

B Die „Sport-Spiel-Module“:

Didaktisch-methodische Grundlagen und praktische Umsetzung

B 1 „Sport-Spiel-Module“ als Grundlage und Motivation dieser Praxishilfe

Vor dem Hintergrund unseres eingangs dargestellten Selbstverständnisses als Integrations- und Bildungsakteur sowie des Grundverständnisses von interkulturellem Lernen sind die so genannten „Sport-Spiel-Module“ zu sehen, die die Grundlage für diese Praxishilfe darstellen. Diese sind im Rahmen des Projekts „spin - sport interkulturell“ in enger Zusammenarbeit mit der Universität Duisburg-Essen mit dem Ziel entwickelt worden, die soziale Entwicklung und das interkulturelle Lernen von Kindern am Beispiel der Sportspiele gezielt zu fördern.

Die modellhafte Erprobung der „Sport-Spiel-Module“ ist im November 2011 gestartet. Seither wurden sie in bis zu zehn Essener Grundschulen – unter ihnen eine Förderschule – im Rahmen des schulischen Ganztags in Kooperation mit Sportvereinen durchgeführt. Die ausgewählten Grundschulen sind weitgehend im Essener Norden angesiedelt und werden vermehrt von Kindern mit Migrationshintergrund sowie Kindern aus sozial schwachen Familien besucht. In der Erprobungsphase wurde bewusst entschieden, die „Sport-Spiel-Module“ von Tandems – bestehend aus jeweils einem/einer Übungsleiter/-in und Sportstudent/-in – gemeinsam durchzuführen. Diese wurden zuvor im Rahmen einer eigens entwickelten Fortbildung von der Universität Duisburg-Essen qualifiziert. Die Praxishilfe ist in Anlehnung an den Erkenntnissen aus der Erprobung sowie der fortlaufenden Evaluation der „Sport-Spiel-Module“ entstanden.

Die „Sport-Spiel-Module“ sind inhaltlich in fünf Gruppen mit aufsteigenden Schwierigkeitsgraden aufgeteilt, angefangen bei einfachen Reaktions- und Fangspielen bis hin zu komplexen Teamspielen. Diese Unterteilung finden Sie in jeder Sportstunde wieder. Dabei wird den Kindern durchgängig viel Raum für Mitgestaltung und Selbstentfaltung, Erprobung und Reflexion gegeben. In Auseinandersetzung mit den Spielen, deren Regeln und dem Miteinander können und sollen die

Kinder soziale, selbststärkende sowie sportbezogene Kompetenzen erwerben. Dabei steht nicht das kulturell Fremde im Vordergrund, sondern das Gemeinsame, das Kooperieren, die Verständigung untereinander und der Selbständigkeitsprozess.

Ausgehend von diesem partizipativen, auf größtmögliche Teilhabe und Mitgestaltung der Kinder ausgelegten Grundverständnis ist es bei der Umsetzung der „Sport-Spiel-Module“ wichtig, dass die Spiele didaktisch so weit vereinfacht werden, dass alle Kinder mitspielen und Spaß haben können, unabhängig davon, welche individuellen Voraussetzungen sie mitbringen. Ziel ist es, dass die Kinder in einen Interaktions- und Kommunikationsprozess kommen und ihr Spiel weitgehend selbst regeln und eigenständig spielen.

Die „Sport-Spiel-Module“ bieten damit eine Möglichkeit, soziale und interkulturelle Lernprozesse für Kinder im Grundschulalter zu erleben. Im Folgenden werden diese ausführlich erläutert sowie die Methodik und Herangehensweise in der Umsetzung anschaulich erklärt.

B 2 Ziele und Grundsätze bei der Durchführung

Das übergreifende Ziel dieser Praxishilfe ist es, Kinder im Grundschulalter bei der Entwicklung von sozialen, personalen und sachbezogenen Kompetenzen zu unterstützen und damit soziale und interkulturelle Lernprozesse innerhalb der Gruppen zu fördern. In den vorgestellten „Sport-Spiel-Modulen“ werden anhand von Kleinen Spielen und Sportspielen Situationen geschaffen, die eine exemplarische Auseinandersetzung mit diesen Zielkompetenzen ermöglichen.

Die Kleinen Spiele und vereinfachten Sportspiele nehmen dabei insofern eine Schlüsselrolle ein, als dass wir in dieser Art von Spielen eine besonders geeignete Möglichkeit sehen, den Kompetenzerwerb von Kindern im Grundschulalter altersgerecht zu fördern.

