Ideen zur Gruppeneinteilung

Anleitung LP

Ziel	Ideenvermittlung für Lehrpersonen
Aufgabe	Durchlesen des Informationstextes
Material	Informationsblätter (3 Seiten)
Sozialform	
Zeit	

Gruppenbildung im Sportunterricht

Wichtig im Sportunterricht sind geschickte Gruppeneinteilungen, um ein Chaos zu vermeiden und um kostbare Bewegungszeit zu sparen.
Folgende Möglichkeiten können stets variiert und kombiniert werden:

1. **Familientreffen**
   Jedes Kind zieht eine Karte mit einem Namen darauf. Die Karten werden immer wieder untereinander ausgetauscht. Auf ein Signal hin sollen sich die richtigen Familien finden und in Gruppen hinsetzen.
2. **Drückeberger**
   Ohne zu sprechen drückt der Lehrer die Hand des Kindes. Je nachdem, wie oft der Lehrer die Hand gedrückt hat, ordnen sich die Kinder den verschiedenen Gruppen zu – ist etwas zeitaufwändiger, lässt die Kinder allerdings zur Ruhe kommen, und die taktile Wahrnehmungsfähigkeit wird geschult.
3. **Zahlenziehen**
   Jedes Kind zieht eine Karte mit unterschiedlichen Nummern. Je nachdem, welche Zahl sie gezogen haben, müssen sie sich zu einer Gruppe zuordnen. Bei kleineren Kindern kann man mit Farbenziehen oder Tierbilder variieren.
4. **Kartenspiel**
   Jedes Kind zieht eine Karte aus einem Kartenspiel. Die Gruppen bilden sich anhand der Zeichen Herz, Pik, Kreuz und Karo. Die Zeichen können an Pylone, Stationen etc. geheftet werden, so dass jede Gruppe ihre Zugehörigkeit direkt kennt.
5. **Farben nutzen**
   Man hat die Möglichkeit, die verschiedenen Farben zu nutzen, z. B. von T-Shirts, Sporthosen, Gymnastikbällen, Gymnastikstäben, Parteibändern oder Wäscheklammern. Die Kinder mit der gleichen Farbe gehören in eine Mannschaft. Kleinmaterialien wie z. B. Keulen, oder Kegel kann man notfalls auch manuell mit farbigen Punkten markieren und damit nutzen.
6. **Fangen mit Gruppenbildung**
   Je nach Anzahl der Kinder sind ca. 5 Kinder die ersten Fänger, Sie bekommen jeweils gleichfarbige Parteibänder. Sind alle Kinder gefangen, werden 5 neue Kinder ausgewählt, die eine weitere Farbe bekommen. Auf diese Weise werden alle Kinder mit Parteibändern versehen und in Gruppen eingeteilt, ohne dass sie es merken. Die Parteibänder werden die gesamte Stunde anbehalten, so dass die Kinder immer ihre Gruppenzugehörigkeit prüfen können.

Ideen zur Gruppeneinteilung

Ideenblatt

7. **Atomspiel**
   Der Spielleiter ruft eine Zahl, zu der sich die Kinder dann in Gruppen zusammenfinden sollen. Je nachdem, welche Gruppenstärke benötigt wird, ruft der Spielleiter die benötigte Zahl zum Schluss.

8. **Abzählen**
   Langweilig, aber schnell möglich, die Kinder sitzen im Kreis und werden abgezählt, je nach Anzahl der benötigten Gruppen. Auch möglich, die doppelte Anzahl der benötigten Gruppen abzuzählen und dann zwei Mannschaften zusammenzulegen.

9. **Fäden ziehen**
   Um Paare zufällig zusammenzustellen, hält der Spielleiter ca. 1 m lange Wollfäden (oder Pfeifenputzer, Bleiband; halb so viele wie Kinder) so in der Faust, dass die Enden links und rechts herunterhängen. Jedes Kind ergreift nun ein Ende. Ohne die Fäden loszulassen, muss sich die Gruppe jetzt zu lauter Paaren entwirren. Für die Bildung von Vierergruppen erfolgt ein zweiter Durchgang. Variation: Für das Bilden von Vierergruppen können auch einfach je zwei gleichfarbige Fäden verwendet werden.

