

Über Teamwork zum Star: Spielidee

«Schlag den Star» oder «Beat the Star» – eine international bekannte Fernsehshow – basiert auf dem Konzept der deutschen Spielshow «Schlag den Raab». In der Show treten jeweils zwei Prominente in verschiedenen Spielen und Herausforderungen gegeneinander an. Diese Spiele können sportlicher, intellektueller oder geschicklichkeitsorientierter Natur sein. Das Ziel ist es, so viele Spiele wie möglich zu gewinnen, um am Ende als Sieger hervorzugehen. Diese Grundidee des TV-Formats lässt sich bestens in den Sportunterricht einbringen.



Die Vielfalt der Spiele und die unvorhersehbaren Herausforderungen machen «Schlag den Star» zu einer unterhaltsamen und spannenden Show, die sowohl Geschicklichkeit, angepasstes taktisches Verhalten als auch motorische Vielseitigkeit der Teilnehmenden verlangt. Folgende Adaptationen ebnen dem TV-Format den Weg zur Aufnahme in den Sportunterricht.

Ablauf der Spiele

- Anstelle von prominenten Show-Gästen treten jeweils zwei (drei oder vier) Teams in verschiedenen kompetitiven Herausforderungen und Spielen gegeneinander an.
- Die Teams werden vor jedem Spiel neu ausgelost, um verschiedene Perspektiven zu fördern.
- Um herauszufinden, wer am Ende der «Star» in den unterschiedlichen Aktivitäten ist, sammeln die Lernenden ihre Punkte individuell.
- Die Vergabe der Punkte verläuft nach dem Prinzip der TV-Show: der Sieg im ersten Spiel

gibt einen Punkt, der Sieg im zweiten Spiel zwei Punkte usw.

Vorbereitung

- Erstellen einer Liste von Spielen oder kompetitiven Herausforderungen aus der Praxisauswahl (ca. 5-7 Teamwork-Spiele für eine Doppellektion, inklusive Aufbau, Erklärungen und Reflexion).
- Lernende schreiben sich mit Namen auf einem Flipchart oder Whiteboard ein (Entry List), wo sie die erzielten Punkte notieren.
- Methode der Teamauslosung festlegen, benötigtes Material und Ressourcen den Lernzielen entsprechend bereitstellen.

Auswahl der Spiele

Folgende Aspekte sollten bei der Struktur und der Auswahl der Spiele und der kompetitiven Herausforderungen berücksichtigt werden:

- Die unterschiedlichen Bedürfnisse, Fähigkeiten und Neigungen der Klasse und der einzelnen Lernenden.
- Eine sinnvolle Reihenfolge bezüglich der Intensität (Rhythmisierung) und des Einsatzes von Materialien.
- Abwechslung und Vielfältigkeit bezüglich der Anforderungen.
- Die Zeitdauer der jeweiligen Spiele.
- Der Fokus der geförderten Kompetenzen.
- Die vorgestellten Spiele können adaptiert und erweitert werden.
- Weitere oder eigene Spiele können in das Spielformat integriert werden.

Durchführung

- Vor jedem Spiel werden die Teams neu ausgelost (z.B. mit Jass-Karten)
- Das Ziel und die Regeln des Spiels werden kurz und prägnant erklärt.
- Die Teams erhalten Zeit, um Strategien zu besprechen und Taktiken festzulegen. Dabei kann abgemacht werden, ob ausprobiert werden darf oder nicht.
- Die Teams treten in den vorher festgelegten Spielen und Herausforderungen gegeneinander an.
- Die Punktzahl für jedes Spiel wird aufaddiert und beim Erfolg dem individuellen Punktestand jedes Lernenden auf der Flipchart hinzugefügt.
- Am Ende des Wettkampfs wird der Lernende mit den meisten Gesamtpunkten zum «Star» gekürt.

Reflexion und Abschluss

Nach Abschluss aller Herausforderungen oder nach einem Spiel (je nach Bedarf) wird eine kurze Reflexionsrunde durchgeführt. Die Lernenden werden ermutigt, ihre Erfahrungen und Ideen zu teilen und darüber zu sprechen, was sie aus den verschiedenen Aktivitäten gelernt haben, nach welcher Taktik sie vorgegangen sind oder welche Schwierigkeiten sie überwinden mussten.

