sportunterricht

Monatsschrift zur Wissenschaft und Praxis des Sports mit Lehrhilfen

Offizielles Organ des Deutschen Sportlehrerverbandes e.V. (DSLV)

Lehrhilfen

Unterrichtsanregungen für die Alltagspraxis Sport

aus:
Lehrhilfen für den Sportunterricht, Schorndorf, 64 (2015), Heft 2

hofmann. VERLAG

Steinwasenstraße 6–8 • 73614 Schorndorf
Telefon (0 71 81) 402-0 • Fax (0 71 81) 402-111

www.hofmann-verlag.de
sportunterricht@hofmann-verlag.de

Stressfrei Gruppen bilden

Heinz Lang

Es gibt kein garantiert funktionierendes ‚Rezept', um gleich große Gruppen ‚gerecht' zu bilden – es gibt aber einige Möglichkeiten, dies für Lehrer und Schüler relativ stressfrei und weitgehend ohne Diskriminierung zu bewerkstelligen.

- Die Leistungsfähigkeit der einzelnen Gruppen sollte ausgeglichen sein.
- Kein Schüler darf bei der Gruppenbildung diskriminiert werden! Dauernd nicht oder als letzter Mitspieler ‚gewählt' zu werden, ist für einen Schüler ein öffentliches Zur-Schau-Stellen seiner Unfähigkeit oder seiner Unbeliebtheit – so wird der Sportunterricht für ihn zum ‚Spießrutenlaufen'.
- Auch bei der besten Organisation bleibt manchmal ein Schüler übrig. Nun ist die Lehrkraft gefordert, ihn ‚unterzubringen' oder das Vorhaben so zu gestalten, dass der ‚Sieg' nicht von der Leistung einzelner Schüler abhängig ist.
- Alles was getan wird, um Gruppen zu bilden, ist besser als das „Wählen" oder das „Wählen-lassen"!
- Bei Ungereimtheiten oder Ungleichheiten muss sich die Lehrkraft die letzte Entscheidung vorbehalten.

Paarbildung

- Alle laufen kreuz und quer durch die Halle. Auf ein Zeichen (Klatschen, Musikstopp ...) so schnell wie möglich in Zweiergruppen zusammengehen.

- Die Schüler spielen und üben (z. B.) mit roten und blauen Gymnastikbällen. Es geht immer ein Schüler mit einem blauen zu einem mit einem roten Ball.

- Beim Eintreffen in der Sportstätte bekommen die Schüler ein rotes oder blaues Band umgehängt. Ein Schüler mit einem roten und ein Schüler mit einem blauen Band gehen zusammen.

- Fangspiel „Paarfangen". Ein zuvor bestimmtes Schülerpaar beginnt (mit Handfassung) die anderen zu fangen. Wer gefangen (berührt) wurde schließt sich an. Ist das erste Fängerpaar zur Viererkette geworden, teilt sich diese; nun fangen zwei Paare ... Die Paare bleiben am Schluss, wenn alle Schüler gefangen wurden, beieinander.

Klassenteilung (2 gleich große Gruppen)

- Alle laufen durch die Halle. Auf ein Zeichen (Klatschen, Musikstopp ...) so schnell wie möglich in Zweiergruppen zusammengehen! Einer der beiden Schüler stellt sich auf die rechte, der andere auf die linke Seite des Spielfeldes.

- Die Schüler spielen und üben mit roten und blauen Gymnastikbällen. Alle Schüler mit den roten Bällen stellen sich nach links, alle mit den blauen Bällen nach rechts (die entsprechende Anzahl roter und blauer Bälle zuvor bereit stellen).

- Zu Beginn der Stunde bekommen die Schüler ein rotes oder ein blaues Band umgehängt. Schüler mit roten Bändern stellen sich auf die linke, alle mit blauen Bändern auf die rechte Seite.

- Fangspiel: Der Fänger hat ein rotes Band um. Gelingt es ihm, einen freien Schüler abzuschlagen, begibt sich dieser zur Lehrkraft, bekommt dort ein blaues Band und hilft dem Fänger. Der nächste ‚Gefangene' bekommt wieder ein rotes Band ... usw. bis niemand mehr übrig ist. Schüler mit roten Bändern stellen sich auf die eine, alle mit blauen Bändern auf die andere Seite.

