

Kommunikations- und Kooperationstraining im Sportunterricht

Vera Zass & Klaudia Kröll

Teil 1 bezieht sich auf Kommunikationstraining

Kommunikations- und Kooperationstraining im Sportunterricht

Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) richtet - auf Grundlage aktueller Studien zur Gesundheit von Kindern und Jugendlichen (HBSC-Studie, 2018) - den Appell an Schulen, alle pädagogischen Möglichkeiten auszuschöpfen, um die Lebens- und Gesundheitskompetenzen von Schüler*innen als integrativen Bestandteil der Schulkultur zu fördern. Die WHO (zit. nach GIVE, 2018, S. 3) fasst diese Kompetenzen in drei Bereiche, in intrapersonale Lebenskompetenzen, in kommunikative und soziale Fertigkeiten sowie den kritischen Umgang mit Informationen und Meinungen und in kreatives Denken und Problemlösen. Mit Bezug auf die Kompetenzbereiche kommunikative und soziale Fertigkeiten sowie kreatives Denken und Problemlösen fokussiert dieser Beitrag auf die Förderung der Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit von Grundschüler*innen einer inklusiven Mehrstufenklasse im Sportunterricht. Denn gerade im Bewegungs- und Sportunterricht können den Kindern vielfältige und bewegungsreiche Lernräume für kommunikatives und kooperatives Handeln eröffnet werden. In diesem Artikel beschäftigen wir uns mit der Frage, welche Übungen sich im inklusiven Bewegungs- und Sportunterricht zur Förderung der Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit von Grundschüler*innen besonders bewähren.

Kommunikation und Kooperation im inklusiven Bewegungsunterricht

Die unbeschränkte soziale Partizipation ist ein Recht aller Menschen in einer von Diversität geprägten Gesellschaft. Um die Heterogenität von Grundschüler*innen im inklusiven Unterricht als Chance zu begreifen, bedarf es Unterrichtskonzepte, die die Bedürfnisse und Ausgangslagen aller Kinder berücksichtigen¹. Zudem stellt die Förderung personaler und sozialer Kompetenzen eine essenzielle

Querschnittsaufgabe schulischer Bildung dar².

Im Sinne eines kompetenzorientierten Bewegungs- und Sportunterrichts sind Lehrpersonen aufgerufen, die Kommunikations- und Kooperationsfähigkeit ihrer Schüler*innen als festen Bestandteil in ihrem Unterricht systematisch, konsequent und kontinuierlich zu fördern³. Kommunikative Fähigkeiten sind Voraussetzung dafür, dass Beziehungen zu anderen Menschen und Kooperation gelingen und konstruktiv mit Konflikten umgegangen werden kann⁴.

Die Entwicklung kommunikativer und kooperativer Kompetenzen setzt auch schulorganisatorische Rahmenbedingungen voraus, etwa geeignete Räumlichkeiten und Geräte, entsprechende Arbeitsmaterialien, flexible Stundenpläne, die Raum und Zeit bieten, und Mitbestimmungsmöglichkeiten der Schüler*innen. Allerdings bremsen strukturelle Gegebenheiten der Schulen, wie Hierarchien, häufig die Kommunikation und Kooperation der Schulbeteiligten. Ebenso wirken Konkurrenzdenken, Leistungs- und Machtstreben dem Gelingen von Kommunikation und Zusammenarbeit entgegen und hemmen die Entwicklung kognitiver, emotionaler und kreativer Kompetenzen bei Schüler*innen und auch Lehrkräften.⁵ Zur Förderung der kommunikativen und kooperativen Fähigkeiten von Schüler*innen im (Sport-)Unterricht bedarf es zudem Unterrichtsformen, wie Partner*innen- und Gruppenarbeiten, und Methoden, die kooperatives, offenes und entdeckendes Lernen ermöglichen, wie etwa Vertrauens-, Kooperations-, Erlebnis- und Rollenspiele, Feedback- und Reflexionsrunden⁶.

