

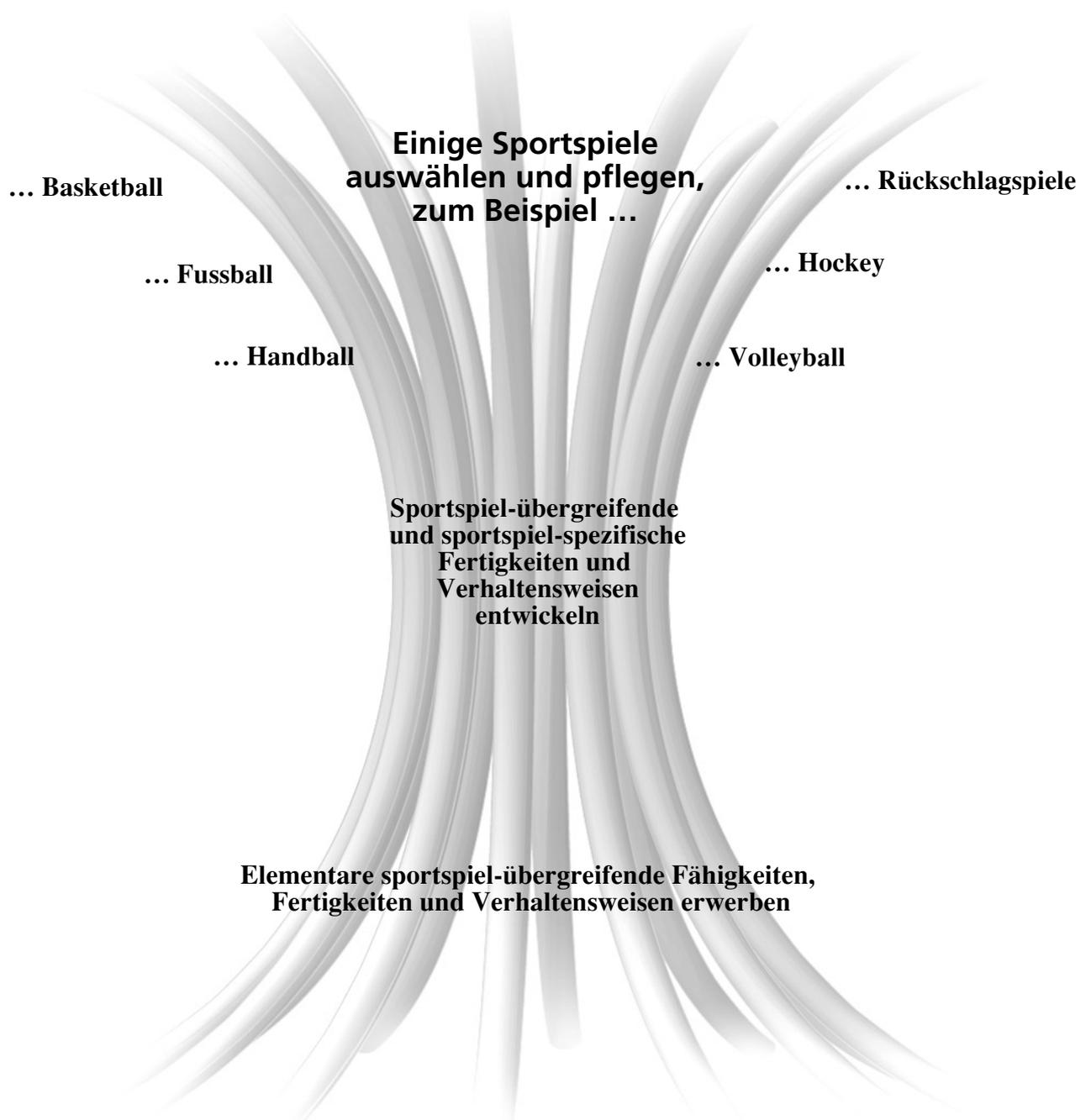
5

Lehrmittel Sporterziehung Band 1 Broschüre 5



Spielen

Broschüre 5 auf einen Blick



Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ihre individuellen spielspezifischen Fähigkeiten (z.B. Spielverständnis), Fertigkeiten (z.B. Werfen und Fangen) und Verhaltensweisen (z.B. Fairness, Teamfähigkeit) und erleben Spielen als etwas Spannendes, Attraktives und Befriedigendes.

