

Auf der Welle durch die Halle

Schüler:innen erlernen und verbessern gemeinsam mit Lernpartner:innen das Fahren auf dem Waveboard und gestalten einen eigenen Parcours

Mats Ackermann

„Er schafft es jetzt schon, eine ganze Runde zu fahren“, ruft mir eine Schülerin stolz durch die Halle zu. Der Schüler auf dem Board steigt ab und wird anerkennend von seinen Mitschüler:innen abgeklatscht. Vor Beginn der Unterrichtsstunde hat er noch nie zuvor auf einem Waveboard gestanden.

Bereits nach kurzen Übungsphasen ermöglicht dieses Board den Schüler:innen Erfolgserlebnisse. Daher wird die Lerngruppe trotz unterschiedlicher Ausgangsniveaus von der ersten Unterrichtsstunde an motiviert, weiterzuüben. Am Ende des Unterrichtsvorhabens entwerfen die Lernenden gemeinsam einen Parcours auf ihrem Niveau (Anfänger, Fortgeschritten oder Profi), der den eigenen Fähigkeiten entspricht.

Auf dem Waveboard werden vor allem die Balance (dynamisches Gleichgewicht) und die räumliche Orientierung geschult. Die Schüler:innen müssen ihren gesamten Muskelapparat im Bauch- und Rückenbereich aktivieren, um sich

durch gezielte Körperpositionen und -spannungen in Bewegung setzen zu können. Dies erfordert viel Aufmerksamkeit und Konzentration.

Einsteiger oder Profi?

In der Einstiegsstunde teile ich die Schülerinnen und Schüler entsprechend ihrer Sicherheit und Beweglichkeit auf dem Waveboard in drei verschiedene Lerngruppen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsniveaus ein: Anfänger (Gruppe 3), Fortgeschrittene (Gruppe 2) und Profis (Gruppe 1). Alle Schüler:innen sollen auf ihrem Fahrniveau mithilfe von unterschiedlichen Aufgabenstellungen, die möglichst vielfältige koordinative Anforderungen berücksichtigen, motiviert werden, das flexible und vielseitige Waveboardfahren zu lernen. **K1** Die Lehrkraft behält im gesamten Lernprozess den Lernfortschritt der Lerngruppe im Blick. Die Einteilung der Schüler:innen in die Gruppen ist variabel. Sie gibt den Lernenden individuelle Rückmeldungen, um sie zu animieren, in die nächste Gruppe (Fortgeschrittene oder Profis) aufzusteigen.

Unterstützung durch Buddy

Besonders für Einsteiger stellt das Board zunächst eine wackelige Herausforderung dar. Hier hilft das „Buddy-System“, das ich der Lerngruppe in der ersten Stunde vorstelle. Das sogenannte „Buddy-System

dass sich die Lerngruppe während der gesamten Unterrichtsreihe in flexiblen Übungspaaren (englisch: „Buddy“) zusammenfinden kann. Die Schüler:innen dürfen ihre Übungspartner:innen je nach Übung und Anforderungsniveau auch innerhalb einer Stunde wechseln. Viele Lernende können ihren Unterstützungsbedarf realistisch einschätzen, wie ich bei mehrfacher Durchführung der Unterrichtsreihe feststellen konnte. Natürlich bedarf es einer grundlegenden Steuerung durch die Lehrkraft. Die „Buddys“ unterstützen sich gegenseitig und lernen voneinander. Ein „Buddy“ kann zu Anfang mehr Sicherheit geben, die Anforderungen an die Gleichgewichtsfähigkeit reduzieren und dabei helfen, die Fahrtechnik schneller zu erlernen. Es bietet den Lernenden die Möglichkeit, außerhalb ihrer Gruppe individuelle Stärken einzubringen. Dieses Prinzip ist freiwillig, einige Schüler:innen möchten lieber allein üben.

