

Yvonne Bechheim

Erfolgreiche **Kooperationsspiele**

Soziales Lernen durch Spiel und Sport

6. Auflage



Yvonne Bechheim

Erfolgreiche Kooperationsspiele

Soziales Lernen durch Spiel und Sport

6. Auflage

Limpert Verlag Wiebelsheim

Inhalt

Einleitung	9
1. Wo erlernen Kinder die Fähigkeit zur Kooperation?	10
1.1 Kooperation in der Familie.....	10
1.2 Kooperation im Kindergarten.....	11
2. Wie kann die Grundschule kooperatives Verhalten fördern?	12
2.1 Sportunterricht in der Grundschule	13
2.2 Zum Umgang mit leistungsschwächeren Schülern im Sportunterricht	13
2.3 Vom Wert des Spielens.....	14
3. Was sind Kooperative Spiele und was können sie leisten?	16
3.1 Kennzeichen von Kooperativen Spiele	16
3.2 Kooperative Spiele und die Freude am Spiel	18
3.3 Kooperative Spiele und Kreativität.....	19
4. Praxis: Kooperationsspiele	20
Gegenseitige Hilfestellung	
<i>Komm-Hoch</i>	21
<i>Menschenpyramide</i>	22
<i>Schoßsitzen</i>	23
<i>Deckenball</i>	23
<i>Die große Spirale</i>	24
<i>Hol den Ball ein</i>	25
<i>Nordpol</i>	26
Vertrauen	
<i>Blindlauf</i>	27
<i>Chauffeur</i>	28
<i>Hundeführer</i>	29
<i>Steife Puppe</i>	29
<i>Flieger</i>	30
<i>Tuchlaufspiel</i>	31
Körperkontakt	
<i>Einer zum Anderen</i>	33
<i>Bildhauer</i>	34
<i>Der Blinde Sucher</i>	35
<i>Gemeinsam sind wir stark</i>	35
<i>Farben berühren</i>	36
<i>Gewicht abgeben</i>	37
<i>Fliesendrehen</i>	38
<i>Erdbeben</i>	38

Anpassungsfähigkeit	
Siamesischer Fußball	39
Drachenschwanzjagen	40
Taulaufen	41
Monster Harry	41
Luftballontransport	42
Schmelzende Eisscholle	43
Selbstkontrolle	
Tote Löwen	45
Aura	46
Mäuse und Katze	46
Spürnase	47
Kreativität	
Gesichterschneiden	49
Blasebalg	50
Figurenwerfen	51
Familiengeschichte	52
Spontanität	
Oh-Ah	53
Doppelpose	54
Ich stelle mich vor	55
Finger weg	56
Nachahmungsspiele	
Pantomime	57
Die große Maschine	58
Verkehrte Welt	59
Lebende Bilder	60
Visuelle Wahrnehmung	
Such den Schuh	61
Kapitän Video	62
Detektiv	63
Kängurus und Koalabär	63
Affe und Kokosnuss	64
Schuhsalat	64
Geschicklichkeit	
Reifenspringen	65
Gordischer Knoten	66
Dreieckfangen	66
Partnerrolle	67
Außen-Innenkreis	68

Nur nicht hinein	68
Planetenbahn	69
Reaktionsfähigkeit	
Obstkorb.....	71
Die Latte fällt.....	72
Stein-Papier-Schere	72
Hasenjagd	73
Beintreffen	74
Drachenschatz	75
Die Löwen sind los.....	76
Flipper.....	76
Ausdauer	
Gefrorener Bohnenbeutel	77
Feuerwehr	78
Zauberer	78
Riesenturm	79
Astronautenspiel.....	80
Blinder Floh.....	81
Steckmücke	81
Laufen	
Speichenrennen	83
Einer zu viel	84
Fliegender Holländer	84
Namenwerfen	85
Such das Quartett	86
Letztes Paar muss raus	86
Octopussy.....	87
Wie viel Uhr ist es, Wolf?	88
Gleichgewicht	
E.T.-Telefon	89
Standschaukel.....	90
Quak.....	90
Kamelreiter	91
Stand Halten	92
Chinesische Mauer	92
Sohlenkampf	93
Krabbeln	
Raupe.....	95
Krabbenfangen.....	96
Waschanlage.....	96
Krokodil Dundee.....	97

5. Kooperative Spiele neu erfinden.....	99
Schlusswort	101
Literaturverzeichnis	102

Einleitung

Wir leben in einer leistungs- und wettbewerbsorientierten Gesellschaft. Arbeit, Leistung und Wettbewerb als prägende Faktoren kommen dem Leistungs- und Konkurrenzdenken entgegen, so dass kaum noch Platz für kooperative Verhaltensweisen besteht.

