

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kooperationsspiele ausprobieren

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



II.28

Spiele mit und ohne Ball

**Gemeinsam schaffen wir das! –
Kooperationsspiele ausprobieren**

David Seif, Leipzig



Die Gemeinschaft und den Zusammenhalt in einer Klasse zu stärken, ist wichtig. Durch Kooperationsspiele lösen Kinder gemeinsame Aufgaben, bei denen sich jeder auf den anderen verlassen muss. Das fördert besonders die Interaktion untereinander sowie die Kooperations- und Teamfähigkeit beim und Spitzenspielen für Kreativität und ist gibt es mehrere Lösungen, um das Ziel gemeinsam zu erreichen.

KOMPETENZPROFIL:

Klassenstufen: 2 bis 4
Dauer: ca. 4 Unterrichtsstunden
Kompetenzen: kognitiven und kommunikativen, Handlungsfähigkeiten verstehen und Lösungen suchen, eigene Fähigkeiten einsetzen und einsetzen. Das weltweit
Thematische Bereiche: Kooperationsspiel, Klasse Spiel, Gemeinschaft
Medien: Aufgabenkarten, Spielanleitungen

II.28

Spiele mit und ohne Ball

Gemeinsam schaffen wir das! – Kooperationsspiele ausprobieren

David Senf, Leipzig



© RAABE 2021

© FatCamera/E+/GettyImages

Die Gemeinschaft und den Zusammenhalt in einer Klasse zu stärken, ist wichtig. Durch Kooperationsspiele lösen Kinder gemeinsam Aufgaben, bei denen sich jeder auf den anderen verlassen muss. Das fördert spielerisch das Vertrauen untereinander sowie die Sozialkompetenz. Die Bewegungsaufgaben bieten viel Spielraum für Kreativität und oft gibt es mehrere Lösungen, um das Ziel gemeinsam zu erreichen.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	2 bis 4
Dauer:	ca. 4 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	kooperieren und kommunizieren, Bewegungsaufgaben verstehen und Lösungen suchen, eigene Fähigkeiten einschätzen und einsetzen, fair wetteifern
Thematische Bereiche:	Kooperationsspiele, Kleine Spiele, Gemeinschaft
Medien:	Aufgabenkarten, Spielbeschreibungen

Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

Kooperative Aufgaben und Spiele machen den meisten Kindern Freude. Das gemeinsame Lösen von Rätseln, Bewegungsaufgaben und das Erleben von etwas (gemeinsam) Erreichtem stärken den Zusammenhalt und schaffen Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, aber auch in die Fähigkeiten der Mitschülerinnen und -schüler. In einer Gruppe ist es weniger von Bedeutung, welche motorischen und körperlichen Voraussetzungen einzelne Kinder einbringen, sondern viel mehr, wie die Gruppe diese Eigenschaften nutzt, um ans Ziel zu gelangen. Die Aufgaben können nur gemeinsam gelöst werden, wodurch gegenseitiges Helfen eine große Rolle spielt. Die Kinder erfahren, was es bedeutet, Kräfte richtig einzuschätzen und zielorientiert einzusetzen.

Bei den Kooperationsspielen stehen die Spielidee und der Spielgegenstand im Fokus. Sie sind nahezu frei von Konkurrenz. Es spielen zwar gelegentlich mehrere Gruppen gegeneinander, aber dem Wettkampf wird keine große Bedeutung beigemessen.

Die Lehrkraft stellt in erster Linie nur die Bewegungsaufgabe und lässt den Kindern dann Zeit zum Überlegen, Erproben und Erleben. Sie kann bei den Lösungsprozessen Tipps geben, sollte aber so wenig wie möglich vorgeben. Die Kinder erfahren durch Ausprobieren und gelegentliches Scheitern, welcher Weg der richtige sein könnte. Dadurch sind sie aufgefordert, miteinander zu kommunizieren und Ideen einzubringen, und stärken somit auch ihre Kommunikationsfähigkeit.

Eine Reflexion am Ende jeder Stunde stellt einen wichtigen und notwendigen Baustein dar, um über die gefundenen Lösungswege zu sprechen. Manchmal bietet sich diese Reflexionsrunde direkt nach einer Aufgabe/einem Spiel an, um im Anschluss andere Wege zum Ziel auszuprobieren. Das gemeinsam Erlebte und Erreichte fördern das Klassenklima und die Persönlichkeitsentwicklung jedes einzelnen Kindes. Deshalb ist es wichtig, in der Reflexion den Erfolg hervorzuheben und auf die Bedeutung des gegenseitigen Vertrauens und der Zusammenarbeit hinzuweisen.

