

Universität Karlsruhe (TH)  
Institut für Sport und Sportwissenschaft  
Engler – Bunte – Ring 15  
76131 Karlsruhe

Fit Kurs SS 2006, LA (P) und BA (P)

SPIEL FIT  
(Kurs B)  
Di 12.15 – 13.00h

## THEMA 1: BEWEGUNGSSPIELE ZUM KENNENLERNEN

Gehalten am 2.5.2006

Referenten:

Matthias Hahn  
Hertzstraße 61  
76287 Rheinstetten  
0163 / 14 60 349  
[matthias\\_hahn@web.de](mailto:matthias_hahn@web.de)

Christian Schmid  
Nancystraße 4E201  
76187 Karlsruhe  
0176 / 24 04 03 40  
[kidmickey@web.de](mailto:kidmickey@web.de)

Dozenten:

Dr. M.Knoll  
S. Wenninger

# Inhaltsverzeichnis

1.)	Was sind Kennenlernspiele? .....	3
2.)	Rahmenbedingungen .....	3
3.)	Didaktisch – methodische Analyse .....	3
4.)	Konkretisierung der Unterrichtspräsentation .....	4
5.)	SPIELE .....	5
(1)	SPIEL mit BALL .....	5
(2)	ATOMSPIEL .....	5
(3)	KREISEL .....	5
(4)	BANK.....	6
(5)	BLINDENFUßBALL.....	6
(6)	SPEEDBALL .....	7
(7)	GEMEINSAM AUFSTEHEN .....	7
(8)	MATTENRUTSCHEN .....	7
6.)	Stundenverlaufsplan .....	8
7.)	Literaturangaben.....	10

## 1.) Was sind Kennenlernspiele?

Kennenlernspiele werden immer zu Beginn eines Kurses durchgeführt, vor allem bei frisch zusammengewürfelten Gruppen. Dabei handelt es sich um kleine Sportspiele, bei denen sich die Teilnehmer bewegen und sich somit in der Gruppe besser kennenlernen. Es geht hier vor allem um das Kennenlernen der Namen aber auch um die Ausbildung weiterer sozialer Kontakte, sowie Teamfähigkeit und Gruppendynamik.

Situationen, in denen Kennenlernspiele verwendet werden, sind:

- frische Klassenzusammensetzungen (KI 5)
- Schulsport
- Fortbildung von Lehrkörpern / Trainern
- Jugendleiterlehrgang

## 2.) Rahmenbedingungen

Teilnehmer: ca 28, koedukativ,

Gruppensituation: 5./ 6. Klasse

Örtliche Gegebenheiten: Sporthalle

Zeit: ca 30min

## 3.) Didaktisch – methodische Analyse

Im Mittelpunkt der Stunde steht das gegenseitige Kennenlernen der Kursteilnehmer durch Bewegungsspiele. Die von uns ausgewählten Spiele sollen zur Förderung der Teamfähigkeit innerhalb der Gruppe beitragen. Es ist daher sehr wichtig, dass sich die Kursteilnehmer zu Beginn des Kurses namentlich untereinander kennenlernen, da es bei Sportspielen um das Miteinander geht. Die soziale Komponente ist hierbei von großer Bedeutung, denn gerade das Gefühl der Gruppenzugehörigkeit als auch der Gruppendynamik ist für Freude und Spaß am Sport ausschlaggebend.

Zum besseren Kennenlernen erhält jeder Teilnehmer am Anfang eine Skatkarte, deren Farbe (Kreuz, Pik, Herz oder Karo) er sich merken muss. Anhand dieser Farbe werden später immer wieder neue Gruppen eingeteilt. Durch dieses neue Mischen der Gruppen kann vermieden werden, dass immer die gleichen Personen in einer Gruppe sind, beziehungsweise dass nur eine bestimmte Anzahl von Leuten sich kennenlernt.

Während es uns am Anfang vor allem um das Kennenlernen / Einprägen der Namen geht, zielen wir im weiteren Verlauf der Stunde auch auf das gegenseitige Vertrauen innerhalb der Gruppen ab. Die Teilnehmer sollen dabei lernen füreinander da zu sein und sich auch für den anderen zu einzusetzen.

Um Langeweile zu unterbinden und vor allem Abwechslung zu schaffen, werden dabei sowohl Spiele mit, als auch ohne, Wettbewerbscharakter durchgeführt.

#### **4.) Konkretisierung der Unterrichtspräsentation**

Das Kennenlernen durch Bewegungsspiele steht im Zentrum der Stunde. Die gewählten Spiele sind dabei so angelegt, dass sich die Teilnehmer auch über den Namen hinaus noch besser kennenlernen.

Um die Teilnehmer körperlich nicht zu überfordern, versuchen wir die Stunde so zu gestalten, dass sich sowohl bewegungsintensive als auch ruhige bzw. erholsame Spiele abwechseln.

So stellt beispielsweise das BANK-Spiel eine eher ruhigere Spielform dar, dient daher der Intensivierung des Kennenlernens, während SPEEDBALL deutlich bewegungsintensiver ist und ein gutes Namensgedächtnis fördert.

## 5.) SPIELE

### (1) **ERÖFFNUNGSSPIEL: SPIEL mit BALL**

- a) Mit erfolgtem Pass zum Mitspieler wird der eigene Name genannt. Teilnehmer sollten aufmerksam sein, um sich die Namen der anderen Spieler einzuprägen.
- b) Mit erfolgtem Pass zum Mitspieler wird dessen Namen genannt! Überprüfung der Namen
- c) Jeder Teilnehmer erhält einen Ball. Aufgabe ist es nun, den Ball mit einer Hand zu prellen und dabei den anderen Teilnehmern die Hand zu geben und sie zu begrüßen. Es sollte der eigene Name genannt werden.

### (2) **ATOMSPIEL** (Gruppenbildung bei Ausblenden der Musik)

Teilnehmer laufen kreuz und quer durch die Halle (drittel) und müssen sich nach erfolgtem Pfiff des Spielleiters (Ausblenden der Musik) entsprechend der Aufgabenstellung zusammenfinden.

- Aufgaben:
- gleicher Geburtsmonat
  - gleicher Anfangsbuchstabe
  - gleiche Haar / Augenfarbe
  - Semesterzahl

### (3) **KREISEL**

Dauer: 4 Minuten

Alter: ab 10 Jahre

Gruppengröße: egal

Vorbereitung: keine

Material: Zeitung

Spieler stehen im Kreis, in der Mitte befindet sich ein Kreismittelpunktspieler.

Aufgabe: einer aus dem Kreis sagt den Namen eines anderen Spielers, den der KMS abklatschen muss, reagiert der aufgerufene, bevor er abgeschlagen wurde und benennt einen anderen Spieler, muss der KMS diesen abklatschen. Wer abgeklatscht wird, muss mit dem KMS den Platz tauschen und das Spiel beginnt von neuem.

#### **(4) BANK**

Dauer: ca. 5 Minuten einplanen

Alter: Egal

Gruppengröße: zwischen 5-8 Personen

Vorbereitung: Keine

Material: Brett oder Bank

Alle Teilnehmer stellen sich auf die Bänke. Aufgabenstellung: die Teilnehmer müssen versuchen sich nach Körpergröße aufzustellen (beginnend mit dem Größten von links nach rechts) ohne den Boden zu berühren.

Varianten: Vornamen, Alter (Monat, Tag!)

#### **(5) BLINDENFUßBALL**

Es werden 2 Mannschaften gebildet. Innerhalb der Teams bilden sich Pärchen → ein Spieler hat die Augen verbunden (blinder Fußballspieler), der andere führt. Zwei Kästchen werden als „Tore“ aufgestellt. Gespielt wird Fußball. Ziel ist es ein Tor zu schießen. Nach der Halbzeit tauschen die Partner die Rollen.

Dauer: ca. 4-6 min

Material: 2 kleine Kästchen, 10 - 12 Augenbinden

## **(6) SPEEDBALL**

Gruppen; Volleyball wird innerhalb der Gruppe nach einer bestimmten Reihenfolge (gleichbleibend über mehrere Runden) zugeworfen. Nach Einspielen Gruppenwettkampf (ZEIT!!)

