

Das Wie entscheidet

Handlungsprinzipien der Psychomotorik im Sportunterricht

Schüler:innen hüpfen und springen in verschiedenen Varianten: von der Sprossenwand hinunter, über Kästen, mit dem Springseil. Wie sich ein „alltäglicher“ Inhalt des Sportunterrichts psychomotorisch inszenieren lässt, zeigt dieser Beitrag eindrücklich am Beispiel des „Spielplatzes für Frösche“.

In der Ferne höre ich Kinder – Geräusche von Laufen, Rennen, Springen, Rufen und Lachen. Mit jedem Schritt werden sie lauter und mit Blick durch die Glastüre der Sporthalle sehe ich: die 23 Kinder der 3b mit Sportlehrkraft und einer Schulbegleitung. Alle sind in Bewegung – an mehreren Orten, in mehreren Kleingruppen oder einzeln, mit unterschiedlichen Materialien. Und die Lehrkraft? Sie ist einer Kleingruppe an einer Station mit einem großen Kasten zugewandt, ihre Körperhaltung offen in den Raum gewandt, ihr Blick im Wechsel zur Kleingruppe und auf das Gesamtgeschehen in der Halle. Heute findet hier psychomotorisch orientierter Sportunterricht statt. Psychomotorisch – woran ist das mit Blick in die Halle genau zu erkennen?

Erweiterte Perspektive auf Bewegungsanlässe

Dieser Praxisbeitrag verdeutlicht mithilfe einer exemplarischen Sportstunde mit Stationsbetrieb zum Hüpfen und Springen aus der Bergedorfer® Grundschulpraxis (Busch et al. 2008, S. 63–65), dass ein psychomo-

torisch orientierter Sportunterricht insbesondere durch eine erweiterte Perspektive der Sportlehrkraft auf Bewegungsanlässe und didaktische Entscheidungen gekennzeichnet ist und weniger durch spezifisches psychomotorisches Material oder womöglich ungewöhnlich wirkende Stundenentwürfe. Somit rückt das WIE nach dem WAS in den Fokus.

Daher werden die Handlungsprinzipien der Psychomotorik (Kuhlenkamp 2022) und Anlässe einer diagnostischen Beobachtung (Schönrade & Pütz 2022) systematisch an einem Stundenablauf veranschaulicht.

Der Beitrag greift zum einen die aktuellen Herausforderungen von Sportlehrkräften auf: der Umgang mit heterogenen Lerngruppen sowie die Umsetzung der geforderten Mehrperspektivität im Sportunterricht (Balz & Neumann 2015). Zum anderen ergänzt er den Hauptbeitrag von Anne Rischke um eine konkrete Umsetzung psychomotorischer Entwicklungsförderung aus Sicht der Sportlehrkraft, die eingeladen ist, gewohnte Sichtweisen zu reflektieren und möglicherweise zu erweitern.

Psychomotorisch orientierte Sportstunde

Fünf ausgewählte Handlungsprinzipien psychomotorischer Praxis veranschaulichen das WIE in der anschließend vorgestellten Sportstunde.

Handlungsprinzipien psychomotorischer Praxis

Eine **Erlebnisorientierung anstelle von Leistungsorientierung** men

wegungsangebote die Erlebniswelten der Schüler:innen mithilfe von Geschichten aufgreifen (Kuhlenkamp 2022). So entstehen für die Kinder relevante Spielsituationen mit hohem Aufforderungscharakter, die zur Bewältigung individueller Anforderungen einladen. Ein Abgleich von Leistungen geschieht in erster Linie intraindividuell (ebd.).

Mit einer **Individuum- anstelle von Normorientierung** stehen die Entwicklungsthemen und -aufgaben des einzelnen Kindes im Fokus. Die Bewegungs-, Spiel- und Sportangebote richten sich nach den Interessen, Bedürfnissen und insbesondere den Ressourcen der Schüler:innen (ebd.). Dieses Verständnis setzt ebenso individuell an den Entwicklungsaufgaben der Lernenden an (Rischke in diesem Heft).

Eine **Prozessorientierung anstelle von Produktorientierung** verdeutlicht, dass das eigentätige Erarbeiten von Lösungen, die weder richtig noch falsch sind, durch die Schüler:innen ein wesentlicher Bestandteil psychomotorischer Praxis ist. Dies stellt die Lehrkraft vor die Herausforderung, sich auf einen ergebnisoffenen Prozess einzulassen, intuitiv auf Grundlage von Fachwissen und reflektierter Erfahrung zu handeln und sich gleichzeitig zu vergegenwärtigen, dass dies nicht mit Beliebigkeit zu verwechseln ist (Kuhlenkamp 2022).

Nach dem Handlungsprinzip der **Selbstbestimmung anstelle von Fremdbestimmung** nimmt die Lehrkraft die Eigeninitiativen der Schüler:innen wahr und bietet ihnen Raum für selbstbestimmtes Handeln. Dadurch steuern sie sich selbst und werden ermutigt, sich mit ihren Bedürfnissen auseinanderzusetzen. Eine freiwillige Teilnahme

AUF EINEN BLICK

Lerngruppe: 3.–4. Klasse

Zeitbedarf: eine Doppelstunde

Material: Seile, Reifen, große Kästen, Niedersprungmatten, Sprungbrett, Sprossenwand

Download: Stationskarten



netzwerk
lernen

zentral: Die Schüler:innen können und sollen selbst entscheiden, ob und in welcher Art und Weise sie diese nutzen und mitgestalten möchten (Zimmer 2022).