Die gewonnenen Erkenntnisse und Erfahrungen der Kinder sind für viele Bereiche des Sportunterrichts von Bedeutung. So können die Kinder erste Hilfestellungen z. B. beim Gerätturnen geben. Das Können und die Leistung der Mitschülerinnen und -schüler werden gegenseitig wertgeschätzt und respektiert.

Was Sie bei der Vorbereitung und Durchführung beachten sollten

Kennenlernen ist die Basis für Vertrauen

Eine wichtige Voraussetzung für eine erfolgreiche Zusammenarbeit der Schülerinnen und Schüler und die Entwicklung des gegenseitigen Vertrauens ist, dass sich die Kinder bereits gut kennen. Sollte eine Klasse erst neu gebildet worden sein, empfiehlt es sich, mit Kennenlernspielen zu beginnen. Das Lernen der Namen erfolgt spielerisch und erste Berührungängste werden abgebaut.

Geschichten bestimmen die Welt der Kinder

Die Fantasie der Kinder ist nahezu unbegrenzt und sie lieben Geschichten. Die Lehrkraft sollte eine entsprechende Atmosphäre schaffen. Ein Park oder Wald bietet sehr vielfältige Bewegungsmöglichkeiten und Erlebnisse, welche sich vom Schulhof in jeder Hinsicht unterscheiden. Nutzen Sie Erzählungen und Geschichten, um dem Spielgedanken und der Spielidee einen Rahmen zu geben.

Kein Richtig oder Falsch

Für die Lösung der Bewegungsaufgaben gibt es immer mehrere Wege, und somit kein Richtig oder Falsch. Das Scheitern an einer Aufgabe gehört zum Lernprozess dazu. Es empfiehlt sich, die Kinder im Vorfeld damit vertraut zu machen, damit sie keine Hemmungen oder Ängste vor Niederlagen

haben. Vorab kann mit den Kindern gemeinsam besprochen werden, was es bedeutet, als Gruppe eine Aufgabe zu lösen. Daraus können gemeinsam Regeln entwickelt und skizziert werden. (Regeln, die die Kinder selbst aufstellen, werden meistens besser eingehalten.)

Mögliche Regeln:

- Wir halten zusammen.
- Jedes Kind darf seine Ideen einbringen.
- Wir lassen uns gegenseitig ausreden.
- u. a.

Einteilung von Gruppen

Das Bilden von Paaren für Aufgaben zu zweit können die Kinder oft selbstständig übernehmen. Gruppeneinteilungen können dagegen manchmal ungleich und unfair ablaufen. Kein Kind möchte als letztes auf der Bank sitzen und gewählt werden. Besteht die Klasse schon länger, empfiehlt es sich, dass die Lehrkraft feste leistungshomogene Gruppen festlegt. Die Lösung kooperativer Aufgaben erfordert verschiedene Eigenschaften der Kinder, daher ist es sinnvoll, die Gruppen zu mischen und neue Konstellationen auszuprobieren. Eine Gruppeneinteilung kann somit auf verschiedene Arten erfolgen und ist eher dem Zufall überlassen.

Beispiele für Gruppeneinteilungen:

- Lose/Spielkarten ziehen,
- würfeln,
- „blindes Wählen“: Es gibt z. B. drei Mannschaftskapitäne. Diese stehen mit dem Gesicht zur Wand und haben eine nummerierte Liste und einen Stift. Alle anderen Kinder stehen in einer Linie (für die Kapitäne nicht sichtbar) und sind durchnummeriert. Es startet Kapitän 1 und wählt eine Zahl. Diese Zahl stellt sich direkt hinter Kapitän 1. Alle Kapitäne streichen nun die Zahl 1 auf ihrer Liste aus. Nun darf Kapitän 2 eine Nummer nennen usw.

Den Kindern Zeit und Raum geben

Kooperationsspiele eignen sich nicht als schneller freudbetonter Abschluss einer Stunde. Den Kindern sollte ausreichend Raum und Zeit gegeben werden, um sie zu erproben. Zeitdruck beschränkt die Kreativität der Kinder und fördert ggf. sogar das Scheitern. Die Lehrkraft sollte sich überwiegend passiv verhalten, um die Kinder Erfahrungen machen zu lassen. Es muss aber stets deren Sicherheit gewährleistet werden. Die aufgestellten Spielregeln sollten regelmäßig kontrolliert werden. Die Lehrkraft sollte konsequent bleiben, denn unfaires Handeln schadet der Freude am Spiel.

