

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.

KOMPETENZ

Klassenstufen: 5–7, Anfänger

Dauer: 2 Doppelstunden

Kompetenzen: kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen; Spielkompetenz in Kleinen Spielen entwickeln

Thematische Bereiche: Kleine Spiele, Spielentwicklung, Spielfähigkeit

Medien: Arbeitsblätter, Beobachtungskarten, Bewertungsbogen

Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema: Was ist ein „gutes“ Spiel?

Benötigt: 1 Flipchart/Plakat, dicke Stifte, ggf. Bälle und Geräte für die Spiele

2. Doppelstunde

Thema: Ausprobieren von Völkerballspiel-Variationen

M 1 Funktionskärtchen für die Gruppenarbeit

Benötigt: 1 Flipchart/Plakat, dicke Stifte, 1 Ball pro Gruppe, Partebänder, ggf. zusätzliches Material/Kleingeräte

3. Doppelstunde

Thema: Erfinden eines Spiels mit verschiedenen Materialien

M 1 Funktionskärtchen für die Gruppenarbeit

M 2 Arbeitsblatt für die Gruppenarbeit

Benötigt: 1 Schuhkarton pro Gruppe mit verschiedenen Materialien (z. B. Flummis, Plastikbrettchen, Tücher, Luftballons, Tischtennisbälle usw.), 1 Klemmbrett und 1 Folienstift pro Gruppe, ggf. Bänke zur Spielfeldbegrenzung

4. Doppelstunde

Thema: Überprüfen der Spiele auf ihre Existenztauglichkeit

M 3 Beobachtungskarte

M 4 Bewertungsbogen

Benötigt: s. o.

5. Doppelstunde

Thema: Überarbeiten und Verbessern der Spiele

M 1 Funktionskärtchen für die Gruppenarbeit

Benötigt: s. o.

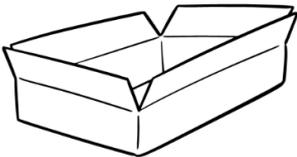
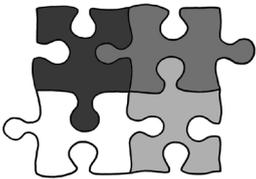
6. Doppelstunde

Thema: Gemeinsame „Best-of-Wahl“

Benötigt: s. o., 1 Flipchart/Plakat, dicke Stifte

Funktionskärtchen für die Gruppenarbeit

M 1

	<p>Materialwächter/in</p>
	<p>Zeitwächter/in</p>
	<p>Organisator/in</p>
	<p>Runewächter/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:

Schreibt in Stichworten 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“

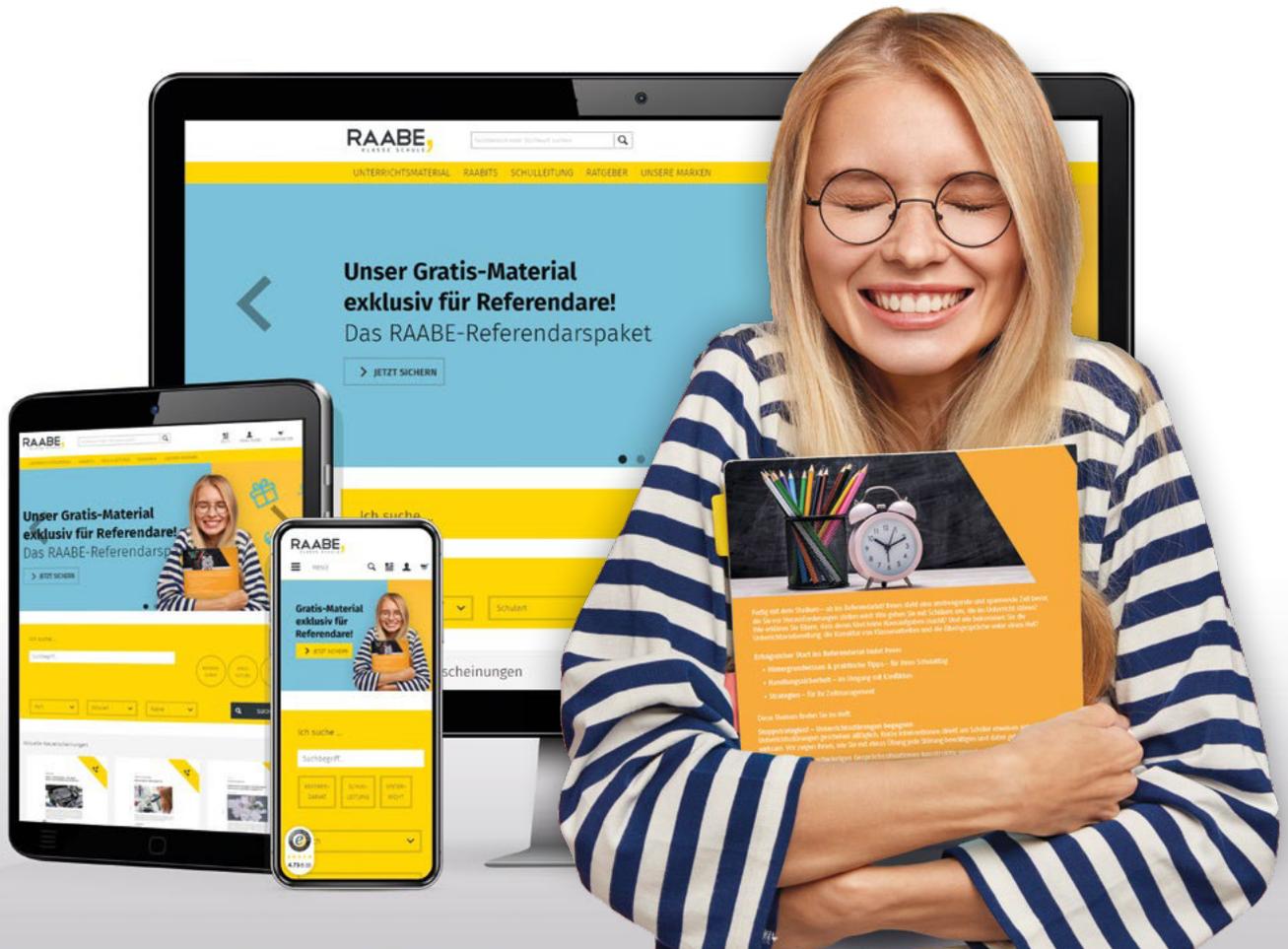
Aufgabe Beobachte, ob es ein Ziel/einen Sieger gibt. Notiere deine Beobachtungen in Stichpunkten:



VORANSICHT

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



Über 4.000 Unterrichtseinheiten
sofort zum Download verfügbar



Sichere Zahlung per Rechnung,
PayPal & Kreditkarte



Exklusive Vorteile für Abonnent*innen

- 20% Rabatt auf alle Materialien für Ihr bereits abonniertes Fach
- 10% Rabatt auf weitere Grundwerke



Käuferschutz mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de