- Vereinfachte Regeln ermöglichen den Kindern vielfache Mitmach-Möglichkeiten. Dabei finden sie sich schnell zurecht und können ins Spielgeschehen eingebunden werden. Somit wird allen Teilnehmenden die Chance und der Anreiz geboten, frühzeitig mitzugestalten und mitzubestimmen und so altersgerechte Eigeninitiative zu entwickeln.
→ soziale Kompetenzen
- Der Erwerb von sportmotorischen Fähigkeiten und Fertigkeiten und die vorwiegend selbständige Regelung der Spiele führen zu einem gestärkten Selbstbewusstsein und fördern das selbständige Handeln der Kinder.
→ personale Kompetenzen
- Selbstorganisation von Spielprozessen und deren Reflexion befähigen die Kinder dabei, Strukturen Kleiner Spiele und Sportspiele zu erkennen, zu verstehen und zu verinnerlichen. Das ermöglicht ihnen, Spiele nach den eigenen Interessen und Bedürfnissen der Gruppe zu gestalten oder zu verändern.
→ sachbezogene Kompetenzen

Der übergeordnete Prozess des interkulturellen Lernens bedeutet in diesem Zusammenhang, dass gerade die Heterogenität der Kinder als Lernchance begriffen wird. Im positiven Verständnis geht es um die gegenseitige Anerkennung im Sinne eines gleichberechtigten Miteinanders sowie das Einüben gegenseitiger Akzeptanz und Toleranz in der Spielgruppe. Das bedeutet, dass das aktive Aufeinander-Zugehen im Spiel, die gegenseitige Anerkennung (Respekt) und der permanente Erfahrungs- und Erlebnisaustausch über gemeinsam zu erarbeitende Grundlagen, Regeln, Normen und Werte das Zusammenleben in einer heterogenen Gruppe stärken sollen und damit – ausgehend von der Transferannahme, dass diese Erfahrungen und Kompetenzen dazu dienen im übertragenem Sinne „komplexe“ Einstellungen zu reflektieren, anzuwenden und letztendlich kindgerecht zu verändern – wesentliche Voraussetzungen für ein besseres Miteinander schaffen können.

Bei der Durchführung der „Sport-Spiel-Module“ sind drei Aspekte grundlegend zu beachten, um die Entwicklung von sozialen, personalen sowie sachbezogenen Kompetenzen bei der Zielgruppe zu fördern:

- Die Spiele verfügen erstens über einen unterschiedlichen Komplexitäts- bzw. Schwierigkeitsgrad.
- Außerdem ist es zweitens von besonderer Bedeutung, die methodische Inszenierung jeder Spielform nach den Grundsätzen (Spiel, Reflexion, Veränderung) anzuleiten sowie
- drittens dem Grundverständnis von „Vernunftsregeln“ ersetzen „Zwangsregeln“ zu folgen.

1. Vom Einfachen zum Komplexen

Die Entwicklung sozialer, personaler und sachbezogener Kompetenzen erfolgt über die exemplarische Auseinandersetzung mit Kleinen Spielen und Sportspielen, die nach ihrem Komplexitäts- und Schwierigkeitsgrad gegliedert werden können und in jeder Übungsstunde angewendet werden: Von einfachen Reaktions- und Fangspielen (2er Gruppe/Stufe 1) über einfache Parteiballs- und komplexe Parteiballs- (Stufe 2) bis hin zu Mannschaftsspielen mit Gegnerkontakt, die einfache (Stufe 4) und komplexere Fertigkeiten (Stufe 5) erfordern.

Komplexität der angewandten Kleinen Spiele und Sportspiele



Quelle: Schmidt, W. (2015). Ballespiele(n) in der Grundschule. Stuttgart: wfv.

Dabei sollten Sie als Übungsleiter/-in daran denken, dass Sie die Schwierigkeitsgrade der jeweiligen Spielformen verändern bzw. anpassen können.

Diese Erweiterungen oder Veränderungen der Spielregeln bieten außerdem Zeit und Raum für mögliche bzw. notwendige Reflexionsphasen mit den Kindern.

Reflexion:

Diese Reflexionsphasen sind dazu da, um den Kindern die Möglichkeit zu geben, sich mit dem Erlebten auseinanderzusetzen. Die Kinder sollen dabei unterstützt werden zu erkennen, dass Spiele nur funktionieren und Spaß machen, wenn sich alle Beteiligten an die vereinbarten Regeln halten.