Der Weg zum kooperativen Spiel

1. Organisation: Die Voraussetzungen (Material/Information) sollten geschaffen werden und es sollte mit einem gemeinsamen Ritual (Begrüßung im Sitzkreis o. Ä.) begonnen werden.
2. Fantasie anregen: Das Erzählen einer Geschichte regt die Fantasie der Kinder an.
3. Spielaufgabe: Die Spielregeln und das Spielziel werden verständlich für jedes Kind erläutert.
4. Erprobung: Den Kindern wird Zeit gegeben, um sich mit der erteilten Aufgabe auseinanderzusetzen. Die gemeinsame Beratung und das Erproben sind wichtige Bestandteile des Prozesses. Jedes Kind kann Ideen einbringen, die Gruppe probiert die Vorschläge/Wege aus und gemeinsam entscheiden sie sich dann für eine Lösung.
5. Darbietung: Die Gruppen präsentieren sich gegenseitig ihre Ideen und Lösungen.
6. Reflexion: Im Klassenverband werden anschließend die Ergebnisse besprochen, gewürdigt und die Wege zum Ziel reflektiert. Gruppenprozesse und mögliche Konflikte sollten hier thematisiert werden. Es sollte erneut deutlich hervorgehoben werden, welche Bedeutung jede(r) Einzelne für

die Gruppe hat, um das gemeinsame Ziel zu erreichen. Es bietet sich auch an, die Herangehensweise anderer Gruppen zu erproben.

Was machen Sie, wenn ...

- ... manche Kinder nicht zusammenarbeiten wollen?
Verweisen Sie auf die gemeinsam erstellten Regeln und die vorab besprochene Notwendigkeit des Miteinanders. Eine klärende Gesprächsrunde ist einer verfrühten Neueinteilung der Gruppen vorzuziehen.
- ... Kinder keine Lösung finden?
Bevor Sie konkrete Lösungen vorgeben, regen Sie den Denkprozess durch Fragen an, welche zur Lösung der Aufgabe hinführen, z. B.: „Warum hat es gerade nicht geklappt und was könnt ihr anders machen?“, „Wie könnt ihr euch gegenseitig helfen, stützen, festhalten usw.?“, „Welche Hilfsmittel könnt ihr nutzen?“

Welche weiteren Medien Sie nutzen können

- ▶ **Orlick, Terry:** *Neue Kooperative Spiele.* Beltz-Verlag, Weinheim und Basel 1993.
Über 200 Spielideen aus aller Welt.
- ▶ **Bechheim, Yvonne:** *Erfolgreiche Kooperationsspiele.* Limpert Verlag, Wiebelsheim 2007.
Soziales Lernen durch Spiel und Sport.

Stundenübersicht

Legende

L: Lehrkraft

SuS: Schülerinnen und Schüler



Variationen/Differenzierung



Tipps/Hinweise



Gesprächsimpulse

1. Stunde

Thema: Kennenlernen, Kontakte knüpfen

In der ersten Stunde gilt es, die Idee der kooperativen Spiele kurz zu thematisieren und mit den Kindern gemeinsam Regeln aufzustellen.



Aufwärmen

M 1

Der Urlaubsflieger / SuS werden mit einer Bewegungsgeschichte angeleitet.

Hauptteil

M 2

Kontakt aufnehmen

Abschluss:

Die SuS reflektieren ihr Vorgehen bei den Spielen/Aufgaben. Die Kommunikation zwischen den Kindern (Partner-/Gruppenaufgaben) wird thematisiert:

Was hat gut geklappt, was nicht? Warum (nicht)?



Benötigt:

Seile, Markierungskegel, Langbänke, 1 kleiner Kasten pro Paar, 1 Gymnastikstab pro Kind, ggf. Sandsäckchen und Matten

2./3. Stunde

Thema: Gemeinsam Lösungen suchen und finden

Vorbereitung:

Basteln einer „Gummi-Zange“ für das Spiel „Die heißen Becher“ (siehe M 3): Dafür werden an einem Gummiring 5–6 weitere Gummis sternförmig geknotet. An deren Enden werden lange Fäden befestigt.

Einstieg:

L gibt Hinweise, worauf es in dieser Doppelstunde ankommt (Kooperation, gemeinsam Lösungswege suchen, eigene Ideen einbringen). Die folgenden Aufgaben finden in 5er- bis 6er-Gruppen statt.

Hauptteil

M 3

Gemeinsam Lösungen finden

Die Spiele können unabhängig voneinander eingesetzt werden. Es gilt jedoch, die Vorgehensweise zu beachten: Fantasie anregen, Aufgabe stellen, Erprobungsphase, Darbietung, Reflexion. Während der Aufgaben ist die Kommunikation der SuS untereinander von großer Bedeutung. Es gilt, sich abzusprechen, Meinungen und Ideen der anderen zu akzeptieren und als Gruppe zusammenzuarbeiten.