Die knappe Lernzeit und die Unfallgefahr durch Stürze oder Zusammenstöße erfordern einen Ordnungsrahmen. Dieser Rahmen wird gemeinsam mit den Schüler:innen erarbeitet und beinhaltet klare Regeln sowie die Einteilung der Halle in Zonen, um ein kollisionsfreies Ausprobieren zu gewährleisten. **K2**

Kurvige Manöver

Die Lernenden haben in den vorangegangenen Stunden alle individuelle Fortschritte gemacht. In dieser fünften

Lerngruppe	5. – 7. Klasse
Zeitbedarf	6 – 8 Doppelstunden
Material	Waveboards (mindestens für die Hälfte der Klasse), Schutzausrüstung (Helm, Ellenbogenschoner, Knieschoner und Handgelenkschoner), Pylonen, Bodenmarkierungen, Bälle, Stoppuhren, Gruppenarbeit-Whiteboards A4





auf die zuvor erworbenen Fahrfertigkeiten zurückgreifen: Aufsteigen, Anfahren, Bremsen, Absteigen, Ausführen der Wellenbewegung, die Geradeausfahrt und das Fahrverhalten in Kurven. In Gruppen sollen die Schüler:innen einen eigenen Parcours gestalten, das Erlernte anwenden und sich eigene Herausforderungen stellen.

Ein Spiel zu Beginn

Nach der gegenseitigen Kontrolle der Schutzausrüstung erwärmen sich die Schüler:innen auf dem Waveboard, indem sie schwingvoll anfahren und Hütchen umfahren müssen. In dieser Stunde gestalten wir das Aufwärmen als „Staffelspiel“. Der Spielcharakter motiviert die Lerngruppe und alle gewöhnen sich zu Stundenbeginn erneut an die Waveboardbewegung. Für das Spiel teile ich die Lerngruppe in möglichst gleich starke Teams ein. Hier können die Lernenden ein Teammitglied als Buddy hinzunehmen, wenn es notwendig ist. Bevor das Staffelspiel beginnt, fahren alle die abgesteckte Strecke einmal ohne Zeitdruck ab. **Abb. 1**

Enge und weite Kurven

Im Anschluss an das Spiel wiederhole ich mit der Klasse die Technik des Kurvenfahrens. Die Schüler:innen erläutern die Fahrtechnik bei einer engen und weiten Kurve. Wir halten noch einmal

K1 | DAS VORHABEN IM ÜBERBLICK

1. Das Waveboard – ein Surfbrett auf Rollen? – Boardgewöhnung, Regel- und Materialkunde
2. Wie steige ich auf die Welle? – Hilfestellungen anwenden und das Aufsteigen üben
3. Halt! Ich bin viel zu schnell – Bremsen und Absteigen üben
4. Mit dem Schwung der Welle beschleunigen – geradeaus und um die Kurve fahren
5. Kurvige Manöver auf hoher See – schnelles und kontrolliertes Fahren um Kurven in einem selbst entwickelten Parcours
6. Der Parcours als Herausforderung – Optimierung und Bewertung des selbst entwickelten Parcours

K2 | VERHALTENSREGELN

Gemeinsam mit der Lerngruppe aufgestellte Regeln, um Unfällen vorzubeugen und einen reibungslosen Stundenablauf zu gewährleisten:

1. Gefahren wird nur mit Schutzausrüstung.
2. Es gibt keine festen Buddys. Ich akzeptiere, wenn jemand allein üben möchte.
3. Jede Gruppe fährt in der ihr zugeteilten Zone.
4. Beim Sturz räume ich das Waveboard so schnell wie möglich aus dem Weg.
5. Ich halte einen Sicherheitsabstand zu anderen Fahrer:innen.

fest, dass die Kurvenfahrt durch die Steuerung der Nase gelingt. Indem sie abwechselnd Zehen und Ferse herunterdrücken, kontrollieren sie ihr Fahrverhalten in den unterschiedlichen Kurven. Nach dieser theoretischen

Besprechung sind die Schüler:innen an der Reihe.

