

Download

Sieghart Hofmann

Kleine Spiele – Fundgrube für den Sportunterricht Kontaktspiele



Downloadauszug
aus dem Originaltitel:

Kleine Spiele – Fundgrube für den Sportunterricht

Kontaktspiele

VORSCHAU

Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel
Kleine Spiele – Fundgrube für den Sportunterricht
Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

<http://www.auer-verlag.de/go/dl6661>



8 Kontaktspiele

Begrüßungsspiel mit Musik

Kl. 5–10

**Grundgedanke:**

Die Schüler bewegen sich frei nach Musik und begrüßen möglichst viele Mitschüler bei Musikunterbrechung. Rhythmusgefühl und Kontaktfreudigkeit werden angeregt.

Materialien:

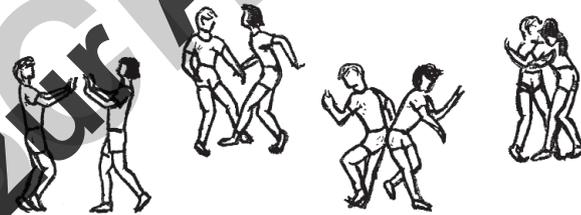
Musikanlage, u. U. Musik von Schülern

Durchführung:

In einer Hälfte des Volleyballfeldes bewegen sich die Schüler nach Musik. Wählen Sie einen kleinen Bewegungsraum, damit bei Musikunterbrechung viele Kontakte zwischen den Schülern möglich sind. Die ausgewählte Musik sollte ungezwungene tänzerische Bewegungen unterstützen. Während der Unterbrechung der Musik versucht jeder Schüler, möglichst viele Mitschüler nach vereinbarter Art zu begrüßen. Mit der Musik setzt die freie, tänzerische Bewegung wieder ein.

Begrüßung mit:

- Handklatsch
- Berühren der Füße (links und rechts)
- Po-Berühren
- Umarmen

**Varianten:**

- Zur Einstimmung sollte immer nur eine Begrüßungsart eingesetzt werden, nur Handklatsch, nur Berühren der Füße usw.
- Mit jeder Musikunterbrechung wird die Begrüßung jeweils um eine Art erweitert, so dass zur vierten Musikunterbrechung die Mitschüler über Handklatsch, Berühren der Füße, Po-Berühren und Umarmen begrüßt werden.

Tipps:

Zur Unterstützung können Sie die Begrüßungsart laut ansagen. Hilfreich ist der Einsatz von Musik, weil musikalische Rhythmen das Bewegen unterstützen, die Schüler motivieren und das Lehrerhandeln erleichtern. Nach den Ferien ist dieses Begrüßungsspiel besonders geeignet.



Familientreff mit Musik

Kl. 5–10



Grundgedanke:

Die Schüler bewegen sich frei nach Musik und tauschen Visitenkarten bei Begegnungen aus. Nach Musikunterbrechung sollen sie sich schnell in ihren Familien zusammenfinden. Rhythmusgefühl und Selbstdarstellung sowie das Miteinander und die Konzentration werden gefördert.

Materialien:

Visitenkarten und Musikanlage

Durchführung:

Visitenkarten mit Familiennamen und Personen der Familien sollten Sie vorbereiten. Zum Beispiel: *Meier, Lehmann, Schulze, Krause jeweils mit Opa 1, Oma 2, Vater 3, Mutter 4, Tochter 5, Sohn 6* als einfache Variante, weil die Namen gut zu unterscheiden sind. **(Klasse 5–7)** Werden ähnlich klingende Namen, wie *Müller, Möller, Meier und Männel* genutzt, wird das Spiel schwieriger. **(Kl. 8–10**)**

► Damit sich viele Kontakte ergeben, sollten Sie ein kleines Spielfeld nutzen. Die Schüler bewegen sich nach Musik (laufend, hüpfend, tanzend). Bei jedem Kontakt werden die Karten getauscht. Musikunterbrechung bedeutet Familientreff und jede Familie hat sich so schnell wie möglich zu finden. Zu Beginn versucht jeder Schüler, mehr oder weniger lautstark seine Familie zu rufen. In diesem Chaos erfahren die Schüler, dass es nicht sinnvoll ist, wenn alle gleichzeitig rufen. Beteiligen sich mehr als 24 Schüler an diesem Spiel, werden die Familien mit Hund und Katze erweitert.

Varianten:

- Nur eine Person der Familie ist für das Zusammenfinden zuständig. Mit der Musikunterbrechung rufen Sie ein Mitglied der Familie auf, z. B. Mutter. Nur die 4 Schüler mit der Visitenkarte „Mutter“ sollen ihre Familie zusammenbringen. Zusätzlich und spielerisch kann dabei auch das Ordnungsverhalten angeregt werden, indem sich die Familien in einer Reihe einfinden (deshalb auch die Zahlen 1 bis 6 auf den Karten).
- Mit der Musikunterbrechung wird zum **Treffen gleicher Personen** aufgefordert. Der Lehrer ruft einen Familiennamen, z. B. Meier, und nur die Schüler mit der Karte „Meier“ sind für das Zusammenfinden der jeweils 4 Omas, Opas, Muttis usw. zuständig.

Tipps:

Handliche Kartons oder Bierdeckel eignen sich gut als Visitenkarten. Von Schülern ausgewählte und/oder mitgebrachte Musik wirkt oft besonders motivierend.



Funkerspiel

Kl. 5–7



Grundgedanke:

Die Schüler treten durch Funksignale miteinander in Kontakt und wedeln dabei mit ihren Händen. Die Schüler werden zu Konzentrationsfähigkeit und einem gemeinsamen Miteinander motiviert.

Materialien:

Keine

Durchführung:

Alle Schüler sitzen mit Armabstand im Kreis. Sie funken sich mit den Vornamen an. Es können auch Nummern vergeben werden. Sie sollten mitspielen und das Spiel beginnen:

„Herr Mustermann an Toni“.

Die sendende und die angefunkte Person führen dabei die Daumen zu den Ohren und winken mit den Händen, den Antennen. Hat der angefunkte Schüler das Signal aufgenommen, funkt er an einen weiteren Schüler: „Toni an Laura“.

Es sollte immer schnell weitergefunkt werden, um die Aufmerksamkeit zu sichern.

► Bei großer Schülerzahl sollten Sie in 2 Kreisen oder im doppelten Innenstirnkreis spielen. Wird im doppelten Innenstirnkreis gespielt, kann der vorn oder hinten sitzende Schüler durch seinen Namen angefunkelt werden, aber beide fahren ihre Antennen aus. Nach einigen Durchgängen sollten die Paare ihren Platz tauschen oder sich neue Paare finden.

Variante:

Intensiver und mit höherer Konzentration verläuft das Funken, wenn eine Leitungsstörung vorliegt. Hier unterstützen die neben dem Funker und Empfänger sitzenden Personen das Funken durch die dem Sendenden bzw. Empfangenden nahen Seite, d. h. mit der rechten oder linken Hand**. Die dabei unweigerlich auftretenden Funkfehler verstärken den Reiz des Spiels.

Tipps:

Ihr Mitspielen ermöglicht es Ihnen, relativ unauffällig Schüler in das Spiel einzubeziehen, die u. U. selten angefunkelt werden. Zu Beginn der 5. Klasse ist das Funkerspiel auch zum spielerischen Kennenlernen geeignet.

