

Verfahren der Mannschaftsbildung

Mannschaftswahl nach Leistungsstärke:

- Die leistungsstärksten Schüler wählen

Vorteile: Es entstehen in der Regel leistungshomogene Mannschaften

Nachteile: Psychologisch schlecht für die schwachen Schüler, da sie immer als letzte gewählt und dadurch jedes Mal als "besonders schwach" herausgestellt werden. Gefahr der "Cliquenbildung".

- Leistungsschwächere Schüler wählen

Vorteile: Auch nicht so gute Schüler dürfen eine Mannschaft bilden und ggf. "Kapitän" sein. Es können durchaus leistungshomogene Mannschaften entstehen.

Nachteile: Es finden sich aber nicht immer gleichstarke Mannschaften, da schwächere Schüler oft aus Sympathie zuerst ihre Freunde wählen.

- Schüler wählen die Spieler für die gegnerische Mannschaft

Zwei Schüler werden als Teamkapitäne ernannt, um abwechselnd Mitspieler für die gegnerische Mannschaft zu wählen.

Vorteile: Vermeintlich schwächere Schüler werden zuerst gewählt und müssen nicht bis zuletzt warten. Geht recht schnell. Homogene Mannschaften entstehen.

Nachteile: Beiden Kapitänen muss dieses Verfahren klar sein, sonst entstehen heterogene Gruppen. Wenn diese Variante zu oft eingesetzt wird verliert der psychologische Aspekt für die Schwachen an Wert.

Alternativ: Der Lehrer bestimmt zwei Schüler. Schüler A bestimmt zwei Mannschaften, Schüler B sucht sich die Mannschaft aus, in der er spielen möchte. Schüler A spielt mit der anderen Mannschaft.

Mannschaftswahl durch Einfluss des Lehrers (Leistungsdifferenzierung):

- Der Lehrer trifft eine Vorauswahl (zwei starke Schüler und zwei mittelgute Schüler wählen jeweils eine Mannschaft)

Anmerkung: Eine gute Lösung, wenn mit 4 Mannschaften auf 2 Feldern gespielt wird.

Vorteile: Gute Leistungsdifferenzierung. Die beiden schwächeren Mannschaften, die gegeneinander spielen, werden nicht durch Schüler, die besonders leistungsstark sind, in ihrem Spielverhalten gehemmt.

Nachteile: Die schwächeren Schüler erkennen sehr wohl, dass sie vom Lehrer als "nicht so gut" angesehen werden (negativer Effekt auf die Psyche).

- Der Lehrer trifft eine Vorauswahl und gibt bestimmte Wahlkriterien vor

Beispiel: Es sollen 4 Mannschaften mit je 5 Spielern gebildet werden.

Der Lehrer teilt 4 ungefähr gleich starke Schüler zur Wahl ein.

Ausgangssituation: Jeder Kapitän muss nun noch 4 weitere Spieler auswählen. Alle übrigen Schüler der Klasse sitzen auf einer Bank.

Der Lehrer gibt eine Richtung für die Wahl der sitzenden Schüler vor.

Kapitän Nr.1 muss den ersten Schüler zu seiner Mannschaft nehmen. Er darf auch die nächsten drei in sein Team beordern, wenn er dies wünscht. Seine Mannschaft wäre dann bereits komplett. Er kann jedoch auch nur den nächsten oder die nächsten 2 Schüler zu seiner Gruppe nehmen und das Wahlrecht an den Kapitän Nr. 2 weitergeben.

Dieser muss ebenfalls den ersten Schüler nehmen und kann je nach Situation wieder entscheiden, ob er sein Team schon komplettieren will oder nicht.

Dieses Verfahren wird solange praktiziert, bis alle Mannschaften vollzählig sind.

Vorteile: Gute Vermischung von schwächeren und stärkeren Schülern; hat auch sozialintegrativen Charakter, da die "unbeliebten" Schüler nicht bis zum Schluss übrigbleiben.

Nachteile: Wenn der Zufall es will, können ungleich starke Teams entstehen.

Mannschaftsbildung per Zufallsprinzip:

- Das "Daumenbiegen"

Die Schüler stellen sich in einen Kreis, machen eine Faust, strecken den Daumen hervor und schließen die Augen. Dann darf ein Kind (schnell und spontan) die Hälfte der Fäuste umdrehen, so dass der Daumen bei der Hälfte der Kinder nach unten zeigt.

Benötigt man Pärchen, kann man die Kinder - im Kreis stehend (wieder mit geschlossenen Augen) - nach einer Hand greifen lassen, so dass sich Paare finden.

Anmerkung: Lustiges und einfaches Verfahren.

Vorteile: Schnelle Mannschaftsbildung

Nachteile: Häufig entstehen ungleiche Mannschaften. Dies kann zu "Frust" bei den Spielern führen.

- Der Lehrer zählt die Schüler der Reihe nach ab (z. B. 1, 2, 1, 2 oder 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4, je nach Anzahl der benötigten Mannschaften)

Anmerkung: Gutes Verfahren wenn es schnell gehen muss.

Vorteile: Schnelle Mannschaftsbildung

Nachteile: Häufig entstehen ungleiche Mannschaften. Dies kann zu "Frust" bei den Spielern führen.

- Der Spielleiter ernennt 2 Schüler/Innen (am besten 2 gleichstarke S. oder auch Geburtstagskinder).

Diese stellen sich mit dem Gesicht zur Wand in die diagonal gegenüberliegenden Ecken der Halle. Alle übrigen S. werden vom L. durchgezählt (1, 2, 3, etc.). Danach dürfen die vom Spielleiter benannten S. der Reihe nach beliebige Zahlen aufrufen. Die aufgerufenen S. dürfen

sich jedoch noch nicht direkt zu den Mannschaftskapitänen stellen, sondern müssen zunächst

in die andere Ecke derselben Hallenseite gehen (somit wird das "Vorflüstern" von Namen vermieden).

Anmerkung: Kein sehr schnelles Verfahren, macht den Schülern aber sehr viel Spaß, zumal sie sich überraschen lassen müssen, wer wohl in ihre Gruppe kommt.

Vorteile: lustige Form der Mannschaftsbildung

Nachteile: Auch hier können zufällig ungleiche Mannschaften entstehen. Dies kann zu "Frust" bei den Spielern führen.

- Die Schüler ziehen eine Karte aus einem Kartenspiel (z. B. 2 verschiedene Farben bei 2 Mannschaften; 4 Farben bei 4 Mannschaften etc.)

Beispiel: Ein Kartenspiel (Quartettspiel bei Vierergruppen) wird den Schülern verdeckt vorgehalten. Jeder Spieler zieht sich eine Karte. Alle, die eine rote Karte haben, gehören zu einer Mannschaft, alle Schüler, die eine schwarze Karte gezogen haben, bilden die gegnerische Mannschaft.

Anmerkung: Gute Möglichkeit, wenn es schnell gehen muss. Verfahren, welches für die Schüler vollkommen neu ist, ihre Neugierde weckt und in der Regel von allen akzeptiert wird.

Vorteile: Schnelle Mannschaftsbildung

Nachteile: Häufig entstehen ungleiche Mannschaften. Dies kann zu "Frust" bei den Spielern führen.

- Mannschaftsbildung durch Geburtstag

Der Lehrer teilt die Schüler nach ihrem Geburtsmonat in Gruppen ein.

Anmerkung: gutes Verfahren bei koedukativem Unterricht.

Vorteile: geht schnell

Nachteile: Lehrer muss den Überblick behalten, geht nicht immer genau auf

- Mannschaftsbildung durch Körpergröße

Die Schüler stellen sich in einer Reihe auf. Es gehen immer abwechselnd die jeweils äußeren beiden in eine Mannschaft (der größte und kleinste Schüler sind die ersten beiden Spieler von

Mannschaft A, der zweitgrößte und zweitkleinste spielen zusammen in Mannschaft B, die nächsten beiden gehen wieder in Mannschaft A usw.).

Vorteile: Schüler können sich selbst kontrollieren

Nachteile: Es kann länger dauern, bis die Schüler tatsächlich in der richtigen Reihenfolge stehen.

- Mannschaftsbildung durch Farbe der Kleidung

Der Lehrer teilt Schüler je nach Farbe des T-Shirts oder der Hose in eine "helle und dunkle" Mannschaft ein.

Anmerkung: Geht nur, wenn der Lehrer einen schnellen Überblick hat, bzw. dies auf den ersten Blick erkennbar ist.

Vorteil: geht schnell

Nachteil: funktioniert nicht, wenn die Schüler nicht dementsprechend bekleidet sind.

- Mannschaftsbildung mit Postkarten und kombinierter Aufwärmgymnastik

Der Lehrer bereitet Postkarten vor, die mit unterschiedlichen Symbolen auf der einen Seite versehen werden (jeweils gleiche Symbole für eine Mannschaft). Auf der anderen Seite der Karte stehen Aufwärmübungen. Jeder Schüler bekommt eine Karte. Der Lehrer lässt Musik laufen. In dieser Zeit bewegen sich die Schüler quer durch die Halle. Wenn die Musik aufhört, machen sie die Übungen die auf der Karte stehen. Wenn die Musik wieder läuft, tauschen sie ihre Karte mit einem Mitschüler. Je nach Intensität des Aufwärmens wird dies wiederholt.

Am Ende des Aufwärmens hat jeder Schüler eine Karte. Die mit dem gleichen Symbol bilden eine Mannschaft.

So sind die Schüler warm und gedehnt (je nach Übungen auf den Karten) und die Mannschaftseinteilung ist auch geschafft.

Mannschaftsbildung durch die Schüler selbst:

- Schüler wählen die Spieler für die gegnerische Mannschaft

Zwei Schüler werden als Teamkapitäne ernannt, um abwechselnd Mitspieler für die gegnerische Mannschaft zu wählen.

Vorteile: Vermeindlich schwächere Schüler werden zuerst gewählt und müssen nicht bis zuletzt warten. Geht recht schnell. Homogene Mannschaften entstehen.

Nachteile: Beiden Kapitänen muss dieses Verfahren klar sein, sonst entstehen heterogene Gruppen. Wenn diese Variante zu oft eingesetzt wird verliert der psychologische Aspekt für die Schwachen an Wert.

- Zwei Freunde wählen jeweils ein weiteres Freundschaftspaar dazu

Anmerkung: kommt gut bei den Mädchen an, da Mädchen sehr gern mit ihrer Freundin in einer Mannschaft spielen.

Vorteile: Betont den sozialaffektiven Charakter des "Miteinanderspielens". Spaß und Freude stehen im Vordergrund.

Nachteile: Oft keine Leistungshomogenität der Gruppen.

Der Lehrer beauftragt die Schüler, zur nächsten Stunde, eine gerechte Mannschaftseinteilung schriftlich auszuarbeiten

Anmerkung: Gutes Verfahren, wenn man bis zur nächsten Sportstd. Zeit hat.

Vorteile: Das Vorgehen verkürzt die Einteilungszeit, ist pädagogisch wertvoll und meistens sehr gerecht.

Nachteile: Benötigt Zeit und ist deshalb für die jeweils aktuelle Sportstunde nicht praktikabel.

- Der Lehrer bestimmt zwei SchülerInnen aus der Klasse.

Schüler A darf die Mannschaften einteilen. Schüler B hat zunächst nichts zu tun. Sobald beide

Mannschaften feststehen, darf sich Schüler B aussuchen, in welche Mannschaft er gehen möchte. Spieler A muss dann in die "übrig gebliebene" Mannschaft. Dies bedeutet: Spieler B, der ja zuerst wählen darf, in welcher Mannschaft er spielen möchte, würde immer in die leistungsstärkere Gruppe gehen, wenn A ungleiche Gruppen gebildet hätte. Somit hätte A Pech und müsste in die leistungsschwächere Mannschaft. Haben die Schüler das Prinzip der Einteilung verstanden, dann erstellen sie in Zukunft auch zwei gerechte Mannschaften.

Anmerkung: Überträgt Verantwortung und fördert die Mitbestimmung der Schüler.

Vorteile: Mitverantwortung der Schüler.

Nachteile: Benötigt etwas Zeit, da sich die meisten Schüler nicht so schnell für eine Lösung entscheiden können.

- Der Lehrer bestimmt zunächst zwei Mädchen oder zwei Jungen, die dann jeweils immer abwechselnd ein Mädchen bzw. einen Jungen auswählen

Anmerkung: Gutes Verfahren bei koedukativem Unterricht.

Vorteile: Mädchen und Jungen spielen auch gern zusammen (sozial-affektive Komponente des Schulsports). Abbau von Vorurteilen (z.B. "Mädchen sind nicht so sportlich wie die Jungen"). Die Mädchen beweisen den Jungen ihr sportliches Können.

Nachteile: Die Gefahr besteht, dass die Jungen nur unter sich spielen.

Die Jungen können nicht immer ihr gesamtes Spielpotential zeigen, da sie gemeinsam mit Mädchen "verhaltener" spielen müssen.