

UNTERRICHTSVORBEREITUNG

NAME d. Studierenden: **Bettina Müller**

SEMESTER: **H-4**

DATUM: **6.5.2008**

BESUCHSSCHULE: **HS II Tulln**

KLASSE / LG (HS): **1 a**

U-GEGENSTAND: **BSp**

STUNDENTHEMA:

Kooperationsspiele

LEHRPLANFORDERUNG/ INTENTION:

Gemeinsam Handeln und dabei an Sicherheit gewinnen.

Leichte Kunststücke in der Kleingruppe (er)finden, erproben, üben und einander präsentieren.

Unterschrift d. Ausbildungslehrers

1) LEHR / LERNZIELE

Ziel ist es die Kinder für Sport zu begeistern, schwächere Schüler motivieren und integrieren.

Die Schüler sollen durch Kooperationsspiele lernen, in einer Gruppe Lösungen zu finden, sich zu organisieren, Strategien zu entwickeln, zu kooperieren und sich gegenseitig zu unterstützen.

2) SACHANALYSE

Literatur:

- SCHMIDT, Gerhard (2000): 300 Erlebnisspiele (1. Aufl.). Wien: öbv et hpt Verlag.
- ROITHINGER; Schwarz (1998): Wertvolle Spiele für Kinder 1. Pichler Verlag.
- ROITHINGER; Schwarz (1998): Wertvolle Spiele für Kinder 2. Pichler Verlag.
- REINERS, Annette (2000): Praktische Erlebnispädagogik (5. Aufl.). Augsburg: Kessler
- DVD (2004): Abenteuer- und Erlebnissport: Aus der Praxis für die Praxis. (2. Aufl.) Duisburg: DJK Landesverband.
- LANG, Heinz (2007): Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe. Schorndorf: Hofmann.
- <http://www.nibis.de/~as-lg2/lh1/kooperationsspiele.pdf>

- <http://www.regensburg.kljb.org/index.php?id=588&L=0>
- <http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-kommunikation.html>

Kooperation (lat. Cooperatio: „Zusammenarbeit, Mitwirkung“) ist das Zusammenwirken von Handlungen zweier oder mehrere Lebewesen, Personen oder Systeme. Kooperation führt häufig zum Nutzen für alle Beteiligten.

Die „klassische“ Form des Turnunterrichts sieht so aus, dass die sportlichen Schüler meist gewinnen, bekommen sie dann schwächere Schüler in ihre Gruppe zugeteilt sind ihnen diese ein Dorn im Auge. Die schwächeren Schüler werden entmutigt und verlieren die Lust am Turnunterricht und am Sport. Um auch schwächere Schüler zu motivieren, und zu integrieren eignen sich besonders Kooperationsspiele. Hier ist es, um zu gewinnen nicht ausschlaggebend, wie sportlich die einzelnen Mitglieder der Gruppe sind, sondern wie sie sich untereinander in der Gruppe organisieren und wie gut die einzelnen Mitglieder zusammenarbeiten bzw. kooperieren.

Weiters eignet sich der Turnunterricht auch hervorragend zur Werteerziehung.

Werteerziehung kann nicht allein über Informieren betrieben werden. Es ist darüber hinaus genauso wichtig, die moralische Entwicklung von Menschen zu fördern.

3) DIDAKTISCHE ANALYSE

- Eingliederung der UE: Stunde zum Erfahrungen sammeln
- Form der UE: Kooperationsfördernde Spiele und Übungen in Zweier-, Dreier-, Vierer-, Fünfergruppen und für die gesamte Klasse.
- Bedeutung des Themas: Werteerziehung, moralische Entwicklung im Turnunterricht fördern. Schwächere Schüler motivieren und in den Gruppenprozess integrieren. Kooperationsbereitschaft fördern. Schülern die Möglichkeit geben, sich innerhalb der Gruppe zu organisieren, Lösungsstrategien zu entwickeln und sich gegenseitig zu unterstützen.
- Zugänglichkeit:
 - Meth. Didaktischer Bereich:
Gewinnen des Verständnisses für dieses Thema. Den Schülern soll bewusst werden, dass sie, wenn sie innerhalb der Gruppe kooperieren, schneller und besser ans Ziel gelangen, als wenn jeder einzeln in der Gruppe für sich kämpft. In den anderen Unterrichtsgegenständen wird den Schülern kaum

die Möglichkeit geboten zusammen zu arbeiten (meist Einzelarbeit gefragt).
Daher sollte diese Art der Sozialform im Turnunterricht seinen Platz finden.

