SPIELE MIT DEM SCHWUNGTUCH "WIR HALTEN ZUSAMMEN"

UNIVERSITÄT KOBLENZ · LANDAU

Creative-Commons-Lizenz Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Autor: Christina Nicholas

Übersicht

- **Spiele mit dem Schwungtuch**
  - Das Schwungtuch als Sportgerät
- **Spiele zur Förderung des sozialen Miteinanders**
  - "Pizza - Lauf"
  - "Bäumchen wechsel dich"
  - "Schüler - Memory"
- **Aus Spielideen neue Spiele erfinden**
  - Spielidee aus dem dritten Schuljahr
- **Quellenverzeichnis**

Spiele mit dem Schwungtuch

Spiele mit dem Schwungtuch können so inszeniert werden, dass sie das Miteinander fördern. Das Miteinander kann dabei in unterschiedlichen Varianten erfolgen. Auch Schüler und Schülerinnen (SuS) die sich noch nicht kennen, können in Kontakt treten.

Die Unterrichtsidee kann in *zwei Phasen* unterteilt werden**:**

- Drei bekannte Spiele werden zuerst so gespielt, dass möglichst viele verschiedene Kontakte zwischen den SuS entstehen. Dies können Blickkontakte, verbale und non-verbale Kontakte oder Körperkontakte in Form eines Händeschüttelns sein. So soll anhand von Ritualen, das soziale Miteinander gestärkt werden. Wir nennen diese Rituale “Miteinander- Rituale”.
- Die SuS entwickeln in gemeinsamer Absprache und durch Ausprobieren selbständig ein neues Spiel. Die zuvor kennengelernten "Miteinander- Rituale" werden in das Spiel mit einbezogen.

Die Lehrperson hat im Unterricht mit der Miteinander- Sinnrichtung eine Zuschauerfunktion. Bei allen Spielen kann sie sehr leicht feststellen, welche SuS welche Funktion in der Gruppe übernehmen (Leader, Streitschlichter, etc.). Sehr schnell wird sich ein Schüler hervorheben der die Leitung übernimmt und an dem sich die anderen SuS orientieren können. So bieten sich dem Lehrer viele Möglichkeiten, die Klasse hinsichtlich der sozialen Kompetenzen von außen zu beobachten. Anschließende Gespräche helfen, die eigenen Miteinander-Kompetenzen zu bewerten und zu stärken. Unsere Spielanleitungen sind zum schnelleren Verständnis bewusst kurz und übersichtlich gehalten. Tipps ergänzen die Anleitungen.

Das Schwungtuch als Sportgerät

Als Sportgerät wird das Schwungtuch oft unterschätzt, kann es doch als eine Art Eisbrecher innerhalb einer neuen oder heterogenen Gruppe fungieren. Zudem kann das individuelle Rhythmusgefühl als auch die Fähigkeit, Motorik aufeinander abzustimmen, gefördert werden. Die Größe des Schwungtuches und die bunten Farben haben einen hohen Aufforderungscharakter, der Kinder und Jugendliche gleichermaßen fasziniert.
Die ganze Gruppe muss zusammenhalten, wenn das Schwungtuch in Einklang bewegt werden soll. Einfache Spiele können den gemeinsamen Umgang, das Rücksichtnehmen, das Zuhören und das aufeinander Abstimmen in und mit der Bewegung fördern. So können auch angespannte Verhältnisse aufgelockert oder die Umgangsformen miteinander verbessert werden.

 CC BY-SA

Spiele zur Förderung des sozialen Miteinanders

"Pizza - Lauf"

Bewegungsaufgaben für die SuS

- Das Schwungtuch ist eine große Pizza
- Wählt eine Farbe aus und überlegt, welcher Belag dies sein könnte
- Die Kinder mit der gleichen Farbe einigen sich und nennen ihren Belag
- Auf mein Kommando, tauscht ihr nun mit einem anderen Belag den Platz
- Wenn ihr euch dabei begegnet, müsst ihr anhalten, euch ansehen und euch die Hand geben bevor ihr weiterlauft

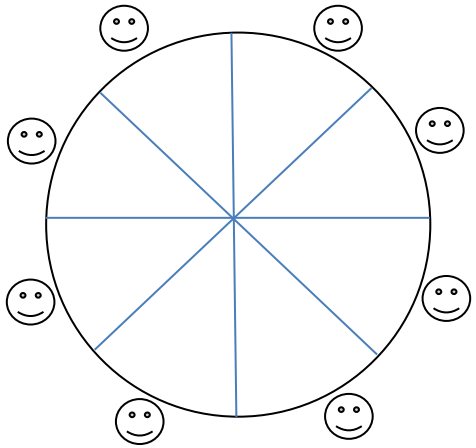
Tipps

- Immer ein bis zwei Proberunden spielen; zur Förderung des Verständnis
- Kinder immer an die Miteinander Regeln erinnern