Schwerpunkte in den Stufenbänden 2–6

- Allein, zu zweit und in der (kleinen) Gruppe spielen
- In originellen Spielräumen, mit attraktivem Spielmaterial, in mehrheitlich offenen Spielsituationen Entdeckungen und grundlegende Spielfähigkeiten erwerben
- Spiellandschaften, Lauf-, Neck-, Sing- und Fangspiele erleben



Vorschule

- In offenen Spielsituationen eigene Formen und Spielregeln entwickeln und anwenden
- Regeln gemeinsam aushandeln, akzeptieren und einhalten
- Gemeinsam bekannte Spielformen erweitern oder variieren
- Vielfältige materiale, räumliche und zeitliche Spielerfahrungen sammeln
- Sich in ein Team einordnen und fair mitspielen



1.–4. Schuljahr

- Einfache technische und taktische Elemente sportspiel-übergreifend lernen, vielseitig anwenden und gestalten
- Grundlegende Spielregeln entwickeln
- Einige Sportspiele in einer schulgemässen Form spielen
- Sich in ein Team einordnen und fair spielen



4.–6. Schuljahr

- Spielerische Grundhaltung und faires Verhalten pflegen
- Sportspiel-übergreifende Fertigkeiten üben
- Andere Spiele – auch aus fremden Kulturen – spielen
- Umgang mit Gewalt, Aggression, Fairness, Spielregeln, schwachen Spielerinnen oder schwachen Spielern thematisieren
- 1-2 Sportspiele schwerpunktmässig ausüben



6.–9. Schuljahr

- Einige Team-Sportspiele über längere Zeit intensiv pflegen
- Technische und taktische Fähigkeiten anwenden und gestalten
- Im Interesse der gesamten Spielgruppe fair spielen
- Neue und alte Spiele (wieder) entdecken und gestalten



10.–13. Schuljahr

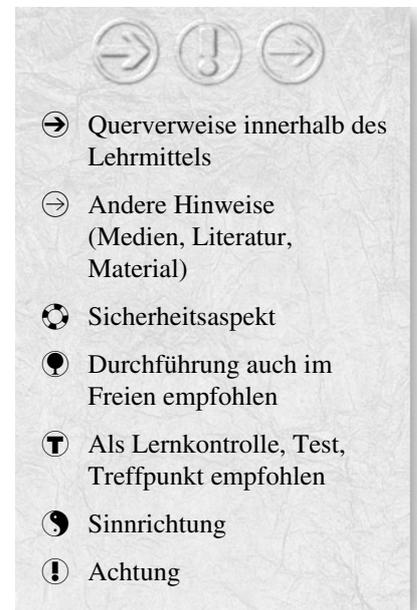
- Das *Sportheft* enthält Hinweise und Anregungen zu folgenden Themen: Spielideen für die Freizeit, Spielregeln, Spielmaterial, Jonglieren, Fairness usw.



Sportheft

Inhaltsverzeichnis

1 Sinn und Bedeutung des Spielens	
• Wesensmerkmale des Spiels	2
• Spielentwicklung	2
• Spiel im Wandel der Geschichte	3
• Sinnrichtungen	4
2 Inhalte und Ziele	
• Variationen der Spiele	5
• Spiele im Sportunterricht	5
• Spielstruktur und Spielelemente	6
• Spielfähigkeit und Spielverständnis	6
3 Lernen und Lehren	
• Erwerben – Anwenden – Gestalten	7
• Mit- und selbstbestimmtes Handeln ermöglichen	7
• Spiele lernen und lehren	8
• Spiele spielen – Strukturen anpassen	9
• Sportspiele spielen – Strukturen übernehmen	10
• Spiele lernen und lehren – auf einen Blick	12
4 Unterrichten	
4.1 Planen	
• Voraussetzungen	13
• Inhalte, Ziele, Akzente	13
• Lehr- und Lernwege	13
4.2 Durchführen	
• Einstimmen	14
• Spiele in Gang bringen	14
• Spiele beobachten, leiten und begleiten	14
• Spiele abschliessen	14
4.3 Auswerten	
• Spielverlauf analysieren	15
• Konflikte lösen	15
Verwendete und weiterführende Literatur / Medien	16



- ➔ Querverweise innerhalb des Lehrmittels
- ➔ Andere Hinweise (Medien, Literatur, Material)
- ⚽ Sicherheitsaspekt
- 🎯 Durchführung auch im Freien empfohlen
- 🎯 Als Lernkontrolle, Test, Treffpunkt empfohlen
- ☯ Sinnrichtung
- ⚠ Achtung