Kommunikations-, Kooperationsübungen und Ziele

Die im Folgenden dargestellten Übungen und Spiele zur Förderung der Kommunikations- und Kooperationsfähig-

Quellen: ¹(Wischer, 2007, S. 32), ²(BMBWF, 2018, o. S.), ³(Amesberger & Stadler, 2014, S. 23), ⁴(GIVE, 2019, S. 9), ⁵(Walker, 2011, S. 91), ⁶(Walker, 2011, S. 92)

keit von Grundschüler*innen im inklusiven Bewegungs- und Sportunterricht sind für die Durchführung mit der ganzen Klasse in der Sporthalle oder im Freien gedacht. Sie eröffnen den Schüler*innen Aktionsraum, ihre individuelle sportliche Handlungskompetenz in Interaktion mit anderen zu erweitern, positive Gefühle und Spaß zu erleben, und Aufgaben mit vorhersehbarem Risiko und Abenteuer gemeinsam zu lösen.

Walker (2011) ordnet die Übungssequenzen zur Förderung der Kommunikation vier Schwerpunkten zu: Beobachten und wahrnehmen, sich verbal und nonverbal ausdrücken, Zuhören und sich mitteilen, Gefühle wahrnehmen und mit Gefühlen umgehen. Die Übungen und Spiele zum Beobachten und Wahrnehmen schulen die Beobachtungs- und Aufmerksamkeitsfähigkeiten der Kinder und zeigen, dass Kommunikationsprobleme meist durch unterschiedliche Wahrnehmungen und Interpretationen von Situationen, Aussagen bzw. Handlungen entstehen. Die Übungen zum Schwerpunkt Sich verbal und nonverbal ausdrücken fördern die Wahrnehmung des eigenen Körpers und die Sensibilisierung der Schüler*innen für die Wirkungen von Körperhaltung, Mimik, Gestik und Tonfall auf die Kommunikation. Im Rahmen dieses Themenschwerpunkts setzen sich die Kinder mit nonverbalen Formen der Kommunikation und mit dem Unterschied zwischen Form und Inhalt einer Aussage auseinander. Im Kontext des Schwerpunkts Zuhören und sich mitteilen üben die Kinder, aktiv zuzuhören, sich effektiv mitzuteilen sowie Feedback zu geben und anzunehmen. Die Übungen zum Bereich Gefühle wahrnehmen und mit Gefühlen umgehen dienen dazu, eigene Gefühle und die anderer zu erkennen und anzuerkennen. Dabei versuchen die Kinder, Gefühle zum Ausdruck zu bringen und mit diesen adäquat umzugehen.⁷

Damit Grundschüler*innen ihre kooperativen Kompetenzen (weiter-)entwickeln können, bedarf es emanzipierter Beziehungen oder zumindest ihrer Bereitschaft, sich mit ungleichen Machtverhältnissen innerhalb der Klasse auseinanderzusetzen, ihres gegenseitigen Interesses, ihrer gegenseitigen Anerkennung, Kommunikationsfähigkeit, ihres Interesses, gemeinsam ein Ziel zu erreichen, ihrer Kompetenz, eigene Beiträge einzubringen, und ihrer Motivation, auf andere zuzugehen, um Hilfe zu fragen, andere zu unterstützen, für andere Geduld aufzubringen und auf andere Rücksicht zu nehmen.⁸

Walker (2011) teilt die Übungen zur Kooperation in drei Schwerpunkte ein: Kooperationsspiele, nonverbale Zusammenarbeit und Entscheidungsfindung in der Gruppe. In Kooperationsspielen trainieren die Schüler*innen die Zusammenarbeit in der Gruppe bzw. Klasse, mit dem Ziel, gemeinsam Erfahrungen zu machen, Spaß zu erleben und das gegenseitige Vertrauen zu stärken. Dabei lernen die Kinder auch, auf spielerische Weise mit ande-

ren in Konkurrenz zu treten und sich dennoch als Teil der Klassengemeinschaft wahrzunehmen. In den Übungen zum Schwerpunkt nonverbale Zusammenarbeit üben die Kinder, körpersprachliche Signale ihrer Mitschüler*innen zu erkennen, sich nonverbal mitzuteilen und durch Kooperieren gemeinsam ein Ziel zu erreichen. Die Übungen zur Entscheidungsfindung in der Gruppe fokussieren auf den Gruppenaspekt und die Entscheidungsprozesse der Kinder, weniger auf die Inhalte der Entscheidungen. Die Schüler*innen lernen, eigene Beiträge zur Gruppenarbeit zu leisten, sich konstruktiv mit den Vorschlägen der anderen Gruppenmitglieder auseinanderzusetzen und gemeinsam Entscheidungen zu finden.⁹

Kommunikationsübungen

Beobachten und Wahrnehmen

Wer von uns fehlt?

