werden. Selbstverständlich ist es auch möglich, nicht nur ein Spiel zu prämiieren, sondern zwei oder auch mehrere und diese ggf. in eine „Best-of“-Spielesammlung der Klasse aufzunehmen.

## Möglichkeiten des Einsatzes im Hybridunterricht

Die vorliegenden Materialien eignen sich auch zum Einsatz im Hybridunterricht. Es bieten sich zwei Möglichkeiten an, die aufeinander aufbauend eingesetzt werden können:

1. Digitale Sportstunden mit Arbeitsmaterial während des Lernens auf Distanz zur Vorbereitung auf den Präsenzunterricht.
2. Einsatz der vorliegenden Materialien während des Präsenzunterrichts – unter Berücksichtigung der aktuellen Abstandsregeln und Hygienemaßnahmen.

Zu 1.: Das Arbeitsblatt **M 5** wird den Lernenden digital zur Verfügung gestellt. Die hier aufgeführten Fragen dienen zur Vorbereitung auf die Thematik und sollen Impulse geben, um mit den Kindern ins Gespräch zu kommen. Im Anschluss an die Bearbeitung werden die Ideen gemeinsam besprochen. Je nachdem, welche Plattform für den digitalen Unterricht man nutzt, kann man im Anschluss eine kostenlose Umfrage erstellen (herausfinden, welche Spielidee am beliebtesten ist) und den Lernenden den Link schicken. Eine Möglichkeit findet sich unter: <http://www.onlinevoten.de>

Das Ergebnis kann man dann als Einstieg in die nächste digitale Sportstunde nutzen: Geben Sie das Spiel aus der Abstimmung bekannt und diskutieren Sie kurz mit der Klasse, welche „guten“ Eigenschaften dieses Spiel hat.

Zum Abschluss können einzelne Kinder ihre Ideen vortragen (z. B. mündlich, schriftlich, als Skizze, als Video usw.). Klären Sie im Vorfeld die rechtlichen Bedingungen (Zustimmung der Erziehungsberechtigten bei Videos o. Ä.).

Zu 2.: Die Unterrichtseinheit kann ohne große Änderungen und Aufwand auch unter „Corona-Bedingungen“ durchgeführt werden. Wurden zunächst die digitalen Unterrichtsstunden durchgeführt, können die Spielideen der Kinder nun in Kleingruppenarbeit ausprobiert und weiterentwickelt werden. Besprechen Sie mit den Lernenden die aktuellen Abstandsregeln und Hygienemaßnahmen und achten Sie konsequent auf deren Einhaltung.

Die zusätzliche kreative Herausforderung für die Schülerinnen und Schüler ist es, die Spielideen und -regeln so auszurichten, dass sie unter „Corona-Bedingungen“ durchgeführt werden können. Und am Ende kann eine Abstimmung über das beste „Corona-Spiel“ stattfinden.

**Weiterführende Literatur**

- ▶ **Bähr, Ingrid:** <http://fssport.de/texte/Koop.Lernen.pdf> [zuletzt abgerufen am 25.03.2021]
- ▶ **Johnson, David W.; Johnson, Roger T.; Johnson-Holubec, Edythe:** *Kooperatives Lernen, kooperative Schule. Tipps – Praxishilfen – Konzepte.* Verlag an der Ruhr 2005.
- ▶ **Weidner, Margit:** *Kooperatives Lernen im Unterricht. Das Arbeitsbuch.* Kallmeyer 2003.
- ▶ **Wibowo, Jonas und Bähr, Ingrid:** *Kooperatives Lernen im Sportunterricht.* Schneider Verlag Hohengehren GmbH 2018.