1 Sinn und Bedeutung des Spielens

Wesensmerkmale des Spiels

Für den spielenden Menschen bedeutet das Spiel gelebte Wirklichkeit, gestaltete Zeit. Im Spiel, im Umgang mit Spielobjekten und in der Auseinandersetzung mit den Mitspielenden erleben wir uns selber in Momenten der Spannung – des Gelingens, aber auch des Nichtgelingens –, der Freude und Befriedigung, aber auch der Enttäuschung. Jedes Spiel ist gewissermaßen ein Experimentierfeld, in dem die Spielenden Erfahrungen sammeln, agieren und reagieren. Sie werden so zu Erfahrenen, die aus eigenem Erleben wissen, wie sie mit bestimmten Spielobjekten in bestimmten Situationen umgehen können. Dabei lernen sie sich selber und andere besser kennen.

Die Spieldefinition des Philosophen HUIZINGA (1938) ist immer noch zeitgemäß: «Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des <Andersseins> als das <gewöhnliche> Leben.»

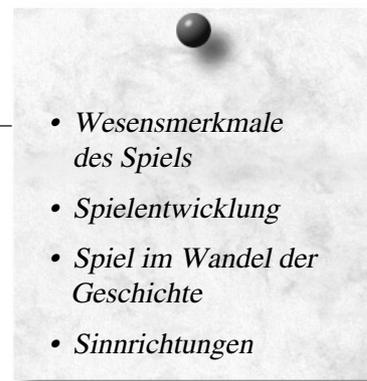
Die *Spielspannung* ist ein wesentliches Merkmal des Spiels. Sie lässt sich mit folgenden Gegensätzen kennzeichnen: Konzentration und Zerstreuung; Sicherheit und Ungewissheit; Staunen und Lachen; Freude und Enttäuschung; Angriff und Verteidigung; Aktion und Reaktion; Erwartung und Überraschung; Niedergeschlagenheit und Begeisterung; Kleinsein und Mächtigkeit; Freiheit und Reglementierung; Fremdbeurteilung und Selbsterfahrung; Alleinsein und Geborgensein; Berechnung und Zufall; Gelingen und Nichtgelingen.

Spielentwicklung

Jüngere Kinder erfinden und gestalten ihre Spiele weitgehend selber. Im Verlauf der Schulzeit lernen sie die überlieferte Spielkultur kennen. Dieses Kulturgut ist vielfältig und kann, je nach der Spielidee, in verschiedenen Sozialformen gepflegt werden: *alleine*, *zu zweit* oder *in der Gruppe*.



Je nach Zielsetzung werden Akzente gesetzt: *miteinander*, *nebeneinander* oder *gegeneinander*. Entscheidend ist in jeder einzelnen Situation, was wir mit einem Spiel beabsichtigen, welchen *Sinn* wir dem Spiel bzw. der Spielform geben.



- *Wesensmerkmale des Spiels*
- *Spielentwicklung*
- *Spiel im Wandel der Geschichte*
- *Sinnrichtungen*

➔ Sinnrichtungen:
Vgl. Bro 1/1, S. 6 ff.;
speziell beim Spielen:
Vgl. Bro 5/1, S. 4

➔ Die 4 «-einander»:
Vgl. Bro 1/1, S. 22 ff.

Spiel im Wandel der Geschichte

Spiel und Entwicklung: Ist das Spiel nicht bloss ein nutzloser Zeitvertreib? In der Vergangenheit hat man in der Schule lange Zeit das Spielen dem ernsthaften Lernen und Arbeiten gegenübergestellt, obwohl dem Spiel bei genauerem Hinsehen eine entscheidende Bedeutung für das Lernen zukommt. Erst nachdem HUIZINGA (1938) seine Ergebnisse über den «homo ludens» publiziert hatte, erkannte man den Stellenwert des Spiels für die Schule und das Lernen. Heute betont die Psychologie die bedeutsame Rolle des Spiels für die intellektuelle und motorische Entwicklung des Kindes.

Spiel und Kultur: Das Spiel steht in enger Verbindung mit kultischen Traditionen, seien es die Stiersprünge auf Kreta, die etruskischen Gladiatorenkämpfe anlässlich von Begräbnisfeiern in der Antike oder die rituellen Ballspiele der Azteken im vorkolumbianischen Amerika. Ist das Spiel ein Produkt der Kultur oder Schöpfer von kulturellen Werten? In jedem Fall beeinflusst es die Geschichte, indem es die menschliche Gesellschaft in Haltungen und Verhalten mitprägt – und umgekehrt.

Spiel und Politik: Das Spiel war und ist auch mit der Politik verknüpft. Die Olympischen Spiele im klassischen Griechenland waren Ausdruck einer nationalen, hellenischen Identität. Durch die römischen Zirkusspiele sicherten sich die politischen Machthaber ihre Wählerschaft. Wenn heute eine Nation ohne Medaille von Olympischen Spielen nach Hause kommt, dann bedeutet dies für viele nicht nur eine sportliche, sondern auch eine politische Niederlage. Wenn sich jedoch Sportler im Rahmen von sportlichen Veranstaltungen auch politisch engagieren, dann sagen wiederum viele Politiker und Offizielle, Sport habe nichts mit Politik zu tun.

Spiel und Wirtschaft: Generell lässt sich das Spiel nicht unabhängig von den kulturellen und wirtschaftlichen Bedingungen der jeweiligen Epochen betrachten. Im 20. Jahrhundert wurden der Sportartikelkonsum, der Profistatus von Spielerinnen und Spielern und die wirtschaftlichen Interessen, die mit grossen Sportanlässen verbunden sind, wesentliche Faktoren der Volkswirtschaft. Die Vermarktung von verschiedensten Produkten im Zusammenhang mit sportlichen Veranstaltungen spielt eine wichtige Rolle. Ohne Sponsoren und (Banden-)Werbung könnten grosse Sportvereine (z.B. Fussball- oder Eishockeyclubs) nicht mehr existieren.

SPORT AKTUELL
**Ausstellung
im
historischen
Museum:
5000 Jahre
Spiel**

SPORT AKTUELL
**Olympia-Gold:
Kleine
Schweiz
ganz gross!**

SPORT AKTUELL
**Swiss-
Meeting:
Haupt-
Sponsor
in letzter
Minute
ausgestiegen**

Sinnrichtungen

Je nach Alter, Können und Erwartung erleben die Teilnehmenden eine Spielsituation unterschiedlich. Während die einen ihre Spiellust befriedigen wollen, geht es anderen mehr um das Gemeinsame, das Dabeisein, und wieder andere wollen um jeden Preis gewinnen oder sich intensiv bewegen. Eine ausgewogene Spielerziehung versucht deshalb, Spielsituationen vielfältig und angepasst zu arrangieren.

☉ Dieses Symbol erinnert in den Praxisbänden immer wieder an die Sinnrichtungen. Vgl. dazu auch Bro 1/1, S. 6 ff.



Durch Variationen in der Spielgestaltung kommen verschiedene Sinnrichtungen zum Tragen. Je besser den Spielerwartungen und Spielerfahrungen der Beteiligten entsprochen wird, desto eher wird das Spiel zum Erlebnis.

2 Inhalt und Ziele

Variationen der Spiele

Seit jeher hat der Mensch gespielt, und das Spiel hatte immer eine wichtige kulturelle Funktion. Der Spieltrieb des Menschen hat zu vielfältigen Spielformen geführt: Glücksspiele, Denkspiele, Darstellungsspiele, Bewegungsspiele und Sportspiele. Obwohl sich diese Spiele in ihren Ausprägungen voneinander unterscheiden, haben sie in ihrer ursprünglichen Form einige typische Gemeinsamkeiten: Sie sind freiwillig, geordnet, spannend, zweckfrei, regelgebunden und unsicher im Ausgang.

- *Variationen der Spiele*
- *Spiele im Sportunterricht*
- *Die Spielelemente*
- *Die Spielfähigkeit*

Der Ursprung liegt im Spieltrieb des Menschen	Der Spieltrieb führte zu verschiedenen Spielarten	Die Spielarten und -formen verändern sich im Verlauf der Zeit
Spiele	Glücksspiele	Kartenspiele Roulettespiele Brettspiele Würfelspiele Andere Glücksspiele
	Denkspiele	Schachspiele Skatspiele Computerspiele
	Darstellungsspiele	Rollenspiele Pantomime Tanzspiele Geschicklichkeitsspiele; Jonglieren Akrobatische Spiele
	Bewegungsspiele	Laufspiele Fangspiele Gleichgewichtsspiele Wurfspiele Ballspiele
	Sportspiele	Handballspiele Fussballspiele Basketballspiele Volleyballspiele Rückschlagspiele Hockeyspiele Andere Sportspiele

Spiele im Sportunterricht

Die *Spielerziehung* soll nicht ausschliesslich die normierten Sportspiele sowie deren Techniken und Verhaltensweisen vermitteln, sondern immer wieder das Wesentliche, nämlich die *Spielidee* und das *Spielerische* im Spiel, aufgreifen. Darum haben auch die *kleinen Spiele* ihren Stellenwert, obwohl in gewissen Spielformen durch das Wegrennen und Ausweichen vor dem Ball ein Verhalten eingeübt wird, welches in Sportspielen ungeeignet ist.