Schon von klein auf werden Kinder auch im Sport an das Leistungsstreben herangezogen. So wird aus dem Hüpfen ein Springen, das schließlich gemessen und verglichen wird, und aus dem Werfen und Fangen des Balles entsteht ein Mannschaftsspiel, in dem sich jeweils die Leistungsstärksten zusammensuchen.

Sind die Erfahrungen unserer Grundschul Kinder ausschließlich von Wettkampf und Konkurrenz geprägt, so führt dies zu einem rein konkurrenzorientierten Verhalten. Hier verhindert Leistungsdruck ein solidarisches Handeln – nicht nur im Sport, sondern in der Gesellschaft allgemein.

Es gilt zu fordern und gleichzeitig als primäres Ziel die Kooperationsbereitschaft bei Kindern zu fördern und sie damit auf ihr späteres Leben vorzubereiten. Kinder, die mit Kooperation und in Akzeptanz unabhängig von ihren Leistungen aufwachsen, haben eine viel größere Chance, ein stärkeres Selbstkonzept zu entwickeln.

Einen wesentlichen Beitrag zur Ausbildung der Kooperationsbereitschaft geben die Kooperativen Spiele. Hier kooperieren alle miteinander – jeder gewinnt und niemand verliert. Eine Aussonderung schwächerer Kinder unterbleibt, vielmehr werden diese in die Gemeinschaft mit einbezogen. Eine große Stärke liegt in ihrer Vielseitigkeit und Anpassungsfähigkeit. Im Idealfall lassen sie sich sowohl bei kleinen wie bei großen Gruppen, als auch unter unterschiedlichen äußeren Bedingungen einsetzen. Somit sind sie nicht nur auf den Sportunterricht beschränkt, sondern können auch ohne weiteres im Klassenzimmer, auf dem Flur, auf dem Pausenhof oder auf der Wiese gespielt werden.



1. Wo erlernen Kinder die Fähigkeit zur Kooperation?

Bereits im Kindesalter sollte die Fähigkeit zur Kooperation und zum kooperativen Handeln erlernt werden. Die Lernfähigkeit des Kindes ist zwangsläufig abhängig von seinem Umfeld, insbesondere von seinen Mitmenschen, deren pädagogischen Fähigkeiten und auch dem Angebot an Spiel- und Sportgeräten. Das Umgehen mit den Familienmitgliedern, der Halt in der Familie, der Sportverein, der Kindergarten und die Schulen sind einige Faktoren und Stationen, die das Handeln der Kinder beeinflussen.

Die Beeinflussung der Kinder kann sowohl durch ein aktives Tun als auch durch passives Unterlassen der Bezugspersonen erfolgen. Wie oft sieht man zankende Geschwister, die untereinander kein Spielzeug tauschen wollen. Oder auf dem Kinderspielplatz gibt es wegen eines Platzes auf der Schaukel Krach. Im Kindergarten spielen die Kinder nicht in kleinen Gruppen miteinander, sondern jedes Kind sitzt in seiner eigenen Ecke. Wie können Eltern, Erzieherinnen, Lehrer und sonstige Bezugspersonen von ihren Möglichkeiten, auf die Kinder Einfluss zu nehmen, sinnvoll Gebrauch machen?

Erforderlich sind rechtzeitige geeignete – alle Entwicklungsstufen des Kindes begleitende – Gespräche der Bezugsperson mit dem Kind. Andererseits müssen jederzeit geeignete Spielsachen bzw. Spiele zur Verfügung stehen, die einer zielgerichteten Förderung der Entwicklung dienen.



Ohne das verständnisvolle Zusammenwirken aller Beteiligten kann eine Änderung des konkurrenzorientierten Denkens nicht herbeigeführt werden. Änderungen sind gefragt und den Beitrag dazu können und müssen Familien, Kindergärten und Schulen geben.

1.1 Kooperation in der Familie

Die Familie kann man als eine kleine Gemeinschaft bezeichnen. Früher, in der Zeit der Großfamilie, galt dies sicherlich noch mehr als heute. Ihre Mitglieder sollten füreinander da sein, einander helfen und jeder sollte sich um das Wohlergehen des anderen kümmern.