## Auf einen Blick

---

### 1. Doppelstunde

**Thema:** Was ist ein „gutes“ Spiel?

**Benötigt:** 1 Flipchart/Plakat, dicke Stifte, ggf. Bälle und Geräte für die Spiele

---

### 2. Doppelstunde

**Thema:** Ausprobieren von Völkerballspiel-Variationen

**M 1** Funktionskärtchen für die Gruppenarbeit

**Benötigt:** 1 Flipchart/Plakat, dicke Stifte, 1 Ball pro Gruppe, Parteibänder, ggf. zusätzliches Material/Kleingeräte

---

### 3. Doppelstunde

**Thema:** Erfinden eines Spiels mit verschiedenen Materialien

**M 1** Funktionskärtchen für die Gruppenarbeit

**M 2** Arbeitsblatt für die Gruppenarbeit

**Benötigt:** 1 Schuhkarton pro Gruppe mit verschiedenen Materialien (z. B. Flummis, Plastikbrettchen, Tücher, Luftballons, Tischtennisbälle usw.), 1 Klemmbrett und 1 Folienstift pro Gruppe, ggf. Bänke zur Spielfeldbegrenzung

---

### 4. Doppelstunde

**Thema:** Überprüfen der Spiele auf ihre Praxistauglichkeit

**M 3** Beobachtungskarten

**M 4** Bewertungsbogen

**Benötigt:** s. o.

---

### 5. Doppelstunde

**Thema:** Überarbeiten und Verbessern der Spiele

**M 1** Funktionskärtchen für die Gruppenarbeit

**Benötigt:** s. o.

---

### 6. Doppelstunde

**Thema:** Gemeinsame „Best-of-Wahl“

**Benötigt:** s. o., 1 Flipchart/Plakat, dicke Stifte

---

## Stundenverläufe

*Hinweis:* Im Folgenden wird „Schülerinnen und Schüler“ mit SuS abgekürzt.

### Doppelstunde 1: Was ist ein „gutes“ Spiel?

#### Aufwärmen

Die SuS laufen sich warm.

#### Hauptteil

Im Kreis werden die Lieblingsspiele der Kinder auf einem Flipchart/einem Plakat o. Ä. gesammelt. Zwei bis drei der genannten Spiele werden (an-)gespielt.

#### Ausklang

Im Kreis werden die Regeln der Spiele kurz und knapp zusammengefasst und auf einem Plakat notiert, z. B.: viel Bewegung, alle spielen, Teamwork (jeder ist wichtig), Taktik, Ziel/Sieger (Abschlagen, Tore schießen usw.), Fair Play, klare Regeln, es macht allen Spaß.

### Doppelstunde 2: Ausprobieren von Völkerballspiel-Variationen

#### Aufwärmen

Die SuS spielen Völkerball nach den ihnen bekannten Regeln.

#### Hauptteil (M 1)

Im Kreis werden die Merkmale eines guten Spiels nochmals wiederholt und die Spielregeln von Völkerball reflektiert (ggf. auf das Plakat aus der 1. Doppelstunde mit aufgenommen).

Die Gruppen werden bekannt gegeben und die Funktionskärtchen (**M 1**) innerhalb der Gruppen verteilt. Jede Gruppe erhält die Aufgabe, zu überlegen, wie man das Völkerball-Spiel variieren könnte (z. B. Anzahl der Bälle/Spielfeldgröße verändern).

Sollten die Kinder zusätzliches Material (z. B. Brettchen, Tücher usw.) und Kleingeräte einsetzen wollen, besprechen Sie dies vorab mit ihnen (Sicherheit geht vor). Dann probieren die Gruppen ihre Ideen aus.

Während der Reflexion der Gruppenarbeitsphase können Sie für jede Gruppe ein Ziel für die nächste Stunde formulieren (ggf. verschriftlichen), sodass die SuS die Methode der Gruppenarbeit weiter optimieren können.

#### Ausklang

Die einzelnen Gruppen stellen zunächst nacheinander ihre Völkerball-Variationen vor. Anschließend wird die Gruppenarbeit im Kreis kurz reflektiert. Die jeweiligen Gruppensprecher führen dazu den Satzanfang „Die Gruppenarbeit hat ...“ fort. Dazu kann der Satzanfang zur Visualisierung zuvor am Flipchart notiert werden.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Spielfähigkeit durch selbst entwickelte Spiele fördern*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

