



Darum geht's

Vertrauen ist zugleich die Voraussetzung für, als auch Ziel des Sozialen Lernens. Vertrauen ebnet den Weg zu einem angenehmen Klassenklima, in dem sich die Schüler wohl und aufgehoben fühlen. Demzufolge ist es wichtig, mit Kindern über Vertrauen zu sprechen und im Unterricht immer wieder Möglichkeiten zu schaffen, damit Vertrauenserlebnisse gemacht werden können.

Der Weg

Vertrauen setzt voraus, dass sich die Kinder kennen. Je besser sie sich kennen, desto leichter wird es für sie, zu vertrauen.

Die Inhalte dieses Kapitels

- Stundenbild „Wie ist das mit dem Vertrauen?“
- Einfache Begrüßungsspiele
- Wir lernen uns noch besser kennen!
- Blindenspiele

Das können die Kinder hier erfahren und lernen

- sich gegenseitig kennenlernen
- den anderen einschätzen
- sich selbst vertrauen
- anderen vertrauen
- „Stopp!“ sagen und Ängste ausdrücken etc.

Mögliche Reflexionsfragen auf der Sachebene

- Wie leicht/schwer war die Aufgabe? Wo lagen die Schwierigkeiten und Gefahren?
- Was war gut?
- Was könnten wir anders machen?

der Beziehungsebene

- Wie habt ihr zusammengearbeitet?
- Kennt ihr euch jetzt besser? Wie ist das, wenn man einen besser kennt?
- Kannst du deinem Partner vertrauen?
- Kann dein Partner dir vertrauen?
- Was braucht es, damit man vertrauen kann?
- Gab es Streit? Warum? Habt ihr Lösungsideen dazu?

der individuellen Gefühlsebene

- Welche Gefühle hattet ihr während dieser Aufgabe?
- Welche Gefühle waren fühlbar? Angst, Freude, Misstrauen, Vertrauen ...?
- Wo kommt das Gefühl her, warum hattest du Angst, Misstrauen etc.?
- Was bräuchtest du, damit du vertrauen kannst?



Stundenbild „Wie ist das mit dem Vertrauen?“



Material

in Geschenkpapier eingepackte Wortkarte mit der Aufschrift „Vertrauen“, 2–3 Matten

1

Hinführung

Die Klasse sitzt im Mittelkreis, der Lehrer legt das „Geschenk“ in die Mitte. Ein Schüler packt die Wortkarte „Vertrauen“ aus.

Mögliche Fragen, aus denen sich ein Unterrichtsgespräch ergibt:

- Was ist Vertrauen?
- Kann ich vertrauen? In welchen Situationen vertraue ich jemandem?
- Kann man mir trauen?
- Wer kann mir vertrauen?

2

Hauptteil



Aufgabe 1

Die Schüler arbeiten zu zweit zusammen. Einer von beiden ist blind und schließt die Augen. Der Sehende nimmt den Blinden an der Hand und führt ihn langsam durch die Halle.

Der Erklärung schließt sich eine Fragerunde an:

- Was hat diese Übung mit Vertrauen zu tun?
- Wie sollte sich der Sehende verhalten, damit der Blinde vertrauen kann?

Die Schüler führen im Wechsel die Übung 1 durch, jeweils eine Minute lang.



Reflexion

- Wie war das mit dem Vertrauen? Konntest du gut blind sein?
- Hattest du Angst?
- Was müsste anders sein, damit du Vertrauen kannst?
- Wie fühlt sich Vertrauen an?
- Aufgabe 1 wird nochmals wiederholt, danach schließen sich weitere Reflexionsfragen an:
 - Hat sich etwas verändert?
 - Wie ist das mit dem Vertrauen jetzt?



Aufgabe 2

Der Sehende führt nun den blinden Partner ohne Handhaltung durch die Halle. Er führt seinen Partner, indem er immer wieder dessen Namen ruft.

3

Abschluss: Fangspiel mit Rettungsinsel

1–2 Fänger versuchen die Mitspieler zu fangen. Wird ein Mitspieler gefangen, so wird dieser zum Fänger. Als Rettungsinseln liegen in der Halle 2–3 Matten aus. Auf diesen können sich gehetzte Schüler in Sicherheit bringen. Jedoch dürfen nie mehr als 3 Schüler darauf sein. Springt ein Gehetzter auf eine Matte, muss der Schüler, der bereits am längsten auf dieser Matte pausiert, sofort ins Spiel zurückkehren.



Diese Spiele eignen sich sowohl am Beginn des Schuljahres, um v. a. die Namen der neuen Klassenkameraden besser kennenzulernen, aber auch, wenn sich die Schüler schon gut kennen. Dann werden sie oft viel intensiver gespielt. Außerdem machen diese Spiele viel Spaß!

