

Übung 15 Super, Bravo, Prima, Klasse

Dieser Energizer macht richtig wach. Durch die positiven Ausrufe stärkt er die Grundstimmung in der Gruppe. Nebenbei vermittelt die Übung, die für ein entspanntes Lernklima förderliche, fehlerfreundliche Haltung „es ist ok, wenn man mal falsch liegt“ bzw. „hier darf man auch mal einen Fehler machen“.

Überblick

Dauer 10 Minuten

Methode

- Reaktion
- Hüpfender Wettkampf
- Stehend

Material – 1 markierte Linie (Kreppband, o. ä.)

Dreischritt bei gruppendynamischen Übungen

① Vorgespräch

② Durchführung

③ Abschlussgespräch

① Vorgespräch

Verhaltensregeln

Beispielformulierung:

– „Was müssen wir beachten, damit alle bei diesem Energizer Spaß haben können?“

Mögliche Antworten:

- „Wir lachen niemanden aus, auch nicht wenn jemand etwas falsch macht.“
- „Wir sind ehrlich und spielen fair.“

Inhalt

Vorbereitung

Markieren Sie auf dem Fußboden mit Kreppband eine Linie.

Beschreibung

Die Schülerinnen und Schüler führen die Anweisungen der Lehrkraft aus.

Wer nicht schnell genug reagiert oder einen Fehler macht, scheidet aus. Die Schülerinnen und Schüler stellen sich alle in einer Reihe links neben die Markierung. Die Blickrichtung ist nach vorne gerichtet.

Vorne steht die Spielleitung und gibt vor, welche Bewegung ausgeführt werden soll.

Die Anweisungen werden nicht erklärt, sondern durch folgende Ausrufe angekündigt:

- Links neben die Markierung = Super!
- Rechts neben die Markierung = Bravo!
- Ein Fuß links und ein Fuß rechts neben die Markierung= Prima!
- Hände nach links und rechts ausstrecken= Klasse!

Beispielformulierung:

- „Wenn ich „Super!“ rufe, hüpfst du links neben die Markierung.“
- „Bei dem Ausruf „Bravo!“ machst du einen Sprung auf die Seite rechts neben der Markierung.“
- „Prima!“- Das ist das Kommando für den Sprung, bei dem sich ein Fuß links und ein Fuß rechts neben der Markierung befindet“.
- „Bei „Klasse!“ möchte ich alle Arme in der Luft ausgestreckt sehen; egal wo du dann stehst.“
- „Wer zu langsam ist, oder einen Fehler macht, der scheidet aus und setzt sich auf seinen Stuhl. Das ist schade, aber nicht schlimm.“

② Ablauf

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich nun in die Ausgangsposition (bspw. links neben der Markierung).

Die Lehrkraft gibt langsam die erste Anweisung vor, worauf die Kinder mit der jeweiligen Bewegung reagieren.

Danach folgen in selbstgewählter Reihenfolge die weiteren Ausrufe. Das Spiel endet, wenn nur noch wenige mitspielen. Diese Gruppe bekommt einen Applaus für die schnelle Reaktionsfähigkeit.

Erläutern Sie, dass es bei dem Spiel nicht um das „Gewinnen“ oder „Verlieren“ geht. Es geht darum Spaß zu haben und die Reaktionsfähigkeit zu testen.

Beispielformulierung für den Schluss:

„Jetzt sind nur noch fünf Schülerinnen im Spiel. Ihr bekommt einen großen Applaus von allen, weil ihr heute besonders wach seid und schnell reagiert habt!“

Variante

- Das Tempo der Ausrufe kann beschleunigt werden.
- Es können mehrere Ausrufe hintereinander gesendet werden „Super!, Super!, Prima, Bravo“.
- Die Spielleitung kann irritierende Bewegungen mitmachen (Bspw.: „Super!“ rufen und nach rechts hüpfen).
- Entwickeln Sie gemeinsam mit der Gruppe neue Ausrufe und Reaktionen.



Hinweise

Sollten Sie Schülerinnen in der Gruppe haben, die nicht in der Lage sind, die Bewegungen wie beschrieben umzusetzen, ersetzen Sie jene Bewegungen für alle durch solche, die von allen umsetzbar sind.

Beispiel: Es gibt eine Mitspielerin, die im Rollstuhl sitzt. Ersetzen Sie die Formulierungen „hüpfen/springen“ durch „hinbewegen“. Der Ausruf „Prima!“ kann dann durch die Position „auf Linie“ ersetzt werden.

③ Abschlussgespräch

Thematisieren Sie mit den Kindern, wie es sich anfühlt, wenn man aus dem Spiel ausscheidet.

Machen Sie deutlich, dass dies eine schmerzhaft Erfahrung sein kann, dass es aber auch nicht schlimm ist, wenn man mal einen Fehler gemacht hat.

Sammeln Sie mit den Kindern Erlebnisse aus dem Alltag bei denen es den Kindern ähnlich geht (beim Spielen auf dem Pausenhof, im Sportunterricht, zu Hause unter Geschwistern, etc.) und wie sie sonst mit den Gefühlen, die beim „Verlieren“ ausgelöst werden, umgehen.

Mögliche Fragen zum Ablauf:

„Wurden die Regeln eingehalten? (Daumenprobe)“

Mögliche Fragen zum Inhalt der Übung:

„Wie fühlt es sich an, bei einem Spiel auszuscheiden?“

„Braucht ein Spiel immer Gewinner und Verlierer? Wie kann das Spiel funktionieren, sodass alle immer mitmachen?“

Zum Schluss: Loben Sie die Klasse für die gute Atmosphäre während der