In der Familie lernt das Kind – durch die Erziehung – die Gemeinschaft als gesellschaftliche Institution kennen. Es lernt, welche Bedeutung die Menschen in seiner unmittelbaren Umgebung mit ihren Worten, Gesten, Mienen und mit ihrem Tun und Lassen verbinden. Es lernt, sich selbst bestimmte Verhaltensweisen bzw. vorsprachliche und dann auch sprachliche Ausdrucksformen anzueignen, die die anderen verstehen und gelten lassen.

Durch das Aufwachsen in der Familie lernt das Kind gemeinschaftliches Denken. Es wird zur Kooperation herangezogen, nicht nur mit den Geschwistern sondern auch mit den Eltern. Auch das Teilen der Spielsachen oder das Helfen der Mutter bei der Hausarbeit müssen erst erlernt werden. Es ist daher zunächst einmal Aufgabe der Eltern, ihren Kindern kooperatives Denken beizubringen. Wer in einer Gemeinschaft lebt, muss kompromissbereit und tolerant sein.

In diesem Zusammenhang sei noch kurz auf die Einzelkinder hinzuweisen, die es oftmals schwer haben, in einer Gruppe aufgenommen und akzeptiert zu werden. Sie haben nicht die Möglichkeit, durch und mit ihren Geschwistern Wünsche, Vorstellungen, Erwartungen usw. zu teilen und wahrzunehmen. Deshalb ist bei ihnen die Gefahr von egoistischen Verhaltensweisen, die man als Teil einer Gruppe unterdrücken muss, selbstverständlich größer. Einzelkinder bedürfen

daher nicht nur einer intensiven Beschäftigung, sondern sollten so früh wie möglich mit anderen Kindern zusammengebracht werden – entweder mit Kindern aus der Nachbarschaft, in Kindergruppen, im Mutter- und Kind-Turnen etc.

In der Gesellschaft wird schon genug Konkurrenzhaltung, Ehrgeiz und Kampftrieb geschürt und verlangt. Die Familie, insbesondere die Eltern müssen diesem entgegen wirken und das Kind zum Teilen und Helfen ermutigen. Dieses kann erreicht werden, wenn sie mit ihren Kindern konkurrenzfreie, eben „Kooperative Spiele“ spielen. Nicht nur Eltern und Kinder, sondern auch die Geschwister unter sich sollten zu diesen Spielen greifen. Auch auf Kindergeburtstagsfeiern, wo viele Kinder zusammen kommen, lassen sich diese Spiele gut verwirklichen und weitertragen.

Das Argument, Kooperative Spiele seien zu mild und würden eine Flucht aus der Wirklichkeit bedeuten, da unsere Gesellschaft eine Konkurrenzgesellschaft sei und die Kinder auf diese vorbereitet werden müssten, ist nicht tragbar. Das sogenannte Abhärten der Kinder für die „harte“ Welt ist nicht zu empfehlen, denn ein Mensch, der als Kind zur Partnerschaft erzogen wird und nicht zum Gewinnen um jeden Preis, wird sich als Erwachsener weniger betroffen und unglücklich fühlen, wenn er mal aus einem Konflikt nicht als Sieger hervorgeht. Es wirft ihn nicht um, wenn er – in der Konkurrenzgesellschaft lebend – sich nicht immer durchsetzt.

Auf das Fundament, welches die Familie mit ihrer Erziehung setzt, bauen Kindergarten, Schule und sonstige Institutionen auf. Auch diese sollten nicht nur wettbewerbs- und konkurrenzorientiertes Denken und Handeln lehren, sondern Kooperation fördern.

1.2 Kooperation im Kindergarten

Der Kindergarten ist eine familienergänzende Institution. Die Kinder bekommen von den Eltern Zuneigung, Wärme und Liebe, wodurch sie die richtige Basis haben, in der Gesellschaft zu bestehen. Der Kindergarten bietet ihnen darüber hinaus die Gruppenförderung und Gruppen-erziehung. Vielfach wird an den Kindergarten auch die Erwartung herangetragen, Defizite in der familiären Erziehung auszugleichen.

Ab etwa dem dritten Lebensjahr vollzieht sich in der Entwicklung des Kindes eine bedeutsame Wandlung: Das Kind löst sich von der Mutter, wird selbstständiger und sucht einen weiteren Erfahrungs-, Erlebnis- und Betätigungsbereich als sein Kinderzimmer oder die Wohnung.