Zeit: 10-15 Minuten.

Material: eine Decke.

Beschreibung: Die Kinder stehen in einem Außenstirnkreis und schließen ihre Augen. Der ÜL tippt auf die Schulter eines Kindes, das in die Kreismitte geht und sich auf den Boden setzt. Der ÜL verhüllt das Kind mit einer Decke. (Abb. 1) Auf ein Signal öffnen die Kinder im Kreis ihre Augen und versuchen so schnell wie möglich herauszufinden, welches Kind fehlt. Wer dies zu wissen glaubt, gibt ein Handzeichen. Erst wenn der Großteil der Klasse aufzeigt, darf der Name laut genannt werden.

Variation: Eventuell kann der Fehlende auch ertastet werden.¹⁰



Quellen: ⁷(Walker, 2011, S. 79 ff.), ⁸(Walker, 2011, S. 92), ⁹(Walker, 2011, S. 92 ff.), ¹⁰(Weber-Hagedorn et al., 2013, S. 31)

Flüstern

Zeit: 5-10 Minuten.

Material: ein Tuch.

Beschreibung: Die Kinder sitzen im Kreis, eines steht mit verbundenen Augen in der Mitte und wird mehrere Male um die eigene Achse gedreht, damit es die Orientierung verliert. Schließlich zeigt es in eine beliebige Richtung. (Abb. 2) Der Schüler, auf den das Kind hindeutet, flüstert ihm einen kurzen Satz zu. Das Kind in der Mitte versucht nun, das flüsternde Kind anhand der Stimme zu erkennen. Gelingt ihm dies, wechselt das erkannte Kind in die Kreismitte, anderenfalls bleibt das ratende Kind solange in der Mitte, bis es ein anderes an dessen Stimme erkennt.¹¹



Mister X

Zeit: 10-15 Minuten.

Beschreibung: Der ÜL wählt Mister X, indem er unauffällig einem Kind die Hand auflegt. Mister X kann sehen, alle anderen Kinder sind blinde Detektive, die sich frei im Raum verteilen, die Augen schließen und zur Sicherheit die Arme in Vorhalte nehmen. Das Ziel des Spiels ist es, dass die blinden Detektive Mister X fangen. Der ÜL gibt abwechselnd die erlaubte Schrittzahl für Mister X, der die Schritte laut stampfend ausführt, und die Detektive, die die Schritte leise machen, vor. Wer von den Detektiven kann Mister X

zuerst überführen? Rollstuhlfahrende Kinder machen anstelle der Schritte die entsprechenden Radumdrehungen mit ihren Rollstühlen.¹²

Sich verbal und nonverbal ausdrücken

Partnerbild - Partnergespräch

Zeit: 10-15 Minuten.

Beschreibung: Jeweils zwei Kinder bilden ein Paar und vereinbaren für die Übung eine bestimmte Fortbewegungsart, wie Gehen, Laufen, Springen, ... In der gewählten Bewegungsart wird der Partner zu folgenden Fragen interviewt:

- Wen oder Was würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen? Warum?
- Wenn du ein Tier wärst, welches würdest du am liebsten sein? Warum gerade dieses?
- Was würdest du mit 100 Euro tun? Warum?

Nach den Interviews stellen sich die Kinder im Kreis auf und stellen die Antworten ihrer Partner vor.

Variationen:

- der Anzahl und Inhalte der Fragen
- der Fortbewegungsarten
- der Interviewpartner.¹³

Rückenbotschaften

Zeit: ca. 10-15 Minuten.

