

Universität Karlsruhe (TH)
Institut für Sport- und Sportwissenschaft

SPIELFIT
Kurs A, SS 06
Dozenten: Dr. M. Knoll, S. Wenninger

**Spiele zur Verbesserung des Sozialverhaltens:
Kontakt-, Gemeinschaft- und
Kooperationsspiele**

Tag der Abgabe: 06.06.2006

Vorgelegt von : Maximilian Göckel (1318285) LA, 2. Semester
Sebastian Gelfart (1319379) LA, 2. Semester
Alexander Arheidt (1215116) LA, 2.Semester

Inhaltsverzeichnis

1	Rahmenbedingungen.....	3
2	Didaktisch-methodische Analyse.....	3
3	Konkretisierung der Unterrichtspräsentation.....	4
4	Stundenverlaufsplan.....	6
5	Literaturverzeichnis.....	7
6	Anhang.....	8

1. Rahmenbedingungen

Teilnehmer: 30 Teilnehmer im Alter zwischen ca. 20 und 30 Jahren, männliche und weibliche Studenten der Sportwissenschaft.

Gruppensituation: Neu zusammen geführte Gruppe, oder eine Gruppe die in dieser Konstellation noch nicht sehr oft zusammen kam. Zum Beispiel Schüler der 12. Klasse die zusammen einen Leistungskurs gewählt haben. Wir gehen davon aus, dass es sich nicht um "Problemkinder" handelt, sondern dass eine gewisse Sozialkompetenz und Kooperationsfähigkeit vorhanden ist.

Örtliche Gegebenheiten: Sporthalle 1 des Sportinstituts der Universität Karlsruhe. Gesamte Hallengröße sowie alle Sportgeräte verfügbar.

Zeit: ca. 30 min

2. Didaktisch-methodische Analyse

Das Ziel dieser Ausarbeitung und der gehaltenen Stunde soll eine Einführung in die Thematik der Spiele zur Verbesserung des Sozialverhaltens (Kontakt-, Gemeinschafts- und Kooperationsspiele) sein. Was charakterisiert diese Spiele, welche Prinzipien sind zu berücksichtigen und welchem Zweck dienen die Übungen? Die Sportwissenschaft beinhaltet unter anderen ein soziale Komponente. Diese Komponente lernen wir schon im Kindesalter kennen. Durch kleine Spiele, oft auch Sportspiele, lernen wir miteinander umzugehen, Konflikte zu lösen, sozial zu handeln, etc.. Die Spiele zur Verbesserung des Sozialverhaltens kann man damit vergleichen. Bei den Übungen werden bewusst Situationen geschaffen die dazu anregen sozial zu agieren, das heißt Probleme als Gruppe angehen, diese in der Gemeinschaft zu lösen, vielleicht auch kreative Vorschläge zu honorieren und schließlich ein Gefühl der positiven Gruppendynamik zu erzeugen. Die Grundlagen der Spiele spiegeln sich auch im Titel der Arbeit nieder. Kooperation, Gemeinschaft und Kontakt sind die Schlagworte. Bei den Spielen sind einige Prinzipien zu beachten. Zunächst einmal sollte die Intention sein das Bewusstsein der Teilnehmer zu wecken. Die Übungen und Aufgaben im Folgenden zu bewältigen gelingt nur mit einer intakten Gemeinschaft und mit Teamwork. Deshalb ist wichtig dass das Ziel der Stunde schon am Anfang von uns deutlich gemacht wird. Ziel ist ein Gemeinschaftserlebnis und kein Wettkampf. Bewusstsein schaffen für die Thematik ist unumgänglich, da diese sehr viel Sensibilität von den Teilnehmern erfordert. Der Lerneffekt wird um einiges erhöht wenn dieses Bewusstsein vorhanden ist. Des weiteren sollte klar sein dass die Aufteilung in die Gruppen genauso wenig mit einem Wettkampfcharakter einher geht. Sie dient lediglich dazu die Effektivität der Stunde zu steigern. Diese Grundsätze sollen in einer kurzen mündlichen Einführung in die Thematik am Anfang der Stunde erläutert werden. Auf diese Einführung folgen die eigentlichen Übungen. Dabei ist darauf zu achten dass mit Verlauf der Stunde die Intensität und Schwierigkeit gesteigert wird. Am Anfang darf keine Übung stehen die schon die eine funktionsfähige Gemeinschaft voraussetzt. Vertrauen und Gemeinschaftssinn müssen erst einmal geschaffen werden