Direkt beim Eintritt in den Kindergarten wird das Kind Mitglied einer Gruppe, die sich aus den Erzieherinnen und einer bestimmten Anzahl von Kindern zusammensetzt. Hier muss es lernen, mit verschiedenen Individuen auszukommen und umzugehen. Dies ist ein schwieriger Prozess, denn das Kind verlässt die gewohnte Umgebung und wird Teil einer fremden Gemeinschaft. Hier ist es eines unter vielen – anders als in der Familie, wo es – vor allem als Einzelkind – die unangefochtene Vormachtstellung hat. Somit ergeben sich im Vergleich zur Situation im Elternhaus gewisse Einschränkungen für das Kind:

- Es ist erstmals für mehrere Stunden von der häuslichen Umgebung und den Eltern getrennt.
- Es ist mit einer großen Gruppe Gleichaltriger zusammen und macht neue, zum Teil konfliktreiche soziale Erfahrungen.
- Es muss sich die Erzieherin als Bezugsperson mit der ganzen Gruppe teilen.
- Es ist bei aller Freiheit, die gewährt wird, der Ordnung des Kindergartens unterworfen.

Diese Veränderungen wird das Kind in der Regel schnell verkraften, wenn ein entsprechendes Angebot an Spiel- und Freiheitsraum sowie qualifizierte Erzieherpersönlichkeiten vorhanden sind. Bei der Bewältigung dieser neuen Einflüsse helfen die Kooperativen Spiele. Sie tragen dazu bei, die Beziehungen zwischen den Kindern und zwischen den Kindern und den Erzieherinnen herzustellen. Gleichzeitig dienen sie dazu, die Schwierigkeiten, die bei der Trennung vom Elternhaus auftreten können, zu überbrücken.

Im Laufe der Jahre lernt das Kind im Kindergarten die soziale Anpassung in der Gruppe, im Spiel mit seinesgleichen, bevor es in einen neuen Lebensabschnitt überwechselt – die Grundschule.

2. Wie kann die Grundschule kooperatives Verhalten fördern?

Aufgabe der Grundschule ist es, an die Erfahrungen des Kindes in der Familie und im Kindergarten anzuknüpfen und es in das schulische Leben einzuführen. In einer Klassen- und Schulumosphäre soll dem Kind die Möglichkeit gegeben werden, seine sozialen Erfahrungen einzubringen und neue zu gewinnen. Ziel ist es, die Bereitschaft des Kindes zu entwickeln, mit anderen rücksichtsvoll und hilfsbereit zusammenzuarbeiten und Misserfolge gemeinsam zu ertragen und zu überwinden. Dieses erfolgt durch das Miteinander mit anderen Kindern und dem Lehrer.

Die Grundschule nimmt für sich in Anspruch, soziales Lernen und Handeln durch geeignete Lernsituationen und Handlungsfelder zu fördern und zu üben. Dieses geschieht z. B. durch Wanderungen, Klassenfahrten, Museumsbesuche, Ausgestaltung des Schulhauses und des Klassenraumes.

Außer der Vermittlung von sozialen Zielen kommt als weitere zentrale Aufgabe der Grundschule die Vermittlung grundlegender Fertigkeiten, Kenntnisse und Fähigkeiten in den motorischen, kognitiven und emotionalen Bereichen hinzu. Dieses erfolgt in den einzelnen Schulfä-

chern. Durch die Fach-, Erziehungs- und Unterrichtskompetenz des Lehrers werden die Unterrichtsziele vermittelt. Der Lehrer geht von den Erfahrungen, Fähigkeiten und Interessen der Kinder aus, fordert durch kindgerechte, sachgemäße und lebensnahe Aufgabenstellung ihren Lernwillen heraus und führt sie schrittweise zum selbstständigen Erfahren ihres eigenen Könnens. Durch entsprechende Anerkennung der Leistung versucht der Lehrer, das Selbstbewusstsein des einzelnen Kindes zu stärken.

Dieses ist der Idealtyp einer Grundschule. In der Realität sieht es oftmals anders aus. Die Kinder werden schnell überfordert, da die Anforderungen zu hoch gesetzt werden. Es darf nicht vergessen werden, dass das Kind beim Übergang in die Grundschule eine Zeit der Eingewöhnung braucht. Bis zu diesem Zeitpunkt hat es vorwiegend gemalt, gebastelt und gespielt. Der Weg von den bis dahin mehr spielorientierten Lernformen in die schulischen Lebens-, Lern- und Arbeitsformen muss behutsam vor sich gehen. Das Kind darf nicht mit neuem, ungewohntem Stoff überschüttet werden. Hinzu kommt noch, dass sich nicht alle Kinder in der gleichen Zeit



und mit der gleichen Selbstverständlichkeit den neuen und bisher ungewohnten schulischen Anforderungen anpassen können.

Der Übergang vom Kindergarten oder der heimischen Atmosphäre in die Grundschule kann ein seelisches Problem für das Kind darstellen, da es oftmals abrupt vom Spielen, was bis dahin seine Hauptbeschäftigung war, weggerissen wird. Daher gibt es die Forderung, die Schule nach unten aufzulockern und das Kind bis zum achten Jahr spielgerecht zu entwickeln. Hierfür können z. B. so genannte Spielstunden eingeführt werden. Sie stellen – neben den üblichen Fächern – extra angelegte Stunden zum Spielen dar und geben somit auch die Gelegenheit, spielerisch zu lernen. Selbstverständlich haben auch hier Kooperative Spiele ihren Platz.

2.1. Sportunterricht in der Grundschule

Der Sportunterricht leistet im Rahmen des pädagogischen Auftrags der Grundschule einen spezifischen, unverzichtbaren und nicht austauschbaren Beitrag zur individuellen und sozialen Erziehung des Kindes.

Er soll an den Bewegungserfahrungen des Kindes anknüpfen und dem Bewegungsbedürfnis der Schüler entsprechen. Außerdem gilt es, die Freude an der Bewegung zu erhöhen und die besondere Lernfähigkeit dieser Altersstufe für Bewegungsbildung durch vielseitige sportliche und spielerische Bewegungsreize zu fördern. Auch der Sportunterricht hat – wie alle anderen Fächer der Grundschule – den Auftrag, das Kind ganzheitlich zu fördern. Eine einseitige Ausrichtung auf ausschließlich motorische Zielsetzungen sowie auf technik- und trainingsorientierte Bewegungssituationen würde diesem Auftrag widersprechen.

In diesem Zusammenhang sind die allgemeinen Ziele des Sportunterrichtes:

- die Freude an Bewegung, Spiel und Sport zu wecken und zu erhalten
- dem natürlichen Bewegungsverlangen der Kinder zu entsprechen
- vielfältige Bewegungs- und Körpererfahrungen zu ermöglichen
- die grundlegenden sportlichen und spielerischen Fähigkeiten und Fertigkeiten zu vermitteln

- neue Bewegungs- und Spielmöglichkeiten zu erfinden
- körperliche Schwächen und motorische Defizite auszugleichen
- Kondition und Koordination zu steigern
- soziale Verhaltensweisen auszuprägen – vor allem das Anerkennen von Regeln, das gegenseitige Helfen und die Entwicklung von Einstellungen zum Mitspieler als Partner und Mitspieler (Fair Play).

Gerade beim letztgenannten Unterrichtsziel – Fair Play – stellt sich die Frage, warum im Sportunterricht so oft die unспортlichen Schüler in der Ecke hocken, keine Lust zum Mitmachen haben, oder gar weinen und nicht mehr am Sportunterricht teilnehmen wollen. Eigentlich sollten sich die Kinder laut Lehrplan im Sportunterricht wohlfühlen, sich frei und unbefangen bewegen und mit ihren Mitschülern eine Interaktionsgemeinschaft eingehen. Das gegenseitige Helfen und Kooperieren stehen im Mittelpunkt.

2.2 Zum Umgang mit leistungsschwächeren Schülern im Sportunterricht

Die Klasse ist leider nicht immer eine Interaktionsgemeinschaft und der Sportunterricht ermutigt nicht immer alle Kinder, sich unbeschwert zu bewegen. Allein beim Wählen einer Mannschaft sieht man, dass die Schlechteren, Unsportlichen bis zum Schluss auf der Bank sitzen bleiben und dann mehr oder weniger ungewollt, großzügigerweise aufgenommen werden. Gerade bei den Ballspielen setzt sich die Enttäuschung und Zurückweisung – nicht richtig gewählt worden zu sein – fort. Die attraktiven Spielrollen (beim Fußball z. B. Stürmer) werden unter den guten Spielern verteilt, die anderen werden irgendwo eingeteilt. Auch während des Spiels beziehen die stärkeren Spieler die schwächeren nur in Notsituationen mit ein. Versagen diese dann, wird „geschimpft und gemeckert“ und zu verstehen gegeben, dass man das nächste Mal doch lieber einen anderen Spieler anspielen will. Die Zurückweisung kann sich nicht nur im Sportunterricht fortsetzen, sondern auch auf dem Pausenhof, in der Klasse, auf der Straße etc. und es ist schwer, aus dieser Versagerrolle heraus zu kommen.

Diese ständige Zurückweisung, Nichtanerkennung und Tadel führen zu Verunsicherung, zur Hemmung der Aktivität, zur Lustlosigkeit und zur Angst vor dem Versagen. Der psychische Druck aber reduziert die Leistungsfähigkeit und erhöht die Misserfolgswahrscheinlichkeit. Misserfolge aber induzieren und verstärken wiederum Ablehnung und Zurückweisung, so dass der Prozess des Versagens aufs Neue in Gang kommt. So baut sich langsam aber sicher ein Teufelskreis auf.

Bei den Betroffenen zeigen sich verschiedene Verhaltensäußerungen, die als Schutzreaktion dienen. Entweder sie passen sich den Verhaltenserwartungen an, weil sie eventuell dadurch einer Zurückweisung entgehen können. In der Umgangssprache wird dies als „Duckmäuserei“ bezeichnet. Oder sie reagieren aggressiv, durch Rüpelei und Aufsässigkeit auf die Verhaltenserwartungen. Hierdurch wird vorübergehend das Gefühl der Unterlegenheit reduziert. Als Letztes ist die Reaktion der Flucht zu nennen. Die Betroffenen entziehen sich der Situation ganz, weil sie die Verhaltenserwartungen nicht erfüllen können und wollen. Unlust, Passivität, Abseitsstehen und Sich-Drücken sind Zeichen eines solchen Fluchtversuches.

Hier – und noch früher – muss der Lehrer eingreifen und nicht noch durch Leistungsbeurteilung und Leistungsvergleiche auch seinerseits seine Missachtung kundgeben. Es liegt an ihm, ob er eine überwiegend leistungsorientierte Unterrichtskonzeption bevorzugt und dabei eine Überbetonung von Wettkampf- und Konkurrenzsituationen, Überbewertung von Sieg und Niederlage betreibt oder eine Atmosphäre schafft, in der sich alle wohl fühlen, glücklich sind und jeder bereit ist, seinen Anteil dazu beizutragen.

Dazu ist es erforderlich, dass die angstinduzierenden Situationen vermieden werden und Verzicht auf Leistungsdruck und Auslese erreicht wird. Die Unterrichtsinhalte sind so zu wählen, dass sie jeder Schüler bewältigen kann und somit die schwächeren Schüler wieder Mut und Motivation aufbauen können.

Dieses kann erreicht werden durch:

- Einführung neuer Sport- und Spielformen
- Erhöhung der Teilnahmechancen für alle Schüler durch gezielte Regeländerung

- Bildung von leistungsheterogenen Kleingruppen, in denen die Leistungsstärkeren Traineraufgaben übernehmen
- verstärkte Beteiligung der Schüler an der Unterrichtsplanung und Unterrichtsgestaltung
- erweiterte Möglichkeiten der Schüler zur Kommunikation und selbständiger Konfliktregulierung.

2.3 Vom Wert des Spielens

Spielen ist in der durchschnittlichen Schule – außer im Sportunterricht – immer noch etwas Fremdes. Denn im Unterricht wird der „Ernst des Lebens“ behandelt – hier wird gelernt und nicht gespielt. Kinder, die bisher gespielt haben, müssen nun anfangen zu lernen. Sie lernen Lesen, Schreiben und Rechnen. Dafür müssen sie viele Stunden am Tag ruhig sitzen, zuhören und nur antworten, wenn sie gefragt werden. Das Leben ist keine Spielerei und die Schule soll auf das Leben vorbereiten und nicht dem Vergnügen dienen. So oder so ähnlich lauten die Begründungen, die sich gegen das Spielen in der Schule richten.

Natürlich soll das Spielen dem Lernen nicht entgegen wirken. Lernen ist notwendig, genauso wie das Spiel der Kinder. Vielmehr muss es zu einer Verknüpfung von Lernen und Spielen kommen. Kleine Kinder lernen durch ihr Spiel. Sie werden aktiv, aufgeweckt, erobungslustig und unermüdet im Erforschen ihrer Umwelt. Warum können nicht auch Schulkinder durch Spielen lernen? Wie oft sieht man passive, gelangweilte, desinteressierte und lustlose Schulkinder? Wird das Spiel in der Schule gefördert, kann man Aktivität, Spontanität, Engagement und Motivation in den Schülern wecken. Gerade die Motivation kommt in der Schule zu kurz. Diese ist im Spiel kleiner Kinder vorhanden und stellt den Motor für alle aktiven, lustvollen, erwerbenden und entdeckenden Lernprozesse dar.