Beschreibung: Die Kinder bilden einen inneren und einen äußeren Kreis. Dabei stehen immer zwei Kinder hintereinander, wobei die des äußeren Kreises zunächst einzelne Buchstaben auf den Rücken (Abb. 3) ihrer Partner des Innenkreises schreiben, ohne dabei zu sprechen. Gelingt diese Übung gut, beginnen die Kinder einzelne Wörter zu schreiben. Im Anschluss wechseln die Schüler ihre Aufgaben. Nach einigen Versuchen rücken die Kinder des Außenkreises um eine Position weiter und führen die gleichen Aufgaben mit einem anderen Kind aus, ...

Variation: Die Rückenbotschaften (Buchstaben, Wörter, Symbole, Zahlen etc.) werden innerhalb der Teams nonverbal in Form einer Pendelstaffel weitergegeben. Welchem Team gelingt es zuerst, die Botschaft ohne Reden so weiterzugeben, als dass der Gruppenletzte diese benennen kann?

Quellen: ¹¹(Weber-Hagedorn et al., 2013, S. 32), ¹²(Tiemann, 2016, S. 2), ¹³(Weber-Hagedorn et al., 2013, S. 14)

Reflexion:

- Wie leicht bzw. schwer war es, euch ohne Reden zu verständigen?
- Wie haben sich eure Botschaften im Laufe des Weitergebens verändert?¹⁴

**Reflexionsfragen:**

- Wie haben sich die Bewegungen im Laufe der Darbietungen verändert?
- Welche Beispiele aus eurem Alltag kennt ihr, in denen Informationen anders weitergegeben werden?¹⁵

**Pantomimen nachmachen**

Zeit: 15-20 Minuten.

Beschreibung: Vier bis sechs Kinder verlassen den Raum. Die anderen überlegen sich eine Sportart, die pantomimisch und ohne Requisiten dargestellt werden kann, z.B. Eiskunstlauf, Geräteturnen, Schispringen, Tennisspiel, Slackline etc. (Abb. 4)

Ein wartendes Kind wird in den Raum zurückgeholt und es wird ihm die Sportart pantomimisch vorgespielt mit der Aufgabe, genau aufzupassen, um sie dem nächsten Kind vorspielen zu können. Alle draußen Wartenden werden nacheinander hereingeholt und bekommen die Szene von dem Vorgänger vorgespielt. Haben alle die Szene gesehen und dargestellt, wird das Original der Bewegung noch einmal vorgeführt. Die Pantomime darf während des Spiels nicht erklärt werden.

¹⁴(Walker, 2011, S. 84), ¹⁵(Weber-Hagedorn et al., 2013, S. 32)

Zuhören und sich mitteilen**Schattenbild**

Zeit: 15 Minuten.

Beschreibung: Die Kinder stellen sich zu zweit gegenüber in freier Aufstellung auf. Eines der beiden führt nun verschiedene Bewegungen, wie Laufen, Springen, einfache turnerische Fertigkeiten, aus. Das zweite versucht die Bewegungen, gleich einem Schatten, möglichst genau nachzumachen. Die Bewegungshandlungen sind so auszuwählen, als dass sie von beiden Kindern bewältigt werden können. Nach kurzer Zeit tauschen die Kinder ihre Rollen.

Reflexion:

- Wie hast du es erlebt, jemanden zu führen? Wie war es, geführt zu werden?
- Was fiel dir leicht, was schwer?

Gutes Zuhören erproben

Zeit: 30 Minuten.

Material: evtl. Arbeitsblatt mit möglichen Erzählthemen.

Beschreibung: Im Vorfeld der Übung werden anhand zweier Rollenspiele (ÜL mit Kind) Kennzeichen zum „guten“ und „schlechten“ Zuhören, wie Zuwendung, Blickkontakt, Interesse zeigen etc., erarbeitet. Im Anschluss erproben die Kinder in Dreiergruppen, mit ausreichend Abstand zur nächsten Gruppe, das „gute“ Zuhören, evtl. anhand vorgegebener Gesprächsanlässe, wie „Mein letztes Wochenende“, „Mein Haustier“, „Mein letzter Geburtstag“, ... Ein Kind erzählt, das zweite hört gut zu, und das dritte beobachtet das zuhörende Kind. Im Anschluss an die Erzählung versucht das zuhörende Kind, die gehörten Inhalte zusammenzufassen und möglichst genau wiederzugeben, ohne das Erzählte zu bewerten. Die Kinder wechseln nach vereinbarter Zeit solange ihre Rollen, bis jedes alle drei ausprobiert hat.

