



Umsetzungsbeispiel

Stufe	VS, 2. Schuljahr, 6. Schuljahr
Dimension	Sozialkompetenzen
Teildimension	Kooperation
Facetten	Aktiv teilnehmen

Rettungsboot

Aufgabe und Durchführung	Das Spiel ist aus der "Reise nach Jerusalem" entwickelt, basiert aber auf dem gegenteiligen Prinzip. Nach jedem Durchgang, der durch Musik getrennt wird, wird ein Gerät entfernt. Es scheiden jedoch keine Schülerinnen oder Schüler aus, sondern alle versuchen, auf den noch verbleibenden Geräten Platz zu finden. Die Füße dürfen dabei den Boden nicht berühren.
Auswertung	Nach jedem Durchgang haben die Schülerinnen und Schüler kurz Zeit, um ihre Kooperation zu diskutieren. Möglicherweise kommen neben der Facette "Aktiv teilnehmen" noch weitere Eigenschaften zur Sprache, welche für eine erfolgreiche Aufgabendurchführung von Bedeutung sind (Problemlöseverhalten, Kommunikation, gegenseitige Unterstützung, Akzeptieren von unterschiedlichen motorischen Niveaus).
Beobachtungspunkte	<ul style="list-style-type: none"> • Haben sich die Gruppenmitglieder fair miteinander verhalten? • Haben die Gruppenmitglieder aktiv zur Lösungsfindung beigetragen? • Waren die Gruppenmitglieder bereit, Kompromisse einzugehen? • Hat sich jedes Gruppenmitglied nach seinen Möglichkeiten für die Zielerreichung eingesetzt? • Haben die Gruppenmitglieder zielorientiert zusammengearbeitet? • Haben sich die Gruppenmitglieder gegenseitig geholfen?
Anweisungen für die Lernenden	«Ähnlich wie bei der "Reise nach Jerusalem" wird bei diesem Spiel jeweils nach einer Runde ein Gerät weggenommen. Euer Ziel als Klasse ist es, dass ihr euch jeweils so organisiert, dass alle Schülerinnen und Schüler auf den verbleibenden Geräten Platz finden. Sobald eine Schülerin/ein Schüler keinen Platz mehr auf den Geräten hat, habt ihr das Spiel verloren. Ihr habt dann kurz Zeit euch zu beraten und Möglichkeiten zu suchen, wie alle Schülerinnen und Schüler auf den Rettungsbooten Platz finden können. Ihr gewinnt oder verliert als Klasse.»
Aufbau	Geräte werden frei in der Halle verteilt
Material	Kästen, Matten und/oder Reifen, Musik
Quelle	Deacove, J. (1979). <i>Spiele ohne Tränen. Kooperative Kinderspiele. Ettlingen. Ettlinger-Verlag</i>
Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte	<p>Zeit pro Durchgang etwa 5 Min.</p> <p>Organisation -</p> <p>Testpersonen Ganze Klasse</p> <p>Probleme -</p>