Begrüßen ohne Worte



Material

Fahrradreifen oder Gymnastikreifen (einen weniger als Kinder in der Klasse)



Aufgabe

Alle Kinder bis auf eines suchen sich mit ihrem Fahrradreifen einen Platz in der Hallenhälfte und setzen sich in diesen hinein. Das Kind ohne Platz geht nun herum, gibt nacheinander allen die Hand und stellt sich vor, bis es sich irgendwann vor einem Mitschüler verneigt. Nun müssen alle Kinder versuchen, einen neuen Sitzplatz zu ergattern. Der Schüler, der keinen Platz finden konnte, beginnt das Begrüßungsspiel von neuem.

Farbenspiel



Material

Farbkärtchen in Klassenstärke in 4 verschiedenen Farben, Musik



Aufgabe

Der Lehrer verteilt die Farbkärtchen. Die Schüler finden sich entsprechend ihrer Farben in Gruppen zusammen. Nun beginnt das Spiel. Zur Musik bewegen sich alle Kinder frei im Raum mit der Aufgabe, ihre Farbkarten möglichst oft zu tauschen und dabei ihren Namen zu sagen. Stoppt die Musik, sammeln sich die Kinder wieder in den Farbgruppen. Natürlich sind die Gruppen jetzt anders zusammengesetzt. Kennen sich die Kinder noch nicht, könnten sie sich gegenseitig vorstellen, bevor eine neue Runde beginnt.

Um die Sonne kreisen



Material

Klassenliste



Aufgabe

Alle Kinder gehen oder laufen durch die Halle. Der Lehrer ruft den Namen eines Kindes. Dieses bleibt stehen und alle anderen Kinder umkreisen es und rufen leise: „*Hello + Namen!*“



Achtung

Kein Kind vergessen!



Halli-Hallo! Ich heiße...!

Alle Schüler verteilen sich in einem abgegrenzten Raum in der Turnhalle. Auf Kommando des Lehrers gehen alle vorsichtig rückwärts. Dabei stoßen einzelne Kinder immer wieder mit dem Rücken aneinander. Wenn dies passiert, spreizt jedes Kind die Beine, beugt sich nach unten und begrüßt das jeweils andere mit „*Halli-Hallo! Ich heiße...!*“ durch die Beine. Dann richten sie sich beide wieder auf und gehen rückwärts aneinander vorbei. Bei der nächsten Begegnung wird genauso verfahren.

Aus dem Werk 08074 "Soziales Lernen im Sportunterricht Klasse 1–4" – Auer Verlag



Das gibt es noch zu bedenken

Gruppeneinteilung

Manchmal ist es sinnvoll, dass sich die **Kinder selbst in die Gruppen einteilen**. Gerade beim Raufen muss man sein Gegenüber als Partner akzeptieren.

Manchmal ist es aber sinnvoll, die **Gruppeneinteilung als Lehrer vorzunehmen**. Heterogene Gruppen (Mädchen und Jungen, leistungsstärkere und leistungsschwächere Schüler etc.) bringen die Schüler in ihrem Lernprozess oft besser voran als „Cliquengruppen“.

Klare Gruppenregeln schaffen

- Die Gesprächsregeln gelten auch für die Gruppenarbeit: zuhören, aussprechen lassen, nacheinander sprechen!
- Jede Meinung darf gesagt werden, wird akzeptiert und toleriert!
- Das Ziel vor Augen haben und die gestellte Aufgabe bearbeiten!
- Sein Bestes geben!
- Sich gegenseitig helfen und Mut machen!
- Zusammenarbeiten, kein Gruppenmitglied ausschließen!
- Probleme offen ansprechen und gemeinsam lösen, eventuell beim Lehrer Hilfe holen!
- Es empfiehlt sich, diese Regeln mit den Schülern zu erarbeiten und diese dann in der Turnhalle als Plakat schriftlich zu fixieren. Dann kann in zukünftigen Reflexionen immer wieder darauf zurückgegriffen werden.

Kooperatives Lernen

Im Idealfall werden die Aufgaben in diesem Kapitel nach folgendem Schema bearbeitet (siehe auch KV „Plakat: So läuft die Teamarbeit ab!“, S. 32):