Reflexionsfragen:

- An die Beobachtenden: Was ist den Zuhörenden gut gelungen? Was können sie noch verbessern?
- An die Zuhörenden: Wie schwer oder leicht ist euch das „gute“ Zuhören gefallen?
- An die Erzählenden: Wie wirkt es auf euch, wenn euch jemand auf diese Weise zuhört?
- Worin unterscheidet sich diese Form des Zuhörens von anderen?¹⁶

Variationen:

- Zeitdauer des Erzählens
- Die Übung wird in der Fortbewegung durchgeführt, die das erzählende Kind für die jeweilige Gruppe auswählen darf.
- Die Gruppenzusammensetzung ist frei wählbar, erfolgt nach dem Zufallsprinzip oder wird nach bestimmten Kriterien von der Lehrperson festgelegt.

Giraffen- oder Wolfssprache?

Zeit: 20-30 Minuten.

Material: für jedes Staffelteam das Arbeitsblatt zu „Ich- und Du-Botschaften“ am Wendemal und einen Stift.

Beschreibung: Zuerst findet ein Brainstorming „Was versteht ihr unter ‚guter‘, was unter ‚schlechter‘ Sprache? im Kreis statt. Dann bilden die Kinder jahrgangsgemischte Staffelteams, sodass jedes aus mindestens vier Kindern besteht. Die Aufgabe ist es nun, die Aussagen auf dem Arbeitsblatt der Giraffen- oder Wolfssprache zuzuordnen, sodass - als Ziel der Staffel - ein Rätsel gelöst werden kann.

Wie sich die Kinder die Aufgaben innerhalb der Gruppe teilen, ist ihnen freigestellt. Einzige Bedingung ist, dass sich alle an der Aufgabenlösung beteiligen. Die Schüler erhalten vor Spielbeginn ca. fünf Minuten Besprechungszeit. Welchem Team gelingt es (als erstes), das Rätsel zu lösen?

Variationen bieten sich etwa bezüglich der Fortbewegungsarten, der Sozialformen innerhalb der Teams und des Einsatzes zusätzlicher Hilfsmittel und (Klein-)Geräte. Zudem kann die Staffel sowohl in Wettkampfform als auch ohne Konkurrenz gespielt werden.

Reflexion:

- Warum wirken einige Aussagen „gut“ oder „schlecht“?
- Welche Kennzeichen weist Giraffensprache, welche Wolfssprache auf?

Fazit:

Wolfssprache beinhaltet sogenannte „Du-Botschaften“, mit denen der Gesprächspartner angegriffen wird. Diese enthalten meist unfreundliche Aussagen oder Beschimpfungen. Der Gesprächspartner ist dann verärgert oder beleidigt und reagiert oft aggressiv. Giraffensprache dagegen umfasst Sätze, mit denen Situationen sachlich beschrieben werden und die etwas über die eigene Person mit ihren Gefühlen und Meinungen aussagen. Diese „Ich-Botschaften“ helfen, dass dich der andere besser versteht und Konflikte vermieden werden.¹⁷

Eigenwerbung

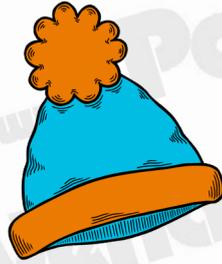
Quellen: ¹⁶(Walker, 2011, S. 87 f.), ¹⁷(DGUV, 2016, Arbeitsblatt 5)

Gefühle wahrnehmen und mit Gefühlen umgehen

Gefühlfangen

Zeit: 15 Minuten.

Material: eine Mütze.



Pixabay: Pictures_for_Flashcards

Beschreibung: Ein Kind beginnt und nimmt die Mütze in die Hand. Es versucht sie einem anderen Kind auf den Kopf zu setzen. Gelingt dies, läuft es davon, und das Kind mit der Mütze ist nun neuer Fänger. Bevor es aber losrennt, ruft es laut ein Gefühl aus. Alle Kinder versuchen, dieses Gefühl mit ihrem Körper, ihrer Haltung und ihrem Gesicht auszudrücken, auch der Fänger. Wird ein neues Kind zum Fänger, nennt es ein neues Gefühl.¹⁸

Grimassen-Memory

Zeit: 10 Minuten.