Einen eigenen Parcours entwickeln

Die Lernenden kommen in den nach Leistungsniveau differenzierten Gruppen

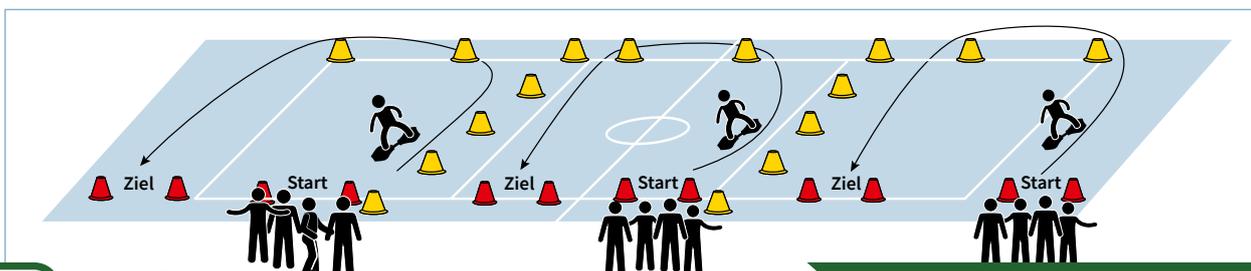


Abb. 1
Hallenaufbau



Erste Versuche auf dem Waveboard an der Wand und Aufsteigen ohne Hilfsmittel

zusammen und erhalten den Arbeitsauftrag, eine eigene Fahrstrecke auf ihrem Schwierigkeitsniveau zu entwickeln. Die Lehrkraft gibt dabei je nach Fahrniveau der Gruppen bestimmte Kriterien vor. **K4** Die Gruppen dürfen in der Halle zur Verfügung stehende Materialien nutzen.

Bisher hatten die Schüler:innen in den Übungsphasen die Möglichkeit, das eigene Niveau zu finden. Die Zuteilung zu den Gruppen erfolgt nun dennoch durch die Lehrkraft. Aus meiner Erfahrung heraus akzeptieren die Schüler:innen die

Zuordnung, da sie auf dem entsprechenden Niveau bereits länger geübt haben. Sollte es an dieser Stelle zu Diskussionen kommen, kann eine individuelle Absprache getroffen werden („Warum muss ich auf Anfängerniveau fahren?“ Lehrkraft: „Fahre zunächst den Parcours auf Anfängerniveau und wenn du ihn dann fehlerfrei bewältigst, darfst du den Parcours für die Fortgeschrittenen absolvieren.“).

Sobald die Schüler:innen ihren Niveaugruppen zugeordnet sind, beginnen sie gemeinsam damit, einen Parcours

zu erstellen. Am Ende empfehle ich für die Erstellung des Parcours eine Gruppenarbeit mit allen Schüler:innen der jeweiligen Niveaustufe. Die jeweiligen Aufgabenstellungen stecken den Rahmen und den Umfang der zu bewältigenden Strecke ab. Die Lehrkraft sollte den Hinweis geben, dass nur mit bekannten Materialien aus den vorherigen Stunden gearbeitet werden darf beziehungsweise weitere Materialien nur nach Rücksprache genutzt werden dürfen. Oft sind diese Hinweise obsolet, da die Schüler:innen

K3 | ÜBUNGEN FÜR EINSTEIGER UND FORTGESCHRITTENE

Übungen für Einsteiger

- 1) Aufsteigen und Fahren mithilfe der Wand, um ein Gefühl für das Board zu erhalten
- 2) Ein Bein auf die Nose setzen und mit dem anderen Bein das Waveboard fortbewegen, um ein Gefühl für die Bewegungsart des Boards zu bekommen
- 3) Ziehen entlang aneinandergestellter Kästen oder Schwebelbalken, um das Gleichgewicht auf dem Board zu üben

Partnerübung: Aufsteigen, Stehen oder Stützen beim Fahren mit der Hilfe eines Buddys, der neben dem Waveboard läuft (während der Pandemie mithilfe eines zusätzlichen Gymnastikreifens statt der Handreichung, um den Abstand zu generieren)

Übungen für Fortgeschrittene

- 1) Übungen zur Beidseitigkeit (unabhängig davon, welcher Fuß der „starke“ Fuß ist, erfolgt eine beidseitige Koordinationsschulung), Fakiefahren (andere Fußstellung als üblich)
- 2.) Tricks und Stunts erproben, kombinieren, erweitern und abwandeln (zum Beispiel: nur auf dem Hinterrad fahren, Frontside- und Backside-Nosespin)
- 3.) Kombination verschiedener Sportarten mit dem Waveboardfahren (mit dem Unihockeyschläger den Ball vorantreiben, mit dem Badmintonschläger den Federball während des Fahrens hochhalten, mit dem Tischtennisschläger den Tischtennisball hochhalten)
- 4.) Materialien zuwerfen und einsammeln (Beispiel: in Partnerarbeit Partner A sammelt einen Gymnastikreifen vom Boden auf und rollt ihn zu Partnerin B)



sich gegenseitig daran erinnern, dass alle Gruppenmitglieder die Strecke schaffen kann.

