

Neue Spielformen im Schulsport

KONZEPTE

WENIGE REGELN ZU BEGINN

- Mit so wenig Regeln als möglich ein Spiel starten.
- Bei Bedarf neue Regeln einführen, respektiv von den Schülern definieren lassen oder eine Abstimmung durchführen, in der zwischen zwei möglichen Varianten ausgewählt werden kann.
- Kinder halten sich viel eher an Regeln, die sie selber definieren können oder dazu die Wahl hatten.

BEIM FREITURNEN BEOBACHTEN

Um sich neu inspirieren zu lassen oder um die Vorlieben einer Klasse zu finden empfiehlt es sich, wenn man den Schülern beim Freiturnen oder auf dem Pausenplatz/Spielplatz zuschaut und analysiert, was sie gerne machen (Schaukeln, Fangen, Verstecken usw..).

Es gibt Dinge, die alle Kinder in der Regel gerne machen. Keine Regel ohne Ausnahme, so gibt es unterschiedliche Vorlieben, welche oft durch die Klassendynamik und die Zusammensetzung der Klasse bestimmt sind.
- Jede Klasse hat ihre Spiele.

PC-SPIELE ZU TURNSPIELE MACHEN

Da sich viele Kinder mit Computerspielen/TV in ihrer Freizeit beschäftigen, kann man dies dazu nutzen, aus solchen Games und Filmen (z.B. Super Mario, Fluch der Karibik) Spiele für den Sportunterricht zu entwickeln. Bei der Entwicklung solcher Spiele kann man die Schüler miteinbeziehen und gestalten lassen.

SPIELGELÄNDE SPANENDER MACHEN

Eine sehr einfache Variante, Spiele interessanter zu gestalten, ist das Spielgelände von klassischen Spielen wie „Alle gegen Alle“, Fangen oder Völkerball mit Turngeräten im Raum aufzuwerten. Es empfiehlt sich, zuerst mit wenig Geräten (Matten) auf dem Spielfeld zu starten und erst mit der Zeit, wenn sich die Schüler daran gewöhnt haben, mehr Geräte hinzuzufügen.

EIN SPIEL MUSS NICHT LOGISCH SEIN

Für Kinder muss ein Spiel nicht der Logik von uns Erwachsenen folgen. Das heisst, es muss nicht unbedingt einen Gewinner und Verlierer

daraus hervorgehen. Kinder lieben Spiele, die nicht oder kaum enden und ihnen möglichst viel Freiheit bieten! Auch muss ein Spiel nicht immer geordnet sein. Chaos ist so natürlich wie Ordnung :-)

PÄDAGOGISCHES DILEMMA VERMINDERN

Um das pädagogische Dilemma, dass aus einem Spiel neben dem Gewinner auch ein Verlierer herauschaut, zu vermindern, sind Spiele zu empfehlen, bei der die Schulklasse als Ganzes gefordert ist.

Ein Beispiel für ein solches Spiel ist „Turm zu Babel“. Dabei wird die Zeit gestoppt, wie lange es dauert, bis die ganze Klasse auf zwei Barren (Vier Barren-Holmen) steht. Gesteigert wird dies, indem man auf die zwei Barren noch Hochsprungmatten legt.

ANZIEHENDE TURNGERÄTE (HOTSPOTS)

Welche Turngeräte eine magische Anziehungskraft auf Schüler ausüben, sieht man am besten im Freiturnen. Meist sind das: Bälle, Matten, Trampolin und alles was Räder hat (Ballwagen, Mattenwagen, Bänklwagen) oder womit man schwingen kann (Seile, Turnringe). Auf der Basis solcher Geräte lassen sich meist sehr gute Spiele entwickeln. Zum Beispiel: „Heute bauen wir mit diversen Geräten und den Mattenwagen einen Riesentruck oder ein Schiff, welches/ welche am Schluss quer durch die ganze Halle fahren muss.“

RISIKO

Leider ist es oft so, dass genau die Spiele, die ein gewisses Verletzungsrisiko in sich haben, meist auch die spannenderen Spiele sind. Da bedauerlicherweise auf vielen Pausenplätzen, meist aus juristischen Gründen, Kletterstangen und grosse Schaukeln verschwunden sind, sollte man im Sportunterricht dagegen halten. Wie sollen die Kinder sonst den Umgang mit dem Risiko noch lernen, wenn ihnen von erzieherischer Seite diese Exposition vorenthalten wird? Wie weit man diesbezüglich gehen möchte (extremes Beispiel: Von der Sprossenwand mit dem Seil auf eine Matte Schwingen) liegt im Ermessen und in der Einführungs kompetenz der Lehrperson und ist abhängig von den Fähigkeiten bzw. dem Verhalten der Schüler. Gesunder Menschen-

verstand und eine Portion Mut sind hier die richtigen Ratgeber.

