

VIELFALT BEWEGT

MANUELA PFEUTI
GABRIELLE WERRO LEHMANN

55
BEWEGUNGSSPIELE
ZUR FÖRDERUNG
DER SOZIALEN
KOMPETENZ AUF
DER UNTERSTUFE

Impressum

Manuela Pfeuti, Gabrielle Werro Lehmann

Vielfalt bewegt

55 Bewegungsspiele zur Förderung der sozialen Kompetenz auf der Unterstufe

Korrektorat und Druck: Merkur Druck AG, Langenthal

Gestaltung und Satz: Magma – die Markengestalter, Bern

Fotos: Michael Pfeuti, Münchenbuchsee

Quellen Illustrationen

Reflexionssymbole: METACOM Symbole, © Annette Kitzinger

Reflexionsinstrument Blume: Beratungsteam schulentwicklung.ch

Foto Stuhl: fotolia/castecodesign

Illustration Spielfeld und Baum: Jana Fiorina Lehmann

Nicht in allen Fällen war es dem Verlag möglich, den Rechteinhaber ausfindig zu machen.

Berechtigte Ansprüche werden im Rahmen der üblichen Vereinbarungen abgegolten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages.



© 2016 Schulverlag plus AG

1. Auflage 2016

Art.-Nr. 88489

ISBN 978-3-292-00833-6

Inhalt

Einleitung	5
Interaktionen und Integration in Schulklassen	6
Emotionale und soziale Kompetenzen	7
Voraussetzungen für soziales Handeln	11
Soziales Handeln	14
Soziales Handeln in Bewegungssituationen	16
Bedeutung der Reflexion	18
Förderung emotionaler und sozialer Kompetenzen	19
Umsetzung des Lehrmittels «Vielfalt bewegt»	20
Methodisch-didaktische Aspekte	24
Literatur	27

Förderung emotionaler und sozialer Kompetenzen¹¹

Das gemeinsame Spiel gilt als geeignete Übungsform für soziales Verstehen und Handeln. Ob prosozial gehandelt wird, hängt stark mit der Motivation zusammen. Diese wiederum gründet auf den Bedürfnissen, welche das Verhalten eines Menschen bestimmen. Eines dieser wichtigen Bedürfnisse der Kinder im Grundschulalter stellt die Bewegung dar, welche folglich auf viele Kinder motivierend wirkt. Die Motivation kann sowohl von innen als auch von aussen beeinflusst werden, wobei Eigenaktivität, selbstgesetzte Ziele oder auch Feedback als Teil der Reflexion motivieren können. Die Fähigkeit des Reflektierens erfordert die Bereitschaft des Kindes und nötige Strategien. Sie kann nicht einfach vorausgesetzt, sondern muss angeregt werden.

Bewegungssituationen gelten als wichtiger Erfahrungsraum für soziale Prozesse. Bereits zur Förderung der grundlegenden emotionalen Kompetenzen ist die Bewegung zentral. Durch sie kann das Selbstkonzept gestärkt und die Selbstwirksamkeit erlebt werden. In neurobiologischen und -psychologischen Studien wird die enge Verknüpfung zwischen Körper und Gehirn durch die Bewegungswahrnehmung betont. Die Bewegung eignet sich, um soziales Verhalten zu üben, da Gemeinschaft und Spiele, insbesondere Regelspiele, wichtige Komponenten davon sind. Das Bewegungsspiel ermöglicht Formen der Beziehungsaufnahme und der Kooperation. Das Vereinbaren von Regeln und das Erlernen der Perspektivenübernahme sowie das Übernehmen unterschiedlicher Rollen sind ein zentraler Teil davon. Das Miteinander kann in einem geschützten Rahmen erlebt werden. Dafür werden verschiedene Anforderungen an die Bewegungssituationen gestellt. Sie sollen offen und demokratisch sein, die Selbsttätigkeit mit individuellen Erfahrungen ermöglichen, und die anleitenden Personen sollen ein positives Vorbildverhalten zeigen. Auswirkend auf die sozialen Beziehungen ist ebenso das Bilden der einzelnen Gruppen. Gewisse motorische Voraussetzungen erleichtern den Schülerinnen und Schülern die Fokussierung der sozialen Prozesse.

¹¹ siehe Seite 30

Umsetzung des Lehrmittels «Vielfalt bewegt»

Das Bewegungsangebot ist handlich und flexibel einsetzbar. Es ist mit wenig Text und Bildern zur Visualisierung einfach gestaltet und besteht aus einzelnen Aufgabenkarten mit einem einheitlichen und übersichtlichen Aufbau. Da in Schulklassen oft eine grosse Heterogenität anzutreffen ist, sind die Aufgabenkarten teilweise für verschiedene Niveaus konzipiert oder enthalten Anpassungsmöglichkeiten.

Die Bewegungskarten sind in fünf verschiedene Farben unterteilt, welche die Gruppengrößen für die Aufgaben sowie die Ergänzungskarten definieren.

5 Farben und ihre Kategorien

	Ergänzungskarten
	1 Kind
	2 Kinder
	4 Kinder
	alle Kinder

Die einzelnen Bewegungskarten sind stets gleich aufgebaut und enthalten auf der Vorderseite ein einheitlich dargestelltes Bewegungsspiel. Mehrheitlich sind die Aufgaben sowohl drinnen wie auch draussen umsetzbar. Jedes Spiel ist mit einem eigenen Symbol gekennzeichnet. So können auch die zusammengehörenden Spiele erkannt werden. Sie enthalten entsprechend dem Schwierigkeitsgrad ein, zwei oder drei dieser Symbole. Damit die Kinder die benötigte Zeit für das Bewegungsspiel im Blick haben können, ist zusätzlich ein Uhrensymbol mit der vorgegebenen Zeitdauer aufgedruckt. Die Spiele sind für Zeitspannen von 5 Minuten, 10 Minuten oder 15 Minuten konzipiert. Dies sind ungefähre Richtwerte für eine Durchführung des Bewegungsspiels. Die Reflexion oder Erweiterungen und Wiederholungen sind in dieser Zeitspanne nicht enthalten.

Aufbau der Vorderseite

Name des Bewegungsspiels	
Foto zur Visualisierung des Bewegungsspiels	Text als Erklärung des Bewegungsspiels
Foto zur Visualisierung des Bewegungsspiels	
Foto des benötigten Materials	Foto des benötigten Materials

Damit die Schülerinnen und Schüler mit dem Angebot ihre Reflexionsfähigkeiten erweitern können und der Transfer in den Alltag begünstigt werden kann, enthält jede einzelne Aufgabenkarte eine Anregung zur Reflexion auf der Rückseite.

Dazu ist ein unterstützendes Reflexionsinstrument auf der Karte abgebildet. Dieses konzentriert sich auf einen Schwerpunkt der emotionalen und sozialen Kompetenzen. Der Reflexionsschwerpunkt jedes Spiels ist auf der Übersichtskarte ersichtlich. Aus den Modellen «Fünf Basiskompetenzen sozialen Handelns nach Zimmer (2014a)» und «Zehn soziale Tugenden nach Helmers (2005)» wurden sechs Reflexionsschwerpunkte definiert.

Sechs Reflexionsschwerpunkte¹²

Fünf Basiskompetenzen sozialen Handelns nach Zimmer (2014a)	Sechs eigene Reflexions-schwerpunkte	Zehn soziale Tugenden nach Helmers (2005)
Soziale Sensibilität Gefühle wahrnehmen Sich in die Lage anderer versetzen Die Bedürfnisse anderer erkennen und im eigenen Verhalten berücksichtigen Wünsche anderer erkennen	Eigene Gefühle wahrnehmen Perspektiven-übernahme	Einfühlsamkeit
Regelverständnis Gruppenspiele mit einfachen Regeln spielen Den Sinn von Regeln verstehen Selber eigene Regeln entwickeln Flexibel mit Regeln umgehen und der Situation anpassen	Regelverständnis	Fairness
Frustrationstoleranz Bedürfnisse aufschieben zugunsten anderer Werte Nicht immer im Mittelpunkt stehen müssen Mit Misserfolgen umgehen lernen Sich in eine Gruppe einordnen	Sich als Teil einer Gruppe wahrnehmen, sich einordnen	Konfliktfähigkeit Kompromiss-bereitschaft
Toleranz und Rücksichtnahme Die Leistung anderer akzeptieren und anerkennen Die Andersartigkeit respektieren Die Bedürfnisse anderer tolerieren Schwächere ins Spiel integrieren Auf Schwächere Rücksicht nehmen	Respekt, Wert-schätzung und Rücksichtnahme	Toleranz Rücksichtnahme Verantwortungs-bewusstsein
Kontakt- und Kooperationsbereitschaft Im Spiel Beziehungen aufnehmen Andere als Mitspieler anerkennen Hilfe annehmen und anfordern Gemeinsam Aufgaben lösen Anderen helfen Eigene Gefühle ausdrücken und mitteilen Sich verbal mit anderen auseinandersetzen	Kontakt und Kooperation	Kommunikations-fähigkeit Kooperations-fähigkeit Hilfsbereitschaft

¹² Tabelle: Zimmer (2014a) und Helmers (2005), siehe Seite 31

Die Schwerpunkte sind mit Symbolen auf den Karten gekennzeichnet.

Symbole der Reflexionsschwerpunkte

Eigene Gefühle wahrnehmen	Perspektiven- übernahme	Regel- verständnis	Sich als Teil einer Gruppe wahrnehmen, sich einord- nen	Respekt, Wertschät- zung und Rücksicht- nahme	Kontakt und Kooperation
					

Die Aufgabenkarten mit den Bewegungsspielen und Reflexionsideen werden im Angebot mit weiteren Karten ergänzt. Einige Ergänzungskarten sind für die Lehrperson gedacht. Eine davon ist die Anleitung für den Einsatz des Bewegungsangebots. Sie enthält den Aufbau der einzelnen Karten und eine Zusammenfassung der methodisch-didaktischen Aspekte. Eine zusätzliche Karte ist eine Übersichtskarte mit allen Bewegungsspielen, ihren Symbolen und Reflexionsschwerpunkten. Eine weitere enthält das Literaturverzeichnis zu den ausgewählten Bewegungsspielen des Angebots. Die letzte Ergänzungskarte für die Lehrperson enthält die grundlegenden Theorien des Angebots und weist mit einer Literaturliste auf die wichtigsten Bücher der theoretischen Grundlagen hin. Die übrigen Ergänzungskarten sind für die ganze Klasse gedacht. Eine beschreibt wichtige Feedback-regeln, welche bei den Reflexionen berücksichtigt werden sollen. Als zusätzliche Unterstützung der Reflexion ergänzt eine Emotionskarte – auf der Vorderseite mit den Primär-emotionen und auf der Rückseite mit den Sekundäremotionen – das Angebot. Auf dieser sind verschiedene Emotionen sowie hilfreiche Formulierungen beschrieben. Sowohl die Feedbackregeln als auch die Emotionskarten werden vorgängig durch die Lehrperson eingeführt.

Emotionskarte 1



- Ich freue mich, weil ...
- Es macht mich glücklich, dass ...



- Ich bin traurig, weil ...
- Es macht mich traurig, dass ...



- Ich bin überrascht, weil ...
- Es überrascht mich, dass ...

- Ich bin ängstlich, weil ...
- Es macht mir Angst, dass ...



- Ich bin wütend, weil ...
- Es macht mich wütend, dass ...



Emotionskarte 2



- Ich fühle mich selbstsicher, weil ...
- Es macht mich stolz, dass ...

- Ich schäme mich, dass ...
- Ich bin verlegen, weil ...



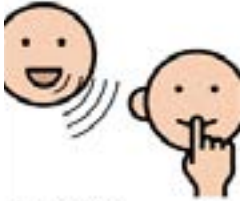
- Ich bin eifersüchtig, weil ...
- Es macht mich neidisch, dass ...

- Ich fühle mich schuldig, weil ...
 - Es tut mir Leid, dass ...



- Ich kann verstehen, dass du ...
- Deine Gefühle machen mich ..., weil ...

Feedbackregeln



Ich lasse das andere Kind ausreden.

Wenn ich etwas nicht verstehe, frage ich nach.



Ich höre dem anderen Kind zu und schaue ihm dabei in die Augen.

Ich versuche, das Gute hervorzuheben.



Ich beschreibe nur das, was ich beobachtet habe und meine Gefühle dazu.

Zielwurf 1



1. Stelle den Eimer irgendwo hin!
2. Gehe 5 grosse Schritte vom Eimer weg!
3. Wirf die Bälle in den Eimer!





Beantworte die Frage mit den vier Satzanfängen!

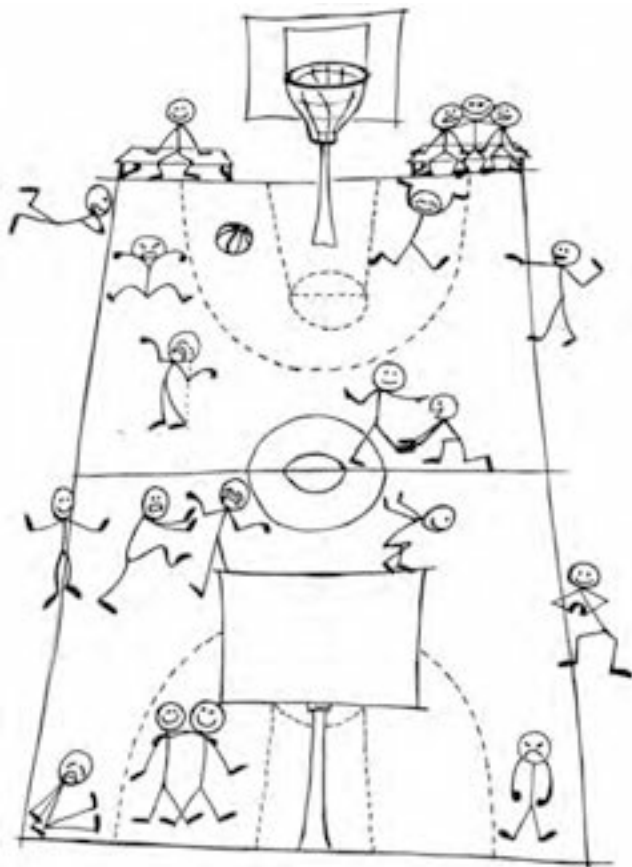
Wie ist es dir ergangen, wenn du das Ziel nicht getroffen hast, aber nicht näher zum Eimer gehen durftest?

Bergführer 2



1. Stellt Hindernisse auf!
2. Eines von euch zieht die Augenbinde an!
3. Das andere erklärt dem „blinden“ Kind Schritt für Schritt den Weg durch die Hindernisse!





Schaut euch das Bild an und beantwortet die Frage!

Wie welches Kind hat sich wohl deine Partnerin/dein Partner gefühlt?

Schiffbruch



1. Legt das Tuch auf den Boden!
2. Steht alle darauf!
3. Steht wieder auf den Boden und faltet das Tuch!
4. Steht wieder darauf und macht so weiter, bis ihr keinen Platz mehr habt!





Ergänzt den Satz!

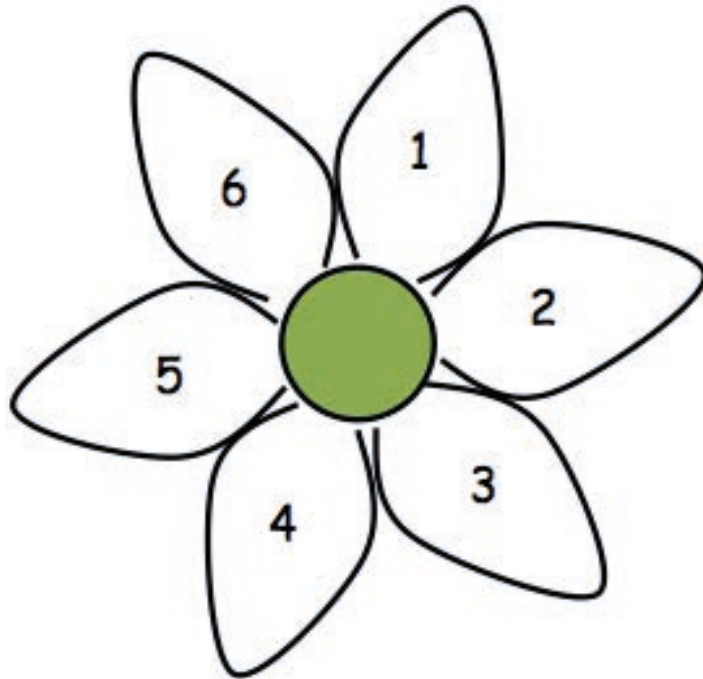
„Um auf dem kleinsten Tuchstück stehen zu können, hat mir geholfen, dass wir ...“

Teigschüssel



1. Macht Gruppen mit etwa 6 Kindern!
2. Macht einen Kreis!
3. Eines von euch steht in die Mitte!
4. Es spannt sich an und lässt sich langsam in eine Richtung fallen!
5. Die Kinder im Kreis fangen es auf und stossen es vorsichtig in eine andere Richtung!





Wähle eine der sechs Antworten!

„Wenn wir diese Spiele in der Gruppe machen, gefällt mir am besten, dass ...

1. ... wir es lustig haben."
2. ... wir miteinander sprechen dürfen."
3. ... wir einander helfen können."
4. ... ich nicht alleine arbeiten muss."
5. ... niemand gewinnt oder verliert."
6. ... wir uns bewegen können."



FAIR KOPIEREN!
URHEBERRECHT
ACHTEN.

www.fair-kopieren.ch