und dürfen nicht sofort in vollem Maße gefordert sein. Deshalb beginnen wir mit einem Spiel das die Gruppe erst einmal zueinander führt und erste Kontakte und Kooperationen fordert. Im Folgenden können dann Spiele und Aufgaben eingesetzt werden die Schritt für Schritt die Gruppe mehr fordern.

Wünschenswert wäre auf jeden Fall eine kleine Reflektionsrunde am Ende. Der Gruppe soll noch einmal verdeutlicht werden welche Probleme auftraten und wie diese zu vermeiden gewesen wären. Genauso soll noch einmal die Bedeutung der Gemeinschaft hervorgehoben werden und so das positive aus der Stunde mit auf den Weg gegeben werden.

3. Konkretisierung der Unterrichtspräsentation

Im folgenden sollen Ziele, Inhalte und Prinzipien der Stunde erläutert werden. Die Gruppensituation, welche simuliert wird ist die einer relativ neu zusammengesetzten Gruppe. Die Personen kennen sich nur flüchtig, die sozialen Kontakte untereinander waren bisher beschränkt. Ziel soll sein diese Gruppe näher zueinander zu führen. Dazu gehört auch, dass die Rollen, die in jedem sozialen Umgang gegeben sind, verteilt und deutlich werden. Wünschenswert wäre, wenn deutlich würde wer eher ein "Teamleader", wer ein Typ der agiert, etc. darstellt. Im Vordergrund steht aber definitiv die Gruppenkomponente. Gelernt werden soll die gestellten Probleme zusammen zu lösen, Entscheidungen zu erarbeiten sprich zu kooperieren. Ein weiterer Aspekt ist die Kreativität. Diese entsteht wenn die Gruppe funktioniert, das heißt wenn jeder die Idee nachvollziehen und unterstützen kann. Sie wäre also ein positives Anzeichen für die Dynamik der Gruppe. Darauf zielen die folgenden Spiele:

“Menschentransport”

Auserwählte Personen werden von der Gruppe transportiert. Dies geschieht nicht auf konventionelle Art und Weise sondern nach dem Rollprinzip. Die Gruppe liegt in einer Bahn eng beieinander auf dem Boden. Durch Rotation um die Längsachse wird die Person auf der Gruppe fortbewegt (die Ägypter nutzten das Prinzip beim Transport großer Lasten) . Die Gruppe kommt sich nahe, sie arbeitet gemeinsam für das Ziel.

Überqueren eines Hindernisses im Team

Die Gruppe wird vor die Aufgabe gestellt ein Hinderniss (Seil in Höhe von ca. 1,5 Meter) zu überwinden. Als Hilfsmittel dient eine Leiter. Dabei ist wichtig dass kein Zeitdruck besteht sondern lediglich die Ausführung das Ziel darstellt. Der Lerneffekt ist deutlich. Allein kommt niemand über die Höhe. Als Team ist es möglich, durch gegenseitige Hilfe, geschicktes Handeln und Einsatz für das Team. Hier sind vor allem Kooperation und Kommunikation vonnöten die Aufgabe zu lösen.

“Alle auf einer Stange”

Die Gruppe befindet sich auf einem Schwebebalken. Nach individuellem Befehl muss sie sich ordnen (Größe, Alter,etc.). Dabei ist die Zielsetzung das dies geschieht ohne dass ein Mitglied den Balken verläßt. Der Titel des Spiels ist Programm: Es sollte ein wir gefühl auftreten. Die Gruppe hält sich gegenseitig fest, überlegt den nächsten Schritt, verliert einer den Halt so ist die Gruppe gescheitert. Auch hier darf kein Zeitdruck bestehen.