Beschreibung: Zwei Freiwillige verlassen den Raum. Der Rest der Gruppe bildet Paare, die sich eine Grimasse bzw. ein Gefühl überlegen, das sie nonverbal zeigen. Die Kinder tauschen ihre Plätze, sodass sie nicht neben ihren Partnern stehen oder sitzen. Nun werden die beiden Personen in den Raum gebeten und ein Kind beginnt das Memoryspiel, indem es zwei Kinder aufruft, die ihre Grimasse bzw. ihr Gefühl mit möglichst viel Bewegung darstellen, ... Wer kann mehrere Paare „aufdecken“?¹⁹

Tierisch wütend

Zeit: 10 Minuten.

Beschreibung: Die Kinder verteilen sich frei im Raum und der ÜL weist die Kinder an, das Verhalten verschiedener wütender Tiere darzustellen: „Verwandelt euch in einen brüllenden Löwen, einen stampfenden Elefanten, eine zischende Schlange, einen wütenden Stier, eine pfauchende Katze, einen kläffenden Hund, ein laut wieherndes Pferd, ...“ Am Ende des Spiels versammeln sich die Kinder zu einer friedlichen Konferenz der Tiere.

Reflexion: Wie habt ihr es erlebt, wütende Tiere nachzumachen?²⁰

Wut im Bauch

Zeit: ca. 15 Minuten.

Material: Luftballons in Klassenstärke und Stifte.

Beschreibung: Die Kinder stehen in einem Kreis und der

ÜL benennt Beispielsituationen zum Thema Wut. Die Kinder schließen ihre Augen, atmen tief ein und aus. Dabei versuchen sie dem Gefühl Wut nachzuspüren und zu orten, wo im Körper sie Wut spüren. Diese Frage wird mit den Kindern besprochen, bevor jedes Kind einen Luftballon bekommt, diesen mit seinem Namen versieht, die Wut in den Luftballon bläst und diesen dann loslässt. Die Kinder verteilen sich im Raum und versuchen ihren fliegenden Luftballon wieder zu fangen. Im Anschluss bilden die Kinder Paare, tauschen sich zu wutauslösenden Situationen aus, blasen die Wut wieder in ihren Luftballon, bevor sie diesen loslassen. Dann versuchen die Kinder, den Ballon ihres Partners zu fangen. In einer letzten Spielrunde wird der aufgeblasene Luftballon zugeknotet und im Raum gespielt, bevor er Richtung Mülleimer befördert, zerplatzt und dort entsorgt wird. So wird die Wut symbolisch losgelassen. (Abb. 5)

Reflexion:

- Wie handelt ihr, wenn ihr wütend seid?
- Wie bekommt ihr eure Wut in den Griff?
- Welche Tricks kennt ihr noch, um mit eurer Wut gut umzugehen?

Der ÜL ergänzt evtl. noch fehlende Strategien zum Umgang mit Wut, wie etwa tief durchatmen und bis acht zählen, die Ohren zuhalten, die Wut am Ball auslassen, laut brüllen, stampfen, die Wand anschimpfen, in ein Kissen boxen, sich zurückziehen und wieder ruhig werden, an die Luft gehen, in den Wald gehen, kalt duschen, musizieren, Musik hören und tanzen, ...²¹



Quellen: ¹⁸(ÖJRK, 2003, S. 16), ¹⁹(Hirling, 2020, o. S.), ²⁰(Brattinger, 2018, S. 47), ²¹(Hirling, 2020, o. S.)

Luftballonspiel

Zeit: 10-15 Minuten (je nach Anzahl der Kinder).

Beschreibung: Jedes Kind erhält einen Luftballon, diesen soll es aufblasen und zuknoten (ältere Kinder sollen jüngeren Kindern helfen). Als nächstes schreiben die Kinder mit einem wischfesten Stift ihren Vornamen auf den Luftballon. Bei Musikbeginn werfen die Kinder ihren Luftballon in die Kreismitte und versuchen, alle Luftballons in Bewegung zu halten. Dabei darf kein Luftballon auf den Boden fallen oder zerplatzen. Wenn die Musik stoppt, hält jedes Kind den Luftballon fest, den es gerade erreichen kann. Das Kind sucht den Eigentümer und bringt den Luftballon zurück, dabei begrüßen sie sich ganz freundlich. Wenn alle Luftballons wieder bei ihren Besitzern sind, werden die Luftballons bei Musik wieder in Bewegung gebracht. Bei Musikstopp wird wieder ein Ball ergriffen und bei der Rückgabe fragt das Kind den Eigentümer nach seinem Lieblingstier, -essen, seiner Lieblingszahl, -farbe, ... (Abb. 7)

Weitere Fragen: Was kannst du besonders gut? Was sind deine Hobbies?²²



Literatur:

Amesberger, G., & Stadler, R. (2014). Bildungsstandards Bewegung und Sport. Handreichung für kompetenzorientiertes Lernen und Lehren. Salzburg: Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur.

Badegruber, B. (2005). Spiele zum Problemlösen. Band 1 für Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren. Veritas Verlag.

BMBWF (2018). Soziale und personale Kompetenzen. Abgerufen am 12. Juli 2021, von <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/uek/sozial.html>

Brattinger, W. (2018). Konflikte begegnen und Konflikte lösen. Soziales Lernen im Sportunterricht. Auer.

DGUV (Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung) (2016). Soziale Kompetenz. Lernen und Gesundheit. Ich und wir. Abgerufen am 14. April 2021, von <https://www.dguv-lug.de/primarstufe/soziale-kompetenz/ich-und-wir/>

GIVE (Servicestelle für Gesundheitsförderung an Österreichs Schulen) (2018).

Quellen: ²²(Badegruber, 2005, S. 47)

Lifeskills. Lebens- und Gesundheitskompetenzen. Abgerufen am 15. Juli 2021, von <http://www.give.or.at/angebote/themen/lebenskompetenzen/>

GIVE (Servicestelle für Gesundheitsförderung an Österreichs Schulen) (2019). Lebenskompetenzen fördern. Suchtvorbeugung in der Schule alle Schulstufen. Abgerufen am 13. Juli 2021, von <https://www.give.or.at/material/lebenskompetenzen-foerdern/>

Hirling, H. (2020). Praxis-Jugendarbeit. Spielesammlung. Abgerufen am 9. Juli 2020, von <https://www.praxis-jugendarbeit.de/spiele-sammlung.html>

ÖJRK (= Österreichisches Jugendrotkreuz) (Hrsg.) (2003). „Ein Gefühl fürs Leben“ – Materialienpaket. Abgerufen am 12. Juli 2021, von <http://www.jugendrotkreuz.at/fileadmin/download/Gefuehle1.pdf>

Tiemann, H. (2016). Handreichung zum Bundesseminar Inklusion im Bewegungs- und Sportunterricht (vom 14.-15.04.2016). Pädagogische Hochschule Oberösterreich.

Walker, J. (2011). Gewaltfreier Umgang mit Konflikten in der Grundschule. Grundlagen und didaktisches Konzept. Spiele und Übungen für alle Jahrgangsstufen (6. Aufl.). Cornelsen.

Walker, J. (2013). Gewaltfreier Umgang mit Konflikten in der Sekundarstufe 1. Spiele und Übungen (8. Aufl.). Cornelsen Scriptor Verlag.

Weber-Hagedorn, B., Kutzleb, U., Stobbe, A., & Höper, C.J. (2013). 55x Sozialkompetenz in der Grundschule. Spiele und praktische Übungen für emotionales und soziales Lernen. Auer.

Wischer, B. (2007). Heterogenität als komplexe Anforderung an das Lehrerhandeln. Eine kritische Betrachtung schulpädagogischer Erwartungen. In S. Boller, E. Rosowski, & T. Stroot (Hrsg.), Heterogenität in Schule und Unterricht. Handlungsansätze zum pädagogischen Umgang mit Vielfalt (S. 32-42). Beltz.

Text: Vera Zass und Klaudia Kröll
Fotos: 1-4 Maike Ahrens
5-7 Klaudia Kröll
2226