Kurze Reflexionsphasen helfen den Kindern beim gemeinsamen Lernen und Verstehen. Das kann zum Beispiel ein Konflikt sein, der später gelöst wird. Es kann aber auch das Wahrnehmen von Gruppendynamiken sein. Wichtig für Sie als Übungsleiter/-in ist, dass die Reflexionsphasen maßgeblich zum Verstehen

und späteren Verändern von Spielformen beitragen.

Diese Phasen müssen nicht lange dauern. Oftmals ist es ausreichend, die Kinder zusammenzurufen und sie zu fragen, was ihrer Ansicht nach schon gut oder eher weniger gut geklappt hat. Es bietet sich auch die Möglichkeit, die Kinder nach ihren Empfindungen über einzelne Situationen bzw. Vorgaben zu fragen. Ein Beispiel dafür könnte sein: Ist die Spielfeldgröße für euch ausreichend? Wenn nicht, welchen Vorschlag habt ihr?

Es kann sehr hilfreich sein die Ergebnisse aus diesen Phasen schriftlich festzuhalten (Flipchart, Wandtafel).

2. Grundsätze der methodischen Inszenierung

Das Hauptziel ist es, Kindern soziales und interkulturelles Lernen zu ermöglichen und sie spielerisch an diesen Sachverhalt heranzuführen. In unseren „Sport-Spiel-Modulen“ sind dabei drei wichtige Elemente von besonderer Bedeutung: Spiel, Reflexion und Veränderung.

Spiel:

Grundsätzlich sollten Sie als Übungsleiter/-in alle Spiele anfangs so einfach wie möglich anleiten. Das bedeutet, es werden nur die notwendigen Grundlagen der gewählten Spielform erklärt und die Kinder können direkt mit dem Spielen anfangen.

Es sollte soviel wie möglich gespielt werden!

Veränderung:

Ein wesentlicher Bestandteil unseres Konzepts ist es, die Kinder zu ermutigen Spiele selbst zu verändern, so dass alle in der Gruppe Spaß am gemeinsamen Spielen und Ausprobieren haben.

Gern möchten wir Ihnen als Übungsleiter/-in einen Überblick, über mögliche „Bausteine“ bzw. Spielkomponenten geben, die die von uns vorgestellten Spielformen beinhalten. Um dies so übersichtlich wie möglich darzustellen, haben wir diese Komponenten beispielhaft in die folgende Grafik eingearbeitet.



TECHNISCHE ASPEKTE

sind die grundlegenden Regeln für die jeweiligen Spielformen

- z.B. Spielfeldgröße, Spieleranzahl oder
- Regeln, wie der Ball darf nur mit dem Fuß gespielt werden oder
- bei Fangspielen Fragen wie „Wann gilt man als abgeschlagen“? etc.



INNERE HALTUNG, WERTE (DER KINDER)

appelliert an die Einstellung der Kinder

- Ehrlichkeit – Kinder geben zu, gefangen oder getroffen worden zu sein.
- sie vertrauen den anderen Kindern, dass sie beispielsweise „abgeschlagen“ worden sind (Schattenfangen)
- die Kinder respektieren sich gegenseitig



TAKTISCHE ASPEKTE

Da viele Spiele mit mehreren Teams oder Parteien gespielt werden, gibt es zahlreiche taktische Elemente die in Spielsituationen einfließen. z. B.:

- Wie kann meine Gruppe die anderen am schnellsten Fangen?
- defensive vs. offensive Strategie (bei Parteiballspielen)
- Teilen wir uns auf oder stehen wir eher dicht beieinander?



SOZIALE ASPEKTE

damit sind überwiegend Verhaltensweisen der Kinder gemeint

- Sind sie im Spiel fair zueinander oder wird sich oft gezankt?
- Motivieren oder demotivieren sich die Kinder gegenseitig?
- Sind sie fähig, in zufällig zusammengestellten Teams zu spielen bzw. sind sie in der Lage faire Mannschaften zu bilden und darin zu spielen?

Abschließend möchten wir Ihnen noch beispielhaft zeigen, wie die Ergebnisse der Reflexions- bzw. Veränderungsphasen schriftlich festgehalten werden können.