Zudem kann über die eingenommenen Rollen, über das Teamverhalten und die Stärken oder Schwächen innerhalb der Teams reflektiert werden. Dabei ist es wichtig eine wertefreie Atmosphäre zu schaffen, um den Austausch und die Diskussion sowie konstruktive Feedbacks gezielt zu fördern. Die gewonnenen Erkenntnisse können anschliessend auf ihre alltäglichen beruflichen Herausforderungen übertragen werden.

Mögliche Anpassungen und Alternativen zum Spielformat

Die Methoden der Gruppenbildung können jederzeit variiert und den Bedürfnissen und Voraussetzungen der Lernenden adaptiert werden. Ebenfalls kann während der ganzen Lerneinheit in denselben Teams gespielt werden, um eine Entwicklung im Teamverhalten zu sehen. Dabei wird dann das Sieger-Team zum «Star» gekürt. Viele Teamwork-Spiele lassen sich auch mit 3 oder 4 Teams gleichzeitig spielen.

Die Auswahl der Spiele kann nach Sportarten (z.B.: Fussball) geschehen, um diese intensiver zu thematisieren. Weiter ist es sinnvoll, die Spiele dem Material entsprechend auszuwählen, damit es nicht zu grösseren «Materialschlachten» kommt. Zudem kann es auch reizvoll sein, möglichst viele unterschiedliche Spielaufgaben mit demselben Material unter einem neuen Aspekt zu stellen.

Das Punktesystem lässt sich verändern, indem die Punktzahl jeder Herausforderung entspricht (z.B.: einfache Spiele 1 Punkt, mittelschwere Spiele 2 Punkte, schwierige Spiele 3 Punkte) oder es können Rangpunkte (1. Rang: 3 Punkte, 2. Rang: 2 Punkte etc.) vergeben werden. Bei den Teamaufgaben kann man den Lernenden eine bestimmte Rolle zuordnen, welche sie dann versuchen, bewusst und so gut wie möglich wahrzunehmen.

Besondere Elemente

- Joker: Jedes Team hat die Möglichkeit, einmal während den Spielen einen Joker einzusetzen, um doppelte Punkte in einer bestimmten Herausforderung zu erhalten.
- Überraschungsrunde: Jedes Team darf dem anderen Team eine kompetitive Spielaufgabe stellen.
- Transfermarkt: Vor einem bestimmten Spiel, darf jedes Team ein Mitglied des anderen Teams abwerben.
- Wunschkonzert: Zieht ein Lernender eine bestimmte Karte, darf er ins Team seiner Wahl gehen und dort einen Spieler ins andere Team «verdrängen».

Einmal oder mehrmals, wiederholen oder variieren

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, «Schlag den Star» in den Berufsfachschulsport zu implementieren. Es kann in einer einzigen Lektion durchgeführt werden, um den Lernenden eine einmalige, spielerische Aktivität zu bieten. Die Lehrperson kann das Programm auch mehrmals im Jahr durchführen und dabei zwei Wege einschlagen: Jedes Mal die gleichen Spiele durchführen, um die Erfahrungen zu festigen und Zeit zu sparen (die Übungen müssen nicht erklärt werden); jedes Mal andere Spiele durchführen, um das Interesse der Lernenden zu wecken, aber das gleiche Ziel zu verfolgen.

Folgender Spielvorschlag erfüllt die genannten Kriterien und haben sich in der Praxis (Doppellektion) hervorragend bewährt:

1. Teil

- Memory-Stafette
- Riesen-Tischtennis
- Schlitteln
- Turm bauen

Trinkpause

2. Teil

- Überraschungsei suchen
- Bodyguard-Sitzball
- Bank-Fussball

Organisation: Zu Beginn der Stunde wird das Riesen-Tischtennis in der Mitte der Halle aufgebaut, zwei Malstäbe für das Schlitteln aufgestellt, die Jass-Karten ausgelegt, die Becher aufgeteilt und die weiteren Materialien bereitgelegt. Während der Trinkpause wird das Ei versteckt, die Halle leergeräumt und die zwei Bänke für das Bankfussball-Spiel platziert.

Quelle: Tobias Graf, Sportlehrperson an der Allg. Gewerbeschule Basel, Dozent PH FHNW; Petra Heule, Sportlehrperson an der Allg. Gewerbeschule Basel



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO