

## Vom Gegeneinander zum Miteinander – Spiele ohne Konkurrenzgedanken

Inken Lottermoser

Über die allgemeinen Zielsetzungen des schulischen Sports gibt es im Grundsätzlichen keinen Dissens. Die Inhalte und Aufgaben haben sich in den letzten zwei Jahrzehnten zunehmend den aktuellen Erfordernissen angepasst und das methodische Repertoire konnte sich in vernünftigem Maß neuere Erkenntnisse zu Nutze machen.

Über die Organisationsformen von Schulsport wird nach wie vor trefflich gestritten, wobei Fragen zur Stundenanzahl, zu Einzel- oder Doppelstunden, zu Epochenunterricht oder Koedukation für Lehrerinnen und Lehrer im Mittelpunkt stehen. Vor diesem Hintergrund könnte man zu dem Ergebnis kommen, dass es gut bestellt ist um den Schulsport und dass die allgemeinen Erwartungen an ihn und die nur in Nuancen unterschiedlichen generellen Zielsetzungen in den Lehrplänen der einzelnen Bundesländer erreicht werden.

Leider ist dies nicht der Fall! Seit einigen Jahren ringt der Schulsport zunehmend mit einem Phänomen, das in Dortmund, Mannheim oder auch in Oberschwaben in ähnlicher Weise anzutreffen ist: Schülerinnen und Schüler sind oftmals selbst im Sportunterricht, ihrem selbst erkannten Lieblingsfach, schwer zu unterrichten. Altersgemäße Spielfor-

men unterschiedlichster Art enden in Diskussionen der Schüler über Recht und Unrecht, versehentliche Fouls und/oder Regelverstöße enden in Zwiegesprächen oder im Klassenrat; Spiele, die auf Zusammenarbeit der Kinder basieren, landen bei den Streitschlichtern. Diese Situationen sind sicherlich jedem Sportlehrer und jeder Sportlehrerin bekannt und es besteht Handlungsbedarf, einen positiven Zustand als Basisvoraussetzung spielerischen Handelns beispielsweise im Sportspiel durch ausgewählte Kooperative Spiele zu schaffen. Von solchen bzw. ähnlichen Schwierigkeiten berichtete in der Schwäbischen Zeitung jüngst der Sozialarbeiter der Talschule, einer Grund- und Hauptmit Werkrealschule im Westen der Stadt Weingarten, deren Schüler zum Teil aus schwierigen Familienverhältnissen mit sozial schwachem Umfeld kommen und nicht selten einen Migrationshintergrund haben. Er sieht sich – wie viele seiner Kollegen – mit oben genannten Problemen auch außerhalb der Unterrichtszeiten konfrontiert.

Kooperative Spiele, die an der Talschule im MSG-Sportcurriculum fest verankert sind, betrachtet er als Möglichkeit, bereits ab der 5. Klasse Teamgeist, ein Wir-Gefühl, eine Identifikation mit der eigenen Schule,

der eigenen Klasse aber auch Selbstbewusstsein und Verantwortung im Gruppengefüge zu erlernen und zu fördern. In enger Zusammenarbeit mit den Kolleginnen und Kollegen unterstützt er die Ritualisierung der kooperativen Spiele im Sportunterricht zu Beginn, aber auch bei aktuellem Handlungsbedarf im Verlaufe des Schuljahres.

### Kooperative Spiele

Kooperative Spiele sind Spiele, die den einzelnen Schüler und dessen individuelle Handlung in den Hin-

#### AUS DEM INHALT:

<i>Inken Lottermoser</i>	
Vom Gegeneinander zum Miteinander – Spiele ohne Konkurrenzgedanken. . . . .	1
<i>Sabine Hafner</i>	
Turnen in der Hauptschule: kein Problem! . . . . .	7
<i>Winfried Abt</i>	
Spielorientierte Schulung koordinativer Fähigkeiten im Sportunterricht der Hauptschule. . . . .	11



Abb. 1: Zielsetzungen kooperativer Spiele

tergrund rücken. Im Vordergrund steht die Gruppe, das Team, das gemeinsam ein bestimmtes Ziel erreichen oder eine gestellte Aufgabe lösen soll. Sieg und Niederlage spielen zunächst keine Rolle. Es soll ein Zustand des Austauschs, des Problemlösens und des Zusammenarbeitens erreicht werden. Anders formuliert: Ich versuche das Beste was ich kann unter Berücksichtigung dessen was ihr tut und ihr versucht das Beste was ihr könnt, unter Berücksichtigung dessen was ich

kann. Abbildung 1 fasst diese Beschreibung nochmals grafisch zusammen.