Reihenfolge in den Gruppen durch Zahlen festgelegt... Wettkampf umgekehrte Reihenfolge!

## **(7) GEMEINSAM AUFSTEHEN**

Kleine Gruppen müssen Rücken an Rücken (ohne Handeinsatz) aufstehen

Dauer: ca. 2 Minuten

Alter: egal

Gruppengröße: egal

Vorbereitung: keine

Material: keines

2,4,6, oder mehr Personen setzen sich Rücken an Rücken auf den Boden, haken sich ineinander und versuchen gemeinsam aufzustehen. Je mehr Personen daran teilnehmen, desto schwieriger wird es, dass sich die Gruppe koordiniert. Ist aber ein schönes Kooperationsspiel und dient auch als Eisbrecherspiel um Berührungssängste abzubauen.

## **(8) MATTENRUTSCHEN**

Weichbodenmatte durch die Halle schieben durch draufspringen. Dient hier vor allem der Teamfähigkeit. Die Teilnehmer haben sich im Laufe der Stunde auf unterschiedlichste Weise besser kennengelernt. In diesem Spiel geht es darum zum Abschluss noch mal die Gruppenzusammengehörigkeit zu stärken, so dass die Teilnehmer innerhalb der Gruppen noch mehr zusammenwachsen.

## 6.) Stundenverlaufsplan

Zeit	U-Phasen & Unterrichtsinhalte [ggf Lehrer / Schüler – Interaktion]	Methodisch – didaktische Kommentare	Organisationsrahmen	Medien / Geräte
ca 6min	Spiel mit Ball  Je 2min pro Variante	Zweck des Spiels:  Kennenlernen der Namen	Passspiel mit Zuruf des (eigenen / Mitspieler-) Namens  Gruppen werden eingeteilt nach Farben eines Skatspiels	Bälle  Skatspiel
ca 5min	Atomspiel	Gruppenbildung:  gegenseitiges Austauschen	bei Ausblenden der Musik gruppieren sich die Teilnehmer je nach Eigenschaften (s.o.)	Musik
4min	Kreisel	Reaktions – und Schnelligkeitsschulung  Namengedächtnis schulen	Teilnehmer stehen in kleinen Gruppen im Kreis und je ein Teilnehmer steht mit einer Noodle in der Mitte	Noodle
5min	Bank	Abbau von Berührungsängsten  Intensiveres Kennenlernen	2 Mannschaften je eine Bank	Bank, evtl (bei jüngeren Kindern) Matten



		Gruppendynamik Gruppenerfahrung	Wettkampf	
6min	Blindenfussball	Vertrauen (Kooperation mit „Fremden“)	Tore (Bänke, Kästen) Mannschaften	Fussball, Kästen Bänke
4min	Speedball	Namensgedächtnis Koordinationsschulung (Ball fangen / werfen)	Wettkampf Passspiel mit festgelegter Reihenfolge in kleinen Gruppen	Volleyball
2min	Gemeinsam aufstehen	Einschätzen des (der) Partner (Kraft) Abbau von Berührungängsten Teamfähigkeit (Gruppendynamik) Kooperationsspiel	Rücken an Rücken hinsetzen und danach gemeinsam aufstehen ohne zuhelfenahme der Hände	
Puffer	Mattenrutschen	Spass Gruppenzusammengehörigkeit	2 Mannschaften, je eine Weichbodenmatte	Weichbodenmatten

## 7.) Literaturangaben

Internet:

- <http://www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele.html>

Bücher:

- Blumenthal, E. (1988). *Kooperative Bewegungsspiele*, Band 191: Schriftreihe zur Praxis der Leibeserziehung und des Sport. Schorndorf: Hofmann.
- Bernhard, H. (1987). *Darstellendes Spiel mit Kindern*, Spielberatung Baden-Württemberg: e.v. Wilhelmsfeld
- Wolters, P. (2000). *Didaktik des Schulsports*, Karl Hofmann Verlag Schorndorf
- Rieder, H. (1986). *Methodik und Didaktik im Sport*, BLV Verlagsgesellschaft München