10. **Daumen biegen**
    Alle bilden einen Kreis. Jedes Kind streckt einen Arm vor und hält die Hand so, dass der Daumen nach oben zeigt. Ein Kind in der Kreismitte schliesst die Augen und dreht die Hälfte der Hände so, dass die Daumen nach unten zeigen. Bei einer Aufteilung in drei Gruppen müsste der Daumen bei je einem Drittel nach unten, zur Seite und nicht „verbogen“ werden. Variation: Je nach Gruppe eine bestimmte Fingeranzahl abzählen.

11. **In die Ecken rennen**
    Alle bewegen sich zur Musik durch die Halle. Wenn die Musik stoppt, krabbelt, kriecht oder hüpft jedes Kind in eine Ecke. Die Kinder in der jeweiligen Ecke bilden eine Gruppe. Die Höchstzahl in jeder Ecke oder bestimmte Ecken können vorher festgelegt werden. Variation: Turngeräte oder ähnliches können als Treffpunkte festgelegt werden.

12. **Handflächen zeigen**
    Alle strecken auf „Achtung, fertig, los“ eine Hand nach vorn und halten dabei den Handrücken nach oben oder unten. Kinder, die den Handrücken nach oben bzw. unten halten, bilden eine Gruppe. Variation: Weitere Zeichen vereinbaren (Fingerzahl, Faust, Daumen …).

13. **Standogramm**
    Ein Kind stellt sich in die Mitte. Die anderen rücken zu ihm auf oder bleiben entfernt, je nachdem, ob sie zustimmen oder ablehnen. Beispiel: Meine Lieblingsfarbe ist Rot. Ich esse gerne Spaghetti. Kinder mit gleichen Vorlieben bzw. Abneigungen bilden jeweils eine Gruppe.

14. **Puzzle zusammensetzen**
    Mehrere Bilder werden in Puzzleteile zerschnitten, jedes Kind erhält ein Puzzleteil. Kinder mit zusammenpassenden Teilen suchen sich und setzen ihr Puzzle zusammen. Wenn das Puzzle fertig ist, bilden sie eine Spielgruppe.

15. **Wortpaare**
    Es werden Wortkarten mit Bilder-/Wortpaaren verteilt. Kinder mit zusammenpassenden Wörtern/Bildern müssen sich suchen und bilden eine Mannschaft. Variation: Sprichwortteile, Liedtextteile, zusammengehörende Gegenstände. Eine weitere Variation wäre Verteilung von Buchstaben in A4-Grösse und die Kinder müssen mit ihren Buchstaben Wörter bilden. Zur Vereinfachung kann hier das Wort oder die Buchstabenanzahl vorgegeben werden.

16. **Verkehrsspiel**
    Jedes Kind ahmt ein Fahrzeug (Auto, Flugzeug etc.) nach und bewegt sich durch die Halle. Auf Kommando treffen sich die gleichen Fahrzeuge in einer Ecke. Variation: Tiere nachmachen, Berufe vormachen. Anmerkung: Reizt wohl nur die 1.- bis 2.-Klässler.

17. **Ketten fangen**
    Zur Bildung von Paaren. Bei vier Fängern wird die Kette geteilt.

18. **Geburtstage**
    Die Schüler werden nach Geburtstagsmonaten eingeteilt. Variation: Sommermonate, Herbstmonate etc. Anfangsbuchstaben von Namen, Lieblingsessen oder Merkmale wie Farben nutzen.

19. **Suchspiel**
    Es werden abgezählte Spielkarten in der Halle versteckt. Auf Kommando sucht sich jedes Kind eine Karte, zusammengehörige Spielkarten (Asse, Könige etc.) bilden eine Gruppe.

20. **Haus suchen**
    In der Halle werden Gymnastikreifen, Kegel o. Ä. verteilt. Je nach gewünschter Gruppengrösse drei, vier oder fünf Geräte weniger als Kinder. Bei Musikstopp sucht sich jedes Kind ein Haus. Die Kinder, die kein Haus finden, bilden die erste Gruppe. Im nächsten Durchgang werden einige Geräte weggenommen, das Spiel beginnt von vorn.