

I. Theoretische Vorüberlegungen

1. Charakteristik der „45-Minuten-Spiele“

Während das Kennenlernen der Umwelt in den ersten Lebensjahren fast nur spielerisch erfolgt, nimmt der Spielanteil mit steigendem Alter immer mehr ab. Pflichten und Regeln bestimmen zunehmend den Tagesablauf. Dabei erleben wir gerade das Spiel als freudvollen Gegensatz zu unseren täglichen Verpflichtungen, als Erholung und Kontrast. Sportlich-spielerische Aktivitäten tragen dazu bei, das seelische und körperliche Wohlbefinden sowie die Leistungsfähigkeit zu steigern. Man entwickelt sich im motorischen, physiologischen, intellektuellen, soziologischen und kreativen Sektor weiter.

Die im Anschluss beschriebenen Spiele stehen bezüglich Charakteristik und Anforderungsprofil zwischen den bekannten Sportspielen mit ihrem meist international festgelegten Reglement und der Gruppe der „Kleinen Spiele“. Zum einen sind sie wettkampf- und leistungsbestimmt, leben von entstehender Spannung und der Auflösung von Spiel- und Zweikampfsituationen. Zum anderen vermitteln sie den Schülern vielfältige Erfahrungen in einem relativ offenen Rahmen mit der Möglichkeit des Spielens als Selbstzweck. Ohne umfassende Vorlaufzeit sollten diese speziell auf den Schulsport ausgerichteten „Zwischenspiele“ in einer 45-Minuten-Einheit sinnvoll durchgeführt, aber bei Bedarf auch kreativ abgewandelt werden können.

Vor allem das Spielen im Team bietet hinsichtlich des Brückenschlags von sportlichem Ernst zur freudebetonten Bewegung viel Potenzial. Innerhalb vorgegebener Spielregeln kann man individuell handeln und sein Spiel den eigenen Voraussetzungen und denen der Mitspieler und Gegner anpassen. Bei individuellen Zielerwartungen gilt prinzipiell, dass alle Teilnehmer das gleiche Spiel spielen, jeder allerdings die Aufgaben nach der ihm gegebenen Möglichkeiten erfüllen kann. Bei Beibehaltung der komplexen Leistungsfaktoren und der taktischen Determiniertheit wird auch bei entschärftem Leistungs- und Regeldruck die Spielfähigkeit gefördert. Neben dem Üben und Anwenden der Technikaspekte wie angemessenes Werfen / Kicken / Schießen, sicheres Fangen / Stoppen, geschicktes Umspielen / Verteidigen / Abwehren können konditionelle und koordinative Aspekte zum Tragen. Lehr- und Lerninhalte werden in Spielsituationen und im Fairplay-Be-

Download zur Ansicht

blind sein kann, sondern ausdrücklich aus der Verknüpfung von Wissen und Können. [...] Kompetenzen sind kognitive Fähigkeiten und Fertigkeiten, bestimmte Probleme zu lösen, sowie die damit verbundenen motivationalen, volitionalen und sozialen Bereitschaften und Fähigkeiten, um die Problemlösung in variablen Situationen erfolgreich und verantwortungsvoll nutzen zu können. [...] Kompetenzen setzen sich zusammen aus Wissen, Können und Wollen.“ (Kurz, 2008, S.215). Kompetenzen werden vom Sportlehrer nicht im eigentlichen Sinne unterrichtet, vielmehr muss dem Schüler ermöglicht werden, diese zu erwerben.

Neben den offensichtlichen physiologischen Kompetenzen lassen sich durch sportlich-spielerische Aktivitäten im besonderen Maße also auch die emotionalen, sozialen und kognitiven erwerben. So muss an den Schulsport ein gesteigerter pädagogischer Anspruch gestellt werden. Der Anteil der rein sportlichen Leistung relativiert sich, die Ausrichtung an isolierten Disziplinen und Sportarten tritt in den Hintergrund. Komplexer betrachtet, kann die Erziehung zum Sport parallel zu einer Erziehung durch Sport erfolgen. Die Beschränkung auf die Vermittlung von sportmotorischen Fähigkeiten und Fertigkeiten wäre fahrlässig, denn die Möglichkeiten zur ganzheitlichen Kompetenzsteigerung und Entwicklungsförderung würden nicht ausgeschöpft.

Zentrale Kompetenzbereiche im Teamspiel

Eine Vernetzung diverser Fähigkeiten, Fertigkeiten, Kenntnisse und Haltungen ist im komplexen Anforderungsprofil der Mannschaftsspiele ideal umsetzbar. Die Ausbildung der bekannten koordinativen und konditionellen Bausteine wird durch den hohen Aufforderungscharakter im Teamspiel in diversen Spielräumen bekanntermaßen begünstigt. Durch Üben gelangt man auf eine höhere Niveaustufe von Kompetenz, ein Mindeststandard, ein realistisch zumutbarer Regelstandard oder gar ein theoretisch möglicher Expertenstandard kann erreicht werden. Darüber hinaus lassen sich durch Interaktion unter anderem Empathie, Mannschaftsgeist, Fairness, Kooperation und Kommunikation, Durchhaltevermögen, Wagnis- und Leistungsbeurteilung ausprägen, die Umwelt, die eigene Fitness und das sportliche Handlungsfeld erschließen. Bei der Prozessorientierung gibt man den Schülern Gelegenheit, Kompetenzen über einen längeren Zeitraum aufzubauen.

Aus dem Teamtaktik werden Bildungsstandards, also überprüfbare Bil-

fremde Voraussetzungen im konditionellen, koordinativen, technischen und taktischen Bereich werden berücksichtigt. Auf dieser Basis wird reflektiert, individuell optimiert und auf andere Bewegungsfelder transferiert.

Sachkompetenz

Ziel ist es, Sachzusammenhänge zu erschließen, darzulegen und fachspezifisches Wissen ins eigene Spiel einfließen zu lassen. Die soziale Komponente ist dabei ebenso zu beleuchten wie Sachverhalte zur Realisierung gemeinschaftlichen sportlichen Handelns.

Methodenkompetenz

Die zum erfolgreichen Spiel notwendigen strategischen Methoden wie auch die zur Verständigung mit Mitspielern erforderlichen Verfahren sollen planvoll erschlossen und je nach Anforderung eingesetzt werden. Der Schüler kann Erarbeitetes präsentieren, analysieren und organisieren.

Sozial-personale Kompetenz

Auf der Grundlage fachlicher, sachlicher und methodischer Aspekte entwickelt der Schüler Freude am Spielbetrieb, kooperiert und kommuniziert mit Mitspielern oder Kontrahenten. Motiviert und leistungsbereit schätzt er sich selbst und andere verantwortungsbewusst ein, gestaltet zuverlässig und tolerant unter Einhaltung von Fairplay sportliche Spiele mit. Der Lerner lässt sich in den gesamten Lernprozess einbeziehen.

3. Entwicklung der Spielfähigkeit

Neben koordinativen und konditionellen Basiskomponenten soll sich im Rahmen des Sportunterrichts – auch im Hinblick auf die großen Sportspiele – die allgemeine Spielfähigkeit als weiterer Leistungsfaktor entwickeln. Die komplexen Spielsituationen der „45-Minuten-Spiele“ ermöglichen vielfältige Bewegungserfahrungen und Wahrnehmungen.

Regeln und Fairplay

4. Motivation

Bezüglich des Teamspiels im Sportunterricht befindet man sich in der komfortablen Situation, die Schüler selten extrinsisch motivieren zu müssen, da sie im Jugendalter von sich aus Wettbewerb und Vergleich suchen. Von besonderem Vorteil ist dabei, dass die oft instabile Motivation schwächerer Sportler eher aufrecht erhalten werden kann, da Leistungsdefizite von der Gruppe kompensiert werden können. Entscheidend ist hierfür das Verhalten des Sportlehrers, der mit Sensibilität für die Situation und Fingerspitzengefühl regulierend eingreifen kann. Ein vernünftiger Umgang mit Sieg und Niederlage, mit Kontrahenten und Mannschaftskameraden, muss bei allem Ehrgeiz angebahnt werden. Kein Schüler darf Angst vor Anfeindungen oder Diskriminierung aufgrund eines Fehlers haben müssen. Der soziale Aspekt wird in diesem Zusammenhang betont, Fehlverhalten wird in einer Reflexionsphase thematisiert. Bei Bewegungsaufgaben, in denen Teams oder einzelne Schüler der Reihe nach „finishen“, empfiehlt es sich oft, nach zwei Dritteln abzubrechen, um niemanden vor den Augen der Sieger bloßzustellen.

Zudem sind bei „Kleinen Spielen“ und „Zwischenspielen“ – anders als bei den großen Sportspielen – die Sieger nicht immer unter den Spezialisten zu suchen, da oft alternative Aufgaben gestellt werden, taktische Flexibilität gefordert ist oder Glück und Zufall mitentscheiden. Der Wettbewerbscharakter soll vom Sportlehrer nicht immer in den Vordergrund gerückt werden. Die abwechslungsreiche, interessante Aufgabe wäre im Idealfall attraktiv genug.