Eine **Beziehungs- und Dialogorientierung** umschreibt die zugrunde liegende Annahme, dass eine spezifische Beziehungsgestaltung der wesentliche und gleichzeitig unspezifische Wirkfaktor psychomotorischer Praxis ist (Hölter & Flosdorf 2006). Die Lehrkraft nimmt dabei mit einem humanistischen Menschenbild eine dialogische Haltung ein, die geprägt ist von Akzeptanz und positiver Wertschätzung von dem, was ist. Dies greift ebenso wie ein einfühlsames Verstehen (Empathie) und Echtheit, Kongruenz und Authentizität auf Carl Rogers Basisvariablen zurück (Kuhlenkamp 2022).

Der Spielplatz der Frösche

Der Stationsaufbau greift das Originalstundenbild der Reihe (Busch et al. 2008) auf und bildet hier das WAS. Aufgabenstellungen werden teils übernommen, teils durch von uns alternativ formulierten Aufgabenstellungen ergänzt. Damit soll gezeigt werden, dass weniger das WAS (Inhalte der Stunde), sondern vielmehr das WIE (Aufgabenstellung und Interaktion mit den Schüler:innen) den Ausschlag gibt, um das psychomotorische Potenzial einer Sportstunde zu entfalten. Gleichzeitig wird das WIE im WAS umgesetzt. Das folgende Beispiel soll dies veranschaulichen und zur Eigenreflexion einladen.

Begrüßung

Die Gestaltung einer Begrüßungsrunde ist unter psychomotorischen Aspekten als Anlass zur Beziehungsgestaltung und Aushandeln eines Partizipationsprozesses zwischen Lehrkraft und Lernenden zu betrachten. Ziel dieser Phase ist es, die Schüler:innen auf eine erlebnisorientierte Stunde einzustimmen. Mit der Änderung des ursprünglichen Studententitels von „Trainingslager der Frösche“ in „Spielplatz der Frösche“ rückt der Leistungsaspekt in den Hintergrund. Um den Aufforderungscharakter zu erhöhen, erzählt die Lehrkraft zu Beginn der Stunde eine kurze Geschichte. **K1**

Aufbau

Der Aufbau der Stationen erfolgt in Kleingruppen. Die Lehrkraft legt die Stationskarten voran, die entsprechend den Stellen in



1 | Ein Schüler erprobt das Klettern und Spingen an Station 5

K1 | Geschichte zum Einstieg

Benjamin und Roschda machen heute einen Spaziergang. Sie kommen an einem Teich vorbei. Was sie dort sehen, bringt sie zum Staunen. Es hüpfen und springen lauter Frösche umher. Sie sehen so aus, als ob sie einen riesigen Spaß haben. Da kommt ein Frosch zu den beiden gehüpft und sagt: „Willkommen auf dem Spielplatz der Frösche. Habt ihr Lust mitzumachen? Bringt alle eure Freunde mit!“ Die beiden freuen sich sehr über die Einladung. Sie rennen nach Hause, um euch zu holen, und führen euch zum Spielplatz der Frösche.

der Halle. Nach dem Aufbau bespricht die Gruppe gemeinsame Regeln für den Ablauf der Stunde, die sich auf die Organisation und das Verhalten an den Stationen beziehen. Orientierungsfragen können sein:

- Welche Idee hast du: Wie kannst du die Stationen durchlaufen? Gibt es eine Reihenfolge, in der du die Stationen durchlaufen möchtest?
- Möchtest du das allein machen oder mit jemandem zusammen?
- Wie möchtest du dich an den Stationen verhalten, sodass alle die Station gut durchlaufen können?

- Wenn du an das Aufräumen denkst: Wie verlässt du die Station am besten?

Erste Explorationsphase

Es liegt an der Lehrkraft, die eigenen Vorstellungen über richtige und falsche Ausführungen der Bewältigungsmöglichkeiten der Stationen in den Hintergrund zu rücken. Auf diese Weise werden im Rahmen der Prozess- und Individuumsorientierung ergebnisoffene Lösungen der Kinder zugelassen. Dies soll keinesfalls bedeuten, dass im Sinne eines Dialogs nicht auch Hinweise von

zur Vollversion

K2 | Mit Fragen zu variablen Lösungen

Bewegungsanweisungen mit konkreten Zielbewegungen werden vermieden. Anstelle dessen wird eine Frage formuliert, deren Antwort eine hohe Variabilität an Lösungen ermöglicht.

Unsere Anregung:

Welche verschiedenen Möglichkeiten findest du, auf den Kasten zu springen und von dort wieder hinunter?

Trainingslager der Frösche Station 2



Turbo-Frösche

Abb.: Station 2 (Trainingslager der Frösche)

Trainingslager der Frösche Station 2

Material: großer Kasten, Sprungbrett, Weichbodenmatte, 3 kleine Matten

Aufgabe: Nimm Anlauf und springe mit beiden Beinen vom Sprungbrett ab. Lande auf dem Kasten. Springe auch wieder hinunter.

Versuche folgende Übungen:

- aufhocken
- aufgrätschen
- Landung auf den Füßen

Verständnis für individuelle Bedürfnisse. Folgende Fragen können genutzt werden:

- Was hat gut geklappt?
- Wo gab es Schwierigkeiten?
- Was möchtest du an den Stationen ändern?

So äußert hier ein Schüler zum Beispiel zur Station 4: „Die Reifen kann man auch nebeneinanderlegen und dann so hin- und herspringen. Guck mal, so kann man auch springen, immer auf die andere Seite.“ Gemeinsam mit zwei anderen Kindern schiebt er die Reifen zu zwei Reihen nebeneinander. Die Schüler:innen erproben anschließend das schnelle Hin- und Herspringen und das Überkreuzspringen und zeigen eine Ausdauer in der Wiederholung und kleinen Variationen. Eine andere Kleingruppe möchte an Station 3 „in etwas hineinspringen“. So erproben sie das Springen in einen Berg von Leibchen. An Station 6 möchten zwei Kinder markieren, wie weit sie gekommen sind, und wählen selbst dazu ein paar Hütchen aus.

Zweite Explorationsphase

Nach einer möglichen Umbauphase erfolgt ein weiteres Bewegen an den Stationen. Die Lehrkraft nutzt diese Phase weiterhin, um im Dialog mit den Schüler:innen zu bleiben. Ferner ergibt sich in dieser Phase auch ein diagnostisches Potenzial. Diagnostik bedeutet an dieser Stelle nicht die ausschließliche Defizitorientierung, sondern auch das Identifizieren von Stärken. Ein besonderes Potenzial stellt die Beobachtung dar. Diese kann mithilfe von Skalen protokolliert (Zimmer 2022) oder unstandardisiert erfolgen und so können Aussagen über den Entwicklungsstand der Kinder getroffen werden. Hinsichtlich motorischer Basiskompetenzen am Beispiel des Springens kann hier auf die Raum-Lage-Wahrnehmung, Laterali-tät, Rhythmisierung, Kraftdosierung und Körperspannung einzelner Schüler:innen fokussiert und diese können dokumentiert werden. Darüber hinaus können durch die Beobachtung Aussagen zur Emotionalität, Selbstkonzept und Sozialverhalten gemacht werden. Wie wirkt das Kind in seiner emotionalen Grundstimmung? Wie schätzt das Kind seine Fähigkeiten ein? Wie verhält sich das Kind in Konfliktsituationen? Zusätzlich wird der Umgang mit Regeln, die Motivation, das Verhalten bei Misserfolgserlebnissen, die Fähigkeit, Schwierigkeiten einzuschätzen oder auch eigene Ideen im Umgang

Lösungsmöglichkeiten gegeben werden können. Diese formuliert im Dialog mit den Schüler:innen an den Stationen Fragen wie: „Wie ist es, wenn du mal versuchst, mit einem Bein abzuspringen?“ Es soll dabei vermieden werden, den Kindern eine bestimmte Leistungsvorstellung abzuverlangen, die sich auf eine spezifische Absprungtechnik bezieht.

Im Folgenden wird nun exemplarisch die Station 2 im Original (Busch et al. 2008) dargestellt und durch uns mit Alternativen in Bezug auf eine prozessorientierte Aufgabenstellung kommentiert, um den psychomotorischen Grundgedanken in der Stunde zu stärken (K2). Wir möchten darauf hinweisen, dass dies keineswegs Kritik an dem Unterrichtsvorhaben ist. Es soll vielmehr deutlich werden, dass an einigen Stellen die Idee der Psychomotorik bereits umgesetzt wird und an anderen Stellen nur Nuancen der Aufgabenstellung einen Unterschied ergeben. Alle sechs Stationen sind nach diesem Prinzip auf dem **Material** zusammengestellt.

Zwischenreflexion

Nach einer Explorationsphase erfolgt eine Zwischenreflexion. Diese ermöglicht den Schüler:innen, Probleme zu benennen oder auch Stationen in Hinblick auf ihre Wünsche und Bedürfnisse anzupassen. Auf diese Weise werden die Kinder selbstbestimmt in Entscheidungsprozesse eingebunden. Ziel ist es, einen Dialog entstehen zu lassen, um eine beziehungsorientierte Atmosphäre zu schaffen. Dabei geht es nicht um die Erfüllung aller Wünsche, sondern um die Wertschätzung einzelner Vorschläge.

Differenzierung auf den Punkt gebracht

Aspekte der Heterogenität:

Interessen, Bedürfnisse und Ressourcen der Schüler:innen

Methode:

- offene Bewegungsaufgaben
- ergebnisoffene Aufgaben
- Lehrkraft als Lern- und Entwicklungsbegleitung

Praxistipp:

zusätzliches Kleinmaterial wie Tücher, Deckel oder Wäscheklammern anbieten

(Schönrade & Pütz, 2022). Als ein weiteres didaktisches Prinzip unterstützt das Spiegeln (und bewusste Vermeiden von Wertungen) der beobachteten Emotionen das körperliche und emotionale Erleben der Kinder (Lipinski 2021).

Abschlussrunde

Die Abschlussrunde bietet die Möglichkeit einer gemeinsamen Reflexion zur erlebten Sportstunde. Hilfreiche Fragen sind:

- Wie geht es dir jetzt?
- Was hat gut geklappt?
- Mit wem hast du heute zusammengearbeitet?
- Was ist dir heute klar geworden?
- Was möchtest du beim nächsten Mal machen?

So äußert hier zum Beispiel ein Kind, dass sie und ein anderes Kind an Station 2 wie Pferde über die Hindernisse gesprungen sind. Ob sie beim nächsten Mal dort auch noch ein Seilchen als Führstrick zum Führen des Pferdes haben könnten? Ein weiteres Kind berichtet, dass es an der Station 5 von ganz weit oben der Sprossenwand runtergesprungen ist und sich getraut hat.

Fazit

Der Beitrag zeigt die Potenziale sowie erkennbaren Merkmale eines psychomotorisch orientierten Bewegungsangebotes für schülerzentrierten Sportunterricht auf: Mithilfe der Handlungsprinzipien psychomotorischer Praxis agiert die Sportlehrkraft als Lernbegleitung mit einem weiten Verständnis von Bewegung, Spiel und Sport sowie einer wertschätzenden Haltung gegenüber den individuellen Ressourcen und Bedürfnissen der Schüler:innen. Damit eröffnet sie den Raum für einen inklusiven und diversitätssensiblen Unterricht und schafft Anlässe zur differenzierten Diagnostik im Einklang mit dem Lehrplan. Eine hohe Passung dieser Perspektiven zeigt sich mit den Merkmalen einer bewegungspädagogischen Bewegungsaufgabe und dem Unterrichten durch Anregen (Pfitzner & Neuber 2022). Psychomotorisch orientierter Sportunterricht zeichnet sich hier insbesondere durch eine Abkehr von einer Zielbewegung aus, wengleich die Grenzen zu den Merkmalen eines offenen Sportunterrichts erscheinen. Ein Bewusstmachen dieser Handlungs- und Selbstreflexion trägt dazu bei,



2 | Die Kinder passen die Station 4 in Absprache miteinander an

dass weitere Bewegungsanlässe im Sinne der Psychomotorik im Sportunterricht geschaffen werden.

Literatur

- Balz, E.; Neumann, P. (2015). Mehrperspektivischer Sportunterricht. Vergewisserungen und Empfehlungen. In: *sportpädagogik*, 39 (3+4), 2–7.
- Busch, F.; Matuschewski, A.; Rips, D. (2008). *Bergerdorfer Grundschulpraxis. Sport. 3./4. Klasse*. Persen.
- Hölter, G.; Flosdorf, P. (2006). Beziehung als dialogischer Prozess. In: K. Fischer, E. Knab und M. Behrens (Hg.): *Bewegung in Bildung und Gesundheit*. Aktionskreis Literatur und Medien, S. 148–160.
- Kuhlenkamp, S. (2022). *Lehrbuch Psychomotorik*. Reinhardt.
- Lipinski, K. (2021). Ich sehe, du freust dich! Das emotionale Erleben von Kindern psychomotorisch begleiten. In: *sportpädagogik*, 45 (2), 8–11.
- Pfitzner, M.; Neuber, N. (2022). *Aufgabenkultur im Sport – von Lern- und Bewegungsaufgaben*.

- Sygyusch, J. Hapke, S. Libl und C. Töpfer (Hg.): *Kompetenzorientierung im Sport. Grundlagen, Modellentwurf und Anwendungsbeispiele*. Hofmann, S. 68–86.
- Schönrade, S.; Pütz, G. (2022). *Die Abenteuer der kleinen Hexe. Bewegung und Wahrnehmung beobachten, verstehen, beurteilen, fördern*. modernes lernen.
- Zimmer, R. (2022). *Handbuch Psychomotorik. Theorie und Praxis der psychomotorischen Förderung von Kindern*. Herder.

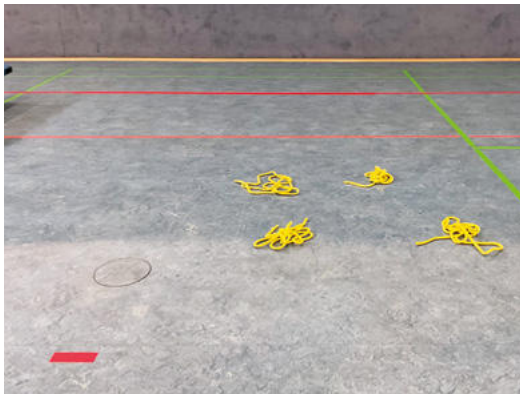
Ann-Kathrin Lobert ist Lehrkraft für besondere Aufgaben im Institut für Sport- und Bewegungswissenschaften an der Universität Duisburg-Essen.

Caterina Schäfer ist Akademische Rätin im Institut für Sport- und Bewegungswissenschaften.

zur Vollversion

Station 1: Frösche am Seil

1



Material:

4 Springseile

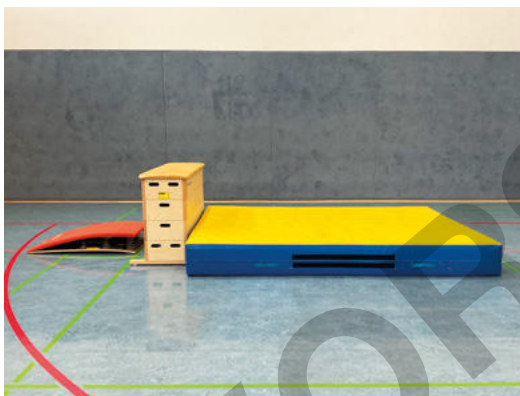
Anregung:

Probiere verschiedene Arten aus, mit dem Seil zu springen:

- ▶ ganz viele Sprünge hintereinander
- ▶ einbeinige Sprünge – mal rechts, mal links
- ▶ im Laufen springen
- ▶ rückwärtsspringen.

Station 2: Turbo-Frösche

2



Material:

großer Kasten, Sprungbrett, Niedersprungmatte

Anregung:

Welche verschiedenen Möglichkeiten findest du, auf den Kasten zu springen und von dort wieder hinunter?

Station 3: Auf und nieder

3



Material:

großer Kasten, Niedersprungmatte

Anregung:

Welche verschiedenen Arten findest du, vom Kasten zu springen?

Surfen in der Sporthalle

Mit Games zu mehr Medienkompetenz im Sportunterricht

Über Hindernisse springen, ausweichen, Münzen sammeln – Schüler:innen spielen das Online-Game Subway Surfers. Sie nehmen die Spielidee zum Vorbild, um gemeinsam ein Laufspiel für die Sporthalle zu entwickeln. Durch den Anschluss an die digitale Lebenswelt werden wichtige Aspekte der Medienbildung wirkungsvoll vermittelt.

Vorschläge zum Einsatz von digitalen Medien im Sportunterricht zielen ganz überwiegend auf das Lernen mit Medien, also darauf, den fachlichen Unterricht – häufig mit Tools – digital zu unterstützen. Dieser Beitrag widmet sich vor allem dem Lernen über Medien, also der Förderung von Medienkompetenz im Sportunterricht.

Die Kinder eines vierten Schuljahres spielten zunächst das Online-Game Subway Surfers. Auf der Basis der Spielidee des Jump-and-Run-Games hat die Klasse gemeinsam mit ihrem Lehrer ein Laufspiel für die Sporthalle entwickelt. Das Spiel entstammt der Lebenswelt der Kinder, es ist ein „echtes“ Game. Der Spielinhalt ist keine Nebensache, sondern hat für die Unterrichtsreihe eine Bedeutung. Das Game ist daher mehr als nur eine extrinsisch motivierende Verpackung (wie beispielsweise bei der Gamification). Warum die Integration der digitalen Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen für die Medienbildung besonders relevant und wirkungsvoll ist, soll an diesem Beispiel veranschaulicht werden. **K1**

Subway Surfers in der Turnhalle

Die Eltern wurden im Vorfeld per Brief über das Unterrichtsvorhaben informiert. Gleichzeitig habe ich in einer Online-Umfrage ermittelt, welche Computerspiele von den Kindern gespielt werden. Das Spiel Subway Surfers habe ich schließlich ausgewählt, weil es gewaltfrei und kostenlos ist sowie online und ohne Account gespielt werden kann. Außerdem ist sein Inhalt nicht zu komplex. Spieler:innen finden sich schnell damit zurecht und eine Umsetzung in der Turnhalle ist möglich.

Das Spiel Subway Surfers zählt zu den Jump-and-Run-Games. Spieler:innen schlüpfen in die Rolle eines Sprayers (Surfers) oder einer Sprayerin (Surferin). Die

Figur läuft über Gleise und versucht, Geldstücke einzusammeln. Dabei muss sie Hindernissen und Zügen ausweichen. Außerdem wird sie von einem Polizisten verfolgt.

Die Kinder waren von dem Vorhaben von Anfang an begeistert. Sicher auch, weil das Spiel ausgiebig gespielt wurde. Ein Phänomen ihrer Lebensrealität hielt Einzug in den Unterricht.

Subway Surfers auf dem Tablet spielen und einen Parcours entwickeln

Zu Beginn habe ich das Spiel auf dem Beamer demonstriert. Interessant war der Moment, in dem der Speicherung von Cookies zugestimmt werden sollte. An dieser Stelle habe ich mit den Kindern besprochen, wie Hersteller mit Games Geld verdienen.

K1 | Ziele des Vorhabens

Fachliche Ziele:

- Förderung der Fähigkeit, ein gemeinsames Spiel zu gestalten und zu spielen
- Erkenntnisse über das Wesen des Sports anhand der Frage, ob Computerspiele als Sport betrachtet werden können

Medienpädagogische Ziele:

- Einsicht in den Sinn von Datenschutz am Beispiel der Manipulation durch Werbung
- Einblick in die Programmiersprache Scratch und die Erkenntnis, dass Games programmiert werden
- Kenntnis der Gefahr des Cybergroomings und möglicher Handlungsoptionen
- Sensibilisierung für die Bedeutung von Spielcharakteren für die eigene Identitätsbildung
- Einsicht in die Notwendigkeit von Regeln für die Kommunikation im digitalen Raum
- Nutzung kollaborativer Tools

AUF EINEN BLICK

Lerngruppe: 4. – 6. Klasse

Zeitbedarf: 5 – 6 Doppelstunden

Material: Pylonen, kleine und große Kästen, Bierdeckel

Eindrucksvoll war die Demonstration einer großen Anzahl von Datenbrokern, die bei Zustimmung eine Vielzahl von Daten (Ort, Gerät, Spieldauer usw.) gespeichert hätten. Den Kindern wurde einsichtig, dass der Umweg der Deaktivierung der Speicheraktivitäten sinnvoll ist. Dass viele Gamer:innen indirekt über gezielte Werbung für ihr Spiel bezahlen, zum Teil ohne davon zu wissen, wurde von den Kindern als unfair empfunden: „Man denkt dann, das ist umsonst. Ist es aber gar nicht.“

Vor Spielbeginn wurde transparent gemacht, dass das Game anschließend in der Turnhalle gespielt werden soll und dass die Aufgabe zunächst darin besteht, gemeinsam einen passenden Rundparcours zu gestalten. Nach der Spielphase erhielt jedes von vier Teams eine Grundausstattung an Geräten und ein Hallenviertel. Die Verbindungspunkte, an denen die vier Teilstrecken jeweils zusammengefügt wurden, waren bekannt.

Bei der Gestaltung der Laufstrecke wurde eine Stärke des spielbasierten Zugangs sehr deutlich: Die Kinder hatten eine klare Vorstellung von der Spielidee und der Umgebung. Folgende Elemente wurden von den Kindern als notwendig erachtet: Hindernisse zum Springen, zum Bücken und zum Ausweichen. Ferner Rampen und Züge. Am Ende der Stunde wurden die Aufbauten zur Ergebnissicherung für die Folgestunde fotografiert.

Den Parcours fertigstellen und erproben

In der zweiten Doppelstunde wurden die Arbeiten an den vier Teilstrecken zu Ende geführt. Die Teams haben Kästen, Sprungbretter, Hütchen und andere Geräte zielgerichtet, fantasievoll, kooperativ und motiviert für die Gestaltung des Parcours verwendet. Die Kinder waren der Meinung, dass alle oben genannten Elemente umgesetzt wurden.

Bei der Erprobung der Strecke stellte sich jedoch heraus, dass diese wegen entstehender Staus für ein Verfolgungrennen nicht geeignet ist. Meine planerische Entscheidung, erst separat den Parcours zu entwickeln, hatte uns in eine Sackgasse geführt. Weil den Kindern aber allein das Bauen große Freude gemacht hat und weil ich meinen Planungsfehler offen einräumte, führte das Stauprobblem nicht zu Frustration. Es musste



1a | Die Kinder spielen das Spiel auf dem Tablet



1b | Auf der Flucht vor der Polizei Münzen sammeln

Spielregeln entwickeln und erproben

Mein Vorschlag zu Beginn der dritten Doppelstunde, nunmehr mit einer einfachen Kreis-Laufstrecke zu beginnen, fand in der Gruppe Anklang. Entlang der Strecke legte ich Pappdeckel als Münzen – eine Idee der Kinder aus der Vorstunde.

Die Problemstellung war nun, gemeinsam Spielregeln festzulegen. Und zwar für die Bereiche Surfer:innen, Polizist:innen, Münzen und Strecke. Die Gruppe einigte sich zunächst darauf, in zwei Teams zu spielen – Surfer:innen und Polizist:innen.



2 | Aufbau des Spiels in der Halle

Polizist:in versucht, diese:n zu fangen. Beide Teams stellen sich je in einer Reihe auf. Anschließend wurde ein Startsignal vereinbart: Ein Starterkind stampft zweimal mit dem Fuß und trommelt dann mit der Trommel. Die Kinder stellten jedoch fest, dass Surfer:innen zu schnell gefangen wurden. Daher einigten sie sich darauf, der Surfer/in dem Surfer 5 Sekunden Vorsprung zu geben. Als Nächstes wurde das Münzsammeln thematisiert. Surfer:innen können unterwegs Pappdeckel sammeln. Die Kinder stellten schon ohne Erprobung fest, dass dann aber schnell keine Münzen mehr für die nachfolgenden Surfer:innen zur Verfügung stehen würden. Die Lösung war die Regel,

dass ein Pappdeckel nicht eingesammelt, sondern umgedreht wird und liegen bleibt. Was geschieht, wenn ein:e Surfer:in gefangen wird? Lösung: Die Runde ist für sie/ihn vorzeitig beendet. Außerdem kam die Frage auf, wie jeder einmal Surfer:in und einmal Polizist:in sein kann. Also legte die Gruppe fest, dass nach jeder gelaufenen Runde gewechselt wird. Wer Surfer:in war, ist nun Polizist:in und umgekehrt.

Der Klasse ist es gelungen, sich auf Regeln zu verständigen, die ein für alle freudvolles Spiel erlauben. Durch den Rollenwechsel ist das Spiel fortlaufend und auch konditionell anspruchsvoll. Die Gruppe konnte die Erfahrung machen, dass

eine Gemeinschaft, die sich ausgewogene und passende Regeln gibt und diese einhält, einvernehmlich und spannungsvoll handeln kann. Kinder konnten erfahren, dass ihre Meinung relevant ist und dass sie aktiv Einfluss nehmen können.

Spielregeln weiterentwickeln

Die Regeln wurden in dieser Stunde weiterentwickelt. So wurde zum Beispiel der Vorsprung der Surfer:innen auf 3 Sekunden verkürzt. Außerdem wurde der „Coin Magnet“ – ein Werkzeug, das Münzen anzieht – des Originalspiels eingebunden. Wenn eine Surferin/ein Surfer „Münzmagnet“ und den Namen eines Kindes seines Teams ruft, dann darf das aufgerufene Kind für sie oder ihn fünf Münzen umdrehen.

Unser Klassenspiel mit Scratch programmiert

Ein weiterer Teil dieser Doppelstunde war die Erprobung des Klassenspiels als einfaches Game. Ich habe das Spiel der Klasse in vereinfachter Form in Scratch programmiert und sozusagen wieder ins Digitale zurückübersetzt. Die Spielenden sind in der Rolle einer Maus und versuchen, so viele Münzen wie möglich zu sammeln. Dann bleibt die Maus jedoch für kurze Zeit stehen und kann schneller von der Katze, die sie verfolgt, gefangen werden. Spieler:innen müssen die gleiche Entscheidung – riskiere ich das Sammeln von Münzen? – treffen wie Surfer:innen im Hallenspiel.

Differenzierung auf den Punkt gebracht

Aspekte der Heterogenität:

- unterschiedliche Spielkenntnisse (Computerspiele)
- unterschiedliche Medienkompetenz

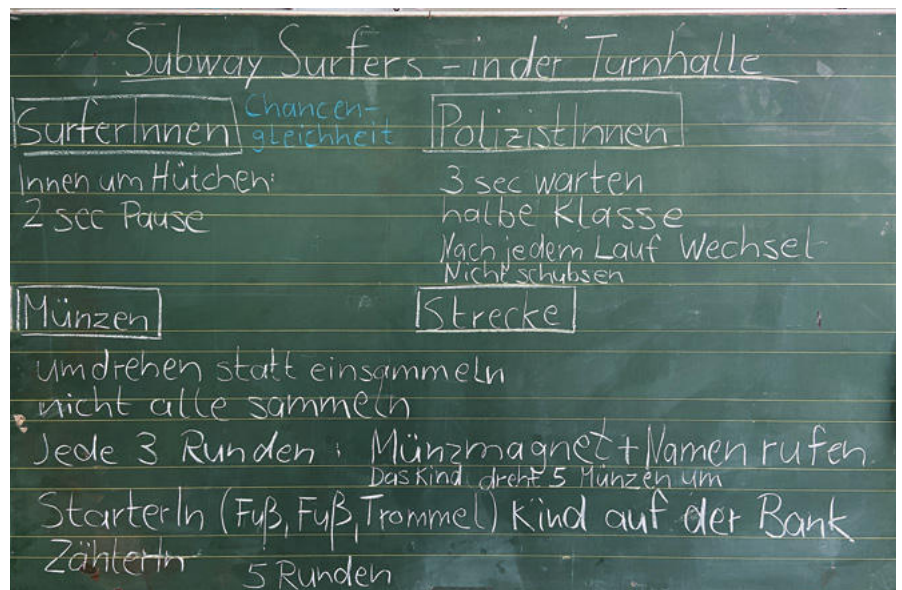
Methode:

Problemorientierung, Öffnung des Unterrichts, Beteiligung und Mitgestaltung der Schüler:innen

Praxistipp:

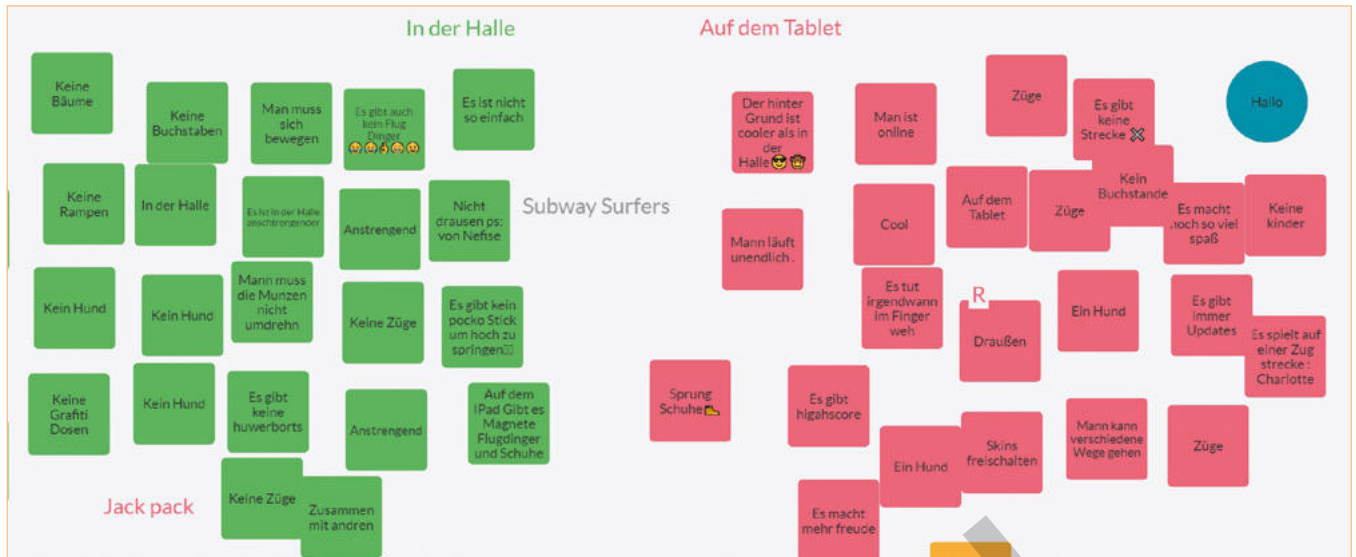
bei sensiblen Themen in enger Absprache mit der Schulleitung, den Kolleg:innen sowie den Eltern agieren

D



3 | Die Ideen für die Umsetzung des

zur Vollversion



© Thomas Auras (https://flingati/)

4 | Auf dem digitalen Board sammelt die Klasse Unterschiede der Spiele

Resümee

Es wäre sinnvoll, die medienpädagogischen Inhalte, die hier im Rahmen des Sportunterrichts aufgegriffen wurden, in einem fächerübergreifenden oder projektorientierten Kontext zu vertiefen.

Die Kinder haben gezeigt, dass die Arbeit mit einem „echten“ Computerspiel, also

einem Ausschnitt aus ihrer digitalen Wirklichkeit, ein hohes Identifikationspotenzial bietet. Die angesprochenen Phänomene (Cookies, Spielcharaktere, Spielidee, ...) waren nicht künstlich, sondern entsprangen der Realität der Kinder und waren daher sehr zugänglich.

Ferner wurde deutlich, dass Kinder hervorragend in der Lage sind, komplexe

Gruppenprobleme zu lösen, sofern sie sich mit der Problemstellung identifizieren und ausreichend Raum für die Erprobung ihrer eigenen Lösungswege und Vertrauen in ihre Fähigkeiten vorhanden ist. Ebenso gut waren die Kinder in der Lage, kontroverse abstrakte Fragestellungen zu reflektieren.

Die vorgestellte Unterrichtsreihe zielte vor allem auf eine Förderung der Gestaltungsfähigkeit. Vor dem Hintergrund der vollständigen Digitalisierung der Lebenswelt und der damit verbundenen notwendigen Fähigkeiten (4K-Skills: Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration, Kommunikation) und auch in Anbetracht der Dringlichkeit, Zukunft zu gestalten (BNE), erscheint dieser Schwerpunkt als ein sehr wesentlicher. Möglicherweise unterstützen problemhaltige komplexe Aufgabenstellungen und hohe Eigenaktivität Kinder darin, ihre Zukunft in einer digitalisierten Welt sozial verantwortlich und mündig gestalten zu können.

Thomas Auras ist Grundschullehrer an der Florianschule in Köln und Fachleiter am ZfSL Düren. Er ist außerdem Medienberater der Bezirksregierung Köln für die Zentren für schulpraktische Lehrerausbildung.

Links

- Subway Surfers <https://sybogames.com/subway-surfers/>
- <https://poki.com/en/g/subway-surfers>

- 10 Merkmale guter Medienbildung** <https://sway.office.com/XvqQa8tPcg4bOG1A>

Das Klassenspiel in Scratch

bo games https://sybogames.com/

K3 | Tricky und Jake

Zum Einstieg wurde den Kindern ein Bild der beiden Charaktere des Spiels gezeigt. Die Schüler:innen wurden danach gefragt, was sie auf dem Bild sehen. Hierbei fokussierte sich die Gruppe interessanterweise auf die Beschreibung der Kleidung. Danach lenkte ich die Aufmerksamkeit darauf, ob die Figuren freundlich und sportlich seien und woran man das Geschlecht erkennen könne. Hierbei wurde deutlich, dass die Kinder einerseits Geschlechterstereotype, andererseits aber auch alternative Sichtweisen benannten. So entbrannte eine Diskussion über die Frage, ob Jungen oder Mädchen kurze oder lange Haare tragen. Ein solcher Diskurs basiert letztlich auf ethischen Grundlagen und erfordert sowohl Empathie für andere Meinungen als auch eine klare Wertorientierung. Konkret: In einer offenen Gesellschaft darf jede:r selbst entscheiden, ob er oder sie kurze oder lange Haare trägt. Außerdem stellte die Gruppe fest, dass Tricky ebenso sportlich wie Jake dargestellt werde – ein Gegenbild zur verbreiteten androzentrischen Vorstellung vom Mann als dem tendenziell „sportlicheren“ Geschlecht. Beide Figuren wurden als sympathisch beschrieben, was von mir zum Anlass genommen wurde, darauf hinzuweisen, dass uns medial in großer Zahl und in verschiedensten Formen Menschen und Figuren – freundliche und unfreundliche – begegnen, die uns möglicherweise unbewusst als Vorbilder dienen.

