

**Universität Karlsruhe**  
Institut für Sport und Sportwissenschaften

Spielfit SS 2006  
Kurs A  
Dozentin: Dr. Michaela Knoll und Silke Wenninger

# Kennenlernspiele

Tag der Abgabe: 2. Mai 2006

Referenten: Christian Sigg (1312607)  
Simon Mayer- Ullmann (1319017)  
Martha Manus (1318365)

## Inhaltsverzeichnis

1. Theorieteil.....	3
1.1 Grundlagen der Spielanimation .....	3
1.2 Methodische und Didaktische Vorüberlegungen .....	3
1.3 Rahmenbedingungen .....	4
2. Praktischer Teil.....	5
2.1 Stundenaufbau .....	5
3. Quellenverzeichnis.....	7

## 1. Theorieteil

### 1.1 Grundlagen der Spielanimation

Was versteht man genau unter Animation? - Animation bedeutet „einer Sache Leben einhauchen“. Dies sollte auch im Sportunterricht stattfinden, denn dort muss die Lehrkraft versuchen, den Teilnehmern das Spiel näher zu bringen und eine genaue Spielanleitung zu vermitteln. Durch diese Fähigkeit wird erreicht, dass die Teilnehmer sich im Spiel körperlich und Emotional sicher fühlen und somit mit großem Engagement an dem Spiel teilnehmen. Dafür ist natürlich sehr wichtig, dass auch die Lehrkraft mit Begeisterung hinter der Sache steht oder auch selbst am Spiel teilnimmt, sodass dieser in engem Kontakt zu den Schülern steht und besser und flexibler auf deren Wünsche eingehen kann. Die Schwierigkeit in dieser Aufgabe liegt vor allem dabei, das richtige Maß zwischen Autorität und Offenheit gegenüber den Beteiligten zu finden (vgl. Internetquelle 1).

### 1.2 Methodische und Didaktische Vorüberlegungen

Als allgemeine Zielsetzung von Kennenlernspielen kann man die Formation einer ganzheitlichen homogenen Gruppe sehen. Dabei kann es von großer Bedeutung sein, ob diese aus einzelnen Kleingruppen oder aus einzelnen Personen besteht. Im Speziellen sieht die Zielsetzung vor, die Namen der anderen Schüler kennen zu lernen, sowie erste Kontakte zu knüpfen. Wichtig ist es hier, die Bildung von Kleingruppen möglichst zu verhindern, sodass keine Außenseiter entstehen und alle beteiligten in möglichst eine große Gruppe eingegliedert werden, was die Aufgabe des Animateurs ist. Er muss gerade bei diesen Kennenlernspielen die Schüler besonders motivieren und begeistern, um mit der ganzen Gruppe gemeinsam etwas zu erreichen. Kennenlernspiele sind in verschiedenen Bereichen von Bedeutung, ob in der Schule, im Verein, der Universität oder dort wo es wichtig ist neue Gruppen zu bilden (zum Beispiel in Firmen bei neuen Projekten). Deshalb ist es wichtig Kennenlernspiele zu machen, bei denen man sowohl die Namen der anderen kennen lernt, als auch die Möglichkeit zu schaffen Aufgaben gemeinsam zu lösen.

Nicht verwechseln darf man Kennenlernspiele mit den sogenannten „Icebreakern“, die speziell auf den „Fun- Faktor“ abzielen und dazu dienen, nicht nur die Atmosphäre zu lockern sondern auch um miteinander „warm“ zu werden.

### 1.3 Rahmenbedingungen

Ort: Halle A, B, C des Sportinstituts

Zeit: Dienstag 11:30 Uhr bis 12:15 Uhr

Dauer: 30 Minuten

Gruppe: 5. Klässler die von verschiedenen Grundschulen gerade neu ins  
Gymnasium gekommen sind

Materialien: Zeitung, Bälle

## 2. Praktischer Teil

### 2.1 Stundenaufbau

#### Spiele:

- Adjektivspiel:

Jeder Schüler der Gruppe sagt der Reihe nach seinen Namen mit einem Adjektiv davor. Der erste beginnt zum Beispiel mit „lustige Lisa“. Daraufhin wiederholt der zweite diesen Namen und setzt seinen hintendran, sodass der letzte Schüler alle Namen noch einmal wiederholt.

