

Das Erde-Wasser-Feuer Spiel

Dieses Kinderspiel ist unter verschiedenen Namen weltweit bekannt. Insoweit eignet es sich sehr gut zu einer umfassenden Betrachtung über Methodik und die unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen bezogen auf das grundsätzliche Können der Teilnehmer. Das Grundkonzept lässt sich dann auch auf verschiedene andere Spiele übertragen.

Grundgedanke: Es ist ein Reiz- Reaktions- Bewegungsspiel.

Spieler reagieren auf ein vorgegebenes Signal mit einer bestimmten vorher abgesprochenen läuferischen Aktion.

Teilbereiche:

Bei der Analyse der Aufgabenstellung wird klar, dass hier mehrere teilweise basale Bereiche von den Schülern gefordert werden:

1. Sensorische Wahrnehmung = Sie müssen die Anweisung hören/sehen/verstehen können,
2. Merkfähigkeit = Sie müssen gelernt haben, was dieser Befehl zu bedeuten hat,
3. Kooperation = Sie wollen/können auf diesen Befehl die geforderte Bewegungsfolge machen,
4. Motorik = Sie müssen in der Lage sein, das gewünschte Ziel auch selbstständig zu erreichen,
5. Raumwahrnehmung = Sie müssen in der Lage sein, ihre Position zum nächsten Ziel zu erkennen, den passenden Weg (um Hindernisse herum) zu finden und sich auch so zu bewegen,
6. Respekt = Sie müssen in der Lage sein, andere nicht umzurempeln, schnell zu bremsen, ...
7. Reaktionsfähigkeit = entsprechende unterschiedliche Befehle schnell zu differenzieren und passend reagieren
8. Teamfähigkeit = Regeln befolgen können, auch verlieren können, ... Einfügen von Handicapregeln mittragen und einhalten.

Mit dieser Aufstellung wird klar, dass Schüler mit sensorische, körperlichen oder geistigen Beeinträchtigungen hier schon sehr früh an die Fördergrenzen stoßen können. Auch der soziale Bereich (fremde Regeln einhalten können) spielt hier hinein.

Insoweit können einzelne Teile der Aufgaben auch differenziert angeboten werden, um für alle Spieler ein ähnliches Anforderungsprofil zu haben. Deutliche Über- oder Unterforderungen sind damit auszuschließen.

Weil aber jede Gruppe hier ihre eigenen Regeln für das Spiel aufstellen und auch jederzeit modifizieren kann eignet es sich für alle „Kindergartengruppen“, mit entsprechender Ausdifferenzierung sogar bis in den „älteren Jugendbereich“ hinein. Dann hat es aber –aus didaktischen Gründen- andere Namen.

Möglichkeiten der Modifikation oder Differenzierung sind bei jedem Teilbereich zu finden.

Möglichkeiten bei Reizen/Befehlen

Akustisch = verbal durch Zuruf, Abbruch eines Musikstückes,
Anzahl von Pfiffen/Klatschen,
jedes Signal ist ein anderer Befehl (Trommel = Feuer, Pfeife = Wasser, ...)

Visuell = farbige Karten zeigen, Karten mit dem Stichwort / Signet,
farbige Lichter, farbige Blitze,
nur durch pantomimische Signale (Sichtbarkeit des Signalgebers !)

Möglichkeiten beim Raum /den Zielen

Motorisch= Ringe auf dem Boden in der Halle als nahes Ziel
Rollifahrer haben ebenerdige Ziele, Läufer müssen vom Boden weg
Rollifahrer haben eigene Ziele (Verletzungsgefahr durch Fußbretter)
Klettern als eigene Teilstation bei einem Ziel
zusätzliche Hindernisse als Handicap für Läufer, Ältere, ...

Akustisch = Ziele werden nur durch Geräusche festgelegt (Klingel, CD-Player, ...)

Visuell = Absperrbänder, Holzringe, Papiere, ... auf dem Boden als Ziel /Hindernis
Entsprechend deutliche Ziele (Bank, Leiter, Wand, Ecke, Matte, ...)
Farbiger Lichtfleck (Spotstrahler) auf dem Boden/ der Wand,

Spielformen:

1. kooperativ- der Durchgang ist zu Ende, wenn der letzte Spieler (ohne/mit Hilfe) das Ziel erreicht hat. Bei maximal 3 Mannschaften hat hier die gemeinschaftliche Lösung den Vorrang.
2. Teamaufgabe = jeweils 2 –3 Spieler müssen zusammen die Aufgabe lösen, der Wettbewerbscharakter wird stärker.
3. als wettkampfmäßiges Ausscheidungsspiel – der jeweils Letzte scheidet aus, macht Pause oder darf „als Belohnung“ die Länge des Durchgangs/das neue Stichwort bestimmen.

Wenn wir die Idee der Inklusion wirklich ernsthaft umsetzen wollen, dann müssen alle Lehrer / Trainer / Erzieher /... die methodischen Werkzeuge kennen, um dem Förderbedarf jedes Kindes einigermaßen nachkommen zu können. Das betrifft nicht nur die „schwachen“ Schüler, sondern die Differenzierung „nach oben“ gehört genau so dazu. Die Unterforderung ist genau so schädlich für die Zukunft eines Kindes wie die Überforderung, die dann auch in einer generellen Ablehnungshaltung münden kann.

Musteraufgaben

1. Allgemein bekannt ist diese grundlegende, einfache Aufgabenstellung:

Aufgabe: Alle laufen in der Halle umher, auf das Lehrersignal hin rennen die Schüler zum Ziel.

Material: Turnhalle, Langbank,

Signal: durch Lehrerruf, evtl. mit Pfeife

Wettkampf: der Letzte scheidet aus

Absprache: Erde = auf den Boden legen, Feuer = in die nächste Ecke laufen,
Wasser = auf die Langbank steigen

1.1 Modifikation für teilnehmende aktive Rollstuhlfahrer

Material: Turnhalle, Langbank, Matten, Mittelkreis auf dem Boden

Signal: durch Lehrerruf, evtl. mit Pfeife

Absprache: Erde = auf den Boden legen,
Feuer = in die nächste Ecke laufen,
Wasser = auf die Langbank steigen

Differenzierung für Rollifahrer

Erde = mit den Händen die Füße fassen,

Feuer = in den Mittelkreis fahren oder auch in die Ecke fahren

Wasser = Auf die Matte neben der Langbank hoch fahren

1.2 Modifikation zur Sensorik

gleiches Material und gleiche Ausgangslage

Signale: Beim Stop des Musikstücks auf dem CD-Player
hebt der Lehrer/Trainer für 3 Sekunden eine Wortkarte und zeigt sie herum.

2. Startsequenz für integrative Gruppen mit schwer / schwerst behinderten Kindern

- Ausgangslage: eine Gruppe mit 12 Kindern im Kindergartenalter, darunter
2 aktive Rollstuhlfahrer
1 „immobiles“ Kind im Rollstuhl, braucht immer einen Helfer
3 Kinder mit ADS/ ADHS
6 Kinder mit den üblichen sozialen / Hintergründen
- päd. Ziel: basale Raumerfahrung, Kooperation einüben
- Wettkampf: niemand scheidet aus.
- Material: Turnhalle, Zeitungspapier
- Aufgabe: Legt die Zeitungen in der Halle aus. Das sind Inseln, ihr seid die Schiffe.
So lange Musik läuft fahrt/lauft ihr auf dem offenen Meer.
Wenn die Musik stoppt, so lauft ihr die nächste Insel an.
- Signal: CD-Player
- Absprache: Wer hilft dem Schiebekind? .. wechselnde Bezugspersonen?
Wie gibt dieses Kind die zu fahrende Richtung an?
- Differenzierung für „starke“ Schüler:
Sie laufen barfuß mitgeschlossenen Augen durch die Halle,
sie müssen mit den nackten Zehen die Zeitung erspüren,
sie dürfen nur Hilfe durch Zurufe der Rollifahrer bekommen.
- Probleme: Augen geschlossen halten können – Selbstvertrauen gewinnen
Mit einem Handicap fertig werden können – Regeln einhalten
Wer darf wem helfen?
Wo erkenne ich das Ziel? Will ich nur auf meine Insel?
Dürfen / müssen zwei Kinder auf die gleiche Insel?