Slalom Challenge und Teufelskurve

Gruppe 1 (Profis) entwickelt einen Slalomparcours, in dem sie Tennisbälle transportiert und anschließend einen Basketball dribbelt. Gruppe 2 (Fortgeschrittene) entwirft ebenfalls einen Slalomparcours, in dem weite und enge Kurven gefahren werden müssen. Gruppe 3 (Anfänger) konzipiert eine

Fahrstrecke, in der sie anfährt, Tempo aufnimmt, dieses Tempo beibehält und möglichst lange auf dem Board bleibt. Schwierigkeiten im Unterrichtsablauf liegen insbesondere darin, dass die Schüler:innen der Gruppe 3 zu wenig Geschwindigkeit im Board haben, um Kurven zu fahren. Daher empfehle ich, das Buddy-System auch während des Durchfahrens des Parcours als Hilfestellung zuzulassen. Einige Schüler:innen der Gruppe 1 wollen mehr. Gemeinsam verständigen wir uns darauf, dass auf

Wunsch die Zeit gestoppt wird. Diese Möglichkeit fordert besonders geschickte und geübte Fahrer:innen heraus und motiviert.

Im Slalom durch die Halle

Die Gruppen überlegen sich jeweils einen kreativen Namen für ihre Parcours. Die Gruppen wählten Namen wie: Drift-Park, Slalom Challenge, Teufelskurve. Die Premierenfahrt wird dabei zum

K4 | AUFGABEN FÜR DIE GRUPPEN

Gruppe 1 (Profis):

Entwickelt einen Slalomparcours, bei dem verschiedene Kurven gefahren und zusätzliche Geschicklichkeitsaufgaben absolviert werden (z. B. dribbeln oder etwas transportieren).

Gruppe 2 (Fortgeschrittene):

Entwickelt einen Slalomparcours, bei dem große und kleine Kurven gefahren werden.

Gruppe 3 (Anfänger):

Entwickelt eine Fahrstrecke, bei der ihr anfährt, Tempo aufnimmt und das Tempo beibehaltet und möglichst lange auf dem Board bleibt.

Bedingung für alle: Der Parcours muss Start- und Ziellinie haben und für jeden in der Gruppe zu bewältigen sein.

D Differenzierung auf den Punkt gebracht

Aspekte der Heterogenität:

- Leistungsniveau
- Lerntempo
- Erfahrungen mit anderen Rollgeräten (Inlineskates, Scooter)

Methode:

- Aufgaben mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad
- Lernkooperationen (Buddy-System)

Praxistipp:

Kurze Videosequenzen oder Live-Demonstrationen dienen als visuelle Lerninstruktionen für das Lernen auf unterschiedlichen Wegen. Sportgeräte wie Kästen und Schwebebalken dienen zunächst als Hilfestellung für unsichere Schüler:innen.

Schnelle Spiele auf Rollen

Für das Sportfest, die letzte Stunde vor den Ferien oder zwischen-durch: Vier Ideen für kleine Wettspiele zum Thema am Formel 1 im Schulsport

Julien Ziert

Die Formel 1 bildet einen spannenden Kontext für thematisch zusammenhängende Wettspiele mit Schüler:innen. Die vier vorgestellten Ideen sind niedrigschwellig und so konzipiert, dass jedes Teammitglied einen Beitrag leistet. Sie sind auf Kooperation unter den Schüler:innen ausgerichtet und variabel einsetzbar. So können sie als Stationen im Rahmen eines Sportfestes ebenso umgesetzt werden wie in einer Doppelstunde im allwöchentlichen Sportunterricht oder zu Beginn des Schuljahres zur Stärkung der Klassengemeinschaft – in der Sporthalle wie im Außenbereich.

