



KLEINE SPIELE PLANEN, SPIELEN UND AUSWERTEN

IMPRESSUM



© WIMASU GmbH 2022

Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.
<https://wimasu.de/kleine-spiele-im-sportunterricht-planen-spielen-auswerten>
1. Version

Autorin: H. Teubert, Ch. Zobe
Illustrationen: N. Matsuyama, J. Schäfer
Satz und Layout: N. Matsuyama, J. Schäfer
Lektorat: J. Schäfer
Herausgeber: J. Veit, Ch. Walther

Dieses Dokument zitieren:

Teubert, H., Zobe, Ch. (2022). Kleine Spiele planen, spielen und auswerten. Beitrag zur Spielesammlung für den Sportunterricht by Teubert & Friends. Zugriff am Datum unter
<https://wimasu.de/kleine-spiele-im-sportunterricht-planen-spielen-auswerten>

Haftungsausschluss

Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.

DIE AUTOR:INNEN



HILKE TEUBERT

Als Studienrätin ist Dr. Hilke Teubert im Hochschuldienst am Departement Sport und Gesundheit der Universität Paderborn in der theoretischen und praktischen Ausbildung tätig.



CHRISTINA ZOBE

Dr. Christina Zobe ist Lehrkraft für besondere Aufgaben am Departement Sport und Gesundheit der Universität Paderborn und in der sportpraktischen Ausbildung tätig.

GLEICH UND GLEICH GESELLT SICH GERN

Teameinteilung für 6 Teams

Bewege dich wie
ein:e König:in



Bewege dich wie
ein:e Greis:in



Bewege dich wie ein:e
Träumer:in



Bewege dich wie
ein:e Bodybuilder:in



Die Spielenden ziehen eine Karte und bewegen sich pantomimisch wie auf der Karte beschrieben. Nun finden sich diejenigen zusammen, die das selbe darstellen.

Regeln: Es darf weder gesprochen werden noch dürfen sich die Spielenden die Karten gegenseitig zeigen.

Bewege dich wie ein:e
Balletttänzer:in



Bewege dich wie eine
schwangere Person



GEMEINSAMKEITEN FINDEN



Teameinteilung für 5 Teams à 5 Spielende

Gehen

Sehen

Flehen

Drehen

Die Spielenden ziehen eine Karte und rufen das dort stehende Wort laut aus.

Nun finden sich diejenigen zusammen, deren Worts sich reimen.

Regeln: Die Spielenden dürfen sich die Karten gegenseitig nicht zeigen.

Tipp: Die Teameinteilung wird spannender, wenn die Spielenden nicht wissen, dass es sich um Reimworte handelt, sie also selbst das Kriterium herausfinden müssen, nach dem die Gruppen gebildet werden.

Stehen

[...]

GEMEINSAMKEITEN FINDEN



Teameinteilung für 5 Teams à 5 Spielende

Schwingen

Ringen

Klingen

Singen

Die Spielenden ziehen eine Karte und rufen das dort stehende Wort laut aus.

Nun finden sich diejenigen zusammen, deren Worts sich reimen.

Regeln: Die Spielenden dürfen sich die Karten gegenseitig nicht zeigen.

Tipp: Die Teameinteilung wird spannender, wenn die Spielenden nicht wissen, dass es sich um Reimworte handelt, sie also selbst das Kriterium herausfinden müssen, nach dem die Gruppen gebildet werden.

Wringen

[...]

GEMEINSAMKEITEN FINDEN



Teameinteilung für 5 Teams à 5 Spielende

Trinken

Stinken

Winken

Sinken

Die Spielenden ziehen eine Karte und rufen das dort stehende Wort laut aus.

Nun finden sich diejenigen zusammen, deren Worts sich reimen.

Regeln: Die Spielenden dürfen sich die Karten gegenseitig nicht zeigen.

Tipp: Die Teameinteilung wird spannender, wenn die Spielenden nicht wissen, dass es sich um Reimworte handelt, sie also selbst das Kriterium herausfinden müssen, nach dem die Gruppen gebildet werden.

Singen

Hinken

GEMEINSAMKEITEN FINDEN



Teameinteilung für 5 Teams à 5 Spielende

Tee

Klee

Fee

See

Die Spielenden ziehen eine Karte und rufen das dort stehende Wort laut aus.

Nun finden sich diejenigen zusammen, deren Worts sich reimen.

Regeln: Die Spielenden dürfen sich die Karten gegenseitig nicht zeigen.

Tipp: Die Teameinteilung wird spannender, wenn die Spielenden nicht wissen, dass es sich um Reimworte handelt, sie also selbst das Kriterium herausfinden müssen, nach dem die Gruppen gebildet werden.

Schnee

[...]

GEMEINSAMKEITEN FINDEN



Teameinteilung für 5 Teams à 5 Spielende

Lampe

Rampe

Pampe

Wampe

Die Spielenden ziehen eine Karte und rufen das dort stehende Wort laut aus.

Nun finden sich diejenigen zusammen, deren Worts sich reimen.

Regeln: Die Spielenden dürfen sich die Karten gegenseitig nicht zeigen.

Tipp: Die Teameinteilung wird spannender, wenn die Spielenden nicht wissen, dass es sich um Reimworte handelt, sie also selbst das Kriterium herausfinden müssen, nach dem die Gruppen gebildet werden.

Krampe

[...]

FEEDBACKMETHODEN



DAUMENPROBE

Die Spielleitung stellt eine Auswertungsfrage. Die Spielenden signalisieren durch ihre Daumenhaltung, wie sie die Frage bewerten.



SMILEY-FEEDBACK

Die Spielleitung stellt eine Auswertungsfrage. Die Spielenden signalisieren durch das Hochhalten eines der drei Smileys, wie sie die Frage bewerten.



5-FINGER-FEEDBACK

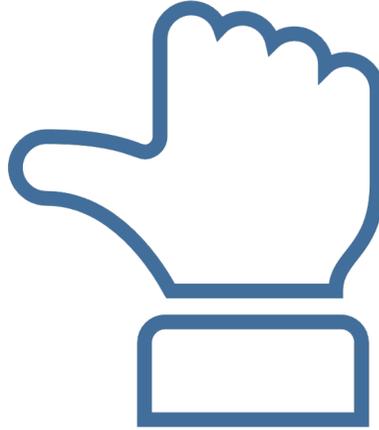
Jedem Finger einer Hand wird ein Satzanfang zugeordnet. Die Spielenden geben entweder zu einem oder zu allen Fingern ein Feedback.

Daumen nach oben
"gut"; Zustimmung



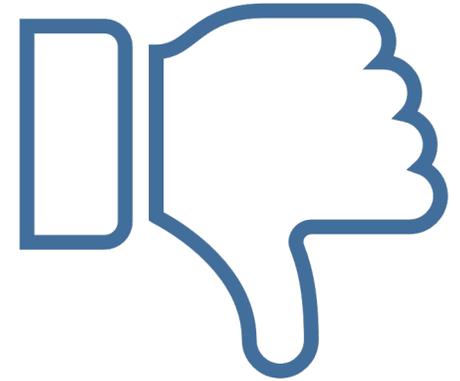
© WIMASU

Daumen waagerecht
"mittel"; teils, teils; weiß nicht



© WIMASU

Daumen nach unten
"schlecht"; Ablehnung



© WIMASU



© WIMASU



© WIMASU



© WIMASU

5- FINGER-FEEDBACK



RASENDE:R REPORTER:IN



Ein:e Spieler:in, die nicht aktiv mitspielen kann, interviewt einzelne Spielende mittels des unten stehenden Fragebogens zu Teilaspekten des Spiels. Die Antworten werden stichpunkthaft notiert und nach dem Spiel zusammengefasst allen Spielenden vorgetragen.

RASENDE:R REPORTER:IN				
Wie hat der Spelaufbau geklappt?				
Waren die Spielregeln ausreichend?				
War das Spiel fair?				

RASENDE:R
REPORTER:IN



Wie hat der
Spelaufbau
geklappt?

Waren die
Spielregeln
ausreichend?

War das
Spiel fair?

RASENDE:R
REPORTER:IN



Konntest du
dich gut in das
Spiel
einbringen?

Welche
Verbesserungs-
vorschläge hast
du für das
Spiel?

Sagen möchte
ich noch, dass
...