Im Gegensatz zu dem anderen Unterrichtsstoff sind die Kinder im Spiel motiviert. Sie freuen sich, ihre Bedürfnisse, Wünsche, Interessen, ihre Stimmungen und Gefühle mit ins Spiel einzubringen. Denn dies ist eine Grundbedingung und Voraussetzung in allen Arten von Spielen. Während des Spiels befinden sich Kinder in einem offenen Interaktionssystem, das es ihnen

ermöglicht, neue Erfahrungen mit sich selbst und anderen zu machen. Dadurch können sie ihre Bedürfnisse, Stimmungen, Wünsche und Gefühle mit einbringen. Damit jedoch das Spielen in der Schule gelingt und Spaß macht, müssen sie auch den Bedürfnissen der Gruppe entsprechen, das heißt nicht zu schwer oder zu leicht, nicht abwertend oder diskriminierend sein. Außerdem müssen sie Aufgaben stellen und Handlungsmöglichkeiten eröffnen, in denen die Kinder lernen können, ihre Bedürfnisse miteinander abzustimmen, gemeinsam Regeln zu setzen und diese zu ändern, falls es notwendig erscheint.



Aus diesen Gründen sind gerade die Kooperativen Spiele in der Schule geeignet. Sie sollten nicht nur im Sportunterricht eingesetzt werden, sondern auch in Spielstunden neben den herkömmlichen Unterrichtsfächern. Sie sind überall einsetzbar und Kinder lernen hier ihre Ängste und Hemmungen zu verlieren, Aggressionen und Konflikte zu lösen. Außerdem fördern sie den Zusammenhalt der Gruppe und einen freundschaftlichen Umgang miteinander. Dadurch ist das Spielen im Unterricht nicht nur ein Zeitvertreib, vielmehr vermittelt es Lernprozesse in emotionaler, kognitiver, motorischer und sozialer Hinsicht.

4. Praxis: Kooperationsspiele

Die hier genannten Spiele sind für das Grundschulalter gedacht und sind deshalb in dieser Altersstufe gut durchführbar.

Die folgende Einteilung bezieht sich auf Fähigkeiten und Fertigkeiten, die bei den Spielen zum Tragen kommen:

- gegenseitige Hilfestellung
- Vertrauen
- Körperkontakt
- Anpassungsfähigkeit
- Selbstkontrolle
- Kreativität
- Spontanität
- Nachahmungsspiele
- Visuelle Wahrnehmung
- Geschicklichkeit
- Reaktionsfähigkeit
- Ausdauer
- Rennen
- Gleichgewicht
- Krabbeln

Natürlich beschränken sich die meisten Spiele nicht auf die Förderung einer Fähigkeit bzw. Fertigkeit, sondern sind mehrdimensional. So steht das Spiel „Gordischer Knoten“ sowohl für die körperliche Geschicklichkeit wie auch für Körperkontakt.

Auch wenn einige Spiele Wettkampfelemente enthalten, so darf nicht vergessen werden, dass es sich bei den kooperativen Spielen immer um ein spielerisches Kräftenessen handelt. Der Sieg ist nicht wichtig, sondern der Spaß am Spiel. Der Gegenspieler soll kein Gegner, sondern Partner im Spiel sein und somit steht bei allen Spielen ausschließlich die Kooperation im Vordergrund.

Die hier vorgestellten Spiele stellen eine Sammlung aus bekannten und weniger bekannten Spielen dar. Sie sind von mir vielfach verändert und nach neuen Kriterien zusammengestellt worden.

Komm-Hoch

Partnerspiel / Gruppenspiel

Material:

kein

Spielidee / Durchführung:

Zuerst hocken sich zwei Personen Rücken an Rücken auf den Boden und haken die Arme ein. Ziel ist es, gemeinsam aufzustehen. Mit etwas Geschick dürfte es nicht allzu schwer fallen. Bei einem gelungenen Versuch sucht man sich eine dritte Person und vielleicht eine vierte und versucht es ebenfalls. Je mehr Kinder mitmachen, umso schwieriger wird es. Damit ein „Massenaufstand“ glückt, müssen sich alle Spieler am Anfang ganz dicht aneinander hocken und versuchen, rasch und genau im selben Moment aufzustehen.