„Wandtapete“

- Veränderungen
- Vorgaben oder festgestellt während der Reflexionsphasen

TECHNISCHE ASPEKTE	INNERE HALTUNG, WERTE	TAKTISCHE ASPEKTE	SOZIALE ASPEKTE
<ul style="list-style-type: none"> • Spielfeldgröße = 5 x 5 m • Spielfeldgröße = 10 x 10 m 	<ul style="list-style-type: none"> • „blindes Vertrauen“ - wir bleiben stehen, wenn andere sagen, dass sie uns gefangen haben - wir spielen als Team 	<ul style="list-style-type: none"> • Raumdeckung • Manndeckung • Immer 3 mal abspielen • Lieber öfter auswechseln, als zu lange auf dem Feld bleiben 	<ul style="list-style-type: none"> • Wir reichen uns nach jedem Spiel die Hand

3. „Vernunftsregeln“ ersetzen „Zwangsregeln“ – Demokratischer versus autoritären Führungsstil

Die Entwicklung personaler, sozialer und sachbezogener Kompetenzen geht von einem Spielverständnis aus, wonach Kleine Spiele und vereinfachte Sportspiele im Sinne von „Vernunftsregeln“ durch die Kinder weitgehend selbst geregelt werden sollen.

Im Mittelpunkt der Spielanalysen steht damit die Grundfrage nach den Regelstrukturen Kleiner Spiele und Sportspiele und wie diese an die Kinder herangetragen werden.

Deshalb

- ist es für uns in der Praxis bedeutend, wie die Regeln eines Spiels eingeführt und ebenso weiterentwickelt werden und
- wie diese Art der selbständigen und sozialen Regelung der Spiele Wirkung auf die innere Haltung von allen Kindern zeigen soll (Entwicklung sozialer, personaler und sachbezogener Kompetenzen).

Entscheidend hierfür ist ein demokratischer Führungsstil des Übungsleiters/der Übungsleiterin, der gegenüber einer autoritären Leitung den Kindern den nötigen Freiraum und die Möglichkeit zur Partizipation und Mitgestaltung bietet.

Demokratischer Führungsstil	Autoritärer Führungsstil
<ul style="list-style-type: none"> • leicht verständliche Formulierung der Aufgaben. • Kindern werden Möglichkeiten zur aktiven Beteiligung an Veränderungsprozessen (Spieladaptation) eingeräumt. • Offene Bewegungsaufgaben werden gestellt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regeln werden strikt von außen vorgegeben. • Spiele werden strikt nach den vorher festgesetzten Regeln gespielt und diese werden beibehalten. • Entspricht eher dem Prinzip der Bewegungsanweisungen.

Wir verfolgen das Ziel, den Kindern Möglichkeiten aufzuzeigen, wie sie am Beispiel der Spiele Herausforderungen bearbeiten und gemeinsam lösen können.

Das pädagogische Ziel ist es letztlich, durch modifizierbare Regelungen der jeweiligen Spiele allen Kindern die aktive und gleichberechtigte Teilnahme und Mitgestaltung am Spiel zu ermöglichen.

B 3 Didaktisch-methodische Erläuterungen zum Stufenmodell

Die im Folgenden dargestellten Kleinen Spiele und vereinfachten Sportspiele zeigen exemplarisch auf, wie Selbständigkeit und Kooperation der Kinder durch Absprache technischer, moralischer, taktischer und sozialer Komponenten verbessert werden können. Hierzu erfolgt entlang des bereits eingeführten Stufenmodells die Zuordnung und Erläuterung von einigen exemplarischen Spielformen.*

Stufe 1: Koordinationsspiele, Fang- und Reaktionsspiele

Die Kinder setzen sich mit Spielen auseinander, bei denen einfachste grundlegende technische Aspekte zu beachten sind, wobei die

Koordinative Fähigkeiten:
<ul style="list-style-type: none"> • Kopplungsfähigkeit • Differenzierungsfähigkeit • Gleichgewichtsfähigkeit • Orientierungsfähigkeit • Rhythmusfähigkeit • Reaktionsfähigkeit • Umstellungsfähigkeit

Schulung von koordinativen Fähigkeiten im Vordergrund steht.

Spiel 1: „Luftballon in der Luft halten“

Alle Kinder haben einen Luftballon in der Hand und stehen dicht beisammen. Sie werfen den Luftballon hoch, gehen/laufen kreuz und quer durcheinander und halten dabei ihren Ballon durch kurze Berührungen mit den Händen ständig in der Luft.

Spiel 2: „Wirf und Fang“

Jeweils etwa zehn Kinder bewegen sich im abgesteckten Feld mit je einem Ball in der Hand. Ein „Läufer“ bzw. eine „Läuferin“ führt einen Luftballon an einer ca. 1,5 m langen Schnur so, dass dieser sich fortwährend in der Luft bewegt. Aufgabe aller Kinder ist es, mit ihrem Ball den Luftballon so oft wie möglich zu treffen. Der Läufer wechselt nach ca. 20-30 Sekunden.

Zielsetzung: Auch diese einfachen Spiele können nur funktionieren, wenn die Kinder die grundlegenden technischen Vorgaben verstanden haben. Hierbei bietet sich eine gute Gelegenheit, die zuvor erwähnte Wandtapete/Regeltapete exemplarisch einzuführen.



* Die hier vorgestellten Spiele stammen alle aus Schmidt, W. (2015). Balle Spiele(n) in der Grundschule. Stuttgart: wfv. und Moosmann, K. (2009). Ballorientierte Koordination. Stuttgart: wfv.



Stufe 2: Einfache Parteiballspiele

Die Kinder sollen erfahren, dass diese einfachen Parteiballspiele nur funktionieren, wenn alle die technischen Grundlagen der Spiele verstanden haben und bereit sind, sich an weitere Regelabsprachen zu halten. An dieser Stelle geben wir Ihnen vier exemplarische Spiele, die über die geeignete bzw. angestrebte Komplexität verfügen und den Aspekt der inneren Haltung der Kinder fordert.

Spiel 1: „Ball abfangen“

Etwa ein Drittel aller Kinder befindet sich innerhalb des vereinbarten Spielfeldes. Die übrigen Kinder postieren sich hinter den Längsseiten des Feldes. Sie versuchen, sich mehrere Bälle durch das Feld so zuzurollen, dass die Kinder im Feld die Bälle nicht abfangen können. Das Spiel läuft nach Zeit und die Anzahl der gelungenen Versuche wird gezählt. Welche Partei ist am erfolgreichsten?

→ Nur ein aufgenommener Ball bringt einen Punkt für die Mannschaft im Feld (Beispiel: Ein Kind versucht einen Ball zu fangen, aber es kann den Ball nicht unter Kontrolle bringen. Dies bedeutet, dass der Ball nicht aufgenommen worden ist. Jetzt ist die innere Haltung der Kinder gefragt, dass Sie auch zugeben, dass der Ball nicht gefangen wurde und sie somit keinen Punkt ergattern konnten.

Spiel 2: „Haltet das Feld frei!“

Die Halle wird durch Bänke oder Kästen in zwei Felder geteilt. In jedem Feld befindet sich eine Mannschaft. Eine möglichst große Zahl (unterschiedlicher) Bälle wird gleichmäßig auf die beiden Teams verteilt. Auf Pfiff schießt jede Mannschaft Ihre Bälle ins gegnerische Feld. Gelingt es einer Mannschaft, das Feld vollständig leer zu schießen, ist sie Sieger. Ansonsten wird das Spiel nach ca. zwei Minuten beendet und Sieger ist diejenige Mannschaft, die beim Abpfiff die wenigsten Bälle im eigenen Feld hat (mehrere Durchgänge spielen).

→ Mit dem Schießen sofort aufhören, wenn abgepfiffen wird.

Spiel 3: „Kreisball“

Die Gruppe wird in zwei Teams aufgeteilt. Die Werfer-Partei (außerhalb des Kreises) versucht, die Läufer-Partei (innerhalb des Kreises) abzuwerfen. In welcher Zeit sind alle Läufer/-innen abgeworfen? In welcher Zeit erzielen die Werfer/-innen 5 oder 10 Punkte?

→ Zugeben, wenn man getroffen wurde.

Spiel 4: „Speckbrett-Wandtennis“

Ein Speckbrett (Holzbrett) dient dazu, einen Ball (Soft- oder Tennisball) über eine an der Wand gezogene Linie zu schlagen. Der Ball darf nur einen Bodenkontakt haben. Man spielt eins gegen eins und gezählt wird nach Punkten. Fehler sind z.B. wenn der Ball unterhalb der Linie die Wand berührt oder mehr als einen Bodenkontakt hat.

→ Kooperation in 2er-Gruppe, Ehrlichkeit beim Zählen.

Zielsetzung: Diese Spiele können nur funktionieren, wenn über das Verständnis technischer Komponenten hinaus alle versuchen, sich an vereinbarte Werte (= Ehrlichkeit, Fairness, Vertrauen, Respekt) zu halten.

„Wandtapete“

TECHNISCHE ASPEKTE	INNERE HALTUNG, WERTE
<ul style="list-style-type: none"> • Spielfeldgröße • Spieleranzahl • Ball darf nur einen Bodenkontakt haben 	<ul style="list-style-type: none"> • Wir geben zu, getroffen worden zu sein • Wir geben zu, wenn der Ball mehr als einen Bodenkontakt hatte



Stufe 3: Komplexe Parteiballspiele

Die Kinder erfahren über die Komponenten von Technik und Werten hinaus, dass das Zusammenspiel umso besser klappt, je eher sie sich über die in ihrem Team **abgesprochene Taktik** einig sind.

Spiel 1: „Ball über die Schnur“

Im etwa 10 x 5 m großen Spielfeld, das in der Mitte durch eine ca. 1,5 m hochgespannte Schnur geteilt ist, stehen sich zwei 2er-Teams gegenüber. Die Kinder versuchen, den Ball mit der Hand oder dem Fuß so über die Schnur ins andere Feld zu spielen, dass ihn der Gegner nicht fangen kann und der Ball den Boden berührt (= Punkt). Wer schafft die meisten Punkte?

→ Taktik = Absprache über die Positionierung im Feld treffen (z.B. seitlich versetzt, 1 vorne, 1 hinten).

Spiel 2: „Burg-Ball“

Gespielt wird in einem rechteckigen oder kreisrunden Spielfeld. Dabei positionieren sich fünf Kinder außerhalb des Kreises und ein Kind innerhalb des Kreises. In der Mitte des Kreises befindet sich ein Bock oder Kasten (die Burg). Das Kind in der Mitte des Kreises ist der/die Burgwächter/-in und muss verhindern, dass die Jäger/-innen nach Zuspiel die Burg treffen. Alternativ kann auch vier gegen zwei gespielt werden.

→ Taktik = Platzierung im Kreis und Wurffolge absprechen.

Zielsetzung: Die Aspekte der technischen Grundlagen sowie der Werte, die in den angedachten Spielen notwendig sind, sollten gemeinsam vereinbart werden. Es sollte versucht werden, eine sinnvolle Taktik innerhalb eines Teams abzusprechen.

„Wandtapete“

TECHNISCHE ASPEKTE	INNERE HALTUNG, WERTE	TAKTISCHE ASPEKTE
<ul style="list-style-type: none"> • Spielfeldgröße = 10 x 5 m 	<ul style="list-style-type: none"> • Ich behindere nicht andere beim Versuch den Ball zu fangen 	<ul style="list-style-type: none"> • Verteilung der Mitspieler im Feld • Wirft nur einer oder sollen alle werfen



Stufe 4: Einfache Mannschaftsspiele mit Gegnerkontakt

Wenn mehrere Teams aufeinandertreffen und außerdem Körperkontakt eine gewisse Rolle spielt, rücken Regeln bzw. Aspekte des sozialen und fairen Umgangs miteinander in den Vordergrund.

Spiel 1: „Reifenhandball“

In dieser Handball-Variante dienen Reifen als Tore. Diese können an vorher vereinbarten Plätzen innerhalb des Spielfeldes gelegt werden. Die zwei Mannschaften spielen nach Handballregeln (ohne oder mit Prellen) gegeneinander. Ein Punkt ist erzielt, wenn eine Mannschaft den Ball erfolgreich in einen der beiden abgelegten Reifen spielt.

- soziale Aspekte zwischen zwei Mannschaften ansprechen, Taktik innerhalb der Teams entwickeln, innere Haltung
- Treffer zugeben

Spiel 2: „Ring-Hockey“

In diesem Spiel bilden Turnböcke die Tore. Es spielen zwei Teams gegeneinander und Ziel ist es, einen Gummiring durch das gegnerische Tor zu spielen. Der Torraum darf dabei allerdings nicht betreten werden. Wie beim Eishockey ist auch das Spielen hinter dem Tor erlaubt.

- technische Aspekte zwischen zwei Mannschaften absprechen, Taktik innerhalb eines Teams absprechen, Treffer akzeptieren

Zielsetzung: Technische, moralische und soziale Regelungen einhalten. Taktik kooperativ absprechen.