Download
zur Ansicht

II. Unterrichtspraxis

1. Empfehlungen zum Spielbetrieb

Teameinteilung

Besondere Bedeutung kommt einer pädagogisch cleveren Mannschaftszusammensetzung zu. Wenig empfehlenswert ist es, Teams rein nach dem Zufallsprinzip zu formen, denn zu groß ist die Gefahr, unschlagbare oder chancenlose Gruppen zu erhalten, wobei Spaß, Spannung und Motivation verloren gingen. Das Setzen von leistungsstarken Schülern als Mannschaftskapitäne hat sich bewährt. So wird zum einen verhindert, dass diese zusammengelost werden, zum anderen können sie mit ihrem überdurchschnittlichen Leistungsvermögen die Mitstreiter führen. Der Rest der Teambildung kann dann getrost dem Zufall überlassen werden:

- Karten/Farbsymbole ziehen
- im Sitzkreis nach Nummern abzählen und dann zuordnen
- Gummibärchen/Wäscheklammern in verschiedenen Farben aus einer Tüte nehmen
- (scheinbar) zufällige Übergabe von verschiedenfarbigen Trikots durch den Lehrer
- nach Geburtsmonaten (Quartalen/Halbjahren), Anfangsbuchstaben, T-Shirt-Farbe etc. einteilen

Entscheidend ist, dass es gegen Ende zu keiner namentlichen Wahl der Mannschaftskameraden kommt. Die Schüler, die aus diversen Gründen am Schluss der Wahl noch übrig geblieben, würden mit Sicherheit der nächsten Spielstunde wenig motiviert entgegesehen.

Scoreboard

Da es bei Teamspielen oft zu mehreren Durchgängen oder verschiedenen Spielpaarungen kommt, bietet es sich an, den Ablauf, die Zwischenergebnisse, Treffer, Wiederholungen, Zeiten oder Siege auf einer Ergebnistafel festzuhalten. Schüler entwickeln großen Ehrgeiz und Gerechtigkeitssinn, wenn es um Siege oder Ranglisten geht. Daher ist eine Dokumentation empfehlenswert. Oft kann man einen Schüler, der nicht am Spiel teilnehmen darf, zum Schriftführer bestimmen.

In Kapitel 4 *Trikots, Tische und Matchkarten* werden entsprechende Scorekarten und Matchkarten als Kopiervorlagen mit einfachen Diagrammen und Tabellen

Rituale

Die Schüler sollen im Teamspiel auch Gemeinschaft und Miteinander erfahren. In fast allen Mannschaftssportarten werden vor, während oder nach dem Spiel Rituale festgelegt, bei denen man sich durch Abklatschen, Schlachtrufe oder ähnliche Aktionen einstimmt, begrüßt oder fair verabschiedet. Schüler lieben solche Rituale und haben schon beim Entwickeln große Freude. Eine selbst erfundene, immer wiederkehrende Zeremonie dieser Art bereichert den Spielbetrieb und stärkt die soziale Komponente. Probieren Sie es aus!

2. Schematische Spielbeschreibung im Raster

Um ein zügiges Zurechtfinden zu gewährleisten, erfolgt die Beschreibung der Spiele im Hauptteil dieser Handreichung nach einem einheitlichen Muster. Ein gleichbleibendes Raster ermöglicht einen schnellen Überblick über die essenziellen Informationen zur Einheit:

Blitzeinschätzung

Neben dem Spielnamen befindet sich rechts oben eine Orientierungshilfe zur Blitzeinschätzung des Spiels hinsichtlich

Regelumfang:

Die Anzahl der Paragrafenzeichen weist auf den Umfang und den Schwierigkeitsgrad hinsichtlich des Regelwerks hin.

→ *Wie schnell ist das Spiel erklärt?*

Bewegungsintensität:

Je mehr schwitzende Smileys aufgeführt sind, desto bewegungsintensiver ist das Spiel.

→ *Wie anstrengend ist das Spiel?*

Aufbauzeit:

Die Anzahl der Sanduhr-Symbole verweist auf den Aufwand für die Spielvorbereitung.

→ *Wie (zeit)aufwendig ist der Spielbau?*

Anforderungsschwierigkeit:

Die Anzahl der Schwierigkeitsgrade stellt die Schwierigkeit der Spielanforderungen dar. Die Handreichung erhebt keinen Anspruch auf



Download zur Ansicht

Ablauf

Das Spielgeschehen wird so kurz und prägnant wie möglich beschrieben. Die wichtigsten Ausführungen über die Regeln, Aufgaben, Ziele und Wertungen sorgen für eine reibungslose Umsetzung des Spielgedankens in die Praxis, wobei gewisse Freiräume für eigene Interpretationen und Auslegungen beabsichtigt sind.

Technik

Die für das Spiel benötigten bzw. empfohlenen Grundtechniken werden genannt und erklärt.

Skizze

Die Organisation von Schülern, Spielgeräten, Hindernissen und Zielen lässt sich besonders übersichtlich anhand von Skizzen veranschaulichen. Dabei wird regelmäßig auf folgende Symbole zurückgegriffen:



Bock



Trainingsstange mit Fuß



Balven



Sprossenwand



Kegel kleinerer Kasten



Kegel Gymnastik-Keule

Download zur Ansicht



Pylone

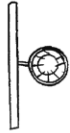


Handtuch

SA Schüler Team A



Langbank

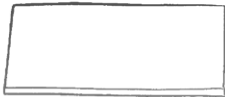


Basketballkorb



Tchoukball-Rahmen

● Ball



Turnmatte



Tor



Weichbodenmatte



Schüler



Netz



Markierungsteller



Ki



Federball Schläger

Download zur Ansicht

Tipps

Unter diesem Punkt erhalten Sie Hinweise auf Tricks und Kniffe, um den Spielfluss zu fördern. Sämtliche Ideen haben sich im Laufe der Jahre entwickelt und in der Unterrichtspraxis bewährt.

Varianten

Sowohl der Sportlehrer, als auch der Schüler, können ein Spiel umgestalten. Erlaubt ist, was fair, ungefährlich und attraktiv ist. Wie bereits erwähnt, sollte nicht zu schnell variiert werden. Denn dann bleibt häufig eine taktische Durchdringung des Spielgedankens auf der Strecke. Bei durchaus empfohlenen Wiederholungen der Spiele sind Variationen in folgenden Bereichen denkbar:

- Geräte/Ausstattung (z. B. mehrere/andere Ziele)
- Raum (z. B. größere/kleinere Zonen)
- Personal (z. B. kleinere/mehrere Teams)
- Zeit (z. B. kürzere/mehrere Durchgänge)
- Regeln/Aufgaben (z. B. mehr „Rechte“ für Schwache)

Reflexion

In Kapitel I. *Theoretische Vorüberlegungen* wird u. a. auf die Kompetenz- und Prozessorientierung neuer Lehrpläne hingewiesen. Über einen längeren Zeitraum hinweg sollen die Schüler Wissen, Können und Wollen aufbauen können, wobei sie speziell durch die Reflexion des gerade Erlebten unterstützt werden. So beschließt eine reflektierende Frage (ein Vorschlag von vielen möglichen) jedes Raster. Die Sportgruppe kann sich vor, während oder nach der Übungseinheit Zeit nehmen, die Anforderungen einzuschätzen, Lernfortschritt, Eigeninitiative und Verantwortung zu überdenken.

B. Didaktisch-methodische Checkliste von A bis Z

Spiele soll Spaß machen, aber auch die allgemeine Spielfähigkeit mit allen zugehörigen Komponenten fördern. Nachstehende Tipps und Erfahrungen können ein Teamspiel beleben und den Lernerfolg vorantreiben:

A aufwärmprogramm mit intensiven Bewegungen vor dem Spiel anbieten

B für jeden Spieler mindestens eine Aufgabe ohne große Theorie

Download
zur Ansicht

- H**ilfe(stellung) für leistungsschwächere/ängstliche Schüler anbieten ohne den Eindruck einer Wettbewerbsverzerrung zu erwecken (so unauffällig wie möglich)
- I**nduktives Lernen dem deduktiven vorziehen – wenn möglich
- J**edem Schüler angstfreies Mitspielen in entspannter Atmosphäre durch körperloses Spiel ermöglichen
- K**lare, möglichst einfach gehaltene Regeln beschleunigen den Spielfluss, vermeiden Streit und permanentes Eingreifen des Lehrers
- L**eibchen, Bänder oder Trikots machen das Spielgeschehen übersichtlicher und verringern Hektik und Aggressionen
- M**usikeinsatz kann, muss aber nicht die Attraktivität eines Spiels erhöhen
- N**achteile ausgleichen, indem Spielstarke Spielschwache unterstützen und entlasten; zusätzliche Rechte für Unterlegene
- O**rganisationsformen schulen, um einen angemessenen Rahmen zur Spielerklärung, für Aufbau und Übungen zu haben; Warte- und Erklärzeit zugunsten der Lernzeit kurz halten
- P**raktische Übungen und Technikeinheiten zur Qualitätssteigerung vor- oder zwischenschalten
- Q**ualität des Spielflusses durch eigenes (kurzzeitiges) Mitspielen eventuell steigern
- R**aum und Spielfeldgröße der Teamstärke, der Intensität und der Bewegungsaufgabe anpassen
- S**icherheit durch Vermeidung von Stolperfallen, Kollisionen, unangemessenen Hindernissen/Materialien/Bewegungsaufgaben etc. gewährleisten
- T**ore und Ziele in Größe, Entfernung und Anzahl dem Leistungsniveau der Schüler anpassen (mehr Torerfolge sorgen für mehr Erfolgserlebnisse und weniger Hektik)
- U**nterbrechungen so kurz wie möglich halten, so viele Schüler wie möglich in Aktion versetzen
- V**erhalten des Lehrers im Spielgeschehen beobachten, wenn لازم, die Durchbrechung