- Möglichkeiten der Umsetzung:

Lehrer nimmt die Einteilung der Gruppen durch verschiedene Spiele vor (Zufallsprinzip); Schüler wählen sich ihre Partner selbst. Lehrer gibt nicht viele Anweisungen zur Durchführung, die Schüler sollen die Probleme selbst lösen und selbst Strategien entwickeln.

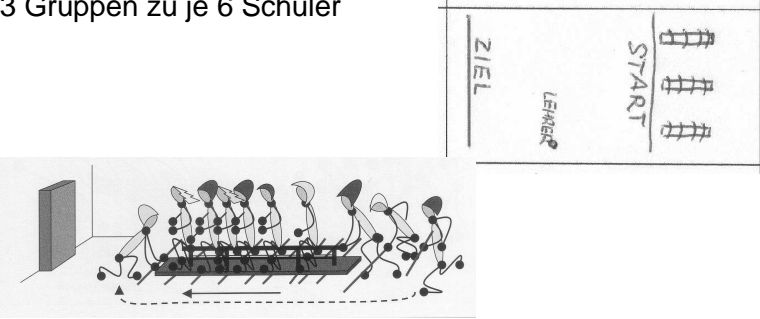
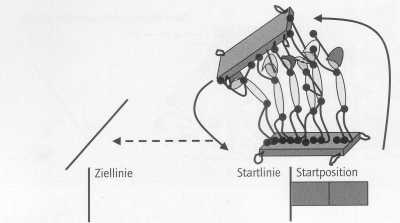
- Lehr- und Lernstruktur:

- Einsatz von Partner- und Gruppenarbeit, Lehrer erklärt nur die Spielregeln, für den Rest (Umsetzung, Durchführung, Organisation, ...) sind die Schüler selbst zuständig.

