

So will ich es immer spielen

Schülerinnen und Schüler entwickeln einen Klassiker unter den Kleinen Spielen weiter, sodass alle Kinder Freude am Spiel Zwei-Felder-Ball erleben

Meike Breuer, Lillian Klärner

Aufgeregt kommen Mia, Hannes und Smera in die Halle. Sie wissen, dass es heute darum geht, ein Spiel zu verändern und weiterzuentwickeln. Wie üblich finden sie in der Halle Materialien für einen offenen Stundenbeginn. Sie schnappen sich zwei Softbälle und eine Matte. Zunächst werfen sie sich den Ball über die Matte zu. Dann fällt ihnen wieder ein, dass sie ja heute zu Entwicklern werden: Sie nutzen die Matte mit und zählen die Pässe, bis die Matte umfällt.

Als alle Schüler und Schülerinnen umgezogen in der Halle sind, beschäftigen sie sich eine Zeit lang mit dem Material, wie immer läuft Musik. Die Kinder wissen, dass wir uns im Sitzkreis treffen, sobald die Musik endet. Ich begrüße die Klasse zur heutigen Stunde und prüfe zunächst, ob alle ihren Schmuck abgelegt haben. Auf die Frage, was wir letzte Stunde gemacht haben, antwortet Lina: „Wir haben Zwei-Felder-Ball gespielt, aber das hat keinen Spaß gemacht.“ Finn ergänzt: „Es hat überhaupt nicht richtig geklappt, am Ende hatte ich keine Lust mehr und habe mich zu den anderen auf die Bank ge-

setzt, die hatten auch alle keine Lust mehr.“ Das nehme ich zum Anlass, um das heutige Ziel der Veränderung des Spiels zu erläutern. Zuerst aber überlegen wir noch einmal gemeinsam, was man denn gut können muss beim Zwei-Felder-Ball und identifizieren vor allem das Werfen und Fangen. Nach Erklärung der Erwärmung beenden wir den Sitzkreis mit unserem Startsignal: Alle Kinder kommen zusammen, legen eine Hand in der Mitte aufeinander und rufen gemeinsam, während die Arme nach oben genommen werden: „Los geht's!“

Gemeinsam aufwärmen

Die Kinder bilden zur Erwärmung Paare, jedes Paar holt sich einen Ball und läuft los. Nach einer Phase, in der es den Kindern überlassen ist, wie der Ball von einem zum anderen Kind kommt, grenze ich den Weg ein. Erlaubt ist jetzt nur noch ein Wurf, entweder mit oder ohne Bodenkontakt. Aufgrund der kleinen Halle ist hier die Anforderung an die Kinder durchaus hoch, da sie sich orientieren, auf die anderen Kinder aufpassen und sich dennoch zielgenau den Ball zuwerfen müssen. Auch wenn die Bälle ab und an nicht ihr Ziel erreichen, so lösen die Kinder dies gut. Zum Ende der Erwärmung erfolgt eine weitere Einschränkung, der Ball darf jetzt nur noch mit einem Arm geworfen werden. Die Schülerinnen und Schüler bringen nach dieser Phase ihre Bälle in den Korb, der bereitsteht.

Schwierigkeiten im Spiel erkennen

Wir versammeln uns im Stehkreis. Ich greife den Einstieg der Stunde auf und wiederhole, dass es heute um das Spiel Zwei-Felder-Ball geht, welches verändert werden soll. Gemeinsam tragen wir schnell die wichtigsten Regeln zusammen. Mit dem Auftrag, ihre Beteiligung im Spiel zu beobachten, spielen wir zunächst kurz die klassische Variante der letzten Stunde. Die Mannschaftsaufteilung funktioniert durch das von mir eingeführte „blinde Wählen“. Dabei stellen sich zwei Kinder mit dem Gesicht zur Wand auf und dürfen sich nicht umdrehen. Ich gebe jedem der anderen Kinder eine Nummer, dieses sind immer andere in jeder Stunde. Die wählenden Kinder rufen dann die Nummern auf und die Kinder stellen sich zum jeweiligen Team. Da diese Methode ritualisiert ist, nimmt sie weit weniger Zeit in Anspruch, als etwa Mannschaften zu lösen. Die Teams verteilen sich in den Feldern, legen ein Kind als Kapitän oder Kapitänin fest, das auf die jeweils andere Seite wechselt. Das Spiel beginnt mit dem Einwurf der Lehrkraft und verläuft in etwa so wie in der vorhergehenden Stunde. Es wird von mir nach der vereinbarten Zeit beendet.

Wir treffen uns im Kinostuhl vor dem Whiteboard und bereits auf dem Weg dorthin beginnen die Diskussionen. Ich frage die Kinder, wie sie das Spiel erlebt haben, was gut und schlecht an der gespielten Version ist und welche Probleme sie sehen. Hannah meldet sich di-

Lerngruppe 2. – 6. Klasse
Zeitbedarf eine Doppelstunde
Material Softbälle, Matten, Kegel, Kriterienkarten, Whiteboard, Stift, Differenzierungsmaterial (Karten zum Download)



Die Kinder überlegen, durch welche Variationen alle besser am Spiel teilhaben können



© Friedrich Verlag GmbH/Liliane Oser

werfen alleine! Das ist gemein.“ „Manche Kinder stehen am Rand und können nie mitspielen, weil sie den Ball nicht bekommen“, ergänzt Rahel. „Außerdem sind immer die gleichen Kinder Kapitän, das ist auch voll unfair!“, bringt Toni ein. Ich bestätige diese Eindrücke durch meine Beobachtungen von außen und leite über zur nächsten Phase: „Heute sollt ihr einmal versuchen, das Spiel spannender und dynamischer zu gestalten und die Probleme, die ihr angesprochen habt, zu verbessern.“ Bevor die Kinder in die Entwicklungsgruppen gehen, besprechen wir jedoch, an welchen „Stellschrauben“ man überhaupt Spiele verändern kann. „Man kann vielleicht das Feld kleiner machen, dann kann ich auch jemanden abwerfen“, schlägt Tom vor. Ich hänge die Karte Raum an das Board. Auch die Idee, zwei Bälle zu verwenden, kommt direkt von den Lernenden. Die anderen Kriterien erarbeiten wir gemeinsam im nächsten Freispiel.

Stellschrauben drehen – Regeln verändern

Die Schüler und Schülerinnen erhalten die Aufgabe, gemeinsam zu besprechen, wie sie die Spielregeln hinsichtlich der erarbeiteten Kriterien verändern möchten, damit das Spiel spannender wird und die angesprochenen Probleme gelöst werden – also vor allem alle Kinder am Spiel beteiligt sind. Die Gruppen bekommen den Hinweis, dass sie sich ein oder zwei Kriterien aussuchen sollen, zu denen sie Regeln entwickeln. Die Kinder können auf bereitgestelltes Material zurückgreifen. Am Rand liegen weitere Softbälle, rutschsichere Matten, Kegel, Bodenmarkierungen.

Eine Gruppe entwickelt sehr schnell eine Idee zur Änderung der materialbezogenen Regeln, indem sie zwei Bälle nutzen möchte. Sie schnappen sich direkt die bereitliegenden Bälle und möchten loslegen. Da die ande-

ren Gruppen mehr Zeit zum Überlegen und Testen benötigen, bekommt diese Gruppe die Aufgabe, noch ein zweites Kriterium auszusuchen und innerhalb dessen eine Regel zu verändern.

Rahel berät mit ihrer Gruppe, wie die Kinder am Rand besser mitspielen können. Da manche ja nicht so gut werfen könnten, überlegen sie andere Möglichkeiten, wie man wieder ins Spiel kommt. Luis bringt den Vorschlag ein, dass man sich durch das Feld der Gegner in das eigene Feld freilaufen könnte. Der Vorschlag wird intensiv besprochen. Am Ende einigt sich die Gruppe darauf, dass alle, die abgeworfen wurden, sich entweder freierwerfen oder zehn Froschsprünge machen können, um wieder ins Feld zu kommen. Das Freilaufen wird verworfen, da die Halle als zu klein dafür erachtet wird.

Gruppe 3 hat einige Startschwierigkeiten. Sie sind sehr unentschlossen

nicht so recht einigen. Bei einem Besuch der Gruppe versuche ich, durch meine Fragen den Prozess der Entwicklung anzuregen. Auch das gelingt nur stockend. Damit auch Gruppen zu einem Ergebnis kommen, die Schwierigkeiten haben, habe ich im Vorhinein Differenzierungsmaterial mit Spielideen entwickelt, das die Kinder jetzt nutzen können. Sie entscheiden sich dafür, das Kriterium Person zu ändern, und suchen sich dazu die entsprechende Karte mit der Spielidee „Bienenkönigin“ heraus (**Material**).

Zwei Bälle, Froschhüpfer und Bienenkönigin

Zunächst werden die Regeländerungen zusammengetragen und am Whiteboard unter dem jeweiligen Kriterium aufgeschrieben. Jedes Spiel wird jetzt immer eine vereinbarte Zeit lang getestet. Nach jedem Spiel treffen wir uns zu einer kurzen Reflexion mit den Fragestellungen: Was hat sich verändert im Spiel und sind die Probleme, die wir besprochen haben, in dieser Variante durch die Regeländerungen behoben worden?

Bei der Variante 1 mit zwei Bällen, auf eine zweite Regeländerung konnte sich die Gruppe nicht einigen, ist zu beobachten, dass sich alle Kinder mehr bewegen. In der Reflexion wird aber deutlich, dass die Kinder, die ohnehin etwas Angst vor dem Ball haben, noch mehr bemüht sind, dem Spielgeschehen aus dem Weg zu gehen. Auch trauen sie sich noch weniger zu werfen, da immer die Möglichkeit besteht, im selben Moment abgeworfen zu werden. Außerdem flogen die Bälle oft unkontrolliert durch die Halle, sodass sogar ein Kind am Kopf getroffen wurde. „Ich habe mich mehr bewegt, weil ich immer ausweichen musste, aber geworfen haben trotzdem immer die gleichen Kinder“, fasst es Lennard zusammen.

Die Froschhüpfer kommen dagegen bei den meisten Kindern gut an. Das Spiel funktioniert und es sind alle beteiligt. Häufig wird die Variante gewählt, über die Sprünge wieder ins Feld zu kommen. Da während der Sprungphasen einige Kinder nicht anspielbereit waren, erhalten nun auch vermehrt andere Kinder den Ball, um sich freizuworfen, als in der vorherigen Variante.

„Das war viel besser, so möchte ich öfter Zwei-Felder-Ball spielen!“, meint Smera. Zu beobachten war ein deutlich bewegteres Spiel mit häufig wechselnden Werferinnen und Werfern sowie einer hohen und motivierten Beteiligung.

Die Variante der Bienenkönigin spielen wir als Letztes. Das Geheimnisvolle des Spiels – niemand darf wissen, wer die Bienenkönigin ist – motiviert die Kinder sehr. Durch die zentrale Aufgabe, die Königin zu beschützen, wird die Bewegung der Kinder gesteigert. Sie müssen sich zudem vielfältig orientieren, um sowohl Ball als auch Königin im Blick zu haben und die geheime Königin der anderen Mannschaft zu identifizieren. Die Rolle der Werfenden wechselten hingegen nicht so vielfältig. Es gelingt einer Mannschaft, die Königin der anderen abzuwerfen, und das Spiel endet. In der Reflexion erkennen die Kinder, dass es bei dieser Variante nicht nur darauf ankommt, gut zu werfen, sondern eben auch, schnell zu sein, um die Königin zu schützen und das Spiel am Laufen zu halten.

Welche Variante passt für uns am besten?

In der abschließenden Reflexion wird die Variante 2 als die Möglichkeit beschlossen, die die besprochenen Probleme am besten löst. Zudem waren alle Kinder sehr stark im Spiel involviert, sodass es allen viel Spaß gemacht hat. Als Ausblick gebe ich, dass wir diese Variante weiterhin im Sportunterricht thematisieren werden. Wir schließen die Stunde mit unserem Verabschiedungsritual, bei dem erneut alle Kinder ihre Hände aufeinanderlegen und mit Hochnehmen der Arme „Und tschüss!“ rufen.

Meike Breuer ist Professorin für Fachdidaktik Sport und Bewegungserziehung am Zentrum für Lehrerbildung der TU Chemnitz und Mitherausgeberin dieser Zeitschrift.

Lillian Klärner ist Referendarin mit den Fächern Sport, Deutsch, Mathematik und Sachunterricht am Chemnitzer Schulmodell.

Gemeinsam werden „Stellschrauben“ zur Spielentwicklung erarbeitet



Lillian Klärner (Karten entwickelt mit Worksheet Crafter)



PAARE BILDEN

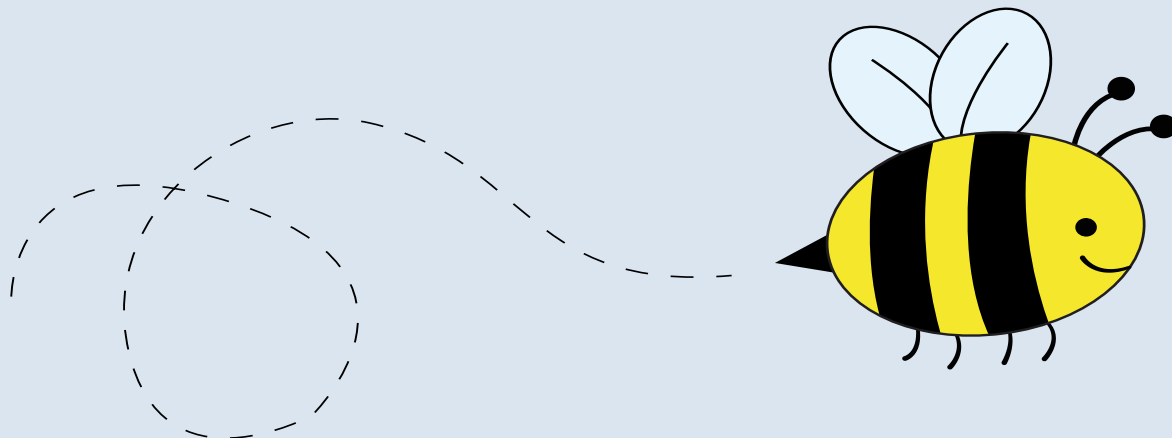
- Alle Kinder suchen sich einen Partner oder eine Partnerin.
- Wird einer von beiden getroffen, müssen beide das Spielfeld verlassen.
- Wirft sich einer von beiden frei, dürfen beide wieder zurück ins Spielfeld gehen.



sportpädagogik 1/2022 | Friedrich Verlag GmbH | Illustration: © keeweegirl/stock.adobe.com

BIENENKÖNIGIN

- Jedes Team legt nicht nur einen Kapitän fest (auch Strohmann, Käseemann oder Hintermann genannt), sondern auch heimlich eine Bienenkönigin.
- Die Bienenkönigin befindet sich als normaler Mitspieler mit dem Team im Spielfeld.
- Jedes Team muss seine Bienenkönigin beschützen, denn wird sie getroffen, so ist das Spiel sofort vorbei und das Team hat verloren.
- Natürlich muss der Schiedsrichter vorher erfahren, wer die Bienenkönigin ist, aber - pssst - ihr dürft es nicht dem anderen Team verraten.



Andere Länder, andere Spiele

Mit dem Ellenbogen spielen oder Bohnen ernten – in diesem Unterrichtsvorhaben lernen die Schülerinnen und Schüler Kleine Spiele aus anderen Ländern kennen und erschließen sich ihre Besonderheiten in einem Gruppenpuzzle

Rebecca Zurek

Wie oft hören Sportlehrkräfte kurz vor der Sportstunde die Frage: „Machen wir heute eine Spielstunde?“ In diesem Fall ist die Antwort ganz klar: „Ja! Und die nächsten Stunden sogar auch.“ In diesem Unterrichtsvorhaben begeben wir uns gemeinsam auf eine Weltreise. Die Schüler und Schülerinnen lernen Spiele aus anderen Kulturen kennen, erproben diese und lernen, unterschiedliche Parameter von Regeln in Kleinen Spielen zu erkennen, diese zu variieren, und erleben somit die Auswirkungen von Regelveränderungen auf Spiele.

Die Spiele habe ich so ausgewählt, dass jede Gruppe ein Spiel eines anderen Kontinents erprobt und in Form eines Gruppenpuzzles den anderen Gruppen beibringt, sodass alle in Gruppen eine gemeinsame Weltreise der Kleinen Spiele erleben und mitgestalten. Die Ideen für die Spiele entstammen dem Buch „Spiele rund um die Welt – Interkulturelle Ideen für den Sportunterricht und Freizeit“ von Lorraine Barbarash (2006).

In jeder Stunde startet die Weltreise in Deutschland mit einem gängigen

Aufwärmspiel („Feuer, Wasser, Blitz; „Fischer, Fischer wie tief ist das Wasser?“ oder diverse Fangspiele). Hier können auch die Lernenden eingebunden werden, indem sich jede Gruppe für die folgenden Stunden ein ihnen bekanntes Aufwärmspiel überlegt und anleitet. **K1**

Spiele aus aller Welt

In der ersten Unterrichtsstunde erproben die Schülerinnen und Schüler in vier Gruppen jeweils ein Spiel aus einem anderen Land. Je nach Klassengröße kann die Anzahl der Spiele natürlich angepasst werden. Die Spiele habe ich so ausgewählt, dass für unsere „Weltreise“ jedes Spiel von einem anderen Kontinent stammt und es sich von den uns gängigen Spielen unterscheidet: beispielsweise hinsichtlich des Materials, wie Alltagsgegenstände beim Spiel „Mulambilva“ aus dem Sudan, oder hinsichtlich der Bewegungsart, wie etwa beim Spiel „Pok ta pok“ aus Mexiko, bei dem man den Ball nicht mit dem Fuß oder der Hand spielen darf, sondern mit dem Ellbogen oder der Hüfte.

Die Lernenden erschließen sich die Spiele in einem Gruppenpuzzle. Die Stammgruppen werden zufällig anhand von kleinen Zetteln gebildet, auf denen die jeweilige Flagge des Landes abgebildet ist, aus welchem das Spiel entstammt. Alle erhalten eine „Flagge“. Um die eigene Gruppe zu erkennen, ist auf der Rückseite der Flaggenkarte die landestypische Begrüßungsform beschrieben. Die Schüler und Schülerinnen erhalten den Auftrag

anhand der jeweiligen Begrüßungsform zu finden. Die Begrüßung müssen sich alle merken, da sie ebenso bei der anstehenden Weltreise praktiziert werden soll (Gruppenpuzzle Teil 2), **Material 1**.

Während des gesamten Unterrichtsvorhabens ist es sinnvoll, die Turnhalle in vier gleich große Teile einzuteilen und diese mit einem Kreuz aus Bänken in der Mitte zu begrenzen. In jedem Teil kann beispielsweise die zugehörige Flagge hängen, damit die Gruppen wissen, in welchem Teil sie ihr Spiel erproben können.

Nachdem sich die Lernenden anhand ihrer Begrüßungsform in ihrer Stammgruppe zusammengefunden haben, erhalten sie den Auftrag, sich in ihr „Land“ oder auf ihren Kontinent zu begeben und sich die Spielanleitung genau durchzulesen (**Material 2**). Hilfreich ist es, wenn in jedem Hallenteil bereits eine Kiste mit dem benötigten Material vorbereitet ist. Die Erprobung der Spiele nimmt etwas Zeit in Anspruch und bei einigen Spielen benötigen die Gruppen Hilfe bei der ersten Durchführung der Spiele, damit beispielsweise Abstände oder Laufrichtungen klar sind.

Insgesamt hat das Erproben der Spiele den Schülerinnen und Schülern Freude bereitet und die Neugier geweckt, auch die anderen Spiele auszuprobieren. Vor allem das Spiel „Pok ta Pok“ zeigte einen hohen Aufforderungscharakter, da die Körperteile, mit denen der Ball gespielt werden darf, weit von den uns bekannten Ballsportarten abweichen.

Zum Abschluss der Stunde gibt es

Lerngruppe 3. – 6. Klasse

Zeitbedarf 4 – 6 Doppelstunden

Material Reifen, Parteibänder, Softbälle, leere Dosen oder PET-Flaschen, Bohnen, Seil, Wasserball, evt. Markierungen für den Boden (Plättchen/Hütchen), Spielbeschreibungen

K1 | ÜBERBLICK ÜBER DAS VORHABEN

die Lernenden berichten, welche Besonderheiten in ihrem Spiel vorkommen beziehungsweise in welchen Kriterien sich die Spiele von den uns Bekannten unterscheiden oder welche Neuheiten die Spiele aus ihrem Land mit sich bringen. Eventuell ergeben sich an dieser Stelle auch schon Aspekte, die das ein oder andere Spiel bei der Durchführung erschweren, allerdings geht es an dieser Stelle zunächst um das Erproben und nicht um das Verändern von Regeln oder Spielstrukturen. Dies wird in der vierten Unterrichtsstunde thematisiert.

Woher kommt mein Spiel?

In der zweiten Unterrichtsstunde haben die Gruppen Informationen zu ihrem Spieleland recherchiert und auf einem Plakat festgehalten. Diese Stunde habe

ich als Klassenleiterstunde durchgeführt. Sie ist aber auch in einem anderen Rahmen denkbar. So wird an dieser Stelle das interkulturelle Wissen der Schüler und Schülerinnen erweitert, das im Rahmen meines Unterrichtsvorhabens einen Schwerpunkt spielen sollte, und die Stammgruppen erhalten einen noch konkreteren Bezug zu ihrem Spieleland. Die Plakate werden anschließend im jeweiligen Hallenteil aufgehängt und die Lernenden können während der anstehenden Weltreise ihren Mitschülern weitere Informationen zu „ihrem“ Land präsentieren.

Die Weltreise beginnt

In der dritten Unterrichtsstunde begehen sich nun endlich alle auf die ersehnte Weltreise. Die Weltreise startet wieder

Thema/Schwerpunkt der Stunde

1. Spiele dieser Welt – Erprobung und Auswahl Kleiner Spiele aus anderen Kulturen
2. Gestaltung von Plakaten und Recherche von Hintergrundinformationen über das jeweilige Spieleland/ den jeweiligen Kontinent
3. Weltreise der Kleinen Spiele – Erläuterung von Regelstrukturen anhand Spiele aus aller Welt
4. Veränderung von Regelstrukturen Kleiner Spiele aus anderen Kulturen durch deren Anpassung an verschiedene Rahmenbedingungen
5. Kriteriengeleitete Bewertung der Kleinen Spiele aus anderen Kulturen und Reflexion des Unterrichtsvorhabens



Bei „Pok ta Pok“ wird der Ball mit der Hüfte, der Schulter oder dem Ellenbogen

K2 | ANTIZIPIERTES TAFELBILD ZU DEN SPIEL- UND REGELSTRUKTUREN

Personen: Anzahl der Spielerinnen und Spieler, Anzahl der Teams, Mannschaftsgröße, jeder gegen jeden ...

Raum: Spielfeldgröße, Zonen, Ziele ...

Zeit: Spiele auf Zeit, erreichte Punkte nach Ablauf der Zeit, Ende des Spiels nach Erreichen der Punkte

Material: Anzahl der Materialien, Berührung der Materialien ...

in Deutschland mit einem kleinen Aufwärmenspiel. Ich habe ein Spiel ausgewählt, in dem man den Hallenaufbau direkt nutzen kann: „Halte deinen Kontinent sauber“. In jedem Hallenteil liegen verschiedene Bälle, jede Stammgruppe muss versuchen, seinen Kontinent von den Bällen zu befreien, indem sie die Bälle auf die anderen Kontinente wirft. Gewonnen hat die Gruppe, die nach einer bestimmten Zeit am wenigsten Bälle auf ihrem Kontinent hat.

Anschließend werden die Stammgruppen mithilfe des Gruppenpuzzles in Expertengruppen eingeteilt. Die Lernenden werden somit zum Reiseleiter für ihr eigenes Land beziehungsweise zu Touristinnen und Touristen, wenn sie ein Spiel aus einem anderen Kontinent erproben. Sie reisen von Kontinent zu Kontinent und erproben mithilfe der Experten die kleinen Spiele. Zu Beginn bringen die „Reiseleiter“ den „Touristen“ ihre landestypische Begrüßung bei und können weitere landestypische Informationen anhand der Plakate präsentieren.

Der Reiseleiter oder die Reiseleiterin erläutert anschließend das Spiel und die Gruppen erproben es gemeinsam.

Um von einem auf den anderen Kontinent zu fliegen, ertönt nach einer bestimmten Zeit ein akustisches Signal, eine aufgenommene Durchsage vom Flughafen, sodass sich alle zum Abflug bereit machen können, gefolgt von einem Flugzeuggeräusch während des Abflugs.

Nachdem die Schülerinnen und Schüler alle Spiele gemeinsam erprobt haben, werden in der Gesprächsphase die Spielregeln besprochen. An dieser Stelle

wird zunächst ein allgemeines Feedback zu den Spielen eingeholt: Die Lernenden begründen zum Beispiel, welches Spiel ihnen am besten gefallen hat. Diese Gesprächsphase wird genutzt, um auf die unterschiedlichen Regelstrukturen überzuleiten, beispielsweise in welchen Merkmalen sich die Spiele unterscheiden, hinsichtlich des Materials, Spiele nach Punkten oder Spiele auf Zeit etc.

Anschließend wird auf die folgende Stunde übergeleitet und die Schüler und Schülerinnen sollen herausstellen, inwieweit die einzelnen Parameter zu variieren sind. In der Jahrgangsstufe 6 hat sich dieser Punkt der Gesprächsphase als etwas schwierig gestaltet, da die Fragestellung zunächst zu offen gestaltet war. Hilfreich können an dieser Stelle vorformulierte Begriffe sein, die die Lernenden den Spielparametern anschließend zuordnen. Gemeinsam wird dann überlegt, wie sich die Veränderung verschiedener Merkmale auf das Zielspiel auswirken kann (beispielsweise weniger Mitspieler bedeuten eine intensivere Bewegungszeit oder durch die Erweiterung/Verkleinerung der Spielfeldgröße wird der Schwierigkeitsgrad erhöht oder verringert, ein Ziel zu treffen). Eventuell ergeben sich hier auch Ansätze für aufgetretene Schwierigkeiten, die sich bei der Erprobung der Spiele in der ersten Stunde ergeben haben. An dieser Stelle überlegen wir gemeinsam, welche Spielstruktur oder welche Regel verändert werden kann, damit die Durchführung des Spiels besser gelingt. **K2**

Varianten der Spiele erproben

Ausgehend davon arbeiten die Schülerinnen und Schüler in der vierten Unterrichtsstunde wieder in ihren Stammgruppen zusammen und verändern ihre Ursprungsspiele, indem sie sich für ein oder zwei Parameter entscheiden, die sie variieren. Die grundlegende Spielidee soll dabei allerdings nicht verändert werden. Sie erproben die Variante ihres Spiels und stellen nach einer kurzen Präsentation gemeinsam heraus, wie sich das Spielgeschehen verändert hat. Darf der Ball bei „Pok ta Pok“ nun doch mit weiteren Körperteilen gespielt werden? Was passiert, wenn drei Mannschaften mit einer geringeren Spieleranzahl anstatt zwei Mannschaften gegeneinander spielen? Wird die Belastung dadurch intensiver? Wird das Spiel

gibt es zahlreiche Möglichkeiten und der Kreativität der Schülerinnen und Schüler sind zunächst keine Grenzen gesetzt. Die Besonderheiten der Spiele, die in der vergangenen Stunde herausgestellt wurden, sollen möglichst erhalten bleiben.

Die Spielvariationen werden zum Abschluss thematisiert und die Variationen bewertet. Die Lernenden schätzen ein, inwieweit sich das Spielgeschehen verändert hat und ob sich ihre Variation als herausfordernder gestaltet hat. Ebenso kann eine Veränderung hin zu einer weniger attraktiven Variante dazu animieren, andere Merkmale auszuwählen und diese zu verändern.

Rückblick und Ausblick

Die Rückmeldung der Lernenden war abschließend sehr positiv. Die ausgewählten Spiele wurden als motivierend wahrgenommen und vor allem die Möglichkeit, die Spiele selbst mitzugestalten. Besonders beeindruckend empfand die Lerngruppe, dass man auch mit Alltagsgegenständen Spiele gestalten kann, man nicht immer einen „Ball“ oder eine Turnhalle benötigt und Bälle auch mit anderen Körperteilen als der Hand oder dem Fuß spielen kann. Das Beste aus der abschließenden Runde für mich war die Frage einer Schülerin, ob sie auch mal ihre eigenen Spiele erfinden können. Diese Frage kann man in diesem Zusammenhang nur mit Ja beantworten.

Literatur

Barbarash, L. (2006): *Spiele rund um die Welt*. Interkulturelle Ideen für Sportunterricht und Freizeit. Verlag an der Ruhr.

Rebecca Zurek ist Lehrerin mit den Fächern Sport und Französisch am Gymnasium Essen-Überruhr.



1 SUPER MARIO, SEINE FREUNDE UND FEINDE!

Hole dir den Pilz!



© Nintendo, 2022

sportpädagogik 1/2022 | Friedrich Verlag GmbH

So geht's:

Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich frei; zu Beginn alle als kleiner Super Mario im Entengang (z. B. Volleyballfeld).

Die Lehrkraft gibt Signale für Änderungen in der Bewegungsart:

- Fliegenpilz – alle werden groß und laufen normal
- Stern – alle sind unbesiegbar und rennen schnell
- Schildkröte – alle hüpfen
- Feuerblume – alle werden wieder klein und laufen im Entengang
- Bowser-Lachen – alle müssen stehen bleiben.

Das wird gebraucht:

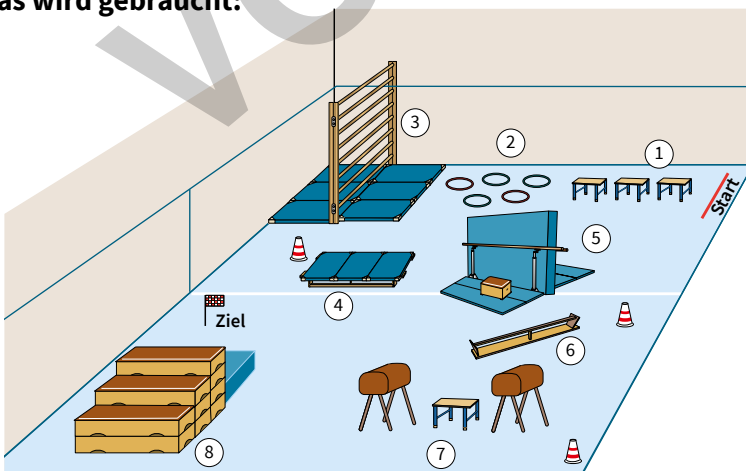
- keine Hilfsmittel nötig, ggf. Bilder von Super Mario/ Freunden/ Feinden oder Sounds als Signale

Mögliche Adaptionen:

Die Schüler und Schülerinnen ergänzen weitere Signale und Bewegungsarten.

2 SUPER MARIOS WELT IN DER SPORTHALLE

Das wird gebraucht:



© Friedrich Verlag GmbH

So geht's:

Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen nacheinander Super Marios Welt (nach Zieldurchlauf erneutes Anstellen an der Startlinie):

1. Gumba-Angriff: über oder auf die Hocker springen
2. tiefe Abgründe: von Reifen zu Reifen springen
3. Pflanzenranke über Lavasee: Sprossenwand hoch- und runterklettern
4. Tunnelröhre: durch die Höhle kriechen
5. schwankender Pilz: Mario muss hinüberklettern
6. Seil über Lavasee: langsam über Bank balancieren
7. Bowser und Schildkrötenalarm: weitere Gegner, über die Mario drüberspringt oder unter ihnen durchkriecht
8. Treppe und Zielfahne: über die Sprungkästen laufen, auf die Matte springen und ins Ziel laufen

Mögliche Adaptionen:

- Erweiterungen an Super Marios Welt gemeinsam mit den Lernenden vornehmen (z. B.

Fairplay in Kleinen Spielen

Lernende der Sekundarstufe II beschäftigen sich mit dem Fairplay-Begriff, arbeiten heraus, was das für die Durchführung von Kleinen Spielen bedeutet, und entwickeln eigene faire Spiele

Oliver Peters

Der Begriff Kleine Spiele wirkt auf den ersten Blick immer ein wenig despektierlich, als wären diese nur ein Anhängsel und könnten die Erwartungen, die vor allem mit den großen Sportspielen assoziiert sind, so nicht erfüllen. In diesem Unterrichtsvorhaben soll gezeigt werden, dass Kleine Spiele aber ihren ganz eigenen Reiz entwickeln können und dass sie, wenn sie mit einer bestimmten Intention verbunden sind, auch einen pädagogisch-didaktischen Mehrwert haben können, der über das reine Spielen weit hinausgeht.

In diesem Unterrichtsvorhaben wird dazu der Begriff des Fairplay, der im alltäglichen Sprachgebrauch in häufig gehörten Sätzen, wie zum Beispiel „Lasst uns fair spielen!“, nahezu allgegenwärtig ist, in den Fokus gerückt. Doch was bedeutet Fairplay eigentlich und kann man das irgendwie messen oder an bestimmten Indikatoren festmachen? Diese und noch weitere Fragen werden anhand von Spielsituationen aus Kleinen Spielen genauer untersucht, vor dem Hintergrund ihrer Bedeutung im Spiel reflektiert und abschließend in konkreten, eigenständig geplanten Spielen umgesetzt.

Fairplay – was ist das?

Um die Einstellung meiner Schülerinnen und Schüler zu diesem zentralen Begriff im Sport zu erfassen, beginnen wir mit einem Brainstorming. Dazu schreibe ich auf ein Plakat zunächst einfach nur den Impuls „Was ist für euch Fairplay?“ und unterteile meinen Grundkurs Sport in fünf Kleingruppen, die sich mit dem Begriff zunächst einmal auseinandersetzen und anschließend ihre Ergebnisse stichpunktartig auf Karteikarten kurz und prägnant festhalten sollen. Beim Herumgehen wird deutlich, dass alle irgendwie eine Vorstellung haben, aber ein Ausformulieren schwerfällt, wenn es über die Beschreibung isolierter Spielsituationen hinausgehen soll, wie zum Beispiel: „Beim Fußball soll man den Ball ins Aus spielen, wenn sich ein Spieler der gegnerischen Mannschaft verletzt hat.“ Die Ergebnisse werden anschließend auf dem Plakat gesammelt. Die Beobachtung aus der Gruppenarbeit bestätigt sich bei der Betrachtung der Ergebnisse: Es fällt den Lernenden schwer zu formulieren, was Fairness bedeutet. Es finden sich Äußerungen wie „gerechte Mannschaften“, „keine Fouls“, „keine Beleidigungen“, „fairer Umgang miteinander“ und Ähnliches, die alle zwar Beschreibungen darstellen, aber nicht wirklich eine Definition liefern können. Mit dem Verweis darauf, dass wir das erst einmal so stehen lassen und zunächst in die Praxis gehen wollen, starten wir in die erste Spielsituation, die von mir als motivierendes Aufwärmspiel bezeichnet

Fairplay und Motivation

Dazu habe ich ein traditionelles kleines Spiel, nämlich Völkerball, ausgewählt. Bewusst teile ich die Teams nicht offensichtlich, aber hinsichtlich der sportlichen Erfahrungen doch ungleich ein. Das Spiel beginnt und wie ich es auch erwartet habe, entwickelt sich das Spiel schnell in eine Richtung. Das besser besetzte Team setzt sich aufgrund der besseren Werfer relativ schnell durch und feiert seinen Sieg. Dabei fällt sogar noch der ein oder andere Spruch in Richtung der Verlierermannschaft: „Das war aber eine Reise für euch“ „Wollt ihr noch eine Revanche?“ Anschließend sammeln wir uns wieder in der Reflexionsecke und ich frage zunächst einmal das Siegerteam, wie das Spiel gelaufen ist. „Wir waren klar besser“, bekomme ich zu hören und zwei Lernende klatschen sich dazu noch einmal ab. Dann stelle ich die gleiche Frage dem Verliererteam. Eine Schülerin meldet sich, die mich schon bei der Gruppeneinteilung ein wenig empört angeschaut hat. „Das haben Sie doch extra gemacht. Wir haben doch aufgeschrieben, dass zum Fairplay gerechte Mannschaften gehören, und Sie haben das bewusst nicht eingehalten.“ An dieser Stelle gebe ich gerne zu, dass die Situation durchaus so gedacht war, und frage weiter nach, wie sich das Team denn gefühlt hat. „Mir hat es keinen Spaß gemacht. Irgendwie war ja schon klar, dass wir verlieren werden, und dann hat mir auch die Motivation gefehlt.“ Gemeinsam stellen wir also fest, dass gleich starke Teams neben dem Fairplay auch für mehr Motivation sorgen



Lerngruppe Sekundarstufe II
Zeitbedarf 6 Doppelstunden
Material Arbeitsblätter M1-M6, Feedbackbögen

Leichte Spiele aus Schweden

Reine Spielfreude und keine Konkurrenz – das sind die grundlegenden Prinzipien der leichten Spiele

Matthias Jakob

In Schweden wird im Primarschulbereich (Klassenstufe 1 – 9) konsequent auf konkurrenzorientierte Spiele verzichtet. Spiele sollen stattdessen zu einer ausgeglichener Stimmung in der Gemeinschaft beitragen und Spielfreude auslösen. Solche Spiele werden als „leichte“ Spiele bezeichnet. Sie sind zum einen leicht und einfach in der Durchführung und zum anderen sollen die Spiele leicht und unbeschwert zu einem sozialen Miteinander führen. Dem Gleichheitsprinzip folgend erhalten alle Mitspielenden die Möglichkeit, in den leichten Spielen jede Spielrolle einzunehmen. Das bedeutet, dass leichte Spiele oft sehr lan-

ge gespielt werden, die Teilnehmenden jedoch gleichzeitig auch zur Achtsamkeit dem anderen gegenüber angehalten werden, wenn es darum geht, jeden in ein Spiel mit einzubeziehen.

Dieser pädagogische Grundsatz – alle sollen in den leichten Spielen alles sein und spielen dürfen – kann gelegentlich zu einer gewissen Monotonie im Bewegungshandeln selbst führen. Im Vergleich zur sportunterrichtlichen Sozialisation in Deutschland stellt sich zudem die Frage, ob das *Gewinnenwollen* und das *Verlierenkönnen* nicht auch wichtige Erfahrungsfelder darstellen. Zumal diese in den höheren Jahrgängen zum Beispiel

bei der Thematisierung von großen Spielen auch bedeutsam werden können.

Es werden im Folgenden einige leichte Spiele aus Schweden vorgestellt. Diese werden in drei Gruppen unterteilt: Aufwärmen und Kennenlernen, Fangspiele, Kooperation und Vertrauen. Die Spiele sind keine Neuerfindungen, stattdessen werden in dem einen oder anderen Spiel schnell Ähnlichkeiten zu bekannten Kleinen Spielen im deutschen Sprachraum erkennbar.

Matthias Jakob ist Schulleiter der Grundschule Sterley und Mitherausgeber dieser Zeitschrift.

Aufwärmen und Kennenlernen

1 Frankenstein

Alle Teilnehmer bilden einen Kreis. Ein Kind steht in der Mitte des Kreises und stellt sich vor: „Matthias Frankenstein!“ Nun streckt Frankenstein seine Arme aus und geht steif und monsterhaft auf ein Kind im Kreis zu, um diesem die Hände auf die Schulter zu legen. Das Opfer sucht den Blickkontakt zu einem anderen Kind im Kreis. Dieses Kind muss den Namen des Opfers rufen, bevor Frankenstein seine Hände auflegen kann. Gelingt dies, sucht sich Frankenstein ein anderes Opfer. Wird der Name nicht oder falsch gerufen, darf Frankenstein den Platz im Kreis einnehmen und das Opfer wird zum neuen Frankenstein. Es stellt sich vor: „Paula Frankenstein!“, und weiter gehts. Falls die Schülerinnen und Schüler im Kreis immer schneller als Frankenstein sind, dann wird freiwillig gewechselt.

Aufwärmen und Kennenlernen

2 Zip Zap

Alle bilden einen Kreis. Ein Kind steht in der Mitte, streckt einen Arm aus, zeigt damit auf ein Kind und ruft „Zip!“. Daraufhin muss dieses Kind sich hinsetzen. Die beiden Nachbarn müssen sich blitzschnell anschauen und „Zap!“ rufen. Derjenige, der zuletzt reagiert, darf dann in den Kreis und weiter geht's.