Hinweise zur Umsetzung

Die Klasse wird in drei Teams geteilt (je 8–10 Schüler:innen, bei kleineren Klassengrößen sind auch zwei Gruppen möglich). Unterschiede bei den Teamgrößen werden ausgeglichen, indem Schüler:innen doppelt teilnehmen.

Den Lernenden wird in jeder Runde je ein Wettspiel vorgestellt, in dem die Gruppen dann nacheinander antreten, wobei jedes Team mindestens einmal beginnen sollte.

Für jedes Spiel erhält das beste Team zum Beispiel vier Punkte, das schwächste Team einen Punkt. Die Punkte werden von Runde zu Runde addiert.

Für das Thema Formel 1 lässt sich leicht Dekoration finden: Karierte Flaggen, Helme, laminierte Werbeschilder/Logos zum Anbringen auf den Rennwagen.

(für eine Siegerehrung)



tragen zu einer motivierenden Atmosphäre bei.

Alternativen: Es ist bei entsprechender Ausstattung denkbar, die Schüler:innen gleichzeitig antreten zu lassen. Auch ist mit etwas Erfahrung möglich, den Ablauf als „Klassen-Challenge“ zu planen, um so die Klassengemeinschaft zu stärken. In diesem Fall muss die Klasse es gruppenübergreifend

acht Mal schaffen, eine vorher benannte Zeit zu unterbieten.

Anmerkung

Die präsentierten Ideen wurden in den letzten Jahren mit Studierenden des Instituts für Sportwissenschaft der Leibniz Universität Hannover erarbeitet. Ihnen sei herzlich für ihre kreative Mitarbeit gedankt.

Julien Ziert ist Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Sportwissenschaft der Leibniz Universität Hannover und Lehrer mit den Fächern Sport und

Julien Ziert

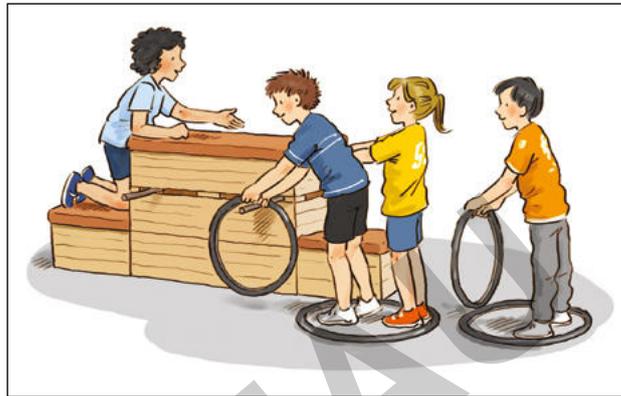
1 Radmontage

Idee: Die Schüler:innen bahnen sich mit Reifen den Weg zu einem Rennwagen und sorgen dort für die passende Bereifung.

Material: 1 Langkasten mit drei Elementen, 2 Turnkästen, 7 Fahrradmäntel (alternativ: Gymnastikreifen), Stoppuhr

Beschreibung: Die Schüler:innen erhalten sieben Reifen (Fahrradmäntel, alternativ: Gymnastikreifen) und starten an einer Startlinie. In etwa 15 m Entfernung befindet sich ein Rennwagen, d. h. ein Langkasten mit drei Elementen, durch den als Achsen zwei Besenstiele gesteckt worden sind. Zudem wird der Bolide durch je einen Turnkasten vorn und hinten verlängert.

Die Spieler:innen dürfen den Boden ausschließlich in den Reifen berühren. Diese müssen daher immer wieder von hinten nach vorn durchgereicht werden. Berührt ein Kind den Boden außerhalb der Reifen, muss es zurück in den hintersten Reifen und es gibt eine Zeitstrafe von fünf Sekunden. Die Zeit wird gestoppt, wenn die gesamte Gruppe auf dem Fahrzeug steht oder sitzt und vier Reifen auf die Achsen gezogen wurden.



© Illustration: Hendrik Kranenberg

2 Rennwagen-Staffel

Idee: Das Team transportiert gemeinsam Gegenstände in einem Turnkasten, der umgedreht auf einem Rollbrett steht.

Material: 1 Turnkasten, 1 Rollbrett, 2 Langkastenelemente, 10 zu transportierende Gegenstände (z. B. Bälle, Ringe, Gummimarkierungen, Hütchen ...), Stoppuhr.

Beschreibung: Ein Team wird in zwei Gruppen geteilt, die sich in ca. 20 m Abstand gegenüberstehen. Auf einer Seite steht an einer Startlinie ein Turnkasten auf einem Rollbrett als Rennwagen, dazu ein Langkastenelement mit sieben zu transportierenden Gegenständen (z. B. Bälle, Ringe, Gummimarkierungen, Hütchen). Die Schüler:innen wählen einen Gegenstand, laden ihn in den Rennwagen und schieben diesen gemeinsam schnellstmöglich, aber sicherheitsbewusst auf die andere Seite. Nach dem Überqueren einer Linie und dem Entladen in ein zweites Langkastenelement startet die gegenüberliegende Gruppe den Rücktransport (Pendelstaffel). Es wird die Zeit ermittelt, die für den Transport aller Gegenstände benötigt wird.



© Illustration: Hendrik Kranenberg

3 Pitstops

Idee: Das Team bewältigt als Rennfahrer:in und Mechaniker:in eine Laufstrecke und wechselt dabei mehrfach die Bereifung (das Schuhwerk) des Rennfahrers.

Material: 3 Hütchen, Gummistiefel (ausreichend groß für alle Schüler:innen), Stoppuhr

Beschreibung: Es werden drei Mechaniker:innen pro Team ausgewählt, die übrigen Schüler:innen treten als Rennfahrer:innen an. Abgelaufen wird ein Dreieck aus drei Hütchen (Distanz je ca. 15 m). Die Rennfahrer:innen starten mit ihrer Standardbereifung (Turnschuhe) zum ersten Hütchen. Dort werden sie von den Mechaniker:innen hochgehoben und die Reifen werden gewechselt (Turnschuhe auf Gummistiefel). Von den Mechaniker:innen gesichert laufen sie zum nächsten Hütchen. Sie werden erneut angehoben und die Reifen gewechselt (Gummistiefel auf barfuß). Die Zeit wird gestoppt, wenn alle Rennfahrer:innen im Ziel sind. Wird die Idee im Freien umgesetzt, ist der Einsatz verschiedener Bodenbeläge (z. B. Tartan, Sand, Rasen) reizvoll.



© Illustration: Hendrik Kranenberg

4 Zurück auf die Strecke

Idee: Die Schüler:innen reparieren einen von der Strecke abgekommenen Rennwagen und schieben ihn zurück auf die Strecke.

Material: Langkastenoberteil, 2 Rollbretter, 4 oder 8 Turnringe als Reifen, 2 Holzbretter/Hockeyschläger als Achsen, Kreide, Abbildung des zusammengebauten Wagens (alternativ: Präsentation des zusammengebauten Wagens)

Beschreibung: Die Schüler:innen sollen einen defekten, von der Strecke abgekommenen Rennwagen reparieren. Dazu sammeln sie schnellstmöglich die in der Halle verteilten Materialien. Anschließend bauen sie den Wagen wieder zusammen, indem sie die Achsen auf den Rollbrettern platzieren, den Langkasten gemeinsam auf die Rollbretter setzen und die Ringe auf den Achsen positionieren. Sie bestimmen eine:n eine Fahrer:in und schieben ihn oder sie vorsichtig wieder auf die Strecke, die die Lehrkraft mit Kreide markiert hat. Aus Sicherheitsgründen ist hierbei Vorsicht gefragt: Es wird angekündigt, die Zeit zu verdoppeln, wenn der Langkasten von den Rollbrettern fällt.



© Illustration: Hendrik Kranenberg

Paula Johnen, Jona Jakobs, Laura Guthan

ZIELEN, LAUFEN, WERFEN: PERFECT PITCH PONG

Unterrichtsidee

ein Ziel-Wurf-Laufspiel mit einfachen Regeln für alle

Intention

kleines Spiel mit dem Schwerpunkt Werfen zum Aufwärmen, für zwischendurch oder beispielsweise zum Abschluss einer Stunde zum Werfen

Zielgruppe

Jahrgangsstufe 3 – 10

Material

- 6 Turnkästen
- Softbälle oder Handbälle
- ggf. Langbänke zur Trennung der Spielfelder
- Spielkarten in vier Farben (z. B. UNO®)
- alternative Wurfgeräte: Heuler, Klammern, Schwämme, Tennisbälle

Das Spiel Perfect Pitch Pong ist ein kurzweiliges Spiel, das im Team gespielt wird. Es ist in jeder Turnhalle umsetzbar und benötigt wenig Material. Zielwerfen ist hier in ein attraktives Spiel eingebettet. Wer nicht trifft, läuft, sodass die Schüler:innen viel in Bewegung sind. Dabei ist der Wettbewerbscharakter motivierend. Die UNO-Spielkarten werden als Zufallsfaktor ergänzt, bringen Spannung ins Spiel. Es ist leicht differenzierbar, da das Spiel anpassungsfähig ist durch mehr Karten, die gesammelt werden müssen, oder weniger zum Auswählen (statt 6 nur 4).

Ablauf des Spiels

Perfect Pitch Pong wird mit zwei bis vier Teams mit jeweils sechs Personen gespielt. Jedes Team wählt eine Farbe aus. Es werden je sechs Karten als Stapel gemischt hinter die Kästen gelegt. Die Farbe des Teams ist dabei zwei Mal enthalten. Jedes

Team hat als Wurfziel die drei Kästen, die auf die Sitzfläche gedreht sind. Die Kästen stehen auf der gegenüberliegenden Seite und das Team steht selbst hinter den eigenen drei Kästen. Immer drei Personen aus einem Team werfen nacheinander. Immer drei Personen aus einem Team werfen nacheinander. Wird der Kasten verfehlt, darf der/die Schüler:in nicht zum Kartenstapel laufen. Je nach Lerngruppe

kann hier eine zusätzliche Aufgabe gegeben werden, zum Beispiel zehn Hampelmänner. Erst wenn der Kasten getroffen wurde, darf zum Kartenstapel gelaufen werden. Wenn die drei Bälle geworfen wurden, ist das gegnerische Team an der Reihe. Wenn ein Kasten getroffen wurde, darf anschließend zum parallel liegenden Kartenstapel gelaufen werden. Dieser befindet sich hinter dem Kasten,