4) METHODISCHE VORBEREITUNG – Bewegung und Sport

KPH- Campus Krems-Mitterau

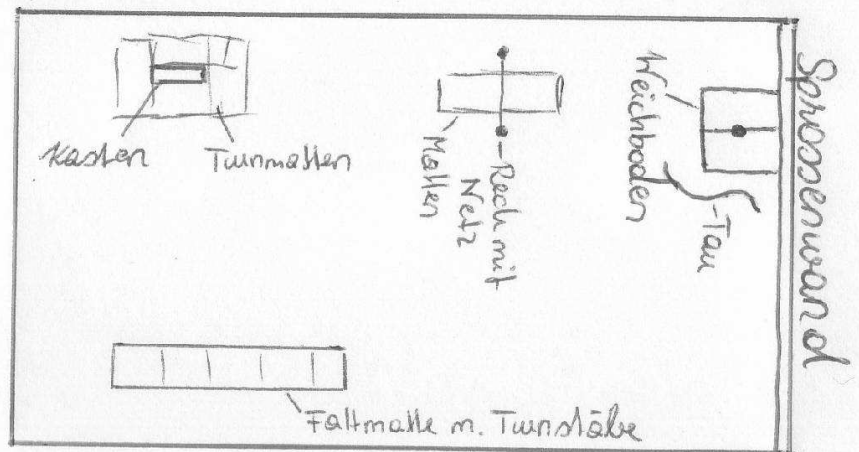
PHASE (Zeit)	ARTIKULATION, TEILZIELE (Unterrichtsinhalte, Unterrichtsziele, methodische Einzelschritte)	UNTERRICHTS- u. SOZIALFORMEN (Betriebsweisen, Betriebsformen, Problemschüler und Schülerprobleme, Aufstellungsformen, Lehrmethoden, Skizzen, Bilder)	MEDIEN, SICHERHEITSHINWEISE, DIFFERENZIERUNGEN
11:25 – 11:30	Dies SS von der Klasse abholen, gemeinsam zum Turnsaal gehen, SS ziehen sich um.		
11:30 – 11:35	<u>„Jägerball“</u> Ein oder mehrere SS sind Jäger (haben ein Spielband). Alle, die abgeschossen sind, bekommen ein Band und sind auch Jäger. SS der übrig bleibt, ist Sieger.	Max. 3 Schritte mit dem Ball sind erlaubt, Fangen ist erlaubt, <u>2. Variante:</u> Werfen nur mehr mit der schlechteren Hand.	1 oder 2 Bälle Spielbänder abschießen auf den Kopf ist ungültig.
11:35 – 11:40	Jeder SS zieht aus einem Säckchen einen Puzzleteil, der genau zu 5 andere Puzzleteil passt. Die SS versuchen nun ihre Mitspieler zu finden.	Auf diese Weise kommen auch Schüler zusammen, die sonst nichts miteinander zu tun haben.	Je zwei zusammenpassende Puzzleteile
(Aufbau + Erklärung) 11:40 – 12:00	<u>Aufbau der Stationen + Erklärung</u> <u>„Säureteich“</u> Ziel ist es den Gegenstand aus dem Säureteich zu holen, ohne dass ein SS in den Säureteich fällt.	3 Gruppen zu je 6 Schüler: LL erklärt jede Station, dann darf erst begonnen werden. LL gibt keinen Hinweis wie das Problem zu lösen ist! Der LL erzählt zu jeder Station eine kleine Geschichte.	1. Station: (Säureteich) 2 Weichböden, 1 Turnmatte, 1 Tau, 1 Tennisball
(Durchf.) 12:00 – 12:25	Die Sprossenwand darf verwendet werden, sowie das Tau. <u>„Insel“</u> Die Aufgabe ist es, möglichst viele Teilnehmer auf einmal für mindestens 10 Sekunden auf dem Kastenstumpf zu halten. <u>2. Variante:</u> Medizinball auf die Insel nehmen. 1 SS darf mit keinem Körperteil den Kastenstumpf berühren.	Die Gruppen dürfen sich aussuchen, bei welchen Stationen sie beginnen. Ist die Gruppe mit einer Station fertig, geht sie zur nächsten freien Station. Erlernen von Problemlösungsstrategien, Zusammenarbeit, Förderung der Diskussionsfähigkeit.	2. Station: (Insel) 1 kleiner Kastenteil, 4 Turnmatten, Medizinball,
	<u>„Turnstabwanderung“</u> 1 Schüler muss trockenen Fußes durch den Fluss (Matte). Die Schüler lassen ihn von Turnstab zu Turnstab steigen. Müssen daher den		3. Station: (Turnstabwandern) 3 Turnstäbe, 1 ausklappbare Bodenturnmatte

	<p>Turnstab von hinten wieder nach vorne bringen.</p> <p><u>„Spinnennetz“</u> Aufgabe ist es, alle Teilnehmer durch die Löcher im Netz zu schleusen (jeder Teilnehmer muss aber durch ein anderes Loch geschleust werden), wobei jede Berührung des Netzes untersagt ist. Wenn das Netz berührt wurde, muss die gesamte Gruppe von vorn beginnen. Derjenige, der einmal durch das Netz hindurch ist, darf nicht mehr auf die andere Seite zurück, um den Restlichen zu helfen. Die Hilfe kann nur auf der Seite geschehen, auf der er sich im Moment befindet.</p>	<p><i>Skizze vom Turnsaal</i></p> <p><i>(Geräteaufbauplan)</i></p> <p><i>Siehe nächste Seite!</i></p>	<p><u>4. Station: (Spinnennetz)</u> 2 Reckhalterungen, 1 Kletterseil,</p>
<p>12:25 – 12:35</p>	<p><u>„Kieler-Achter“</u> Die Besatzung darf den Boden nicht berühren, sie sitzen passiv auf der umgedrehten Langbank und werden durch einen Anschieber fortbewegt und weitere Helfer, die die hinter der Bank frei werdenden Turnstäbe schnell nach vorne transportieren und wieder unter die Bank legen, so dass ständig genügend Rollen vorhanden sind.</p> <p><u>2. Variante:</u> Es gibt nur drei Helfer, einen der die Bank schiebt, einen der die Stäbe am vorderen Ende unterlegt und einen, der frei werdende Stäbe aufnimmt und an die sitzenden Schüler weitergibt, die sie dann nach vorne reichen.</p>	<p>3 Gruppen zu je 6 Schüler</p>  <p>Die SS in der Gruppe sollen sich selbst organisieren, die Aufgaben (wer anschiebt, wer für die Turnstäbe verantwortlich ist, ...) sollen in der Gruppe selbstständig verteilt werden.</p> <p>Dieses Spiel wenn möglich ein zweites/ drittes Mal spielen, da sich erst dann die richtigen Strategien herausarbeiten lassen.</p>	<p>3 Langbänke ca. 10 Turnstäbe pro Langbank (insgesamt ca. 30 Turnstäbe)</p> <p>Vorsicht: Die Finger sind gefährdet! Der Anschieber darf nicht zu schnell anschieben sonst ist nicht genügend Zeit die Turnstäbe unter die Langbank zu legen.</p>
<p>12:35 – 12:45</p>	<p><u>„Mattentransport“</u> Ohne dass die Gruppe den Boden betritt soll mit Hilfe dieser beiden Matten der „Sumpf“ überquert werden. Es wird jeweils die hinten liegende Matte vorne wieder hingelegt. Das Gelingen hängt von einer guten Organisation in der Gruppe ab.</p> <p><u>2. Variante:</u> Zusätzlich soll ein Medizinball mittransportiert werden.</p>	 <p>Die gesamte Gruppe muss zusammenarbeiten. Dabei soll</p>	<p>2 Matten pro Gruppe (insgesamt 6 Matten)</p>

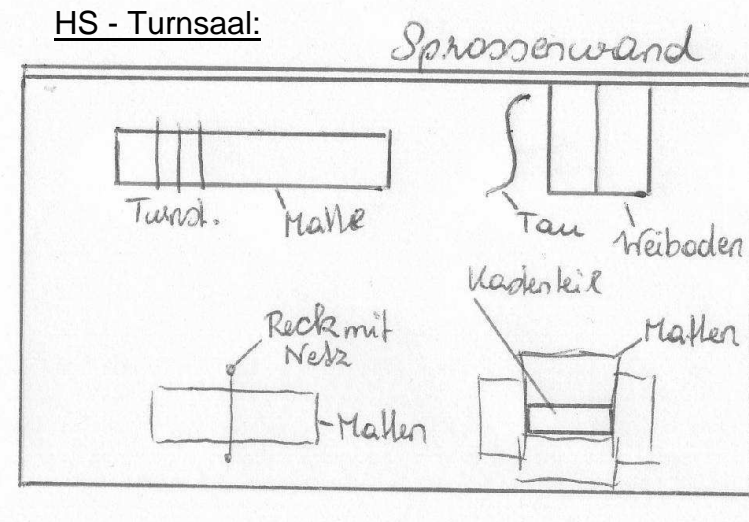
		der Lehrer nur die Spielregeln klar definieren, alles weitere soll die Gruppe selbst organisieren.	
12:45 – 12:50	<p><u>„Eingehängt“</u> Die Partner setzen sich Rücken an Rücken auf den Boden und versuchen wieder aufzustehen. (Die Schüler dürfen sich auch gegenseitig mit den Armen einhängen.) Nachdem alle Paare diese Übung geschafft haben, bilden sich Vierergruppen und versuchen gemeinsam aufzustehen. Zum Schluss versucht es die ganze Gruppe. (Die Gesäße sollten zum gleichen Zeitpunkt den Boden verlassen.)</p>	<p>Ziel dieser Übung ist der Abbau von Berührungsängsten und die Kooperation der Partner. Schlechtere SS haben durch diese Übung die Möglichkeit integriert zu werden. Stärkere Schüler können schwächeren Halt geben.</p> <p>Freie Aufstellung!</p>	
12:50 – 12:55	<p><u>„Sitzkreis“</u> Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf und alle schauen dabei in eine Richtung. Die SS halten die Hüfte des Vordermannes. Jeder geht in die Knie, bis er fühlt, dass er auf den Knien des Hintermannes sitzt.</p>	<p>Ziel ist das Abbauen von Berührungsängsten und der Aufbau von Vertrauen.</p> <p>Aufstellung im Kreis</p>	