1. Die Aufgabe:
Der Lehrer erklärt Aufgabe, Ablauf, Regeln etc. Die Schüler fragen nach, wenn sie etwas nicht verstanden haben.
2. Die Lösungsplanung:
Die Schüler planen gemeinsam die Lösung der gestellten Aufgaben. Aus ihren Vorschlägen wählen sie zum Schluss einen Vorschlag aus, den sie ausprobieren wollen.
3. Die Durchführung/Aktion:
Die Schüler versuchen, die Aufgabe zu lösen. Gegebenenfalls werden sie in dieser Phase auch ihren Plan korrigieren und neue Lösungswege einschlagen.
4. Die Reflexion:
Die Schüler berichten dabei entweder über Planung und Durchführung der Aufgabe, ihre Zusammenarbeit oder ihr eigenes Erleben. Der Lehrer sollte diese Phase durch gezielte Fragen zielführend steuern, mit dem Vorteil, dass diese Phase nicht ausufert und von den Schülern als gewinnbringend erlebt wird.
5. Feedback (Ergänzung):
Wenn alles von den Schülern gesagt ist, kann der Lehrer noch Dinge, die ihm aufgefallen sind und die er für den Lernprozess als wichtig erachtet, ergänzen.
6. Erneute Durchführung:
In dieser Phase wird die Lösung der Aufgabe optimiert. Tipps der anderen Gruppen, das Lernen aus Fehlern, all dies wird nun in die Lösung miteinbezogen.



KV „Plakat: So läuft die Teamarbeit ab!“

	<h2>Die Aufgabe</h2> <ul style="list-style-type: none">• Ablauf• Regeln• Ziel <p>Haben wir alles verstanden? Nachfragen, wenn Dinge unklar sind!</p>
	<h2>Die Planung</h2> <ul style="list-style-type: none">• Ideen/Lösungsmöglichkeiten sammeln• Ideen/Lösungsmöglichkeiten bewerten• eine Idee auswählen
	<h2>Die Durchführung</h2> <p>Die Idee ausprobieren. Funktioniert sie?</p> <p>Eventuell kann man hier auch noch andere Ideen ausprobieren.</p>
	<h2>Die Auswertung/Reflexion</h2> <p>Bericht über die Planung und Lösung der Aufgabe:</p> <ul style="list-style-type: none">• Hat es geklappt?• Habt ihr gut zusammengearbeitet?• Gab es Probleme?• Habt ihr Tipps für die anderen Gruppen?
	<h2>Die zweite Durchführung</h2> <p>Probiert es noch einmal aus. Lernt aus euren Fehlern, bindet die Tipps der anderen Gruppen in euer Tun mit ein. Funktioniert es jetzt besser?</p>

Aus dem Werk 08074 "Soziales Lernen im Sportunterricht Klasse 1–4" – Auer Verlag



Material

5–8 Bälle verschiedenster Art (Luftballon, Tennisball, Federball, Fußball, Medizinball, ...)

1

Aufwärmen



Aufgabe

Alle Kinder laufen kreuz und quer durch die Halle. Auf Kommando des Lehrers lösen sie folgende Aufgaben:

- 2 = Suche dir einen Partner und laufe mit ihm gemeinsam!
- Aus = Laufe wieder alleine!
- 3 = Lauft in einer Dreiergruppe miteinander!
- 4, 5 (Vierer- bzw. Fünfergruppe) ist je nach Altersstufe ebenso möglich!



Variationen

- Schulter 2 = 2 Kinder laufen nebeneinander Schulter an Schulter.
- Rücken 2 = 2 Kinder laufen hintereinander usw.

2

Hauptteil



Vorbereitung

- 4–6 verschiedene Bälle (z.B. Fußball, Tennisball, Medizinball, großer Sitzball) liegen exemplarisch im Mittelkreis, die Kinder sitzen darum.
- Ein Gespräch über die Bälle und deren Eigenschaften (leicht, schwer, mit Schläger zu spielen etc.) folgt.



Aufgabe

- Ball-Pantomime: Je 2 Kinder bilden ein Paar und stellen sich in Gegenüberstellung auf. Mit einem gedachten Ball spielen sie pantomimisch.
- Nach einer kurzen Besprechung beginnen die Kinder, pantomimisch zu spielen und alle „Bälle“ auszuprobieren und einigen sich dann auf den „Vorführball“.
- Anschließend spielen die Schüler paarweise mit ihren Bällen vor der Klasse. Die Zuschauer versuchen, die Bälle zu erraten.



Tipp

In den Klassen 1 und 2 empfiehlt es sich, den Kindern nach 8–10 Minuten zu sagen, dass sie sich nun für einen Ball entscheiden müssen.

3



Reflexion

- Die Aufgaben habt ihr gut gelöst. Wie ging es euch mit der Zusammenarbeit mit eurem Partner?
- Wart ihr euch einig, gab es Streit?
- Habt ihr Ideen und Tipps, wie man gut zusammenarbeitet?

4

Abschluss: Zuspiel mit richtigen Bällen

Die Schülerpaare bekommen jetzt die richtigen Bälle und spielen sich diese zu. Ist genügend Zeit, können diese natürlich unter den Paaren gewechselt werden.