Material: -

Zweck: Namen lernen

- Sortierspiel:

Zwei Gruppen bewegen sich jeweils auf einem Feld. Die Lehrkraft sagt an, nach welcher Sache die Schüler sich sortieren sollen, beispielsweise nach dem Alter, der Größe, dem Anfangsbuchstaben des Vornamen, der Schuhgröße.... Welche Gruppe zuerst sortiert ist hat gewonnen (vgl. Internetquelle 2)

Material: -

Zweck: miteinander Reden, Kommunikation aufbauen

- Atomspiel:

In einem abgesteckten Feld gehen alle im Kreis herum. Nach kurzer Zeit ruft der Spielleiter: „vier Atome“. Sofort müssen alle Teilnehmer Vierergruppen bilden. Nun stellen alle ihrer Gruppe ihre Hobbys vor. Dann gehen alle erneut herum bis zum Kommando: „drei Atome“. Alle Teilnehmer versammeln sich nun in dreier Gruppen usw. (vgl. Internetquelle 3).

Material: -

Zweck: Interessen kennen lernen

- Feuerball:

Je nach Teilnehmerzahl werden mehrere Gruppen gebildet. In jeder Gruppe stellen sich alle im Kreis um eine Person auf, die den Ball hat. Der Ball wird hoch geworfen und gleichzeitig der Name eines Schülers im Kreis gerufen. Alle außer die gerufene Person rennen weg, denn diese muss den Ball fangen. Hat die Person es geschafft, ruft sie stopp. Alle müssen stehen bleiben. Nun darf er noch drei Schritte machen und muss nun versuchen einen beliebigen Spieler abzuwerfen, welcher dann an der Reihe ist (vgl. Internetquelle 4).

Material: Ball

Zweck: Namen festigen

- Zeitungsschlagen:

Alle Spieler sitzen im Kreis, je nach Teilnehmerzahl muss die Anzahl der Mitspieler und somit der Kreise variiert werden. Einer steht in der Mitte mit einer Zeitungsrolle. Ein Spieler fängt an und ruft einen Namen. Der Spieler in der Mitte muss nun versuchen den Gerufenen abzuschlagen, der andere Spieler muss schneller als der in der Mitte sein und einen anderen Namen rufen. Der Mittelspieler muss nun versuchen den neuen zu treffen. Gelingt es ihm einen seiner Mitspieler rechtzeitig zu treffen darf er sich auf dessen Platz setzen und der Geschlagene muss in die Mitte.

Material: Zeitung

Zweck: Namen festigen

- Gordischer Knoten:

Alle Spieler stehen im Kreis und müssen mit geschlossenen Augen und vorgestreckten Armen in die Mitte des Kreises Laufen, wobei die nach der Hand eines seiner Mitspieler suchen, wenn alle Spieler zwei Hände gefunden haben öffnen alle die Augen wieder. Jetzt müssen alle gemeinsam versuchen, ohne die Hand des Mitspielers los zu lassen den „Haufen“ aufzulösen, sodass sich ein Kreis bildet.

Material: -

Zweck: Berührungsängste verlieren, Kommunikation fördern

### 3. Quellenverzeichnis

Internetquelle 1: <http://de.wikipedia.org/wiki/Animation>

Internetquelle 2: <http://members.fortunecity.de/try2000/kennenlern.htm>

Internetquelle 3: [www.sign-project.de/download/sign\\_spielideen.pdf](http://www.sign-project.de/download/sign_spielideen.pdf)

Internetquelle 4: <http://anikas-insel.piranho.de/spass/spiele1.html>