“ Auf engstem Raum”

Die Gruppe befindet sich auf einer, auf dem Boden ausgelegten, Plane. Die Aufgabe besteht darin die Plane so klein wie möglich zu falten und dennoch auf der Plane zu stehen. Hierbei kommt es zunächst einmal darauf an einen Lösungsansatz zu erarbeiten, denn dieser Faltvorgang erfordert das Zusammenspiel der gesamten Gruppe. Desto kleiner die Plane gegen Ende wird, desto enger muss die Gruppe zusammenrücken und desto geschickter muss nun gearbeitet werden. Das bedeutet mit größer werdender Schwierigkeit der Aufgabe rückt die Gruppe näher zu sich.

Der genaue Aufbau, der zeitliche und organisatorische Ablauf und weitere Details der ausgearbeiteten Stunde sind dem Stundenverlaufsplan und dem Anhang (Aufbau der Geräte) zu entnehmen.

5. Literaturverzeichnis

Internet

www.sportpaedagogik.ch

www.sportpaedagogik-online.de

Literatur

Rammler, H. & Zöller, H. (2001). Kleine Spiele- wozu? Aus der Reihe Praxisbücher Sport (5. Auflage) Wiebelsheim: Limpert Verlag GmbH

Zeit	Spiel	Organisation	Material	Beschreibung	Funktion
ca. 2 min	Kurze Einführung in die Thematik: Kooperationsspiele/ Spiele zur Verbesserung des Sozialverhaltens	-	-	Wichtig: Es muss gesagt werden, dass die Gruppen keine Wettkämpfe ausführen, sondern dass die Teilung eine reine Effektivitätssteigerung der Übungen bezweckt.	Bewusstsein der Gruppe für die Thematik entwickeln
ca. 5 min	Menschentransport"	Zwei Gruppen bilden. Aufteilen auf die zwei Startpunkte.	Zwei Bahnen mit je circa 8 Turmmatten ausgelegt.	Jede Gruppe sucht zwei Personen aus die transportiert werden. Die Person wird auf der sich rollenden Gruppe transportiert(Vom Prinzip wie bei den alten Ägyptern, die Steinblöcke auf rollenden Holzstäben transportierten)	Erste Aufgabe in Gruppe: Sich nah kommen, zusammen arbeiten, Entscheidung treffen, kooperieren...
ca. 10 min	Überqueren eines Hindernisses im Team	Zwei Gruppen bleiben erhalten. Wichtig: Kein Zeitdruck!	Seil in Höhe von ca. 1,5 Metern gespannt. Unter dem Seil Boden mit Matten auslegen. Leiter (herkömmliche Staffeln) als Hilfsmittel (mal 3)	Jedes Team hat die Aufgabe das Seil zu überqueren, nur wenn alle Mitglieder die andere Seite erreicht haben ist die Aufgabe gelöst. Dabei ist der Kreativität freien Lauf zu lassen. Die Leiter kann auf vielseitige Art genutzt werden	Ideen sammeln, Vertrauen bei transport über diese Höhe schaffen, Gruppendynamik erzeugen, kooperatives Handeln. Kreatives Denken
ca. 5 min	Alle auf einer Stange"	Zwei Gruppen verteilen sich auf die Balken.	Schwebebalken	Die Gruppe steht auf auf dem Balken. Nun soll sich diese nach Befehlen (Größe, Alter, etc) ordnen. Ziel: Das Ordnen soll geschehen ohne das ein Mitglied den Balken verläßt.	Kommunikation fördern. "Sich gegenseitig halten" =Vertrauen.
ca. 5 min	Auf engstem Raum"	Zwei Gruppen verteilen sich auf die Planen	Fallschirme /Planen	Die Gruppe darf die "Insel" nicht verlassen. Durch zusammenfalten soll die Plane nach und nach so klein wie möglich gemacht werden.	Kreativität. "Die Gruppe rückt zusammen". Kooperatives Handeln.

