**„Max, ein Ei!“ – eine spielerische Form zum Kennenlernen (und mehr!)**

Es handelt sich hier um eine Erwärmungsform, die sich sehr gut eignet schnell und spielerisch Namen in einer neu zusammengestellten Gruppe kennenzulernen.

Dieses spielerische Vorgehen kann in allen Klassenstufen eingesetzt werden und dient zum einen dem gegenseitigen Kennenlernen – zunächst die Namen- könnte aber auch noch abgewandelt werden und zum anderen der Schulung der exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, ausblenden von Störreizen und kognitive Flexibilität)

Die Regeln sind einfach und können je nach Situation vom Spielleiter geändert werden.

Diese spielerische Vorgehensweise kann auch gut erweitert werden, so dass es auch eine gezielte Hinführung zum Hauptthema der Stunde darstellen kann.

Beispiele:

1. Als reines Kennenlernspiel – Namen sollen möglichst schnell gelernt werden;

2. Als Hinführung zu einem bestimmten Stundeinhalt, der in dieser spielerischen Hinführung schon mitgedacht ist: alle Mannschaftsspiele sind möglich, wobei dann in der spielerischen Form nur ein bestimmtes Spielgerät verwendet wird (Handball oder Fußball oder Volleyball…) Das Zurufen der Namen kann dann auch durch Zahlen ersetzt werden. (Eins spielt zu Zwei, Zwei spielt zu Drei… und umgekehrt; - je nach Zielsetzung des Lehrer mit größerer oder geringerer Einbeziehung der Schulung der exekutiven Funktionen!)

Folgende **Prozessbezogenen Kompetenzen** werden damit angestrebt: (Klasse 7)

Folgende Kompetenzbereiche werden hauptsächlich angesprochen: Bewegungskompetenz, Personalkompetenz und Sozialkompetenz.

**Bewegungskompetenz:**

Die Schülerinnen und Schüler können…

1. alters- und entwicklungsgemäße konditionelle Anforderungen bewältigen

2. koordinative Fähigkeiten und technische Fertigkeiten anwenden

4. grundlegendes Fachwissen(zum Beispiel: taktische Kenntnisse) in sportlichen Handlungssituationen anwenden und sachgerecht nutzen

**Personalkompetenz:**

Die Schülerinnen und Schüler können…

1. ein realistisches Selbstbild entwickeln

2. aus den eigenen sportlichen Stärken und Schwächen kurz- und mittelfristige Ziele ableiten und dafür ausdauernd üben

5. eigene Emotionen und Bedürfnisse in sportlichen Handlungssituationen wahrnehmen und regulieren

6. in sportlichen Handlungssituationen ihre Aufmerksamkeit steuern

**Sozialkompetenz:**

Die Schülerinnen und Schüler können…

1. Mitschülerinnen und Mitschüler beim sportlichen Handeln unterstützen und ihnen verlässlich helfen

2. wertschätzend miteinander umgehen und andere integrieren

3. bei der Lösung von Konflikten die Interessen und Ziele aller Beteiligten berücksichtigen

4. in Übungs- und Wettkampfsituationen verantwortungsvoll handeln, zum Beispiel Regeln und Vereinbarungen einhalten

6. bei sportlichen Aktivitäten kommunizieren und kooperieren

Im Bereich der **Inhaltsbezogenen Kompetenzen** kommen folgende zum Tragen:

Bei der Vermittlung dieses Inhaltsbereichs bietet sich unter anderem die Perspektive „Gemeinsam handeln und sich verständigen“ an.

**Pflichtbereich Spielen:**

*Motorisch*

1. sportspielspezifische Bewegungstechniken und Balltechniken ( einhändiges Passen und Annehmen in der Bewegung, …)

*kognitiv/reflexiv*

(4) bei ihrem sportlichen Bewegungshandeln zu verschiedenen Sinnrichtungen eigene Positionen entwickeln

(5) wesentliche Merkmale der Grundtechniken nennen und beschreiben

**Pflichtbereich Laufen, Springen, Werfen**

*Motorisch*

(1) unter Berücksichtigung grundlegender Technikmerkmale– schnell laufen (z. B. Ballenlauf) – über Hindernisse laufen (z. B. rhythmisch laufen)

*Kreativ/gestalterisch*

(11) sich bei Bewegungs- und Teamaufgaben verständigen, gemeinsam handeln und sie allein oder in der Gruppe mit Unterstützung lösen

**„Max, ein Ei!“ – Spielbeschreibung/Vorgehensweise**

**Grundidee:** Die Mitglieder der Sportgruppe stellen sich im Kreis auf: ein Rugby-Ei wird dem rechten Nachbarn gereicht, dabei muss dessen/deren Name laut gesagt werden und auch der Gegenstand, der weitergereicht wird. Beispiel: Christine, ein Ei! (Rugby-Ei).

Wenn alle im Kreis Ihren rechten Nachbarn beim Namen nun kennen, erfolgt dasselbe in die andere Richtung (linker Nachbar). Dies geschieht alles im Stand und am Ende kennt jeder zwei Namen. Spielleiter gibt nun die Kommandos: links/rechts und in die jeweilige Richtung mit Namens- und Gegenstandsnennung wird der Gegenstand weitergereicht.

**Variante/Erweiterung I :** - die Gruppenmitglieder bewegen sich nun frei im Raum, dürfen den Gegenstand aber immer nur entweder dem zuvor rechten oder linken Nachbarn zuwerfen, je nach Vorgabe durch den Spielleiter. Nach wie vor muss immer der Name und auch Gegenstand laut gerufen werden und auch erst bei Blickkontakt geworfen werden.

Erweiterung: die Kommandos für links und rechts werden verändert: links wird durch „Zack“ ersetzt, rechts wird durch „Peng“ ersetzt (kann auch durch Farben (optisch) oder Zahlen (optisch oder akustisch erfolgen).

**Variante/Erweiterung II:** - es kommen weiter Gegenstände ins Spiel (Handball, Volleyball, Tennisring, Massageball, Basketball, Fußball, Tennisball…) Immer muss der Name und der Gegenstand genannt werden. *Beispiel:* „Richard, ein Tennisball!“ Oder „Julia, ein Volleyball.“

Der Richtungswechsel erfolgt nach wie vor durch die ausgemachten Kommandos des Spielleiters (Zack oder Peng, rot oder grün….)

Nach einer gewissen Spielzeit kommen die Teilnehmer wieder in Kreisaufstellung zusammen und suchen sich zwei neu unbekannte Partner links und rechts.

Das Spiel beginnt von „Neuem“, aber mit zwei neuen Partnern- somit lernen die Teilnehmer schon vier Namen kennen.

**Variante/Erweiterung III:** Erweiterung zur Schulung der exekutiven Funktionen: bestimmte Laufarten werden durch Kommandos vorgegeben- Beispiel: „bei Pfiff – Hopserlauf“- „bei Doppelpfiff- seitwärts laufen“ …

Die Kommandos für die Richtung, welcher Nachbar den Gegenstand zugeworfen bekommt, bleiben natürlich bestehen. ( Hier: „Zack“ und „Peng“! oder „Grün und Rot“ – auch visuell möglich!)

**Variante/Erweiterung IV:** jeder Gegenstand sollte so zugespielt werden, wie sie üblicherweise/normalerweise verwendet werden: der Volleyball wird gepritscht oder gebaggert; der Fußball mit dem Fuß gespielt; der Tennisball mit der Hand, aber als Tennisschlagbewegung …

Die zuvor festgelegten Regeln gelten weiterhin: Richtungswechsel durch Kommandos und auch die Laufarten durch Kommandos.

**Variante/Erweiterung V:** Es könnte nun auch noch gewechselt werden von den neuen zwei Partnern wieder zurück zu den ersten Partnern aus der ersten Runde. (Beispiel: Auf Kommando: „Eins“ wird wieder zu den linken und rechten Partnern der ersten Runde zugespielt/gepasst.

Es wäre auch noch ein dritter Wechsel der Partner möglich, so dass alle „sechs“ Namen kennenlernen und damit variantenreich umgehen müssen.

**Die Königsvariante VI:** wenn die Namen bekannt sind werden diese nicht mehr gerufen, sondern nur noch der Gegenstand wird zugespielt, aber **erst** wenn sich die Partner **per Blickkontakt** verständigt haben. *Beispiel:* Christian hat den Fußball und sucht nun den Blickkontakt zu seinem rechten Nachbarn, hat er den Kontakt hergestellt wird der Fußball mit dem Zuruf „ein Fußball“ zugespielt! In einer weiteren Runde auch ohne Zuruf! Wichtig aber: Blickkontakt herstellen und zuspielen!!

Hier können dann auch wieder alle Kommandos zur Richtungsänderung; Bewegungsart eingesetzt werden.

Viel Spaß beim Ausprobieren!!!!

Bernhard Dischinger, Fachleiter Sport, WHRS Seminar Freiburg, 06.Juni 2016