



Integration

Gegenseitiges Kennenlernen, Vertrauen schaffen und zusammenarbeiten

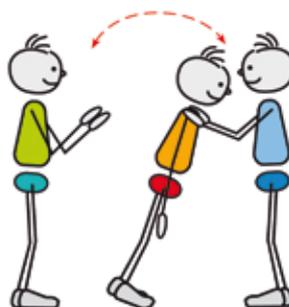
Vorbemerkungen/Ziele

Integration soll hier allgemein verstanden werden und impliziert z. B. das Integrieren von „Außenseitern“ in Schulklassen genauso wie das Integrieren von Menschen mit Migrationshintergrund in eine bestimmte Gruppe. Bei der vorliegenden Beispielstunde wird davon ausgegangen, dass sich die Gruppe noch nicht kennt oder einige Personen neu zu der Gruppe kommen, die integriert werden sollen. Durch verschiedene Spielformen sollen Kommunikationsbarrieren der Teilnehmenden durchbrochen werden. Die Gruppenmitglieder sollen sich kennen lernen, Erfahrungen mit gegenseitigem Vertrauen sammeln und zusammenarbeiten, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen.

Stundenverlauf und Inhalte

EINSTIMMUNG (15 Minuten)

- **Gruppeneinstimmung: „Wie heißt du?“**
- Jede/r TN bekommt einen Ball (wenn möglich einen Basketball).
Die TN dribbeln frei in der Halle umher und geben jedem, dem sie begegnen die Hand. Bei der Begegnung sehen sich die TN in die Augen und sagen sich gegenseitig ihren Namen.
- **Paareinstimmung: Roboter**
- Die TN bilden Paare (TN A und B). Zwischendurch Rollen- und Partnerwechsel
TN A schließt die Augen und wird von TN B durch verbale oder nonverbale (z. B. Hand auf rechte Schulter = nach rechts gehen) durch die Halle gelenkt und weicht so anderen TN aus.
- **Kleingruppeneinstimmung: Pendel**
- Die TN bilden 3er-Gruppen (je nach Gruppengröße auch 4er-Gruppen). Zwischendurch Gruppenzusammensetzungen wechseln
Die TN stehen sich gegenüber. Der mittlere TN wird von den beiden äußeren TN hin und her pendelt (bei 4 TN: im Kreis pendeln).



Rahmenbedingungen

Zeit:

ca. 60 Minuten

Teilnehmer/innen (TN):

8 – 16 (möglichst gerade Anzahl) ab 12 Jahre

Material:

1 Ball pro TN (wenn möglich Basketbälle), ein Soft- oder Volleyball, 2 Eimer, 1 Augenbinde (Tuch), 1 Leibchen oder Parteiband für jeden zweiten TN, Hütchen/Pilone

Ort:

Sporthalle

Absichten und Hinweise

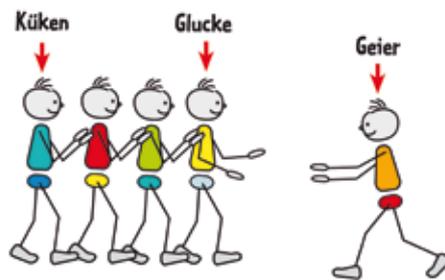
- Die Gruppenmitglieder lernen sich kennen;
Förderung der Kommunikation untereinander
- Vertrauen der Gruppenmitglieder untereinander fördern
- ✓ Die Geschwindigkeit der Hallen- und Gruppengröße anpassen, um Kollisionen zu vermeiden.
- ✓ Bei einer großen Halle und wenigen TN kann zusätzlich auch mit Hindernissen gearbeitet werden.
- Vertrauen der Gruppenmitglieder untereinander fördern (fortgeschritten)
- ✓ Hohe Körperspannung beim TN in der Mitte
- ✓ Täuschungen u. ä. sind verboten!
- ✓ Anfangs früher Körperkontakt und geöffnete Augen, danach evtl. späterer Körperkontakt und geschlossene Augen beim TN in der Mitte

Kinder &
Jugend
04.2012

Stundenverlauf und Inhalte

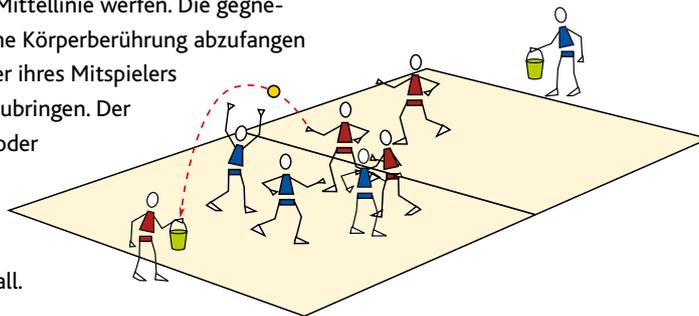
SCHWERPUNKT (35 Minuten)

- **Glucke und Geier**
- Es werden 4er-Gruppen gebildet. Zwischendurch Rollenwechsel
1 TN ist Fänger („Geier“). Die übrigen TN stehen in ihrer Gruppe hintereinander und bilden durch Anfassen der Schultern der Vorderperson eine Kette. Der „Geier“ versucht das letzte Glied der Kette („Küken“) zu berühren. Das erste Glied der Kette („Glucke“) steuert die Gruppe und versucht, durch Umherlaufen das „Küken“ vor dem „Geier“ zu beschützen.



- **Parteiball**
- Es werden zwei gleichgroße Mannschaften gebildet; eine Mannschaft trägt Leibchen/Parteibänder. Jede Gruppe versucht, sich einen Softball (Volleyball) zehnmal zu zupassen und erhält dafür einen Punkt. Die TN dürfen sich mit dem Ball in den Händen nicht bewegen. Die andere Gruppe versucht, den Ball ohne Körperkontakt abzufangen und sich dann wiederum in ihrer Gruppe den Ball zehnmal zu zupassen. Bei zehn erfolgreichen Zuspielen bekommt die andere Gruppe den Ball.

- **Eimerbasketball**
- Es werden zwei gleichgroße Mannschaften gebildet; eine Mannschaft trägt Leibchen/Parteibänder. Das Spielfeld mit Hütchen abstecken. Ein TN pro Mannschaft darf sich mit einem Eimer in den Händen hinter der gesamten Linie der gegnerischen Spielhälfte bewegen und versuchen den Ball, der von seinen Mitspielern geworfen wird, mit dem Eimer zu fangen. Die TN dürfen dabei erst ab der Mittellinie werfen. Die gegnerische Mannschaft versucht, den Ball ohne Körperberührung abzufangen und dann ihrerseits den Ball in dem Eimer ihres Mitspielers auf der gegenüberliegenden Seite unterzubringen. Der ballführende Spieler darf sich dribbelnd oder mit drei Schritten mit dem Ball in den Händen bewegen. Bei einem Treffer bekommt die Mannschaft einen Punkt und die andere Mannschaft den Ball.



SCHWERPUNKTABSCHLUSS (7 Minuten)

- **„Wo bist du?“**
- Alle TN laufen durch die Halle. Ein TN mit verbundenen Augen ruft: „Stopp!“. Daraufhin bleiben alle TN stehen. Der TN mit verbundenen Augen ruft den Namen einer bestimmten Person, die er finden muss. Die betreffende Person ruft bis zu dreimal laut und deutlich: „Hier!“.

AUSKLANG (3 Minuten)

- **Ball zupassen und Namen nennen**
- Die gesamte Gruppe bildet einen Innenstirnkreis. Die TN passen sich den Ball beliebig zu und sagen vor dem Abspiel den Namen der Person, die den Ball bekommen soll.

Absichten und Hinweise

- ⊙ Teamgefühl entwickeln

- ⊙ Teamgefühl stärken, Spaß durch Wettkampf
- ✔ Rückpass (hin und her passen zwischen zwei Spielern) ist nicht erlaubt.
- ✔ Bei schwächeren Gruppen die Zuspiele für einen Punkt reduzieren

- ⊙ Teamgefühl stärken, Spaß durch Wettkampf
- ✔ Unbedingt gleichstarke Mannschaften bilden, um den Spielspaß zu garantieren. Die Spielstärke der TN lässt sich durch das vorherige Spiel (Parteiball) gut abschätzen.
- ✔ Zwischendurch Rollenwechsel

- ⊙ Persönliche Kontakte fördern, Aktivitätsniveau nach dem Mannschaftsspiel senken
- ✔ Die ausgerufene Person darf beim Hier-Ruf den Kopf wegrehen, um den Sucher zu verwirren.

- ⊙ Namen der Gruppenmitglieder verinnerlichen, Gemeinschaftsaktion zum Stundende
- ✔ Es können auch mehrere Bälle gleichzeitig eingesetzt werden.

Autor:
Thomas Schaper

Illustratorin:
Claudia Richter