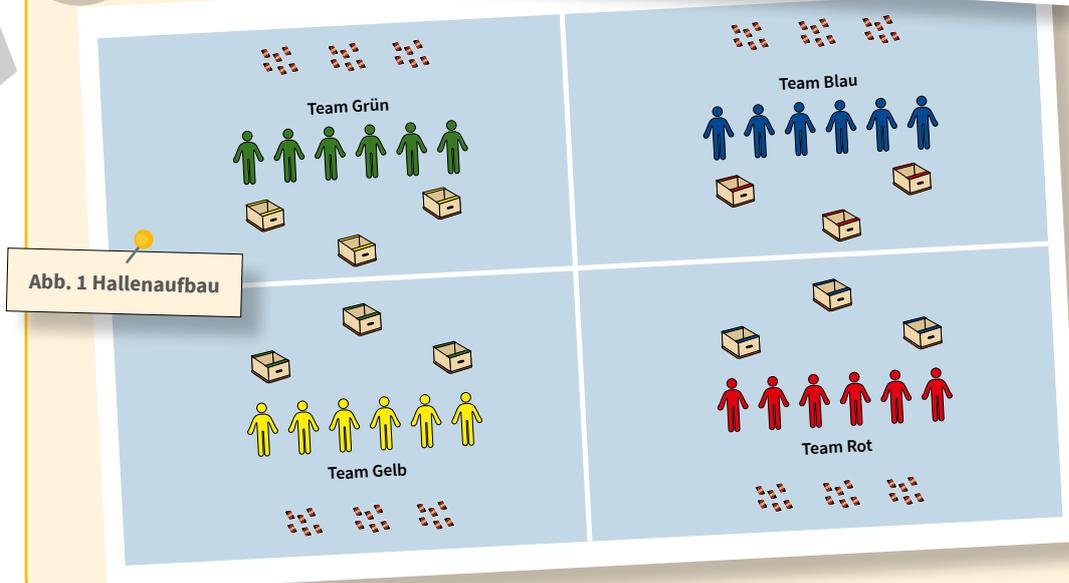


Abb. 1 Hallenaufbau

Paula Johnen, Jona Jakobs, Laura Guthan studieren Lehramt Sport an der Bergischen Universität Wuppertal.

der getroffen wurde. Dort wird eine Karte gezogen. Mit etwas Glück ist es die Farbe des eigenen Teams und die Karte wird mitgenommen. Ansonsten wird sie wieder umgedreht. Der/Die Spieler:in läuft zurück zum eigenen Team. Anschließend wird den Mitspieler:innen berichtet, welche Karte nicht die eigene ist. In jedem Stapel sind zwei Karten der Zielfarbe des jeweiligen Teams versteckt. Wenn diese zwei Karten gefunden wurden, muss der dazugehörige Kasten auf einen der beiden anderen Kästen gestellt wer-

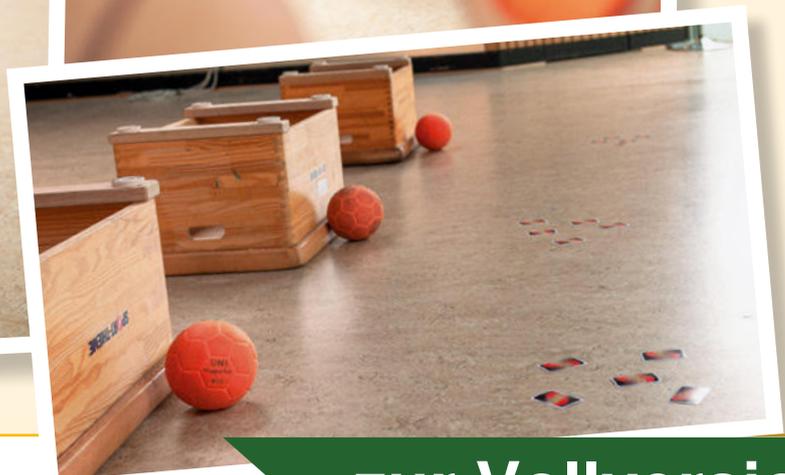
den. Jetzt soll dieser erhöhte Kasten getroffen werden. Aufsetzer zwischen den Kästen dürfen weggeschlagen werden. Gewonnen hat das Team, das zuerst alle Karten seiner Farbe gezogen hat. Wenn die letzte Karte gefunden wurde, muss der Finder schnell zu seinem Team zurücklaufen und alle müssen sich auf den Boden legen. Damit ist das Spiel beendet.

Didaktischer Kommentar

Das Spiel lässt sich gut an die jeweilige Lerngruppe und die

räumlichen Gegebenheiten anpassen. Es kann als Abschluss einer Stunde gespielt werden, beispielsweise im Rahmen eines Vorhabens zum Werfen. Gespielt wird in der Sporthalle oder draußen. Das Kastenstapeln kann bei jüngeren Lernenden weggelassen werden, da es gegebenenfalls zu anspruchsvoll ist. Generell ist das Spiel sehr anpassungsfähig. Der Zufallsfaktor durch die Spielkarten gestaltet das Sportspiel reizvoll und unvorhersehbar. So

siegt nicht automatisch das Team mit den guten Werfer:innen. Die Materialien können individuell durch andere Wurfgegenstände ersetzt werden (zum Beispiel Heuler, Frisbees, Schwämme etc.). Die Spielumgebung kann durch verschieden hohe Kästen variiert werden. Der Schwierigkeitsgrad ist erweiterbar durch das Verändern der Größe oder des Abstandes der Zielfläche. Das Spiel fördert die Teamfähigkeit und bezieht alle Schüler:innen ein.



Fotos: © Jonah Mattheus