Menschenpyramide

Gruppenspiel:

6 – 12 Spieler

Material:

kein

Spielidee / Durchführung:

Gruppen von sechs bis zwölf Spielern sollen mit möglichst viel Einfallsreichtum eine Pyramide bilden. Dabei kommt es auf gute Zusammenarbeit, auf gegenseitige Rücksichtnahme und auf Vorsicht aller Beteiligten an. Das Fundament können z. B. drei etwas stärkere Kinder bilden, die sich auf allen Vieren (Hundstellung) hinsetzen. Darauf steigen in gleicher Stellung zwei weitere Kinder, auf diese dann ein Kind, und zum guten Schluss muss eine leichte, schwindelfreie Person auf den Gipfel klettern.



Schoßsitzen

Gruppenspiel: Kreisaufstellung (Schulter an Schulter)

Material: kein

Spielidee / Durchführung:

Jeder Spieler stellt sich Schulter an Schulter in den Kreis. Dann dreht sich jeder nach rechts und setzt sich – ganz vorsichtig – auf den Schoß des Hintermannes. Es gibt zwei Wege, in diese Stellung zu gelangen. Bei der ersten Methode legt sich einer auf den Rücken mit angezogenen Knien. Ein anderer setzt sich darauf und bildet so einen Stuhl für den anderen – und so weiter bis der ganze Kreis sitzt. Entscheidend ist der Augenblick, wo der erste wieder hochgezogen wird, um den Kreis zu schließen. Bei der anderen Methode muss sich jeder im genau gleichen Moment auf den Schoß des Hintermannes setzen. Wenn es gelingt, ist es sehr eindrucksvoll, wenn es nicht gelingt, ein spektakulärer Reifall.

Deckenball

Mannschaftsspiel: zwei Teams

Material: 2 Decken, 2 Bälle (Softbälle, Strandbälle)

Spielidee / Durchführung:

Zwei Teams aus jeweils mehreren Kindern verteilen sich um zwei robuste Decken ähnlicher Größe. Sie ergreifen den Rand ihrer Decke und legen einen Strandball in die Mitte der Decke. Zum Aufwärmen werfen die Gruppen den Ball in die Luft und fangen ihn mit der Decke wieder auf oder rollen ihn am äußeren Rand entlang. Die Teams befördern den Ball hin und her, indem sie ihn alle gleichzeitig dem Empfängerteam zuwerfen. Ein Team kann auch den Ball senkrecht in die Luft werfen und wegrennen, so dass das andere Team darunter rennen kann, um ihn mit seiner Decke aufzufangen. Die beiden Teams können auch ihre Bälle austauschen. Auf ein vereinbartes Zeichen hin werfen sie sich gleichzeitig den Ball zu. Mit dem Deckenball lassen sich noch weitere Spielformen finden. Dieses hängt von der Phantasie und von dem Ideenreichtum der Spieler ab. Um mehr Kinder zu beteiligen, kann man auch eine Bettdecke, ein Stück Segeltuch oder einen Fallschirm benutzen.



Bewegungsspiele sind ein wichtiger Baustein für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Doch vielfach sind bereits die Kinderspiele ausschließlich von Konkurrenz und Leistung geprägt. Sportlich schwächere Schüler fühlen sich hier schnell ausgegrenzt und in ihrem Selbstwertgefühl gemindert.

Kooperative Spiele hingegen zeichnen sich dadurch aus, dass man gemeinsam und nicht gegeneinander spielt. Im Mittelpunkt steht das Kooperieren, d. h. die Bewegungsaufgaben können nur zusammen mit dem Partner oder in der Gruppe gelöst werden. So haben auch vermeintlich unsportliche Kinder Spaß und Freude am Sportunterricht.

Die in diesem Buch vorgestellten Kooperativen Spiele eignen sich neben dem Sportunterricht in Schule und Verein auch für Kindergärten, Kindergeburtstage sowie für Freizeit und Urlaub. Sie können nahezu überall eingesetzt werden, sei es in der Halle, im Garten, im Park, am Strand oder im Wald.

Yvonne Bechheim ist Diplomsporllehrerin. Ferner ist sie als Jugendtrainerin im Vereinssport tätig. Im Limpert Verlag sind von Yvonne Bechheim außerdem die Bücher „Leichtathletik für Kinder“, „Erfolgreicher Sportunterricht mit Trainingshilfen“, „Gesundheitsbewusstes Krafttraining“ und „Schmerzfrei und beweglich durch Faszientraining“ erschienen.

ISBN 978-3-7853-2007-5

Best.-Nr.: 343-02007

www.limpert.de

