



Konkurrenz oder Kooperation?

Lehrpersonen fördern sowohl den Wettbewerb als auch kooperatives Verhalten.
Passt das zusammen?

Text: Claudia Rösli Stübi

Fragt man angehende Lehrpersonen, ob in Kindergarten und Schule Wettbewerb oder Kooperation gefördert werden soll, so fallen die Antworten klar zugunsten der Kooperation aus. Auch bei erfahrenen Lehrpersonen sind kooperative Spiele und Unterrichtsmethoden seit Jahren sehr beliebt. Gleichzeitig hängen in den Schulhäusern Ranglisten des letzten Schulsporttages oder des aktuellen Antolin-Punktestandes aller Kinder der zweiten Klasse. Konkurrenz oder Kooperation? Lehrpersonen scheinen beides zu fördern. Wie passt das zusammen? Was entspricht den Kindern mehr? Was ist aus pädagogischen Gründen sinnvoller?

Gemeinsam zum Ziel

Für Kooperation spricht, dass Menschen soziale Wesen sind und einer Gruppe angehören wollen. Kinder brauchen soziale Akzeptanz, Fürsorge und Nähe für eine gesunde Entwicklung. Damit das Zusammenleben gelingt, sind Empathie und Perspektivenübernahme nötig, aber auch die Fähigkeit, eigene Bedürfnisse situationsspezifisch durchzusetzen oder aufzuschie-

ben. Es braucht kommunikative Kompetenzen sowie Strategien für den Umgang miteinander. Zusammenarbeit und Solidarität sind auch bei der Lösung globaler Probleme gefragt. Diese Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln Kinder im Miteinander, sie spielen und arbeiten zusammen, tauschen Erfahrungen aus oder lösen gemeinsam Konflikte. Bei kooperativen Aufgaben oder Spielen, wenn Kinder gemeinsam einen hohen Turm bauen oder gruppenweise ein Birchermüesli anhand eines Rezeptes zubereiten, haben alle beteiligten Kinder dasselbe Ziel, welches sie zusammen erreichen wollen. Sie müssen aufeinander eingehen, ihre Rollen abstimmen und einander unterstützen. So lernen und üben sie für ein funktionierendes Zusammenleben.

Schöner, höher, besser

Da Menschen soziale Wesen sind, vergleichen sie sich, suchen Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Die Ergebnisse des Vergleichs werden in der Regel nicht wertneutral wahrgenommen (dein Znüniböxli ist blaugestreift, es ist anders

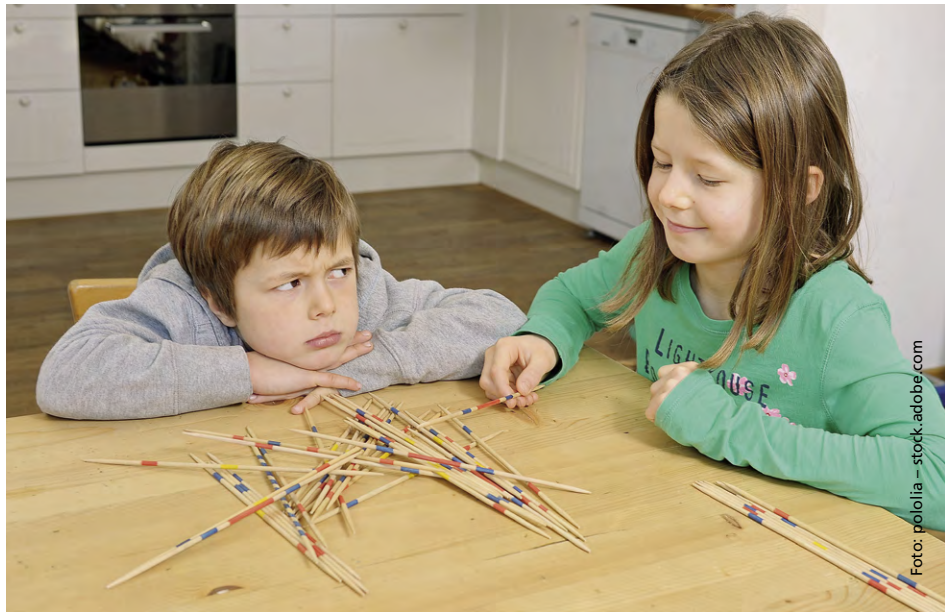
als meines), sondern bewertet (dein Znüniböxli ist schön) und oft in Relation zum eigenen gesetzt (... aber weniger schön als meines). Evolutionsbiologisch kann argumentiert werden, dass Konkurrenz und Wettbewerb zum Menschsein gehören, da alle Lebewesen darauf ausgerichtet sind, sich selbst zu erhalten und ihre Gene weiterzugeben. Menschen, die über mehr Ressourcen oder den höheren Status verfügen, haben die grössere Chance zu überleben und sich fortzupflanzen (Volland, 2013). In diesem Sinne lohnt es sich, besser zu sein, den grösseren Besitz oder höheren Status zu haben als andere. Im Schulalltag zeigen Kinder ihre Bereitschaft zum Wettbewerb im Klassenzimmer, in der Garderobe oder auf dem Pausenplatz. Sie fordern sich gegenseitig heraus: Welches Kind rennt am schnellsten? Wer hat die höchste Punktzahl erreicht? Welche Zeichnung ist schöner? Die Kinder erfahren dabei viel über sich, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten und bilden ihre Identität weiter aus. Sie erleben sowohl Erfolge als auch Misserfolge und lernen, mit den dazugehörigen Gefühlen umzugehen.

Konkurrenz und Kooperation

Konkurrenz *und* Kooperation bestimmen unser Zusammenleben. Gut sichtbar wird das, wenn Menschen sich zusammenschliessen: Die Kooperation innerhalb der eigenen Gruppe kann zu Konkurrenz oder gar Abwertung gegenüber anderen Gruppen führen. Gerade in Wettbewerbssituationen ist eine gut funktionierende Zusammenarbeit innerhalb des eigenen Teams entscheidend. Für viele Menschen scheint es zudem angenehmer und motivierender zu sein, wenn sie nicht als Einzelperson, sondern als Mitglied einer Gruppe im Wettbewerb stehen (Tauer & Harackiewicz, 2004). Auch aus evolutionsbiologischer Sicht schliessen sich Konkurrenz und Kooperation nicht gegenseitig aus. Reproduktive Konkurrenz muss keineswegs immer mit offenem Wettbewerb verbunden sein, altruistische und kooperative Verhaltensweisen wie die Solidarität innerhalb der Familie oder die Schwarmbildung bei Fischen können ebenfalls dem Überleben dienen (Voland, 2013). Konkurrenz und Kooperation prägen auch das Zusammenleben einer Klasse. Kindergartenkinder verhalten sich spontan sowohl kooperativ wie auch wettbewerbsorientiert. Im Kinderspiel sind sogar vermischte Formen zu beobachten (Baer, 2014). Mit zunehmendem Alter zeigen die Kinder häufiger kooperative und kompetitive Verhaltensweisen und gestalten diese immer differenzierter aus, modelliert durch kulturelle und familiäre Rahmenbedingungen.

Vergleichen und bewerten

Bei beiden Verhaltensweisen, Konkurrenz und Kooperation, nutzen Menschen den Prozess des sozialen Vergleichs (Festinger, 1954). Dieser hilft ihnen zu erkennen, wie man sich verhalten sollte (Normorientierung), und einzuschätzen, wie gut man eine bestimmte Aufgabe lösen kann (Selbstbewertung). Viele Kindergartenkinder haben eine unrealistisch positive Selbsteinschätzung. Sie vergleichen sich noch wenig mit anderen und wenn, dann fliesst das Ergebnis dieses Vergleichs nicht zwingend in ihre Selbstbewertung mit ein. Im Schulalter verfeinern die Kinder ihre Vorstellungen von sich selbst, indem sie vermehrt soziale Vergleiche vornehmen und auf die Unterschiede zwischen ihren Leistungen und denjenigen der anderen achten. Mädchen schätzen ihre Leistung meist früher als Knaben realistisch ein. Ältere Kinder vergleichen sich selbst mit anderen auf der Basis objektiver Leistungsdaten, wie zum



Beispiel Prüfungsnoten. Sie beziehen die Ergebnisse dieses Vergleichs in die Selbstbewertung mit ein, was sich auf den Selbstwert und die Leistungsmotivation auswirken kann (Siegler, DeLoache, & Eisenberg, 2008).

Spass am Wettbewerb

Sich miteinander zu messen scheint für Jungen wichtiger zu sein als für Mädchen (Maccoby, 1998); es macht ihnen Spass zu rivalisieren (Sutter & Rützler, 2010). Sie tragen auch mit guten Freunden gerne Wettkämpfe aus. Die körperlichen oder verbalen Auseinandersetzungen sind in der Regel ritualisiert und nicht aggressiv. In gemischtgeschlechtlichen Wettbewerbssituationen haben Jungen gegenüber Mädchen einen Vorteil: Sie tendieren dazu, sich eher selbst zu überschätzen (Sutter & Rützler, 2010) und lassen meist keine Chance aus – auch wenn die Aussicht auf Erfolg eher gering ist. Mit dieser Strategie gelingt es Jungen oft – trotz einiger Niederlagen – insgesamt erfolgreicher zu sein als Mädchen, die ihre Gewinnchancen realistischer einschätzen und sich eher mal zurücknehmen. Die grössere Neigung zum Bluffen, die höhere Bereitschaft, das Risiko einzugehen, auch mal zu verlieren und der selbstwertdienliche Umgang mit Misserfolg und Erfolg können erklären, warum Jungen Wettbewerbssituationen eher mögen als Mädchen (Bischof-Köhler, 2011). Aber auch Mädchen konkurrieren, insbesondere innerhalb reiner Mädchengruppen. Sie setzen oft subtile, von aussen nicht sofort wahrnehmbare Strategien ein, werten Rivalinnen ab oder grenzen sie

aus. Die Stellung in der Gruppe hängt vom Ansehen ab, das sich die Mädchen gegenseitig zusprechen (Bischof-Köhler, 2011).

Gezielter pädagogischer Entscheid

Damit ihr Leben gelingen kann, brauchen Kinder ein gesundes Mass an Selbstbehauptung und Durchsetzungskraft, aber auch eine grosse Portion Teamfähigkeit. Deshalb haben sowohl Konkurrenz als auch Kooperation ihre Berechtigung im Unterricht. Lehrpersonen entscheiden gezielt und unter Berücksichtigung der Voraussetzungen in der aktuellen Klasse, in welcher Situation sie kooperative beziehungsweise kompetitive Verhaltensweisen fördern wollen. Zeigt ein Kind eher geringe Leistungen, ist es schlecht integriert oder unsicher, muss vermieden werden, dass es in einer Wettbewerbssituation noch zusätzlich degradiert wird. Bewusst gewählte Situationen dürfen Wettbewerbscharakter haben. Beim Wettrennen ist zwar für einige Mitmachen wichtiger als Gewinnen, andere streben aber klar einen Sieg an; es gibt nur eine Goldmedaille. In einer anderen Unterrichtssequenz wird zwar auch deutlich, dass alle verschieden sind. Die Kinder erkennen dabei aber, wie bereichernd diese Vielfalt ist; sie sind nicht alle gleich, aber gleichwertig!

Claudia Röösl Stübi

ist Dozentin an der PH Luzern, Psychologin und ehemalige Primarlehrerin.

>>> Literatur   <<<



Kind ärgere dich nicht!

Wer verliert schon gern? Darüber freuen muss sich niemand – aber Niederlagen einzustecken können junge Kinder nach und nach lernen.

Text und Foto: Sabine Campana

Ich bin auf Schulbesuch in einer 1. Klasse und spiele mit einer Gruppe Kinder «Halligalli». Mit von der Partie ist Jamie. Bevor wir das Spiel beginnen, erklärt er unvermittelt: «Wenn ich nicht gewinne, beginne ich zu weinen. Aber das ist ok.» Ich staune. Wir spielen. Ich überlege, ob ich mich zurückhalten soll, damit Jamie nicht verliert. Zum Glück gewinnt ein anderes Kind. Jamie gewinnt nicht. Wie auf Kommando rollen Tränen über seine Wangen. Die anderen Kinder fragen: «Bist du okay, Jamie? Magst du noch eine Runde spielen oder brauchst du eine Pause?» Ich staune. Jamie schluckt und nickt tapfer. Wir spielen nochmals eine Runde. Jamie verliert erneut. Wieder rollen Tränen. Der Lehrer kommt dazu und lobt: «Bravo Jamie! Toll, dass du trotzdem mitspielst. Du machst das super und hast schon grosse Fortschritte gemacht.» Das finden die anderen Kinder auch. Ich finde das auch. Ich staune über das wichtige und schwierige Lernziel, das sich Jamie gesetzt hat: verlieren können.

Völlig in Ordnung

Gut verlieren können ist wohl die schwierigste Disziplin beim Spielen. Niemand verliert gerne und es ist nicht schlimm, beim Spielen gewinnen zu wollen. Es zeugt im Gegenteil von einem hohen Engagement. Wenn die Erwachsenen das Kind, das verloren hat, trösten (Das nächste Mal gewinnst du wieder) oder zurechtweisen (Tu doch nicht so – es ist ja nur ein Spiel), hilft das meist nicht weiter. Kinder leben im Hier und Jetzt – wenn sie gewinnen wollen, dann wollen sie das jetzt und nicht in zwei Wochen – und obwohl sie wissen, dass es «nur ein Spiel» ist, betreiben sie es ernsthaft. Dass nach einer Niederlage Trauer oder Wut hochkommen, ist also erstmal normal und völlig in Ordnung. Wenn allerdings das Spielbrett gegen die Wand fliegt oder sogar die Lust am Spiel für längere Zeit verloren geht, dann ist das nicht in Ordnung. Kinder müssen zunehmend lernen, mit negativen Emotionen wie Scham, Versagen, Wut, Trauer

und Enttäuschung umzugehen. Ob ein Kind gut verlieren kann, hängt von verschiedenen Faktoren ab.

Temperament

Nicht alle Kinder regen sich gleich schnell auf, nicht alle Kinder erleben Trauer und Wut gleich intensiv. Die Schwelle der Erregbarkeit und die Intensität emotionaler Erfahrungen sind genetisch bedingt und von Kind zu Kind unterschiedlich (Friedlmeier, 1999). Kinder mit einer hohen physiologischen Reaktivität (bei denen z. B. bei Ärger das Herz besonders heftig schlägt) haben eine niedrigere Schwelle für emotionale Erregung. Dies führt dazu, dass einige Kinder mehr Aufwand betreiben müssen, um ihre Emotionen im Zaum zu halten, als andere.

Alter

Die Fähigkeit, mit negativen Gefühlen umzugehen (Emotionsregulation), entwickelt sich bis in die mittlere Kindheit (Kullik & Petermann, 2012)

stetig weiter. Ältere Kinder sind nicht unbedingt weniger ärgerlich oder traurig, wenn sie verlieren, sie gehen aber anders damit um. Während Säuglinge ihre Emotionen noch gar nicht selbstständig regulieren können (sie brauchen dazu die Eltern, die sie vor Übererregung schützen), beginnen Kinder zwischen zwei und fünf Jahren eigene Strategien zu entwickeln: anderen Beschäftigungen nachgehen (Ich spiele einfach ein anderes Spiel), Selbstinstruktion (Beruhige dich!), positive Neubewertung der Situation (Es ist nicht so schlimm, hin und wieder zu verlieren). Nur bei ganz starken Emotionen brauchen sie noch die Unterstützung von Bezugspersonen. Ab etwa fünf Jahren sind die meisten Kinder fähig, ihre Emotionen ohne soziale Rückversicherung zu regulieren. Ab der mittleren Kindheit bekommen mentale Strategien eine immer höhere Bedeutung (Petermann & Wiedebusch, 2016).

Geschlecht

Während ein paar Studien keine Unterschiede zwischen den Geschlechtern feststellen (Petermann & Wiedebusch, 2016), deuten viele andere darauf hin, dass Mädchen besser mit Misserfolg und Enttäuschung umgehen können als Knaben (Stamm, 2016). Die Art, wie Kinder ihre Emotionen regulieren, hat viel mit den unterschiedlichen Erwartungen der Gesellschaft an das Verhalten von Mädchen und Knaben zu tun (Buben weinen nicht, Mädchen schlagen nicht zu, Indianer kennen keinen Schmerz), wobei Eltern eher geschlechtstypisch regulieren als Lehrpersonen (Stamm, 2016).

Sprachliche Fähigkeiten

Im Vorschulalter machen Kinder grosse sprachliche Fortschritte. Sich in Worten ausdrücken zu können ist besonders wichtig, wenn es um die Regulation von Emotionen geht. Je besser die Kinder Sprache verstehen und sich ausdrücken können, desto eher können sie Hilfe suchen, ihre Gefühle benennen, Missverständnisse klären und sich Mut zusprechen (Holodyski, Hermann, & Kromm, 2013; Stamm, 2016; Webster-Stratton, 2000).

Positive Gedanken und Selbstinstruktion

Wenn wir uns vergegenwärtigen, über welche Kompetenzen ein guter Verlierer verfügen muss und wie viele Faktoren die Emotionsregulation beeinflussen, ist es verständlich, dass nicht alle

Kinder schon souverän verlieren können, wenn sie in den Kindergarten eintreten. Wie können wir Kindern wie Jamie helfen, gute Verlierer zu werden und damit Strategien zu entwickeln, um mit den im Leben immer wieder auftretenden Misserfolgen gut umgehen zu können?

Ein guter Verlierer zu werden, ist für Jamie ein hartes Stück Arbeit. Es ist wichtig, dass er weiss, warum er das Verlieren lernen will: «Es wäre mir weniger peinlich, wenn ich nicht mehr weinen müsste», «Spiele würden mir wieder mehr Spass machen» oder «Meine Freunde spielen wieder lieber mit mir». Jamie muss ausserdem erfahren, dass Niederlagen unvermeidlich sind

Ordnung ist, dass deshalb niemand lacht und dass sich auch niemand darüber lustig macht, wenn er deswegen traurig wird.

Faire Bedingungen

Soll ich als Lehrperson beim Spiel mit mir unterlegenen Kindern alles geben, oder soll ich sie lieber gewinnen lassen? Jamie hilft es nichts, wenn ich ihn extra gewinnen lasse. Erstens fehlen ihm die Übungsgelegenheiten und zweitens durchschaut er meine Taktik mit Sicherheit – extra gewinnen lassen funktioniert nur bei ganz kleinen Kindern. Andererseits ist es nicht lustig, wenn bei einem Spiel immer dieselben gewinnen und andere nie. Ein Ausweg aus dem

Gut verlieren zu können ist wohl die schwierigste Disziplin beim Spielen.

– egal wie gut man ist: Auch die Lehrerin verliert im Memory, auch der Papa macht Fehler, auch Federer schießt Bälle ins Aus. Wenn Jamie realisiert, wie andere Kinder und Erwachsene positiv mit Misserfolgen umgehen und sein Idol Vorbild für den Umgang mit Niederlagen wird, kann er diese Strategien vielleicht übernehmen. Gedanken oder geflüsterte Sätze wie «Hauptsache das Spiel macht Spass» oder «Ich bleibe ruhig und versuche es einfach noch einmal» können dabei helfen (Akademie für Lerncoaching, o.J.).

Übung macht den Meister

Jamie wird nicht von einem Tag auf den anderen gut verlieren können. Er braucht deshalb auch für kleine Fortschritte Lob. Dass Jamie überhaupt mitspielt, ist so ein Fortschritt. Zahlreiche Studien zeigen, dass sich Kinder mehr zutrauen, wenn sie für ihre Anstrengung, ihren Willen und ihren Fleiss gelobt werden statt für ihre Kompetenz (Dweck, 2017). «Toll, dass du trotzdem mitspielst und es immer wieder versuchst, Jamie!» ist somit das bessere Lob als «Du bist doch ein guter Rechner. Das nächste Mal gewinnst du bestimmt beim Halligalli». Das Kind schon im Vorhinein als Sieger zu sehen, hilft dem Selbstwertgefühl übrigens kaum. Vielmehr benötigen Kinder die Sicherheit «Es ist okay, wenn es nicht gelingt. Ich schaffe es, mit den schwierigen Gefühlen umzugehen». Jamie muss immer wieder erfahren, dass Verlieren in

Dilemma sind reine Glücksspiele. In einer Studie hat sich aber gezeigt, dass sich vor allem leistungsstarke Kinder schnell langweilen, wenn der Spielerfolg gar nicht von Anstrengung und Können abhängt (Cheng et al., 2007, zit. nach Hauser, 2016). Viel besser als sich künstlich zurückzunehmen ist es, die Regeln so anzupassen, dass alle Mitspieler ähnliche Gewinnchancen haben. So können die Kinder bei einem Würfelspiel beispielsweise pro Runde zweimal würfeln, die Erwachsenen nur einmal. Manchmal verliert es sich auch leichter im Team. Mit einem Spielspännli Strategien zu erarbeiten, sich gemeinsam über einen Sieg zu freuen oder über eine Niederlage zu ärgern, stärkt das Zusammengehörigkeitsgefühl. Oder es werden (in der Tradition des Spiels «Obstgarten») Spiele gewählt, bei denen die ganze Gruppe gegen einen imaginären Gegner spielt (vgl. Spieletipps 📌 📌).

Sabine Campana

ist Dozentin an der PH FHNW, Mitglied der Redaktionskommission und verliert mit höchster Wahrscheinlichkeit bei Memory, Ligretto und Schach. Glücklicherweise wirkt sich das kaum auf ihre Herzfrequenz aus.

>>> Literatur und Tipps für etwas andere Wettbewerbspiele 📌 📌 <<<<



Der Kompetenzbereich «Laufen, Springen, Werfen» eignet sich gut für spannende Gruppenwettkämpfe.

Wettkampf im Sportunterricht

Gewinnen und Verlieren gehören zum Sportunterricht – beides können die Kinder lernen.

Text und Fotos: Christian Mignot

Sportliche Wettkämpfe und Leistungen zu erbringen sind anthropologische Grundmuster menschlichen Handelns (sich verbessern wollen, sich durch Leistungen bestätigen). Sportliche Auseinandersetzungen stellen ritualisierte Möglichkeiten dar, sich mit anderen körperlich zu messen und zu vergleichen. Dabei kann man lernen, «seinen Körper zu beherrschen, seine körperlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten einzuschätzen, sie im Rahmen eines Regelsystems gezielt einzusetzen und seine eigenen Leistungen in Konkurrenz mit anderen (und mit sich selbst) zu verbessern» (Grupe, 1997, S. 276). Die Wettkampfkultur im Sport ist auf der ganzen Welt nicht mehr wegzudenken und zieht bereits kleine Kinder in ihren Bann (Fussball-WM, Olympische Spiele). Gleichzeitig beurteilten Erziehungstheorien den Wettfeiler in der Schule immer wieder negativ, weil man ihn als Schrittmacher des Egoismus ansah (Nohl, 1962). In Zusammenhang mit Sport und Sportunterricht werden die beiden Begriffe «Leistung» und «Wettkampf» auch heute noch kontrovers diskutiert (Krüger & Hummel, 2015) und in der Praxis des Sportunterrichts bestehen Vorbehalte gegenüber Wettkämpfen. Lehrper-

sonen befürchten oftmals, dass Wettkämpfe Egoismus und Ausgrenzung fördern. Auch in Zusammenhang mit der Kommerzialisierung des Sports haben Leistung und Wettkampf einen negativen Beigeschmack erhalten (Baumberger, 2017). Den Wettbewerb aus diesem Grund aus dem Sportunterricht zu streichen wäre aber in keiner Weise zu rechtfertigen. Der Sportdidaktiker Stefan Grössing (1997, S. 144) meint, «wenn es im Sportunterricht weder Sieger noch Verlierer oder nur Sieger gibt, dann baut der Sportunterricht eine pädagogische Provinz auf, in der andere Gesetze gelten als im Leben ringsherum».

Forderungen des LP21

Sport und Bewegung leisten einen Beitrag zur ganzheitlichen Bildung (LP 21 Bewegung und Sport, S. 2). Ein wichtiges Ziel dabei ist die Teilhabe an der Bewegungs- und Sportkultur; die Schülerinnen und Schüler sollen in der Schule Bewegungsabläufe, Spielformen, Sportarten und Wettkampfformen kennenlernen. Bei den Hinweisen zum Kompetenzbereich BS.4 «Spielen» sind konkrete Kompetenzen formuliert: «Beim Wettfeiern lernen sie, vorgegebene

Regeln und Rituale einzuhalten und das Gegenüber zu achten. Es bieten sich Gelegenheiten, den Umgang mit Emotionen zu thematisieren, die Konfliktfähigkeit zu verbessern und Aspekte des Fairplay einzubringen» (LP 21, Sport und Bewegung).

Mit Blick auf den 1. Zyklus zeigen sich wichtige Anknüpfungspunkte für die Legitimation des Wettfeierns im Sportunterricht bei den entwicklungsorientierten Zugängen «Körper, Gesundheit und Motorik (1)» sowie im Bereich «Eigenständigkeit und soziales Handeln (9)». Kinder entdecken die Welt durch ihr Handeln. Sie beginnen im Alter der Einschulung, mit körperlichen Stärken und Schwächen umzugehen sowie ihre körperlichen Leistungen mit anderen zu messen (LP 21, Grundlagen). Kinder lernen zu kooperieren und Konflikte (mit oder ohne Unterstützung) zu lösen, erweitern dabei ihre Frustrationstoleranz und üben sich darin, die eigenen Emotionen zu regulieren. Der Wettkampf im Sportunterricht bietet hier gerade im 1. Zyklus eine einzigartige Möglichkeit, mit Sieg und Niederlage umgehen zu lernen, Teamfähigkeit und Fairness zu erfahren sowie Rituale und Regeln einzuhalten. Diese Auseinan-

dersetzung mit Sieg und Niederlage, eigenen Stärken und Schwächen sowie Leistungsvergleichen mit anderen tragen zu einer realistischen Einschätzung des eigenen Könnens bei (Krüger & Hummel, 2015).

Wettkämpfen und kämpfen

Der Handlungsaspekt «Kämpfen» ist einer von drei Aspekten im Kompetenzbereich «Spielen» (LP 21, Sport und Bewegung). Dort sind für den 1. Zyklus konkrete Kompetenzen wie «Schülerinnen und Schüler können Berührungen zulassen», «können Stoppsignale des Gegenübers beachten und selber setzen», «können Rituale und Regeln in Kampfspielen nennen und einhalten» genannt. Im Bereich Kindersport von Jugend & Sport wurde «Kämpfen und Raufen» in den letzten Jahren sogar als eine von zehn Bewegungsgrundformen definiert. «Faires Kämpfen» bietet in der Schule bereits im 1. Zyklus gute Möglichkeiten, um an den im vorhergehenden Abschnitt erwähnten Zielen (sich an Regeln und Rituale zu halten, mit Sieg und Niederlage umgehen zu lernen) zu arbeiten und dem Bedürfnis von Kindern, sich direkt körperlich mit jemandem zu messen, entgegenzukommen (Sigg & Teuber, 1998). Einfache Zweikämpfe mit wenig Körperkontakt können einen Einstieg bilden, gefolgt von einem Kräftemessen mit intensiverem Körperkontakt (ziehen, stossen, drücken) oder einem Kampf um ein Objekt (z. B. einander einen Medizinball entreissen). Darauf aufbauend sind für einen Teil der Kinder – insbesondere für Knaben – weitere Formen mit mehr Körperkontakt sinnvoll (z. B. Raum erobern, den anderen in eine andere Körperlage bringen).

Bewusste Umsetzungen in der Praxis

Wie erwähnt sind Wettkampf und Wettkämpfen im Lehrplan zentral verankert und stellen einen wichtigen Bestandteil des Sportunterrichts im 1. Zyklus dar. Unreflektiert eingesetzt dient das Wetteifern aber kaum der Erziehung und der Erreichung der im Lehrplan formulierten Ziele. Pädagogische Zielsetzungen sollten einbezogen und Wettkämpfe so gestaltet werden, dass möglichst viele Kinder Freude daran haben und faires Kämpfen lernen können. Lehrerinnen und Lehrer sind gefordert, die Unterschiede in einem Wettkampf im Sportunterricht nicht zu gross werden zu lassen und die Kinder dabei zu unterstützen, die Unterschiede zu akzeptieren (Wolters, 2002). Damit die Lehrperson diese Forderungen erfüllen kann, muss sie sich in der Praxis an einigen wichtigen Punkten orientieren.

Es gibt vielfältige Möglichkeiten für Wettkämpfe im 1. Zyklus. Kleine Gruppenwettkämpfe, einfache Stafetten, vielfältige Bewegungsspiele oder Zweikämpfe im Bereich «Kämpfen» bilden mögliche Umsetzungsformen. Alle Formen haben gemeinsam, dass der Ausgang, das Ergebnis des Wettkampfs, ungewiss und offen sein muss, und dass das Spiel sowie die damit verbundene Spannung und somit das Wettkampferlebnis im Mittelpunkt stehen müssen. Je stärker dies geschieht, desto grösser ist die Chance, dass das Ergebnis, das für die Kinder ohnehin erkennbar ist, in ihrer Wahrnehmung weniger bedeutsam wird. Dies geschieht durch eine von der Lehrperson gelenkte Chancengleichheit. Ein Spiel oder Wettkampf bleibt spannend, wenn alle Kinder beziehungsweise

alle Parteien die Möglichkeit auf ein erfolgreiches Abschneiden sehen. Dies kann durch geschickte Gruppenbildung, aber auch durch bewusste Vorgaben wie Handicapregeln für eine Partei geschehen, sodass die Chancen ausgeglichener sind. Wichtig ist, dass beide Parteien diese Regeln akzeptieren.

Klar definierte, einfache und von allen Kindern begriffene Regeln stellen eine weitere wichtige Voraussetzung für das gemeinsame Wetteifern dar. Das Einhalten der Regeln sowie ein faires Verhalten sind gute Gelegenheiten für das soziale Lernen. Dies kann aber nur geschehen, wenn die Lehrperson die Gelegenheit nutzt und aktiv Aspekte wie Fairness, Sieg und Niederlage sowie Emotionen beim Wetteifern aufgreift und mit den Kindern, teils auch über längere Zeit, reflektiert.



Pädagogische Wettkampfformen

Eine wertvolle Umsetzungsform sind im Sportunterricht die sogenannten pädagogischen Wettkampfformen (Seybold, 1983). Die Ziele solcher Formen sind unter anderem Wettkämpfe, die jedem Kind Erfolgserlebnisse ermöglichen, im optimalen Fall gibt es nur Sieger und keine Verlierer. Der vereinte Einsatz aller Kinder soll notwendig sein, um das Spielziel zu erreichen. Mögliche Beispiele:

- Die Leistungen der Kinder werden addiert: Die stärkeren Kinder gleichen die schwächeren aus, beispielsweise eine Begegnungsstafette oder ein Gruppenresultat bei dem alle Sprung-, Lauf- oder Wurfweiten der Gruppenmitglieder zusammengezählt werden.
- Nicht die absolute Leistung zählt, sondern die relative. Ein Beispiel im Bereich «Laufen, Springen, Werfen»: Es gewinnt nicht die oder der Schnellste, sondern wer die Zeit am besten geschätzt hat.
- Wettkämpfe mit Zufallscharakter, beispielsweise nach jeder Laufrunde oder bei einem Tor würfeln und so Punkte für die Gruppe sammeln.

Christian Mignot

ist ausgebildeter Sportlehrer und Sportwissenschaftler mit langjähriger Unterrichtserfahrung auf der Primarschulstufe und der Oberstufe sowie Dozent für Bewegung und Sport am IVP NMS.

>>> Literatur   <<<



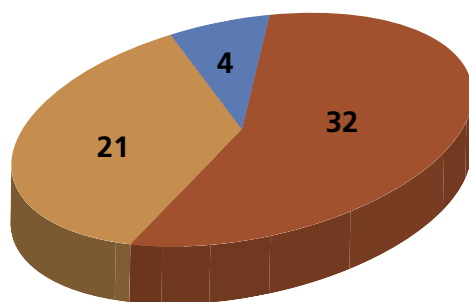
Kinder messen sich in kleinen Zweikämpfen.

Blossgestellt!

Angehende Lehrerinnen und Lehrer erinnern sich an prägende Erlebnisse aus ihrer Schulzeit.

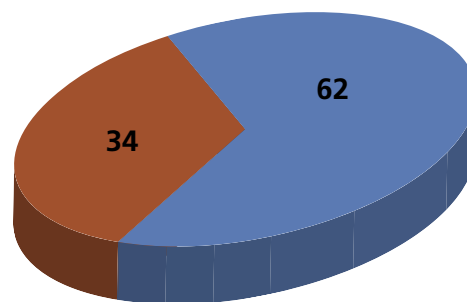
Text: Annalise Schütz und Anne Wehren

Prägende Erinnerungen mit Leistungsorientierung



■ positive Erlebnisse
 ■ negative Erlebnisse
 ■ negative Erlebnisse mit Blossstellen

Prägende Erinnerungen ohne Leistungsorientierung



■ positive Erlebnisse
 ■ negative Erlebnisse

Wetteifern, wettstreiten, sich mit anderen messen und rivalisieren gehören zur Entwicklung der eigenen Lernmöglichkeiten eines Kindes. Im Kindergarten- und Schulalltag gibt es sowohl von den Kindern wie auch der Lehrperson initiierte Möglichkeiten, sich mit anderen zu messen. Ein persönlich gestecktes Ziel zu erreichen – beispielsweise die gleiche oder eine bessere Leistung zu erbringen als die oder der Beste in der Klasse – ermöglicht ein Erfolgserlebnis und stärkt im besten Fall das Selbstvertrauen.

Erfolg ist trotz hoher Motivation und Anstrengung nicht immer garantiert. Misserfolg treibt manche Kinder dazu an, sich noch mehr anzustrengen, um das gesetzte Ziel zu erreichen. Andere Kinder jedoch schreiben den Misserfolg ihren persönlichen Fähigkeiten zu, sind von ihrer Leistung enttäuscht und resignieren. Ausgelöst werden die negative Leistungserwartung und das Gefühl von Hoffnungslosigkeit leider oft auch durch unangemessene Bemerkungen oder Rückmeldungen zur erbrachten Leistung durch die Lehrperson.

Erfahrungen zu Erfolg oder Misserfolg hinterlassen in der Lernbiografie der Kinder bleibende Spuren. Sind die Erfahrungen mit offensicht-

lichen Wettbewerbs- und Vergleichserlebnissen gekoppelt, wirken sie besonders negativ. Erinnerungen an die eigene Schulzeit von Studierenden machen dies deutlich.

Prägende Erinnerungen

In ihrer ersten Seminarveranstaltung in der Allgemeinen Didaktik haben wir 66 Studierende aus zwei Seminargruppen des IVP NMS Bern im Herbstsemester 2018 zu prägenden Erinnerungen aus der eigenen Schulzeit befragt. Sie sollten auf je einen Notizzettel eine prägende positive und eine negative Erinnerung notieren. Wir haben die Angaben – ohne Anspruch auf Wissenschaftlichkeit – noch einmal in zwei Kategorien geteilt: Aussagen mit Leistungsorientierung/Wettbewerb und Aussagen ohne Leistungsorientierung/Wettbewerb. Beim Auszählen waren wir erstaunt von der Deutlichkeit der Resultate. Die Studierenden nannten fast ausschliesslich positive Erinnerungen (62), bei welchen Leistung unwichtig ist: Ausflüge, besonders engagierte und motivierende Lehrpersonen, interessante Themen oder Fächer, individualisierender Unterricht, Geschichten, Theater, Projektwochen, Lesenächte, Experimente, altersdurchmischte Klassen, Freund-

schaften oder einfach die ganze Kindergartenzeit. Nur vier Aussagen bezogen sich auf leistungsorientierte Situationen:

«Ich habe einmal die Note 7 erhalten.»

«Ich habe bei einer Verlosung ein Goldvreneli gewonnen.»

«Im Turnunterricht haben wir Burgerschlacht gespielt.»

«Die Lehrerin hat gesagt, mein Entenbild sei das schönste der Klasse.»

Selten positiv

Bei den negativen Erinnerungen hielten sich Aussagen mit und ohne Leistungsorientierung in etwa die Waage (32 zu 34). Erschreckend oft wurden Beleidigungen, Blossstellen, Anschreien oder Herabsetzung durch Lehrpersonen genannt (21 Mal!). Zwei Studentinnen wurden in ihrer Schulzeit gemobbt. Bei neun Studierenden war der Leistungsdruck trotz guter Unterstützung durch die Lehrpersonen prägend, da ihnen das Lernen in einzelnen Fächern schwerfiel oder weil sie unter Prüfungsangst litten. Die Negativerinnerungen ohne direkten Bezug zu Leistungen beziehen sich auf unbeliebte Fächer, laute Mitschüler, häufig wechselnde Lehrpersonen, Sportunfälle

aufgerufen werden
ohne
sich zu melden

<p>⊕</p> <ul style="list-style-type: none"> - viele Projekte - gute Lehrer - in 1. / 2. viel Bewegung - eigene Initiative - in FM1 viel Piateli - junge LPr 	<p>⊖</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3. / 4. Lehrer - Kinder verglichen
---	--

- Mathaufgaben
vorrechnen vor
der Klasse
(Blossstellende Art)

Vergleich mit meinem
grossen Bruder


- Blossstellung
- Strafaufgaben (Hausordnung)
- gemeinsame Bestrafung

⊖ BLITZ-TEST
⊖ vor der Klasse
bloss stellen

⊕
Note 7

⊖
andere Kinder waren
schneller im Aufgaben lösen

⊖
"Zickenkrieg", Ausschiessen,
Mobbing



Blossstellen
- aufgerufen werden

⊕
Burgerschlacht im Turn-
unterricht

Goldfreneli -
verlosung
⊕

und einzelne Anlässe (z. B. wöchentliches Singen mit der ganzen Schule, da es dann so stickig und eng war). Die Grafik verdeutlicht das Gewicht von Leistungsorientierung bei den prägenden negativen Erinnerungen und ihre Bedeutungslosigkeit für prägende positive Erinnerungen.

Annalise Schütz
ist Kindergartenlehrperson mit Zusatzausbildung für die unteren Klassen der Primarstufe, Dozentin für Didaktik am IVP NMS und Mitglied der Redaktionskommission.

Anne Wehren
ist Kindergärtnerin in Jegenstorf, Dozentin für Kindertagendidaktik am IVP NMS PHBern und Mitglied der Redaktionskommission.

Wettbewerb im Spiel

Gewinnen und Verlieren sind lernbar – am besten, indem man einfach spielt.

Text: Matthias Flückiger

Gesellschaftsspiele bieten die wunderbare Möglichkeit, in eine eigene Welt abzutauchen und dabei alles um sich herum zu vergessen. Ohne Weiteres werden Kinder im Spiel zu Meeresschildkröten, zu Drachen auf Schatzsuche oder zu Gedächtnis-Piraten. Spiele regen die Fantasie an. Ausserdem sind Gesellschaftsspiele eine ideale Gelegenheit, sich mit anderen zu messen und den Wettbewerb zu üben. Dabei kommen je nach Spiel ganz unterschiedliche Fähigkeiten zum Zug: Taktik, Strategie und logisches Denkvermögen, aber auch Geschicklichkeit, Merkfähigkeit, Risikobewusstsein und vieles mehr. Nicht immer braucht es dazu Gegner, ja nicht einmal Mitspieler sind zwingend nötig. Manche Spiele lassen sich auch ganz allein spielen, was den Wettbewerb mit sich selbst fördert.

Die folgenden vom «DracheNächt» empfohlenen Spiele eignen sich nicht nur hervorragend für den Einsatz im Unterricht, sie machen gleichzeitig auch noch jede Menge Spass. Die Tipps zeigen eine bunte Auswahl aktueller Titel aus verschiedenen Sparten und für unterschiedliche Altersgruppen.

Funkelschatz

Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren, von Lena und Günter Burkhardt, erschienen bei Haba.

Ein Schatz aus vielen funkelnden Edelsteinen steckt eingefroren in einer hohen Säule aus Eis. Dargestellt wird dies im Spiel «Funkelschatz» durch einen Stapel halbtransparenter, randvoll mit farbigen Plastiksteinchen gefüllter Ringe. Das sieht schön aus und es ist kein Wunder, dass die Drachenkinder darauf brennen, mit den glitzernden Kostbarkeiten zu spielen. Schicht um Schicht, von oben nach unten, schmelzen sie deshalb gemeinsam das Eis. Reihum dürfen die Kinder jeweils einen Ring vom Stapel entfernen. Nach und nach purzeln die Edelsteine so heraus und können von den Kindern eingesammelt werden. Das sind manchmal ganz viele auf einmal, manchmal aber auch nur eini-



ge wenige. Jedes Kind behält die Edelsteine der Farbe, die es zuvor ausgewählt hat. Das kann manchmal ziemlich ungerecht ausgehen. Die Farben werden aber zum Glück bei jeder Schicht immer wieder neu verteilt. Das Kind, das an der Reihe ist und damit massgebend beeinflussen kann, welche Edelsteine herausfallen werden, wählt seine Farbe zuletzt, was die Aufgabe erschwert, dafür aber die Spannung steigert. Bei diesem Spiel sind Geschicklichkeit, ein gutes Auge, ein wenig Taktik und natürlich auch eine gute Portion Glück gefragt. Das Material ist sowohl optisch als auch haptisch sehr schön gemacht und weckt die Lust zu spielen. «Funkelschatz» wurde mit dem Kritikerpreis «Kinderpreis des Jahres 2018» ausgezeichnet.

Mahé

Würfelspiel für 2 bis 7 Kinder ab 7 Jahren, von Alex Randolph, erschienen bei Franjos.

Mahé, so heisst die bei Urlaubern beliebte Hauptinsel der Seychellen. Mahé ist bekannt für traumhafte Strände und eine üppig grüne Natur – und natürlich für die zahlreichen Meeresschildkröten, in deren Rolle die Spieler bei dem gleichnamigen Brettspiel schlüpfen. Als solche schwimmen sie um das paradiesische Eiland und versuchen, bei jedem Rundgang möglichst viele Eier am schönsten Sandstrand abzulegen. Das ist gar nicht so einfach, denn



wer zu schnell schwimmt, kommt vom Kurs ab und muss seine Runde vom Floss aus neu beginnen. Das Kind, das an der Reihe ist, würfelt zunächst mit einem Würfel. Nach jedem Wurf kann es sich entscheiden, das Ergebnis so stehen zu lassen oder einen weiteren Würfel zu werfen – maximal drei Würfel. Die Gesamtauflagezahl der Würfel darf nicht höher sein als 7. Andernfalls ist der Wurf ungültig, die Schildkröte landet beim Floss und das nächste Kind ist an der Reihe. Gelingt es aber, unter 8 zu bleiben, wird das Würfelergebnis mit der Anzahl der verwendeten Würfel multipliziert und die Schildkröte bewegt sich um so viele Felder vor. Liegt bereits eine Schildkröte auf dem Zielfeld, steigt der Neuankömmling dieser kurzerhand auf den Rücken und lässt sich bis zum nächsten Zug bequem mittragen – ein schönes Vorteil im Wettkampf um die meisten Eier. Wer den Wurf mit einem zweiten oder sogar dritten Würfel wagt, wird mit einer hohen Geschwindigkeit belohnt. Wer aber zu viel riskiert, geht leer aus. Damit erfordert das Spiel nicht nur Würfelglück, sondern auch taktisches Geschick. Spielerisch wird das Gefühl für Wahrscheinlichkeiten und Risiko gefördert. Dass bei jedem Spielzug zwei Zahlen miteinander multipliziert werden, fällt deshalb eigentlich gar nicht auf.

Memoarr!

Merkspiel für 2 bis 4 Kinder ab 6 Jahren, von Carlo Bortolini, erschienen bei Pegasus Spiele.



Was macht der Tintenfisch im Urwald? Weshalb ist die Krabbe im Blumenfeld? Antworten auf diese Fragen gibt das Spiel «Memoarr!» nicht. Das ist aber auch gar nicht so wichtig. Viel wichtiger ist die Frage nach dem Ort. Wo watschelte der Pinguin? Und wo lagen die Steine? War die Krabbe im Blumenfeld? Sich daran zu erinnern erfordert volle Konzentration und zudem das Gedächtnis eines Elefanten. Auf den quadratischen Karten sind fünf verschiedene Tiere jeweils vor einem von fünf unterschiedlichen Hintergründen abgebildet. Das ergibt 25 Kombinationen, die wie bei einem klassischen Memory verdeckt auf dem Tisch ausgelegt werden. Zu Beginn des Spiels darf sich jedes Kind drei der verdeckten Karten ansehen und so gut wie möglich einprägen. Danach

wird zum Start eine beliebige Karte aufgedeckt. Reihum decken die Kinder nun jeweils eine neue Karte auf, nach Möglichkeit eine, auf der entweder das Tier oder der Hintergrund mit der zuletzt aufgedeckten Karte übereinstimmen. Passt die Karte nicht, scheidet das Kind für diesen Durchgang aus. Da ist zu Beginn natürlich viel Zufall im Spiel. Das letzte Kind im Spiel erhält als Belohnung eine Schatzkarte. Für die nächste Runde werden nun alle aufgedeckten Karten wieder umgedreht, und zwar so, dass ihre Anordnung unverändert bleibt. Wie bei der ersten Runde wird auch jetzt wieder eine beliebige Startkarte aufgedeckt und wieder suchen die Kinder reihum passende Nachfolger. Dies ist nun aber nicht mehr allein eine Frage des glücklichen Händchens, sondern vielmehr eine Frage des guten Gedächtnisses. Und siehe da: Plötzlich ergeben sich ungeahnte strategische Möglichkeiten. Könnte man doch zum Beispiel auf die Idee kommen, Kombinationen aufzudecken, für die es gar keine passenden Nachfolger mehr gibt. Vorausgesetzt natürlich, man kann sich das alles merken.

Three Little Piggies Deluxe

Puzzlespiel für 1 Kind ab 3 Jahren, erschienen bei SmartGames.



Wer kennt sie nicht, die Geschichte der drei kleinen Schweinchen? Wie schön wäre der sonnige Nachmittag draussen vor dem Häuschen, wenn da bloss nicht der böse, hungrige Wolf lauerte. Das Spiel «Three Little Piggies» enthält 48 Denkaufgaben aus der Welt der drei kleinen Schweinchen. Jede Aufgabenkarte gibt an, wo auf dem Spielfeld sich die Schweinchen und der Wolf befinden. Nun müssen drei an Tetris erinnernde Puzzleteile mit hohlen Häuschen kor-

rekt platziert werden. Bei den Tag-Aufgaben ist der Wolf nicht im Spiel und die Puzzleteile sollen so platziert werden, dass die Schweinchen auf der Wiese draussen spielen können. Kein Schweinchen soll also in einem Häuschen zu liegen kommen. Bei den Nacht-Aufgaben lauert der Wolf draussen auf Beute und die Teile sollen so platziert werden, dass die Schweinchen geschützt in ihren Häusern sind. Es gibt Aufgaben in vier Schwierigkeitsstufen. Während sich die einfachen Aufgaben noch durch Ausprobieren lösen lassen, sind mit steigendem Schwierigkeitsgrad immer mehr logisches Denken und Planung nötig. Für jede Aufgabe gibt es nur eine mögliche Lösung, die jeweils auf der Rückseite der Aufgabe abgebildet ist.

Durch seine intuitiv verständlichen Regeln und das extra grosse Spielmaterial ist «Three Little Piggies Deluxe» auch für die Kleinsten leicht zugänglich und fördert auf spielerische Art Konzentration und Problemlöseverhalten. Für den Fall, dass doch jemand die zugrundeliegende Erzählung nicht kennen sollte, liegt dem Spiel als kleines Extra ein Bilderbüchlein bei, das die Geschichte ohne Worte in farbigen Bildern erzählt.

DracheNäsch

Das DracheNäsch ist ein Fachgeschäft für Spiele, Comics, Drachen und vieles mehr. Der Laden wird geführt von einem Team aus Spielern und Comicliebhabern, die ihre Begeisterung für das Sortiment mit Leidenschaft weitergeben. www.drachenaescht.ch

Matthias Flückiger

liebt Spiele, weil sie keine Grenzen kennen und die magische Kraft besitzen, Träume wahr werden zu lassen. Er ist ausgebildeter Gymnasiallehrer und arbeitet seit mehr als 10 Jahren als Spielekenner im DracheNäsch.