Heinz Lang

h-w.lang@t-online.de

Gruppenbildung

- Alle laufen kreuz und quer durch die Halle. Auf ein Zeichen (Klatschen, Musikstopp ...) hin in Dreier-, Vierer-, Fünfergruppen zusammengehen und (schnell!) eine vorgegebene Aufgabe erledigen (z. B. Alle liegen nebeneinander ...). Die so zufällig entstandenen Gruppen bleiben zusammen.
- Eine Klasse mit z. B. 24 Schülern bekommt Gymnastikbälle (oder Bänder) in 4 verschiedenen Farben. Damit lassen sich verschiedene Gruppen bilden:
  - Sechsergruppen: Alle (gleichen) Farben gehen zusammen.
  - Zweiergruppen: Immer zwei unterschiedliche Farben gehen zusammen.
  - Vierergruppen: In jeder Gruppe muss ein Ball von jeder Farbe sein.
  - 2 gleiche Gruppen: Rot und Grün gehen auf die eine, blau und gelb auf die andere Seite.
- Jeder Schüler darf ‚blind' in ein Leinensäckchen greifen, in dem sich beschriftete Tischtennisbälle, Bierdeckel oder Zettel (z. B. mit den Zahlen 1 bis 24 bei entsprechender Schülerzahl) befinden. Schüler, die die Zahlen 1, 2 und 3 gezogen haben, gehen zusammen; alle mit der 4, 5 und 6 gehen zusammen ... So ergeben sich Dreiergruppen.
- Auf diese Weise lassen sich auch Paargruppen (1 und 2, 3 und 4 ... gehen zusammen), zwei gleich große Gruppen (alle geraden oder ungeraden Zahlen; die Zahlen von 1 bis 12 und 13 bis 24 gehen zusammen) und andere Formationen nach dem Zufallsprinzip organisieren.
- In der Halle verteilt liegen beschriftete Bierdeckel (1 bis 24) mit den Ziffern verdeckt nach unten. Die Schüler laufen durcheinander, überspringen die Bierdeckel, spielen damit ‚Bäumchen wechsle dich' ... Zuletzt darf jeder einen Bierdeckel aufheben. Die Gruppenbildung erfolgt wie bereits oben beschrieben, je nachdem, welche Zahl auf dem Bierdeckel steht.
- Recht elegant lassen sich im Sportunterricht Gruppen bilden indem Spielkarten (As – König - Dame – Bube – 10 – 9) der verschiedenen Farben (Kreuz / Pik / Herz / Karo) ausgeteilt werden.
  - Gehen die entsprechenden Farben (also alle Kreuz, Pik usw.) zusammen, wäre in unserem Beispiel eine Klasse mit 24 Kindern in 4 Gruppen mit je 6 Schülern aufgeteilt. ‚Gruppenleiter' bzw. Ansprechpartner wird dann das Kind, das den König (z. B. bei Buben) oder die Dame (z. B. bei Mädchen) oder ein Ass gezogen hat.
  - Gehen die entsprechenden Werte (also alle Asse, Könige usw.) bei einer gleich großen Klasse (24 Schüler) zusammen, hätte man in diesem Fall 6 Gruppen mit je 4 Schülern. ‚Gruppenleiter' bzw. Ansprechpartner wird der Schüler, der die höchste Farbe in der Reihenfolge Kreuz – Pik – Herz – Karo gezogen hat.
- Das System lässt sich auf alle Klassengrößen anwenden; auch dann, wenn die Schülerzahl ungerade ist – dann bekommt eben eine Farbe eine Karte mehr oder einen ‚Joker'. Wer eine solche Karte zieht, darf dann Schiedsrichter, Helfer usw. sein.
- Sein ‚Frust' hält sich dann in der Regel in Grenzen; hat er doch selbst seine ‚Rolle' bestimmt; wohl wissend, dass beim nächsten Durchgang ein anderer diese Rolle übernehmen wird.

Literatur

Lang, H. (2007). *Staffelspiele und Gruppenwettbewerbe*. Schorndorf: Hofmann.

Aufgeschnappt

„Erziehung lässt sich, auf den Kern reduziert, als ein Prozess verstehen, durch den ein Kind dazu gebracht werden soll, etwas zu tun, was es spontan nicht will, oder etwas zu lassen, was es gerne tun würde."

Zumkley-Münkel, aus „Kinder brauchen Grenzen", Psychologie und Unterricht 4/1996

...unter diesem Aspekt ist unsere „Spaßpädagogik" sehr wohl hinterfragenswert ...