HETEROGENITÄT

Schulklassen sind meistens heterogen und es ist immer wieder eine Herausforderung für den Lehrer. Hier ein paar Tipps dazu:

- Farbige Softbälle verwenden, wobei Mädchen alle Bälle brauchen dürfen und die Knaben nur eine Farbe.
- Starke Schüler dürfen nur mit der mit einem Bändel markierten, linken (ungewohnten) Hand Bälle werfen.
- Schüler, die etwas mehr Mühe haben als andere, bekommen mehrere „Leben“, symbolisiert mit Bändel.
- Individuelle Rollen in einem Spiel den „speziellen Kindern“ verteilen.

AMBIENTE

Passende Musik zu einem Spiel kann Emotionen verstärken und den Kindern helfen, sich mehr ins Spiel/Spielen zu vertiefen.

Wenn es vom Verletzungsrisiko her vertretbar ist, kann auch einmal versucht werden, das Licht in der Turnhalle zu löschen (Beispiel: Zombi-Fangis).

Besonders auf der Unterstufen ist es sehr zu empfehlen, eine Geschichte um ein Spiel herum zu erzählen. Je ausgefallener und kreativer die Abläufe (Zwei Piraten-Schiffe stehen sich auf hoher See gegenüber...) erzählt und Objekte (statt Feld für die Abgeworfenen besser Geisterinsel für die Piratengeister) benannt werden, umso spannender.

SPIELIDEEN

Schlacht am Matterhorn, gleiche Grundregeln wie beim Völkerball, aber mit einem Matten-Turm (Matterhorn) in der Mitte und 16er-Matten bis vor das Basketballfeld. Auf die Matten dürfen alle Spieler. Wer getroffen wird, muss ausserhalb des Feldes warten bis die eigene Mannschaft mit einem Ball das Brett des Basketballkorbs im gegnerischen Feld trifft (oder beim Korbwurf sind alle befreit). Material: 2-3 Softbälle, 1 Hochsprungmatten, 2 Barren (oder nur 4 Hochsprungmatten), 4 16er-Matten.

Kegelfussball, gleiche Grundregeln wie beim Kegelvölkerball, aber keine Mannschaften, sondern alle gegen alle. Die Kegel verteilt an den Wänden aufstellen (oder auf einer Feldline). Wird der Kegel eines Spielers umgeworfen oder wenn man ihn selber umwirft: Eine Runde rennen oder Liegestützen usw.

Material: so viele Kegel wie Schüler, 2-3 Softbälle (unterschiedliche Farben, Ball nur für Mädchen)

Minigolf, gleiche Regeln wie beim Minigolf. Minigolfschläger=Unihockeyschläger, Gruppen bilden (kann auch den Schüler überlassen werden). Jede Gruppe bekommt Zeit, um einen Minigolfparkour zu bauen mit eigenen Regeln. Turngeräte werden fair verteilt (Tausch und Handel zwischen den Gruppen kann man erlauben, gibt zusätzliche Dynamik).

Material: Unihockeyschläger, Unihockeyball, Turngeräte

LEHRPLAN 21 (KANTON ZÜRICH)

4 | Spielen

INSPIRATIONS-QUELLEN FÜR NEUE SPIELE:

<http://www.sportunterricht.ch/lektion/lektion.php>

<http://www.mobilesport.ch/>

<http://www.mobilesport.ch/kindersport/monatsthema-012015-spielen/>

<http://www.die-schnelle-sportstunde.de/sp.htm>

<https://www.slacktivity.ch/de/slackline-infos/lehrmittel/>

Kompetenzbox für den Sportunterricht

<http://www.stadt-zuerich.ch/content/ssd/de/>

[index/sport/unterstuetzung-fuer-lehrpersonen/kompetenzbox.html](http://www.stadt-zuerich.ch/content/ssd/de/index/sport/unterstuetzung-fuer-lehrpersonen/kompetenzbox.html)

Es gibt noch unzählige Seiten mit guten Ideen. Google: Suchworte „spiele sportunterricht“