Hilfen für die Lehrperson

Organisation

- Die SuS stellen sich entsprechend ihrer Pizzabelägen verteilt um den Fallschirm auf
- 1-2 Schüler pro Farbfeld anordnen



Durchführung

- Das Schwungtuch wird als Pizza mit verschiedenen Pizzabelägen beschrieben
- Die Lehrperson gibt Kommandos, beispielsweise "Tomaten und Käse"
- Die SuS einigen sich welche Farbe welchen Belag darstellen könnte
- Die SuS der verschiedenen Farbfelder tauschen die Plätze
- Beide Tauschpartner müssen sich begegnen und sich die Hand reichen bevor sie die Plätze tauschen
- Mögliche Kommandos wären beispielsweise, „Käse und Tomate tauschen die Plätze!“ „Peperoni und Olive tauschen die Plätze“! „Nicht vergessen den Fallschirm weiterzu-schwingen!“

"Bäumchen wechsel dich"

Bewegungsaufgaben für die SuS

- Schwingt das Schwungtuch zusammen rhythmisch auf und ab
- Auf das Signal der Lehrperson, tauscht ihr mit eurem linken oder rechten Nachbarn den Platz
- Ihr dürft dabei nicht zusammenstoßen und müsst unsere Miteinander- Rituale einhalten
- Schaut euch während des Wechselns in die Augen
- Sprecht euch vorher mit beiden Nachbarn ab, in welche Richtung ihr lauft

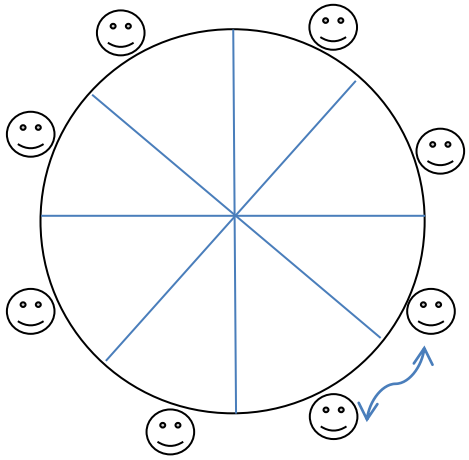
Tipps

- Das Schwungtuch während des Platztausches weiter schwingen
- Platzwechsel muss ordentlich ohne Rempeln etc. stattfinden
- Nicht zu lange spielen, da das Spiel relativ schnell ausgereizt ist
- Schülerideen sollten genutzt werden

Hilfen für die Lehrperson

Organisation

- Die SuS verteilen sich gleichmäßig um das Schwungtuch



Durchführung

- Auf ein Signal tauschen die SuS in einem bestimmten Farbfeld entweder mit Ihrem rechten oder linken Nachbarn den Platz
- Die Lehrperson gibt Signale wie "gelbes Feld, linker Nachbar, etc."
- SuS tauschen auf Kommando den Platz
- Die SuS vereinbaren durch Blickkontakt und verbale Kontakte wer wie wechselt
- Spielkommandos rotes, gelbes, grünes, blaues Feld

"Schüler - Memory"

Bewegungsaufgaben für die SuS

- Bei diesem Spiel werden einem Schüler die Augen verbunden
- Ohne zu sprechen suchen die anderen SuS Kandidaten aus, die sich leise unter das Schwungtuch legen, dabei darf nur durch Zeichengeben kommuniziert werden
- Das Schwungtuch wird nun zu Boden gelegt
- Dem ausgesuchten Schüler wird nun die Augenbinde abgenommen, anschließend muss erraten werden, wer unter dem Tuch liegt

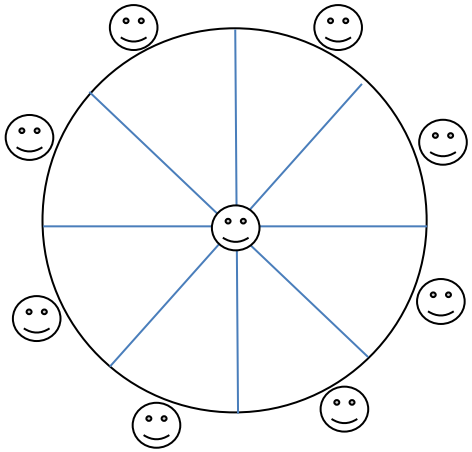
Tipps

- Auf nonverbale Kommunikation achten
- Falls Problemen beim Erraten auftreten, Tipps von den Mitschülern über die versteckte Person zulassen
- Niemals SuS zwingen unter das Tuch zu gehen