Turnsaal Aufbauplan:

Sporthalle:



HS - Turnsaal:



5) Reflexion

Ziel der Stunde wurde voll erreicht. Den SS haben diese Kooperationsspiele sehr viel Spaß gemacht. Sie haben auch einiges daraus gelernt, auf das ich später noch zurück kommen möchte.

Da dies eine erste Klasse war, und der Geräteaufbau mit einer 1. Klasse nicht gerade einfach ist, bauten eine Lehrerin und ich die Geräte zusammen auf. Die dritte Lehrerin spielte mit den SS in der anderen Hälfte des Saals einstweilen ein paar Spiele. Dies traf sich gut, da diese Klasse normalerweise von 2 Lehrerinnen unterrichtet wird. Eine Lehrerin ist zuständig für die Buben, die andere Lehrerin für die Mädchen. In dieser Stunde turnten die Buben und Mädchen gemeinsam.

Im Anschluss wurden die Stationen der Reihe nach erklärt, dies benötigte ein wenig Zeit. Den SS hat diese Stationsarbeit soviel Spaß gemacht, dass sie die Stationen mehrmals durchwandert sind.

Obwohl den SS am Anfang klar gemacht worden ist, dass es hier um ein Kooperieren der ganzen Gruppe geht, um sich gegenseitig abzusprechen, haben viele Gruppenmitglieder im Alleingang die Stationen versucht. Doch da war das große Scheitern vorprogrammiert. Das „Spinnennetz“ stellte sich hier als schwierigste Disziplin dar. Hier wollte Anfangs jeder im Alleingang das Spinnennetz bezwingen. Doch nach einigen Fehlversuchen gingen die Gruppen taktischer an die Sache heran, um das Problem gemeinsam zu lösen.

Die Gruppen waren bunt gemischt, es waren sowohl Mädchen wie auch Buben in einer Gruppe. Die Berührungängste untereinander waren nicht groß, daher haben sie sich auch ohne Probleme durch das Spinnennetz heben können. In einer dritten oder vierten Klasse würde ich das Spinnennetz nur mit einer reinen Mädchengruppe oder einer reinen Bubengruppe machen. Hier wäre Koedukation nicht angebracht.

Die Station die den SS am meisten Spaß gemacht hat, war der „Säureteich“, hier wollte jeder einmal die Aufgabe am Seil erfüllen.

Die SS räumten im Anschluss die Geräte weg. Der Gerätetransport funktionierte sehr gut und war auch gut organisiert.

Beim Spiel „Eingehängt“ bzw. beim „Sitzkreis“ hatten die SS kaum noch Berührungängste. Hier arbeitete die gesamte Klasse so gut zusammen, bis der Sitzkreis gelungen war. Beim „Sportartenmemory“ kristallisierten sich ein paar sehr gute Schauspieler heraus. Dieses Spiel machte den SS auch sehr viel Spaß. Es

wäre auch sehr gut in jedem anderem Unterrichtsfach mit einer anderen Thematik geeignet.

Im Großen und Ganzen eine sehr gelungene Stunde. Der Stundenaufbau war gut gewählt und die SS waren die gesamte Stunde über sehr motiviert bei der Sache. Bei den Kooperationsspielen waren alle SS sehr gut integriert.