Mögliche Lösungen der einzelnen Aufgaben:

- „Der Schatz im Feuersee“: Die Gruppe teilt sich und stellt sich am Kreis gegenüber auf. Zwischen sich halten sie jeweils 2 aneinandergeknotete Seile,



deren Knoten unter die Henkel des Topfes geführt und gestrafft werden. So soll der Topf nun seitlich aus dem Kreis gezogen/gehoben werden.

- „Die heißen Becher“: Die SuS fassen je einen Faden und führen den inneren Ring über den Becher. Durch Spannen der Gummiringe wird der Becher fixiert, kann angehoben und über den/die anderen Becher gestapelt werden.
- „Das umgekippte Segelboot“: Die SuS stellen sich auf eine Ecke der Decke. Eine freie Ecke wird umgeklappt und die SuS begeben sich nacheinander auf diese Stelle. Nun wird die Decke Stück für Stück umgedreht usw.

Abschluss: Die Lösungswege der anderen Gruppen werden ausprobiert und abschließend im Plenum besprochen.

Benötigt: Seile, Sandsäckchen o. Ä., Gymnastikstäbe, kleine Markierungskegel, 1 Kochtopf mit 2 Henkeln, feste Kunststoffbecher, Papprollen o. Ä., Faden, Gummiringe, 1 Decke pro Gruppe, ggf. Süßigkeiten und Kreppband

4. Stunde

Thema: Wir halten zusammen

Aufwärmen: Spiel „Die Akkus sind leer“: Die SuS laufen mit einem Pappuntersetzer (= Akku) auf dem Kopf durch den Raum. Der Untersetzer darf nicht festgehalten werden und nicht herunterfallen. Geschieht dies, ist der „Akku leer“ und das Kind sinkt langsam in die Hocke. „Aufgeladen“ werden kann es, indem sich ein anderes Kind neben es hockt und ihm den heruntergefallenen Untersetzer auf den Kopf legt.

Die SuS laufen rückwärts, seitwärts, über kleine Hindernisse.



Hauptteil

M 4

Wir halten zusammen

M 5

Transport-Staffel

M 6

Zufall-Staffel

Die SuS können versuchen, die Aufgaben bei M 4 mit der ganzen Gruppe durchzuführen. Bei der Staffel (M 5) müssen die SuS innerhalb ihres Teams kooperieren und gegen die anderen Teams konkurrieren, was einen zusätzlichen Ansporn darstellt. Staffeln, bei denen der Zufall Einfluss auf das Ergebnis hat (siehe M 6), eignen sich sehr gut, um Sieg und Niederlage nicht allzu große Bedeutung beizumessen.

Abschluss: Die SuS sollen ihr Vorgehen bei den Aufgaben reflektieren. Auch die Kommunikation der Kinder sollte wieder thematisiert werden.



- *Was hat gut geklappt, was nicht? Warum (nicht)?*
- *Worauf kam es bei diesen Aufgaben besonders an?*

Benötigt: 1 Pappuntersetzer pro Kind, 2–3 Gymnastikreifen mehr als SuS-Anzahl, Markierungskegel, zusätzliche Gegenstände wie Schaumstoffwürfel, verschiedene Bälle, Luftballons o. Ä.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kooperationsspiele ausprobieren

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



II.28

Spiele mit und ohne Ball

Gemeinsam schaffen wir das! – Kooperationsspiele ausprobieren

David Seif, Leipzig



Die Gemeinschaft und den Zusammenhalt in einer Klasse zu stärken, ist wichtig. Durch Kooperationsspiele lösen Kinder gemeinsame Aufgaben, bei denen sich jeder auf den anderen verlassen muss. Das fördert besonders die Interaktion untereinander sowie die Kooperations- und Teamfähigkeit beim und Spitzenspielen für Kreativität und ist gibt es mehrere Lösungen, um das Ziel gemeinsam zu erreichen.

KOMPETENZPROFIL:

Klassenstufe: 2 bis 4
Dauer: ca. 4 Unterrichtsstunden
Kompetenzen: kognitiven und kommunikativen, Handlungsfähigkeiten verstehen und Lösungen suchen, eigene Fähigkeiten einsetzen und einsetzen. Das weltweit
Thematische Bereiche: Kooperationsspiel, Klasse Spiel, Gemeinschaft
Medien: Aufgabenkarten, Spielanleitungen