

II.A.17

Kleine Spiele

Was macht ein gutes Spiel aus? – Spielfähigkeit durch selbst entwickelte Spiele fördern

Ann-Kathrin Schäfer, Bonn



© RAABE 2021

© anatais/iStock/GettyImagesPlus

Was macht ein faires und gutes Spiel aus? Und wie gelingt es, dass alle Spaß daran haben? Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten Kriterien eines guten Spiels und erfinden darauf aufbauend ein eigenes. Sie erproben es zunächst in ihrer Gruppe und stellen es anschließend der Klasse vor. Als Abschluss kann eine „Best-of-Wahl“ stattfinden.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen:	5–7, Anfänger
Dauer:	6 Doppelstunden
Kompetenzen:	Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen; Spielkompetenz in Kleinen Spielen entwickeln
Thematische Bereiche:	Kleine Spiele, Spielentwicklung, Spielfähigkeit
Medien:	Arbeitsblätter, Beobachtungskarten, Bewertungsbogen

Funktionskärtchen für die Gruppenarbeit

M 1

	<p>Materialwächter/in</p>
	<p>Zeitwächter/in</p>
	<p>Organisator/in</p>
	<p>Ruhewächter/in</p>
	<p>Schriftführer/in</p>
	<p>Gruppensprecher/in</p>
	<p>Spion/in</p>

M 2 Arbeitsblatt für die Gruppenarbeit

Wir erfinden ein Spiel

Aufgabe Erfindet in eurer Gruppe ein Spiel, das die erarbeiteten Merkmale eines guten Spiels erfüllt.

Namen der Gruppenmitglieder:

Name des Spiels: _____

Benötigt ihr Bälle? Wenn ja, welche und wie viele?

Werden weitere Materialien und Geräte benötigt? Wenn ja, welche?

Wie soll euer Spielfeld aufgebaut sein? Wie stellen sich die Spieler auf?

Zeichnet eine Skizze:

VORSCHAU

Schreibt in Stichpunkten 3 Regeln für euer Spiel auf:

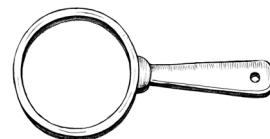
1. _____
2. _____
3. _____

M 3 Beobachtungskarten

Beobachtungsauftrag „Bewegung“

Aufgabe

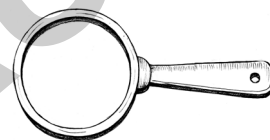
Beobachte, ob sich alle Spielenden viel bewegen. Notiere deine Beobachtungen in Stichpunkten.



Beobachtungsauftrag „Mannschaftsspiel“

Aufgabe

Beobachte, ob alle Spielenden ins Spiel eingebunden sind (d. h. jeder ist wichtig). Notiere deine Beobachtungen in Stichpunkten:



Beobachtungsauftrag „Ziel/Sieg“

Aufgabe

Beobachte, ob es ein Ziel/einen Sieger gibt. Notiere deine Beobachtungen in Stichpunkten:

