Kleine, wertevermittelnde Spielformen

Egal, ob altbekannt oder neu entwickelt, bereits mit kleinen Spielformen können Werte gelernt und erfahren werden.

Stafette	In einer Stafette die nachfolgenden Begriffe sammeln und zuordnen. Die Vorlage zum Ausdrucken befindet sich am Ende dieses Dokuments (Anhang)
RESPEKT	Anerkennung, Achtung, Persönlichkeit, Wertschätzung, ernst nehmen, nicht auslachen, nicht ausgrenzen, Shakehands, Freude teilen
FREUNDSCHAFT	Gemeinschaft, Einigung, Akzeptanz, Miteinander, Zusammenhalt, Kooperation, Kameradschaft, Zusammengehörigkeit, Team
LEISTUNG	Erfolg, Lösung, Anzahl, Einsatz, Kampf, Unterstützung, Stärke, Absolvierung, Power
Hindernis-Parcours	Die Schülerinnen und Schüler erfahren Respekt, Freundschaft und Leistung am Beispiel eines Hindernis-Parcours:
RESPEKT	Alle Schüler*innen starten zur gleichen Zeit mit dem Parcours, aber bei unterschiedlichen Hindernissen. Schnelleren wird Platz gemacht, sofern dies bei den Hindernissen möglich ist.
FREUNDSCHAFT	Den Hindernis-Parcours zu zweit absolvieren, wobei eine Person die Augen geschlossen hat (Blinde-Kuh). Zur Abdeckung der Augen eignen sich die Teambänder. *Oder*: Den Hindernis-Parcours zu zweit absolvieren, wobei die Paare die Hände, Arme oder Beine mit einem Teamband zusammengebunden haben.
LEISTUNG	Die Schüler*innen absolvieren den Parcours nacheinander. Dabei wird die Zeit gemessen.
Spiele entwickeln	Beim Entwickeln von Spielen gibt es viele Gelegenheiten, um unsere menschlichen Werte kennenzulernen und zu erfahren. Ausgehend von einfachen Spielformen, wie Blitzball (=Elefantenrugby), Sitzball, Jägerball, Schnappball (=Parteiball), Tupfball, Linienball oder Tunnelball können Spiele weiterentwickelt werden. Das Erfinden, Diskutieren und Einigen von neuen Spielregeln bildet dabei einen wichtigen Prozess in der Vermittlung von Werten. Möglichkeiten der Variationen von kleinen Spielen sind folgende: (Quelle: *https://www.uni-bielefeld.de/sport/events/pdf/Peperkorn_kleine-Spiele_ub.pdf*) - Anzahl der Spieler*innen - Grösse/Trennung des Spielfeldes (Bänke, Sichtschutz, Hindernisse auf dem Spielfeld) - Dauer des Spiels - Spielgerät (Frisbee, Fussball, Petziball, Tennisball, Turnschuhe, Hütchen) - Bewegungsart des Spielgeräts (Dribbeln, Werfen, Fangen, …) - Verhalten gegenüber den Mitspielern/den Gegenspielern (ohne Körperberührung, ohne Festhalten, …) - Punkte erzielen (Gegenstand/Person in ein Ziel befördern, Gegenstand darf nicht auf den Boden fallen, …) - Ende des Spiels (Anzahl Punkte, Zeit, nach Zielerreichung, …)

Hinweise

Beispiele zu Hindernis-Parcours:
https://www.mobilesport.ch/turnen/gerate-parcours-ein-weg-voller-hindernisse/
https://www.sportunterricht.ch/IF/Le_Parkour_im_Schulsport.pdf
https://www.schulsportpruefung.ch/pdf/1540299471_1540299461740-konditionsparcours-handreichung.pdf

Entwickeln von eigenen Spielen:
https://www.friedrich-verlag.de/shop/spiele-entwickeln

Anerkennung	Gemeinschaft	Erfolg
Achtung	Einigung	Lösung
Persönlichkeit	Akzeptanz	Anzahl
Wertschätzung	Miteinander	Einsatz
ernst nehmen	Zusammenhalt	Kampf
nicht auslachen	Kooperation	Unterstützung
nicht ausgrenzen	Kameradschaft	Stärke
Shakehands	Zusammengehörigkeit	Absolvierung
Freude teilen	Team	Power