Hilfen für die Lehrperson

Organisation

- Die SuS verteilen sich gleichmäßig um das Schwungtuch
- Einem Schüler werden die Augen verbunden, dieser legt sich unter das Tuch



Durchführung

- Ein oder mehrere SuS verstecken sich unter dem Fallschirm, während ein/ eine Schüler/ in erraten muss wer unter dem Tuch sitzt
- Die Lehrperson gibt alle nötigen Anweisungen vor dem Spiel. Sie sucht den/ die Schüler/ in aus, dem die Augen verbunden werden sollen. Danach ist er nur noch als Beobachter tätig
- SuS organisieren sich im Idealfall selbst. Sie suchen nonverbal die Kandidaten aus, die unter den Schirm geschickt werden. Sie geben außerdem die Spielkommandos vor und beachten die Miteinander- Regeln

Aus Spielideen neue Spiele erfinden

Die bekannten Spiele werden zu einer neuen Spielidee durch die SuS kombiniert und gegebenenfalls erweitert. In den kennengelernten drei Spielen stand das Miteinander im Vordergrund. Durch Körperkontakt und verbaler sowie nonverbaler Kommunikation sollen die SuS lernen, Hemmungen abzubauen und eine Gemeinschaft zu entwickeln oder zu verbessern. In allen drei Spielen sind die SuS gefordert, zusammen zu arbeiten. Der Erfolg oder Misserfolg der Spiele hängt davon ab, wie die SuS miteinander umgehen. Dabei sollte das gleichzeitige Schwingen und der Spielbeginn von den SuS selbst festgelegt werden. Nachdem in den ersten drei Spielen die Regeln, insbesondere des Miteinanders festgelegt waren, sind die SuS nun aufgefordert, ihr *eigenes Spiel im Sinne von Miteinander* zu gestalten. Die Lehrperson nennt bestimmte Rahmenbedingungen, ist aber ansonsten wieder nur Beobachter.

Bewegungsaufgabe für die Schüler

Erfindet alle zusammen

ein neues Spiel mit dem Schwungtuch

Besprecht gemeinsam alle Ideen und *a*chtet darauf, dass:

► Ihr die gelernten Miteinander- Rituale einbringt

► Ihr fair und freundlich miteinander umgeht

► Teile von allen drei kennengelernten Spielen enthalten sind

► Findet gemeinsam einen Namen für Euer neues Spiel

Spielidee aus dem dritten Schuljahr

Eine Klasse aus dem dritten Schuljahr hat das Spiel *"Blinden- Pizza"* entwickelt.

Organisation

- Die SuS sitzen im Kreis um den Fallschirm
- Sie beraten sich selbstständig, müssen aber innerhalb einer bestimmten Zeitspanne (5 bis 10min) zu einer Lösung gekommen sein
- Die SuS spielen ihr Spiel im Idealfall so lange, bis jeder SuS mindestens einmal eine Funktion übernehmen konnte

Durchführung

Idee

Einem Schüler werden die Augen verbunden, er schwingt weiterhin am Tuch mit. Nonverbal wird ein Schüler ausgesucht, der SuS von einer Pizzagruppe bestimmt. Er tut dies mit einem Händeschütteln der jeweiligen SuS. Nachdem die ausgewählte Pizzagruppe unter dem Tuch liegt wird nicht mehr geschwungen. Der Schüler kann die Augenbinde nun abnehmen und muss erraten wer unter dem Tuch liegt

Lehrer

Gibt Rahmenbedingungen vor

SuS

Sie bestimmen (verbal) gemeinsam, sowohl den Schüler der die Augen verbunden bekommt, als auch den Schüler der die Pizzagruppe aussucht (nonverbal)

Miteinander

Durch Gestik, Mimik und verbale Kommandos bestimmen die SuS die jeweiligen aktiven Personen im Spiel. Durch Händeschütteln wird verdeutlicht wer unter das Tuch darf

Spielkommandos

Deuten mit Händen oder mit Fingern Zeichen geben, verbale und nonverbale Spielkommandos

Quellenverzeichnis

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle Bilder	Christina Nicholas; Kinder der Grundschule Kürrenberg im Jahr 2008

Urheber des Beitrags

Autor	Berater	Institution
Nicholas, Christina	Minnich, Marlis	Institution für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz