

Gruppenbildung

Quellen:

- Broschüre J+S Kindersport Spielen, BASPO, 2014
- Sportstunden – schnell und klar (1./2. Klasse), Jörn Herbers, 2012

Gruppenbildung durch Zufall

- *Memorykarten*
Die Lehrperson verteilt Memorykarten an die Schüler/-innen. Nun müssen sich die Kinder mit demselben Motiv finden. Dieses Prinzip kann man beliebig auf die Bildung von Mannschaften erweitern. Der Lehrer/die Lehrerin bereitet in diesem Fall Symbolkarten vor. Je nach gewünschter Anzahl der Teams werden entsprechend verschiedene Karten an die Kinder verteilt. Alle Kinder mit dem gleichen Motiv gehören zu einer Mannschaft.
- *Spielkarten*
Je nach Anzahl der Schüler/-innen werden entsprechend die Spielkarten (Jasskarten, Uno, Elferaus) von der Lehrperson vorbereitet. Aufgrund der verschiedenen Farben und Motive lassen sich verschiedene Methoden anwenden:
 - Bildung von zwei Teams: rote bzw. schwarze Karten bilden eine Gruppe.
 - Bildung von vier Teams: Herz, Karo, Kreuz etc. spielen je in einer Mannschaft.
 - Bildung von 4er Teams: Gleiche Kartenwerte (Könige, Asse, 7er etc.) bilden ein Team.
- *Tierlaute*
Die Lehrperson bereitet Karten mit verschiedenen Tieren vor und verteilt diese an die Kinder. Die Schüler/-innen machen die entsprechenden Tiergeräusche nach und finden ihre Mitspieler/-innen an diesen Lauten. Auf diese Weise kann man zwei oder mehr Mannschaften (Anzahl der Tierarten = Anzahl der Gruppen) zusammenstellen.
- *Namen/Geburtsmonat*
Die Leiterperson kann die Gruppen sehr zufällig zusammenstellen, indem sie auf die Namen bzw. Geburtsmonate zurückgreift. Je nach gewünschter Gruppenanzahl kann sie z. B. alle Kinder die von Januar bis Juni (Juli bis Dezember) Geburtstag haben in einer Mannschaft spielen lassen. (Achtung: meist sind nachträgliche Veränderungen notwendig). Ebenso verhält es sich mit den Namen. Als Kriterium kann z.B. der Anfangsbuchstabe die Gruppenzusammenstellung bestimmen: Alle Kinder mit den Initialen A-M (N-Z) spielen in einer Mannschaft.
- *Gegenstände ziehen*
Eine etwas spannendere Variante der Gruppenbildung ist das Ziehen von verschiedenen Gegenständen. Die Lehrperson legt verschiedene Alltagsmaterialien (z.B. Münzen, Murmeln oder Wäscheklammern) in einen Beutel. Jedes Kind zieht nun einen Gegenstand. Die Kinder mit demselben Material spielen zusammen in einer Mannschaft.
 - Die Lehrperson versteckt in der Turnhalle Zettel oder Gegenstände.

- *Äusserliche Merkmale*
Die Gruppen werden gebildet aufgrund von Kriterien wie lange/kurze Hose, Farbe der Kleider, braune/blonde Haare, Augenfarbe, Ausrüstungsfarbe (Helm, Badekappe etc.), Farbe vom Spielmaterial (verschiedenfarbige Bälle, Reifen, Seile etc.).
- *Schnurbündel*
Die Leiterperson benötigt für jedes Kind ein Stück Schnur. Wenn in Dreier-Teams gespielt werden soll, werden jeweils drei Schnüre an einem Ende zusammengeknotet. Die Leiterperson hält nun alle Knoten in einer Hand. Jedes Kind packt ein Schnurende. Wenn die Leiterperson die Schnüre loslässt, sind die Kinder mit ihren Teammitgliedern verbunden.
- *Frage und Antwort*
Kinder durch gleiche Antworten in Gruppen einteilen. Wer hat einen Hund, wer eine Katze, einen Bruder, eine Schwester? Lieblingsfarbe?
- *Ticket-Automat*
Die Leiterperson steckt Zettel, Spielkarten oder Zug-Fahrkarten in die Schlitze eines Schwedenkastens. Alle Kinder holen sich eine Fahrkarte und suchen sich anschliessend den richtigen Zug, indem die die entsprechenden Gruppen bilden.
- *Atomspiel*
Die Kinder laufen kreuz und quer durch die Halle. Die Leiterperson gibt ein Signal und ruft oder zeigt mit den Fingern eine Zahl. Die Kinder bilden so schnell wie möglich Teams mit der entsprechenden Anzahl Mitglieder. Das Spiel kann mehrmals wiederholt werden. Beim letzten Durchgang zeigt die Leiterperson die für das nachfolgende Spiel gewünschte Teamgrösse an.
- *Superbird*
Verschiedenfarbige Bänder sind am Hallenende verteilt. Alle Schüler/-innen durchlaufen die 4 Stadien vom Ei zum Superbird. Durch Gewinn beim Schere-Stein-Papier-Spiel steigt der Schüler/die Schülerin jeweils vom Ei zum Bibi, vom Bibi zum Huhn und vom Huhn zum Superbird auf. Als Superbird muss schnellstmöglich ein Bänder ergattert und die Gruppe gefunden werden.
- *Arme verschränken*
Alle Kinder verschränken die Arme. Nun schaut die Lehrpersonen bei jedem Kind, welcher Arm oben ist. Alle mit dem rechten Arm oben gehören in ein Team, alle mit dem linken Arm oben bilden das zweite Team. Eventuell muss noch ausgeglichen werden.
→ Kann auch mit gefalteten Händen gemacht werden: Welcher Daumen liegt oben?
- *Paare aufteilen*
Die Kinder stehen in selbstgewählten Zweiergruppen zusammen. Pro Paar ist ein Kind ein Löwe, das andere ein Tiger. Alle Löwen gehören zu einer Gruppe und alle Tiger zur zweiten Gruppe.

Gruppenbildung durch Lehrperson beeinflusst

- **Abzählen**
Die Kinder setzen sich im Kreis auf den Hallenboden oder stellen sich nebeneinander auf eine Linie. Die Lehrperson weist jedem Kind eine Zahl zu. Je nach Anzahl der gewünschten Gruppenanzahl wählt die Lehrperson ihr Abzählmuster: Einteilung in zwei (oder mehr) Mannschaften: 1,2,1,2... bzw. 1,2,3,...1,2,3,...
→ Die Kinder stellen sich der Grösse, der Leistung nach auf einer Linie auf und werden abgezählt. So entstehen automatisch ziemlich ausgeglichene Gruppen

- **Kinder wählen**
Die Lehrperson bestimmt zwei (drei) Kinder, die sich die Mitspielenden ihrer Teams abwechselnd frei wählen dürfen.
→ Damit nicht immer dieselben Kinder zuerst gewählt werden, stellt die Lehrperson Regeln auf: z.B. Junge und Mädchen werden abwechslungsweise gewählt, nie zweimal hintereinander die gleiche Hosenfarbe, ...
→ Die zu wählenden Kinder stellen sich in zwei Reihen auf und es darf immer nur eines der beiden ersten Kinder der Reihen gewählt werden.

- **Taktisches Wählen**
Zwei Kinder (A, B) werden zum Wählen bestimmt. Kind A teilt den Rest der Klasse in zwei Teams auf. Am Schluss darf Kind B auswählen in welche Gruppe es gehen will und Kind A muss in die andere Gruppe gehen. Dadurch ist Kind A bestrebt, die Gruppen möglichst ausgeglichen zu machen.

- **Spielbänder**
Die Leiterperson verteilt gezielt Spielbänder und sorgt so für ausgeglichene Gruppen.
→ Allenfalls bleiben die Gruppen über mehrere Trainings und Lektionen bestehen.
→ Nach dem Spiel bestimmt die Klasse gemeinsam, welche zwei Spieler/-innen in der nächsten Lektion gewechselt werden.

- **Wunschteams**
Die Leiterperson lässt die Kinder Zweier- oder Dreiergruppen bilden. Sie hilft mit, damit alle Kinder in einer Gruppe Platz finden. Nach ein paar Durchgängen werden neue Gruppen gebildet. Jetzt gilt die Regel: Niemand ist noch einmal mit denselben Kindern zusammen.

- **Wunschpaare mischen**
Die Kinder bilden selbständig Zweiergruppen. Die Leiterperson kombiniert die Paare zur gewünschten Teamgrösse (4er/6er/8er-Teams).

Falls die Gruppen unterschiedlich gross sind

- *Ausgleichen*
Einer schwächeren Gruppe wird ein zusätzliches Kind zugeteilt. Das erhöht die Chancen des Teams.
- *Joker*
Ein überzähliges Kind übernimmt die Rolle eines Jokers und spielt immer bei der ballbesitzenden Gruppe mit.
- *Coach*
Ein überzähliges Kind übernimmt die Rolle des Coaches. Dieser ruft alles ins Spiel hinein, was im positiv auffällt (z. B. schön freigelaufen, Super-Pass, ...). Er darf ein Time-out nehmen, um seinem Team Tipps zu geben. Nach dem Time-out übernimmt ein anderes Kind die Coach-Funktion.
- *Zusatzaufgaben/Handycap*
Ein grösseres Team löst eine zusätzliche Aufgabe oder bekommt ein Handycap (z.B. einen weiteren Weg laufen)
→ Bei Stafetten muss die grössere Gruppe weniger Durchgänge absolvieren.
- *Regelmässiger Spielerwechsel*
Gibt es dennoch einmal Auswechselspieler, teilt die Lehrperson die Spielzeit auf alle Kinder gleich auf. Es gibt keine Ersatzspieler/-innen.
- *Über- und Unterzahlspiel*
In manchen Ballsportarten (z.B. Fussball, Basketball) macht es Sinn, Über- und Unterzahlsituationen zu üben, da dies eine andere taktische Verhaltensweise erfordert.