

Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

Institut für Sportwissenschaft und Sport

Sommersemester 2008-04-20

Grundkurs Spiel GS/HS

Dozent: Wolfgang Fischer

„Das kann dem Spiel nur gut tun“ – Kommunikations- und Integrationsspiele

Referent: Jörg Lämmermann (LAHS)

Am 23.04.2008

Kommunikationsspiele:

Im pädagogischen Bereich dienen Kommunikationsspiele einerseits zur Analyse des Kommunikationsverhaltens der Spieler untereinander, andererseits um bestimmte Kommunikationsformen zu trainieren. Des Weiteren geben Kommunikationsspiele Einblick in die Kooperationsfähigkeit und Koordinationsfähigkeit der Mitglieder eines Teams.

Integrationsspiele:

Integration in der Soziologie bedeutet Herstellung eines Ganzen. Integrationsspiele schaffen Gemeinsamkeiten, durch die die Individuen einer Gruppe das Gefühl der Zusammengehörigkeit erlangen können. Es kann unterschieden werden in kulturelle Integration (Deutsche und Migranten) und soziale Integration (Behinderte und Nichtbehinderte).

Sowohl Kommunikations- als auch Integrationsspiele sollten Kooperationsspiele sein.

Beispiele für Kommunikationsspiele

Roboterspiel

In 3er Gruppen bildet eine Person das Gehirn, das durch Berührungen die auf Druck reagierenden Roboter zu Bewegungsänderungen veranlasst, bis sich beide Roboter getroffen und sich gegenseitig bekannt gemacht haben. Druck auf Kopf:—>Start; Druck aufrechte/linke Schulter =>Drehung um ca. 90° nach links/rechts.

Aufstehen

Zwei Personen sitzen Rücken an Rücken und müssen versuchen gemeinsam aufzustehen.

Variante: ohne zu sprechen, ohne Hilfe der Hände, mit einem Luftballon oder Ball zwischen ihren Rücken.

Ferngesteuert:

Fünf Personen bilden eine Gruppe. An einer dieser Personen werden Schnüre als lose Schlaufen an den beiden Hand - und Fußgelenken befestigt, die Augen mit einem Tuch blickdicht verbunden.

Über die Schnüre wird die blinde Person durch einen Hindernisparcours gesteuert. Körperkontakt zu den Führenden ist nicht erlaubt. In fortgeschrittenen Teams kann auch der Versuch nicht zu sprechen eine Vorgabe sein.

Beispiele für Integrationsspiele

Inselspiel

Pro Spieler einen (stabil stehenden) Stuhl oder Kastenhocker. Die Stühle oder Kastenhocker haben allesamt einen Abstand von mindestens drei Metern zueinander, lediglich zwei oder drei Stühle haben einen Abstand von nur gut einem Meter. In der Raummitte wird eine Insel - zum Beispiel mit Klebeband - markiert. Die Insel ist so groß, dass gerade alle Spieler eng nebeneinander auf ihr stehen können. Alle Spieler steigen auf einen Stuhl. Es empfiehlt sich, zuvor die Schuhe auszuziehen.

Die Spieler haben sich nachdem ihr Schiff gesunken ist, auf einzelne Bretter retten können und wollen gemeinsam eine rettende Insel erreichen. Keiner der Spieler darf den Boden berühren und es dürfen nur leere Stühle bewegt werden, das heißt, dass auch mal zwei oder mehr Spieler auf einem Stuhl stehen können. Haben sich alle Spieler heil auf die Insel retten können, hat die Gruppe ihr Ziel erreicht.

Gordischer Knoten

Die Spieler stellen sich dicht zusammen, heben die Arme in die Höhe und schließen die Augen. Jeder greift mit jeder Hand die Hand eines anderen (nicht des direkten Nachbarn). Dann öffnen alle die Augen und versuchen, den Knoten zu lösen. Dabei muss man die Hände der anderen die ganze Zeit festhalten. Loslassen ist nicht erlaubt.

Das Blatt wendet sich

Die Gruppe stellt sich auf eine Decke oder Folie. Die Gruppe muss versuchen, die Decke/Folie zu wenden ohne den Boden zu berühren.

Variante: Die Decke muss möglichst oft gefaltet werden.

Quellen:

<http://www.kjg-kilian.de/Spiele/spiele.htm>

<http://sites.inka.de/W1003/kjg-philippsburg/material/spiele/kooperation.html>

<http://www.abenteuerprojekt.de/Spiele/kooperation.php>

<http://www.spielekiste.de/>