„Wandtapete“ bezugnehmend auf Spiel 1

TECHNISCHE ASPEKTE	INNERE HALTUNG, WERTE	TAKTISCHE ASPEKTE	SOZIALE ASPEKTE
• Spielerzahl = 4 gegen 4	• Treffer akzeptieren	• Wie verteidigen wir unseren Ring möglichst gut?	• Fairer und respektvoller Umgang miteinander (vor, während und nach dem Spiel) • Kein reklamieren



Stufe 5: Komplexe Mannschaftsspiele (=Techniken) mit Gegnerkontakt

Die Kinder lernen, Absprachen zwischen zwei Mannschaften zu treffen, Taktiken innerhalb eines Teams zu entwickeln und hinsichtlich der komplexen Techniken zu überlegen, wie diese – jenseits des Spiels – geübt werden können.

Spiel 1: „Handkopfball“

Gespielt wird mit zwei Mannschaften auf je ein Tor. Der Ball darf mit der Hand gefangen werden und muss dann dem nächsten Spieler der Mannschaft so zugespielt werden, dass der Ball mit dem Kopf gespielt werden kann und immer so weiter. Das gegnerische Team darf den Ball nur fangen, wenn die andere Mannschaft im Ballbesitz den Ball gerade mit den Händen spielt. Ein Ball, der zum Kopfball geworfen wurde, darf hingegen nicht abgefangen werden. Ein Tor kann nur per Kopfball erzielt werden.

- Taktik = Spielfeld und Spielerzahl absprechen, Torgröße festlegen, Taktik entwickeln, Ehrlichkeit bei Torerfolg

Spiel 2: „Vereinfachtes Mini-Basket“

Das Spielfeld kann beliebig groß und der Spieleranzahl angepasst sein. Zwei Kastendeckel, jeweils mit einem Kind aus Mannschaft A und B, bilden das Ziel. Es wird nach vereinfachten Basketball- oder Handballregeln ohne strikte Kontrolle der jeweiligen Schrittregel und ohne direkten Körperkontakt, gespielt. Die Kinder auf den Kastendeckeln müssen auf dem Kastenteil ein Zuspil ihrer Mannschaft auffangen (= Punkt). Nach einem erzielten Punkt wird der Ball der gegnerischen Mannschaft zum erneuten Spielbeginn zugeworfen.

- Taktik = Mannschaften, Spielfeld, Spielerzahl, Höhe der Kästen absprechen. Taktik entwickeln → Wer spielt wo? Üben → Wurfgenauigkeit und Wurfstärke

Zielsetzung: Alle Regelungen absprechen und überlegen, wie man Techniken verbessern und weiterentwickeln kann.

„Wandtapete“ bezugnehmend auf Spiel 1

TECHNISCHE ASPEKTE	INNERE HALTUNG, WERTE	TAKTISCHE ASPEKTE	SOZIALE ASPEKTE	ÜBEN
• Ein Tor kann nur per Kopf nach einem entsprechendem Zuspil erzielt werden	• Der Ball darf nur gefangen werden, wenn das gegnerische Team den Ball zuvor mit der Hand gespielt hat	• Fester Torwart	• Kein Stoßen oder Schuppsen	• Übung macht den Meister

Veränderung: Spiele nach Absprache so verändern, dass alle gleichberechtigt mitspielen können (gilt vor allem für die Spielstufen 2, 3, 4 und 5)

Mit Hilfe des Übungsleiters bzw. der Übungsleiterin lernen die Kinder, dass Spiele im Hinblick auf ihr Regelwerk beliebig verändert werden können. Ziel soll es sein, alle Kinder in das Spielgeschehen einzubeziehen.

Geändert werden können zum Beispiel:

- Die Größe des Spielfeldes,
- die Spieleranzahl (möglichst reduzieren),
- die Tore/Ziele (große, kleine, offene Tore),
- das Ballmaterial (leichter, schwerer, z.B. Rugby-Ball, Softball, kleinere Bälle),
- technische Fertigkeiten (z.B. nur mit Ballannahme und Ballabgabe – d.h. ohne direkte Pässe – spielen),
- Reduzierung der Ballkontakte (z.B. jeder hat nur 2 oder 3 Ballkontakte/ = Gleichverteilung der Ballkontakte)⁷

⁷ Quelle: Schmidt, W. (2004). Fußball. Spielen-Erleben-Verstehen. Schorndorf: Hofmann

Fazit:

Wir haben Ihnen zahlreiche Komponenten vorgestellt, die in eine Vielzahl von verschiedenen Spielformen einfließen. Außerdem haben wir versucht Ihnen Ansatzpunkte zu verdeutlichen, wo Absprache zwischen den einzelnen Teams bzw. Kommunikation der Kinder untereinander von Bedeutung sind. Sie als Übungsleiter/-in sowie die Kinder selbst sind in der Lage, zahlreiche Spielformen nach dem oben gezeigten Muster zu „zerlegen“ und zu analysieren, damit alle Beteiligten Spaß an der Bewegung haben sowie in ihren sozialen, personalen und sachbezogenen Kompetenzen gefördert werden.

- Aspekte: technisch, sozial, taktisch sowie innere Haltung (Werte)
- Vorschläge für das Üben komplexer Fertigkeiten
- Vorschläge zu Spielveränderungen (Spielfeldgröße, Spieleranzahl, Tore/Ziele, Ballmaterial, Fertigkeiten, Reduzierung der Ballkontakte)

Die gleichberechtigte Teilhabe aller ist wichtig, damit ein größtmöglicher Nutzen entsteht.

Ausgehend von diesem partizipativen, auf größtmögliche Teilhabe und Mitgestaltung der Kinder ausgelegten methodisch-didaktischen Vorgehens können die Kinder in Auseinandersetzung mit den Spielen, deren Regeln und dem Miteinander soziale, selbststärkende sowie sportbezogene Kompetenzen erwerben. Durch das fortwährende Kooperieren, die Verständigung untereinander und den Selbständigkeitsprozess innerhalb der „Sport-Spiel-Module“ können diese Kompetenzen langfristig gefestigt und – ausgehend von einer Transferannahme – auch in anderen Kontexten, z. B. dem Schulalltag, angewendet werden.



B 4 Stundenbeispiele zu den „Sport-Spiel-Modulen“

Vor dem Hintergrund der dargestellten Ziele und Grundsätze der Durchführung zu den „Sport-Spiel-Modulen“ finden Sie auf den folgenden Seiten fünf exemplarische Stundenbeispiele, die sich zusammenfassend so beschreiben lassen: Ansatz des interkulturellen Lernens der Kinder im Sportspiel, Förderung des sozialen Lernens, Stärkung des Selbstkonzeptes und die Verbesserung der motorischen Fähigkeiten.

Die Stundenbeispiele sind alle ähnlich aufgebaut und lassen sich in unterschiedliche Sequenzen gliedern: Fang- und oder Reaktionsspiele/Ballgewöhnung, einfache oder komplexe Parteeiballspiele, einfache oder komplexe Mannschaftsspiele sowie eine abschließende Entspannungsphase. Bitte denken Sie daran, dass eine geplante Sportstunde mit einer heterogenen Kinder- bzw. Schülergruppe immer individuell auf die Gruppe angepasst werden sollte. Die einzelnen Bausteine der Stundenbeispiele sind somit als Vorschläge zu verstehen und können ausgetauscht bzw. variiert werden.⁸

Jedes Stundenbeispiel wird zuerst tabellarisch (kurz und übersichtlich) dargestellt. Danach befindet sich jeweils eine Zusammenfassung zu dem entsprechenden Beispiel und den eingesetzten Spielen.

Das zuvor gezeigte Stufenmodell kann Ihnen dabei helfen, sich an der zunehmenden Komplexität der Spiele und an der zunehmenden Anzahl der Regeln zu orientieren. Zudem sollten sie bei der Umsetzung die vorgestellten Grundsätze der methodisch-didaktischen Erläuterungen der „Sport-Spiel-Module“ beachten (vgl. Kapitel B 2).

Zudem möchten wir an dieser Stelle auch auf die „Spiele-Online-Karte“ (www.lsb-spok.de) des Landessportbundes NRW hinweisen. Hier finden Sie viele neue Ideen, Variationen und hilfreiche Tipps zu allen Spielen!

⁸ Sie finden die entsprechenden Spiele und Übungsformen in folgenden Büchern: Schmidt, Werner (2006). Kindertraining. Stuttgart: Württembergischer Fußballverband e.V.; Moosmann, Klaus (2009). Ballorientierte Koordination. Stuttgart: Württembergischer Fußballverband e.V.; Schmidt, W. (2015). Ballespiele(n) in der Grundschule. Stuttgart: Württembergischer Fußballverband e.V.