Es gibt kein gemeinsames Sieg- oder Niederlagenerlebnis, keine zufrieden stellende gemeinsame Zielerreichung ohne Kooperation und das damit verbundene Lernen zu kommunizieren, zuzuhören, Regeln aufzustellen und einzuhalten, eigene Interessen in entsprechend geforderten Situationen zum Wohle einer Gruppe zurückzustellen und empathiefähig zu sein.

Für Kritiker dieser Auffassung sei an dieser Stelle die Anmerkung erlaubt, dass auch in sportiven Situationen in denen es um Einzelleistungen und das individuelle Wettkämpfen geht, dies erst bewusst geschieht, wenn gelernt wurde, was ein sportliches Miteinander bedeutet.

### Unterrichtsbeispiele

Der Hintergrund all dieser Überlegungen ergab sich aus einer schwierigen Sportgruppenkonstellation einer 5. Jahrgangsstufe. Kleine Spiele und Lehrgänge zu den großen Spielen waren nur schwer möglich. In Absprache mit der Klassenlehrerin führten wir eine mehrwöchige Einheit „Kooperative Spiele“ durch. Mit dem Ergebnis, dass ein Sportunterricht und ein Lernen wie es der Bildungsplan fordert, zunehmend besser wurde und sich auch das Wett-eifern in anderen Fächern nun unproblematischer abspielt.

Im Folgenden werde ich eine Auswahl kooperativer Spiele beschreiben, die Teil dieser Einheit im Sportunterricht waren.

#### 1. „Mississippi“

**Material:** 2 Niedersprungmatten.

**Aufgabe:** Gelingt es euch, die Halle mit nur zwei Matten zu durchqueren, ohne dass ihr den Boden mit einem Körperteil berührt?

**Verpackung:** Ihr seid ein Forschungsteam in den USA und sollt mit diesen beiden Booten den Mis-



Bild 1 und 2: Klasse 5 beim ersten Versuch des Mississippi-Spiels



Bild 3: Klasse 5 bei der Mississippi-Spiel Variante

Mississippi überqueren ohne ins Wasser zu fallen. Besprecht zuvor eine mögliche Vorgehensweise.

**Variante:** Die Gruppe wird in Kleingruppen geteilt und auf 8 kleine Turnmatten verteilt. Jede Gruppe hat 2 Matten zur Durchquerung der Turnhalle zur Verfügung.

## 2. „Jagdruf“

**Material:** Farbige, evtl. laminierte DIN A5 oder DIN A6 Papierkarten (z. B. 6 blaue und 6 gelbe Karten), die mit sportiven Aufgaben beschriftet werden, sowie blaue und gelbe Parteibänder für alle Teammitglieder. Jedes Team bekommt die gleichen 6 Aufgaben.

**Aufgabe:** Schafft ihr es gemeinsam alle versteckten Farbkarten zu finden, euch bei Auffinden einer Karte durch einen abgemachten Jagdruf z. B. „5b juhe“ am Sammelplatz (beim Lehrer) zu treffen und gemeinsam die Aufgabe auf dem Kärtchen auszuführen?

Es darf immer nur eine Karte an den Sammelplatz gebracht werden und die Gesamtgruppe muss die Aufgabe erfüllen bevor wieder ausgeschwärmt wird.

**Variante:** Die Sportgruppe kann in zwei Teams (blau und gelb) geteilt werden. Beide Teams suchen nach Kärtchen ihrer Farbe und haben einen unterschiedlichen Jagdruf. Ein Wettkampfcharakter entsteht auf-



Bild 4: Die Hälfte der Klasse 5 beim ersten Versuch gemeinsam aufzustehen.

grund der Aufgabenstellung nicht. Zudem haben beide Teams die gleichen Aufgaben.

### Mögliche Aufgaben auf den Kärtchen:

- Setzt euch im Kreis ab und versucht ohne Hilfe der Hände gemeinsam aufzustehen.
- Wählt 5 Kinder als Fitnesstrainer aus. Macht im Kreis alle gezeigten Übungen der 5 Trainer mit.
- Löst den gordischen Knoten (Kreis, Handfassung in der Kreismitte bei geschlossenen Augen, entwirren des Knotens ohne die Hände zu lösen).
- Erfindet und tanzt einen Regentanz



Bild 5: Der Vertrauenssprint

- Vertrauenssprint: Jeder sprintet einmal durch die Gasse seiner Mitschüler, die ihre Arme erst kurz vor der Berührung mit dem Springer nach unten öffnen.
- Bildet einen Kreis, bei dem nur eure Hände den Boden berühren dürfen.



Inken Lottermoser, geboren 1976 in Reutlingen. Studium der Fächer Sport, Deutsch und Kunst an der Pädagogischen Hochschule Weingarten, Lehrbeauftragte an der Pädagogischen Hochschule Weingarten seit 2005.

**Anschrift:**  
Pädagogische Hochschule Weingarten,  
Fach Sport  
Kirchplatz 2, 88250 Weingarten.



Bild 6: Mädchen der Klasse 5 beim ersten Versuch

- Baut einen stabilen Kreis, bei dem ihr auf den Oberschenkeln eures Hintermanns absitzen könnt (vgl. Bild 6).

### 3. „Move to decision“

**Material:** Ein selbst gemachtes Spielbrett mit 30 Feldern oder ein bereits fertiges Spielbrett (z. B. das des Spiels „Wissensquiz“), ein großer Würfel, eine einfache Spielfigur (z. B. eine Münze), 5–8 Entscheidungsfragen, umgedrehte nummerierte Pappkärtchen (mit Zahlen bis 30) die verteilt auf dem Hallenboden liegen.

**Aufgabe:** Könnt ihr als Klasse gemeinsam dieses Spiel spielen und alle „Spielhürden“ (bei Spielfeldnummer 6, 12, 18, 24, 30) gemeinsam bewältigen?

**Verlauf des Spiels:**

- Bestimmt einen Schüler, der würfelt.
- Zunächst muss die ganze Klasse die gewürfelte Zahl als Personenbild darstellen, gelingt dies wird weitergewürfelt.
- An der ersten „Spielhürde“ (hier Nr. 6) muss die Gesamtgruppe in der Halle die Zahl 6 der umgedrehten und in der Halle verteilten Zahlenkärtchen auf dem Boden finden.
- Gelingt dies, bekommt die Gesamtgruppe eine Entscheidungsfrage (je nach Altersstufe z. B.: Wer ist der aktuelle Fußballnationaltrainer?), die sie gemeinsam

abwägen muss. Hierbei gilt nur ein Klassenentscheid.

- Die Gesamtgruppe läuft auf die vorher abgemachte „Ja-“ oder „Nein-Seite“ der Turnhalle. Ist das Ergebnis korrekt, wird weitergewürfelt. Bei Fehlentscheidung kann entweder eine Zusatzentscheidungsfrage oder eine sportliche Aufgabe gestellt werden. Bei jeder weiteren „Spielhürde“ (hier Zahl 6, 12, 18, 24) muss diese Zahl auf den in der Halle verteilten Kärtchen so rasch wie möglich gesucht werden.

### 4. „Fall vom Himmel“

**Material:** Eine Weichbodenmatte.

**Aufgabe:** Schafft ihr es gemeinsam, dem Schüler auf der Weichbodenmatte Vertrauen zu vermitteln und ihm einen „sicheren Kick“ zu verpassen? Trauen sich alle den „Fall vom Himmel“ zu?

**Verlauf des Spiels:** Die Gesamtgruppe hebt eine Weichbodenmatte hoch, auf der sich ein stehender Freiwilliger befindet. (Hinweis bei Schülern: Stelle dich in Schrittstellung wie beim Surfen auf die Matte, suche dein Gleichgewicht evtl. durch seitliches Ausstrecken deiner Arme, spanne deine Bauchmuskeln an, schließe deinen Mund - achte auf deine Zunge!) Auf ein nonver-

bales Zeichen lässt die Gruppe die Matte fallen. Die Person auf der Matte wird durch das plötzliche Wegsacken der Matte überrascht. Vertrauen in die Gruppe wird gefordert. Wichtig sind das Absichern der Übungsstätte und das zeitgleiche Loslassen der Matte.

### 5. „Brücke mit Gegenverkehr“

**Material:** 2–3 Langbänke je nach Gruppengröße.

**Aufgabe an die Sportgruppe:** Gelingt es euch allen, auf der „Brücke“ stehend, eure Plätze so zu tauschen, dass der Schüler ganz links auf der Brücke am Ende ganz rechts steht? Dabei darf keiner von der Brücke fallen!

Wie vorgegangen wird, entscheidet ihr als Team.

**Variation:** Ist hierbei die Gesamtgruppe zu groß, bietet es sich an, Kleingruppen zu bilden. Interessant ist, wie unterschiedlich die Gruppen zu Lösungen kommen.

### 6. Transport auf dem Fließband

**Material:** -

**Aufgabe:** Gelingt es euch, einen Schüler über euer „Arme-Fließband“ zu transportieren, so dass er sicher und unbehelligt auf der anderen Seite ankommt?



