



**Mag. Gleb Morozov**

Universitätslektor- Boden und Gerätturnen, Akrobatik, Trampolinturnen; Sportlehrer



## KLEINEN SPIELE, GROSSE VIELFALT

Spielen ist die wichtigste Tätigkeit der Kinder. Hierbei setzen sich die Kinder mit sich selbst sowie mit ihrer Umwelt auseinander. Forscher schätzen, dass Kinder bis zum 6. Lebensjahr rund 15 000 Stunden spielen sollten, was durchschnittlich acht Stunden pro Tag entspricht. Somit ist Spielen eine der Haupttätigkeiten der Kinder und kann als deren „Beruf“ bezeichnet werden. Alles was Kinder sehen und hören, fühlen, in den Händen halten und greifen, wird schnell zum Spiel. Spielen ist eine freiwillige Beschäftigung mit ungewissem Ausgang. Es ist herausfordernd, spannend und freudvoll. Spielen ist eine Tätigkeit, die zum Vergnügen, zur Entspannung oder aus Freude am Spiel selbst ausgeführt wird.

### SPIELEN IST LERNEN

Spielen ist nicht bloß eine „Bewegungshandlung“ oder ein lustiger „Zeitvertreib“. Im und durch das Spiel können Kinder verschiedene Kompetenzbereiche spielerisch erleben und erlernen. Aus der Spielforschung ist bekannt, dass vieles und intensives Spielen folgende Kompetenzbereiche positiv fördert:

- im emotionalen Bereich: Erkennen, Erleben und Verarbeiten von Gefühlen; besseres Verarbeiten von Enttäuschungen; geringere Aggressionsbereitschaft; stärker ausgeprägte Belastbarkeit; größere Ausdauer; Erleben einer größeren Zufriedenheit; ein gleichwertigeres Verhältnis der Grundgefühle Angst, Freude, Trauer, Wut.
- im sozialen Bereich: besseres Zuhören-Können bei Gesprächen; geringere Vorurteilsbildung anderen Menschen gegenüber; bessere Kooperationsbereitschaft; höheres Verantwortungsempfinden; höhere Regelakzeptanz, bessere Wahrnehmung von Ungerechtigkeiten; intensivere Freundschaftspflege.
- im motorischen Bereich: Kinder besitzen hier eine raschere Reaktionsfähigkeit, eine fließendere Gesamtmotorik, eine bessere Auge-Hand-Koordination; eine differenziertere Grob- und Feinmotorik und ein besseres Balance-Empfinden für ihren Körper.
- im kognitiven Bereich: Kinder zeigen ein besseres, sinnverbundenes Denken (logisches Denken), eine höhere Konzentrationsfähigkeit, bessere Gedächtnisleistungen, eine höhere Wahrnehmungsoffenheit, einen differenzierteren Wortschatz, eine differenziertere Sprache, ein besseres Mengen-, Zahl-, Farb- und Formverständnis, eine größere Fantasie und ein klügeres Durchschauen von Manipulationsversuchen.

Kinder lernen im Spiel also gerade die Fähigkeiten und Fertigkeiten, die notwendig sind, ein selbstständiges, selbstverantwortliches und teilautonomes Leben zu führen, Situationen zu entschlüsseln und mitzugestalten, Notwendigkeiten für ein soziales Verhalten zu erkennen und fremde sowie eigene Wünsche und Bedürfnisse miteinander abzuwägen. (Krenz, 2001)

Zudem unterstützt Spielen die Lernfreude, die Lernmotivation und damit die Neugierde. Gerade das Spiel unterstützt das Potential der Kinder und fördert deren motorische und soziale Entwicklung.

## KLEINE SPIELE

Spiele im Unterricht sowie im Training ist für die motorische und kognitive Entwicklung des Kindes zentral. Dafür bestens geeignet sind die sogenannten „Kleinen Spiele“.

Charakteristisch für die „Kleinen Spiele“ ist das gemeinsame Erleben, Lernen und Lösen ungewohnter Spielaufgaben. „Kleine Spiele“ sollen vielfältige und neue Bewegungserlebnisse bieten und durch einfache Strukturen und wenig Regelwerk, möglichst allen Spielenden Erfolgserlebnisse vermitteln. In der Regel kommen „Kleine Spiele“ ohne Spielleiter oder Schiedsrichter aus und können den spezifischen Spielbedürfnissen und Spielvoraussetzungen einer Spielgruppe angepasst werden. „Kleine Spiele“ sind universell einsetzbar, sie können zum Stundeneinstieg, Stundenabschluss und als Aufwärmprogramm genutzt werden oder gar ganze Einheiten füllen, um Ziele wie Förderung der konditionellen Fähigkeiten, Gruppendynamik, Techniktraining usw. zu erreichen.

### „KLEINE SPIELE“ SOLLTEN:

- einfache Regeln haben.
- Erfolgserlebnisse für alle bieten.
- Spannend, interessant, motivierend sein.
- für Abwechslung sorgen und abwechslungsreich sein.
- Spaß machen.
- Lernpotenziale beinhalten.
- Kreativität fördern und zulassen.
- Energie freisetzen.