Bild 7: „Fall vom Himmel“ mit Klasse 5



Bild 8: Transport auf dem Fließband

Legt euch im „Reißverschlussystem“ Kopf an Kopf auf dem Rücken auf den Boden. Bei jedem zweiten Schüler zeigen dabei die Beine in die entgegengesetzte Richtung seiner beiden direkten Nachbarn. Streckt eure Arme gen Himmel und transportiert euren Mitschüler, der sich ganz gerade und steif mit dem Rücken nach unten auf euer „Arm-Fließband“ legt, auf die andere Seite.

**Hinweis:** Die Körperspannung ist von großer Bedeutung. Vorübungen dazu machen Sinn. Das Liegen

der Schüler im „Reißverschlussystem“ Kopf an Kopf setzt einen gesunden Umgang mit Körpernähe voraus.

### Zusammenfassung

Noch immer haben die kooperativen Spiele im sportlichen Schulalltag, bei vielen Kolleginnen und Kollegen, aber auch im Kanon der Kompetenzbereiche der neuen Bil-

dungspläne nicht den Stand der ihnen zusteht. Sie werden häufig und fälschlicherweise als Spiele um des Spielens Willen, aber auch als Spiele ohne konkrete (sportliche) Zieldimension verstanden.

„Der Mensch ist nur da ganz Mensch wo er spielt“, sagt Friedrich Schiller. Aber spielt er gemeinsam mit Anderen, muss er zunächst den Unterschied zwischen „ICH“ und „WIR“ begreifen. Bei fachgerechter Umsetzung und Anwendung können die kooperativen Spiele hierbei eine große Hilfe darstellen und den Schulsport, sowie den schulischen Alltag in seiner Gesamtheit durchaus bereichern.

### Literatur

- Altenberger, H., Paffrath, H., Rehm, M. & Scholz, M. (1998). *Erleben lernen – erleben lehren*. Augsburg: Wißner Verlag.
- Brüning, L. & Saum, T. (2006). *Worin besteht der Gewinn von Kooperation? Warum eigentlich kooperieren*. Essen: Neue Deutsche Schule.
- Gilsdorf, R. & Kistner, G. (2005). *Kooperative Abenteuer Spiele. Band 1*. Seelze: Kallmeyersche Buchhandlung.
- Le Fevre, D. (2002). *Spiele gegen Aggression und Gewalt, für ein spielerisches Kräftenessen und ein freundliches miteinander Umgehen*. Mülheim a. d. Ruhr: Verlag an der Ruhr.

## Der clevere Start

Die Schüler gehen paarweise zusammen. Auf einem Kastendeckel liegen verdeckt mehrere kleine Zettel, auf denen Namen (z. B. von bedeutenden Persönlichkeiten) vermerkt sind.

Einer der beiden Schüler nimmt einen beliebigen Zettel auf, merkt sich den dort notierten Namen und legt den Zettel wieder verdeckt auf dem Kastendeckel ab.

Beide laufen nun gemeinsam durch die Halle, wobei der Partner durch Fragen die auf dem Zettel vermerkte Person erraten soll. Geantwortet werden darf nur mit „Ja“ oder „Nein“. Wurde richtig geraten, werden die Rollen getauscht.

## LEHRHILFEN für den sportunterricht

Verlag: Hofmann GmbH & Co. KG, Postfach 1360, D-73603 Schorndorf, Telefon (07181) 402-0, Telefax (07181) 402-111

**Druck:**  
Druckerei Hofmann  
Steinwasenstraße 6–8, 73614 Schorndorf

**Redaktion:**  
Heinz Lang  
Neckarsulmer Str. 5, 71717 Beilstein

**Erscheinungsweise:**  
Monatlich (jeweils in der 2. Hälfte des Monats).

**Bezugspreis:** Im Jahresabonnement € 20.40 zuzüglich Versandkosten. Die Abonnement-Rechnung ist sofort zahlbar rein netto nach Erhalt. Der Abonnement-Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen, falls nicht ausdrücklich anders vereinbart.

Abbestellungen sind nur zum Jahresende möglich und müssen spätestens 3 Monate vor dem 31. Dezember beim Verlag eintreffen.

Unregelmäßigkeiten in der Belieferung bitte umgehend dem Verlag anzeigen. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Redaktion und des Verlags mit Quellenangabe. Unverlangte Manuskripte werden nur dann zurückgesandt, wenn Rückporto beiliegt. International Standard Serial Number: ISSN 0342-2461