## UNTERSCHIEDE ZWISCHEN KLEINEN SPIELEN UND GROSSEN SPIELEN (SPORTSPIELE)

Kleine Spiele	Große Spiele - Sportspiele
Technische, taktische und konditionelle Anforderungen sind geringer	Technische, taktische und konditionelle Fähigkeiten sind erforderlich
Veränderbare Regeln, variationsreich	International festgelegtes Regelwerk
Keine/kaum nationale und internationale Wettkämpfe	Organisiertes Wettkampfsystem
Spielfeldmaße, Geräte, etc. sind nicht genormt und daher abwandelbar	Normierte Spielfeldmaße, Geräte, etc.
Spiele müssen nicht ergebnisorientiert sein	Spiele sind ergebnisorientiert ausgerichtet

Kleine Spiele müssen nicht zwangsläufig mit einer Zielintention verbunden sein. Man kann Kleine Spiele auch als Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck, aus Vergnügen an der Sache oder an ihrem Gelingen ausgeführt wird, betrachten. Manchmal ergibt sich dann zufällig das Erreichen eines Ziels. Dennoch sollten die ÜbungsleiterInnen ein übergeordnetes Ziel im Fokus behalten und die Einheit bzw. die Spiele danach planen.

### ZIELE VON KLEINEN SPIELEN LASSEN SICH ZUNÄCHST GROB IN SPORTLICHE ZIELE UND PÄDAGOGISCHE ZIELE EINORDNEN.

Pädagogische Ziele	Sportliche Ziele
Sich und andere erleben und einschätzen	Spielfähigkeit entwickeln
Situationen und Aufgaben lösen	Techniken erwerben
mit- und gegeneinander spielen lernen	Taktik lernen
Verlieren und Gewinnen lernen	Kondition verbessern
Emotionen ausleben und erleben	Koordination verbessern
Regeln akzeptieren, anwenden, aufstellen	
Strategische Kompetenzen erwerben	
kreativ sein	
kooperieren	
lernen, lachen, leisten	

### UNTERTEILUNG DER KLEINEN SPIELE

Kleine Spiele lassen sich je nach Spielmotiv in bestimmte Kategorien bzw. Spielfamilien einteilen. Dafür gibt es in der Literatur unterschiedliche Einteilungen. Lange und Sinning (2008) unterteilen diese in

1. Spiele mit motorischer Regelmäßigkeit
2. Lauf-, Such- und Fangspiele
3. Kampfspiele
4. Rollen und Darstellungsspiele
5. Parteiliche Zielschuss- und Torschussspiele

Weitere Kategorisierungen können wie folgt aussehen:

1. Kennenlernspiele
2. Vertrauensspiele
3. Lauf-, Such-, Fangspiele.
4. Ballspiele
5. Kooperationsspiele
6. Kontakt-, Rauf- und Rangelspiele
7. Zielschussspiele und Wurfspiele
8. Geländespiele
9. Spiele mit alternativem Sportgerät

In der Praxis kann es natürlich zu Mischformen kommen. Je nach Spielvariation und Schwerpunktlegung kann ein Spiel aus einer Spielfamilie entweder sportliche oder pädagogische Ziele verfolgen.

## VERÄNDERUNGSMÖGLICHKEITEN VON KLEINEN SPIELEN

Der große Vorteil der Kleinen Spiele besteht darin, dass man diese schnell und individuell an verschiedene Bedingungen anpassen kann. Je nach Gruppengröße, Ort, Geräten, Leistungsstufe oder nach Zielvorstellungen kann die Lehrkraft situationsbedingt reagieren. Dafür stehen den LehrerInnen und ÜbungsleiterInnen „Schrauben“ zur Verfügung, an denen man drehen kann, um das Spiel anzupassen.

### ■ Schrauben zur Veränderung von Kleinen Spielen

- Spielfeldgröße, Spielfeldanzahl
- Gruppengröße, Gruppenanzahl
- Position, Anzahl und Art von „Zielen“ (z.B. Tor)
- Fortbewegungsart, Wurf-, Schuss- Fangart variieren
- Anzahl der Spielgeräte, Art der Spielgeräte
- Körperintensive Verteidigungsformen durch symbolische Verteidigungshandlungen ersetzen
- Unterschiedliche Rollen, Aufgaben zuteilen

Im Workshop werden die Schrauben an Hand von Praxisbeispielen erklärt und erprobt.

## SPIELEN LEHREN

Kinder wollen von sich aus spielen. Lehrkräfte müssen wissen, wie sie den 5- bis 10-Jährigen das Spielen vermitteln, damit sich die erhofften Spiel-, Bewegungs-, Gemeinschafts- und Erfolgserlebnisse einstellen.

Vor dem Spiel: Optimale Voraussetzungen schaffen

- Wenige und einfache Spielregeln einführen
- Geeignete Spielfelder festlegen und gut sichtbar markieren
- Für eine sichere und hindernisfreie Spielumgebung sorgen

- Kindergerechtes Spielmaterial einsetzen
- Passende Gruppen bilden und diese gut sichtbar kennzeichnen
- Das Spiel kindgerecht, knapp aber klar erklären

## EINFÜHREN VON UNBEKANNTEN SPIELEN (KOLB, 2016)

### ■ Vorbereitung

- Führe ein neues oder unbekanntes Spiel nicht gegen Ende einer Stunde ein.
- Führe Sicherheitsregeln ein.
- Stelle das Material vor der Spieleinführung bereit, gib es jedoch nicht vor Spielbeginn an die SchülerInnen weiter.
- Grenze das Spielfeld eindeutig ab.

### ■ Rahmen schaffen

- Achte darauf, dass die Aufmerksamkeit bei der Spielerklärung auf dich als SpielleiterIn gerichtet ist.
- Schaffe eine spannende, Neugier weckende Spielatmosphäre.

### ■ Benenne das Spiel

- Nenne einleitend den Spielnamen und die Spielidee.
- Kläre, ob das Spiel bzw. die Spielregeln schon bekannt sind.

### ■ Arrangiere Teams

- Lass zuerst die Teams oder Spielgruppen bilden; erklär erst dann die Regeln.
- Formiere die SpielerInnen auf dem Spielfeld so, wie für das nachfolgende Spiel notwendig.

### ■ Erkläre und demonstriere Regeln

- Beginne mit der einfachsten Grundform des Spiels.
- Erkläre die Regeln kurz und prägnant.
- Gib nicht zu viele Regeln auf einmal vor.
- Erläutere Regeln, wenn möglich, durch eine begleitende Demonstration.

### ■ Vereinbare Spielbeginn und Spielende

- Vereinbare mit den SchülerInnen, wann das Spiel beendet ist und, wenn nötig, wie das Siegerteam festgestellt wird.
- Vereinbare ein klares und eindeutiges Startsignal.

**C41** **D62**

■ **Lass Fragen stellen**

→ Gib die Möglichkeit, Fragen zu stellen.

■ **Gib Zeit für Besprechung**

→ Gib den Kindern, wenn nötig, Zeit, sich für das Spiel zu besprechen.

■ **Lass das Spiel erproben**

→ Mache einen Probedurchgang

■ **Eröffne das Spiel**

→ Eröffne das Spiel mit dem vereinbarten Startsignal.

**WÄHREND DES SPIELS: DAS SPIEL LEITEN, BEOBACHTEN UND VARIIEREN**

Ein Spiel macht Spaß, wenn es alle Kinder begreifen. Deshalb macht es Sinn, genügend Zeit und Wiederholungen einzusetzen, damit die Kinder das neue Spiel verstehen.

- Das Spiel begleiten und Punkte für die Kinder gut sichtbar zählen.
- Das Spiel aufmerksam beobachten, beurteilen und falls nötig beratend eingreifen.
- Das Spiel angemessen variieren, adaptieren.

## NACH DEM SPIEL: FÜR EINEN OPTIMALEN ABSCHLUSS SORGEN

Spielen löst intensive Gefühle wie Freude, Glück und Stolz, aber auch Ärger, Wut und Enttäuschung aus. Deshalb ist es wichtig, dass die Kinder den Umgang damit lernen und üben. Am Ende jeder Lektion oder jedes Trainings sollten die Kinder positiv gestimmt sein, um motiviert wiederzukommen. Deshalb nimmt der Abschluss der Einheit eine wichtige Rolle ein.

- Mit den Kindern über das Spiel reden.
- Umgang mit Sieg und Niederlage lernen.
- Faires Verhalten thematisieren.
- Rituale und beruhigende Spielformen einsetzen.

### LITERATUR

- Dinges, M. (Hrsg.). (2005). Männer- Macht- Körper: hegemoniale Männlichkeiten vom Mittelalter bis heute. Frankfurt/Main: Campus-Verl.
- Kolb, M.- Private Aufzeichnungen.
- König, S. (1997). Zur Vermittlung von Spielfähigkeit in der Schule – Überlegungen zu einem lehrplanorientierten und pragmatischen Vermittlungskonzept. Sportunterricht, 46, 476 – 486.
- Krenz, A. (2001). Kinder spielen sich ins Leben-Der Zusammenhang von Spiel-und Schulfähigkeit. Martin R. Textor (Hg.). Kindergartenpädagogik-Online-Handbuch. <http://www.kindergartenpaedagogik.de>.
- Kuhlmann, D. (1999). Kleine Spiele. In G. Werner & R. Laging (Hrsg.), Neues Taschenbuch des Sportunterrichts. Band 2: Didaktische Konzepte und Unterrichtspraxis (S. 94-109) Ham- burg: Czwalina.
- Lange, H., & Sinning, S. (2008). Themenkonstitution des Sport-und Bewegungsunterrichts: pädagogische Analysen und Erläuterungen zum Implikationszusammenhang aus Zielen, Inhalten und Methoden. Schneider-Verlag Hohengehren.
- Sinning, S. (2005). Spiele erfinden und erfinderisch spielen! Sportpädagogik, 29 (3), 4-8.  
[www.mobilesport.ch](http://www.mobilesport.ch)