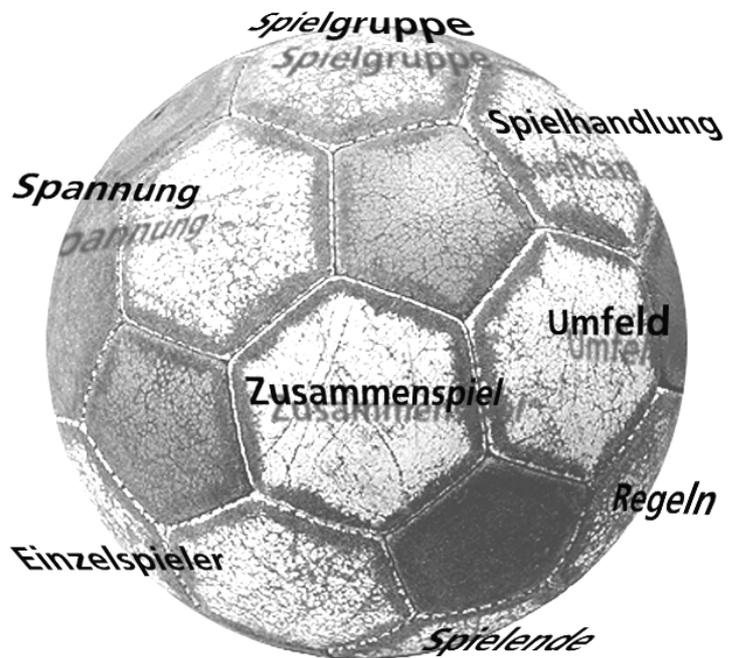
Entscheidend ist:

- worum es geht (Spass, Konditionstraining, taktisches Verhalten),
- was gelernt und geübt werden soll (schnelles An- bzw. Abspielen, Freilaufen und Decken, schnelles Reagieren, Kooperieren),
- wie das Spiel besser in Schwung gebracht werden kann (Regeln ändern).

➞ Verhaltensweisen durch kleine Spiele:
Vgl. Bro 5/1, S. 12

Die Spielelemente

Die komplexe *Spielstruktur* setzt sich aus einzelnen *Spielelementen* zusammen: Spielgruppe, Spielhandlung, Spannung, Umfeld, Zusammenspiel, Regeln, Spielerinnen und Spieler. Diese Elemente sind auf dem «Spielball» dargestellt. Je nach Voraussetzungen (Alter, Können usw.) müssen einzelne Elemente den Beteiligten angepasst werden. Schülerinnen und Schüler haben individuelle Spielerfahrungen und Spielvorstellungen und bringen deshalb unterschiedliche *Erwartungen* und *Voraussetzungen* mit. Was für die einen Spannung, Abenteuer und Lust auslöst, kann für andere Frustration, Stress oder Angst bedeuten. Es muss deshalb immer versucht werden, den einzelnen Schülerinnen und Schülern gerecht zu werden, sie in den Spielprozess zu integrieren und die Spielstrukturen ihren Voraussetzungen anzupassen. Dies kann geschehen, indem einzelne Spielelemente besonders analysiert und den Spielenden angepasst werden, z.B.:



- *Raumaufteilung/Umfeld*: In mehreren Gruppen und Spielräumen spielen und dadurch die Spielübersicht erleichtern (Kleinfeldspiele).
- *Bildung von Kleinspielgruppen*: Die Chance auf Erfolg für mehrere Spielende ermöglichen (z.B. durch mehrere Zielobjekte).
- *Anpassung der Spielhandlungen*: Die Schwierigkeit und die Spielvarianten dem Können der Spielenden anpassen (verschiedene Schwierigkeiten).
- *Anpassung der Spielregeln*: Die Regeln dem aktuellen Spielverständnis und den Spielfähigkeiten der Beteiligten anpassen. Die Spielenden sollen sich der Spielidee und den vereinbarten Spielregeln unterordnen oder aber Vorschläge machen, wie die Attraktivität verbessert oder die *Spielspannung* aufrechterhalten werden kann.

Die Spielfähigkeit

Das Ziel der Spielerziehung ist die umfassende, ganzheitliche *Spielfähigkeit* sowie *faïres Verhalten* und *Handeln* im Spiel. Lehrerinnen und Lehrer sollen diese *spielerische Grundhaltung* fördern. Die spielerzieherischen Massnahmen dürfen den Erlebniswert für die Spielenden nicht beeinträchtigen.

Durch einen systematischen Aufbau der oben aufgeführten *Spielelemente* entwickelt sich das *Spielverständnis*. Die Spielenden lernen mit der Zeit, Spiele selbständig zu inszenieren, anzupassen, zu verändern und dadurch die *Spielspannung* zu bestimmen. Sie erleben auf diese Art das Spiel als ein komplexes System, als Netzwerk gegenseitig voneinander abhängiger Elemente, erfahren sich dabei als regulierende Teile im Spiel und lernen, die ablaufenden Spielprozesse zu steuern.

➔ Mit- und selbstbestimmtes Handeln: Vgl. Bro 1/1, S. 54 f.

➔ Selbständig: Vgl. Bro 1/1, S. 60

3 Lernen und Lehren

Erwerben – Anwenden – Gestalten

Bei allen Aufgabenstellungen, sei es beim Erwerben, Anwenden oder Gestalten (→ Vgl. Bro 1/1, S. 48 ff.), ist die Spielaufgabe so zu stellen, dass für alle Beteiligten die *Spielspannung* (Gelingen – Nichtgelingen) und die vereinbarte *Spielidee* erhalten bleiben (z.B. beim Erlernen des Volleyballspiels: den Ball möglichst lange in der Luft halten, ohne dass er zu Boden fällt). Wenn grosse Gruppen im Spiel unterrichtet werden, sind *individualisierende Formen* zwingend. Während z.B. für die einen das genaue Zuspiel kein Problem darstellt, haben andere Mühe, den Ball genügend weit zu werfen.

Mit- und selbstbestimmtes Handeln ermöglichen

In der Masse, wie Kinder und Jugendliche ein Spiel verstehen und somit auch spielen können, werden sie fähig, dieses mit zunehmender Komplexität selbständig weiterzuentwickeln. In diesem Sinne verlangen vielseitig inszenierte Spielgestaltungsprozesse bei den Spielenden *selbstbestimmtes* und *mitbestimmtes* Handeln (→ Vgl. Bro 1/1, S. 54). So werden z.B. die Spielregeln gemeinsam ausgehandelt. Je mehr nämlich die Teilnehmenden «ihre» Regeln selber verstehen, entwickeln und mitbestimmen, desto weniger braucht es eine Spielleitung von aussen. Wenn immer möglich regeln und leiten die Spielenden ihre Spiele selber. Dies erfordert von der Lehrperson hohe Aufmerksamkeit: Sie beobachtet den Spielverlauf, bringt Ideen ein, nimmt Vorschläge der Spielenden auf und regt zum Nachdenken und Ausprobieren an.



- *Erwerben – Anwenden – Gestalten*
- *Mit- und selbstbestimmtes Handeln ermöglichen*
- *Spiele lernen und lehren*
- *Spiele spielen – Strukturen anpassen*
- *Sportspiele spielen – Strukturen übernehmen*
- *Spiele lernen und lehren – auf einen Blick*

Spiele lernen und lehren

Der methodische Aufbau eines Spiels kann ganz verschieden erfolgen, sowohl vom Allein-Spielen oder vom Spiel zu zweit als auch vom Spiel einer Gruppe aus. In allen drei Sozialformen ist das Spielen nebeneinander, mit- oder füreinander und gegeneinander möglich.

Allein spielen: Das *allein* spielende Kind bewegt sich, entdeckt seine Umwelt und lernt viele Spielobjekte und Spielmöglichkeiten kennen. Dabei erfährt es die Eigenschaften und Verwendungsmöglichkeiten in Raum und Zeit (Grösse, Schwere, Beschaffenheit, Elastizität, Spring- und Flugeigenschaften u.a.). Diese Erfahrungen führen zu grundlegenden Spielfähigkeiten, die beim Spielen zu zweit und im Team wichtige Voraussetzungen bilden. Auch für allein Spielende sind Formen *neben anderen* und *gegen andere* möglich.

Hinweise für die Spielerziehung (allein spielen):

- Vielseitige Erfahrungen und Entdeckungen ermöglichen.
- Offene Aufgabenstellungen arrangieren.
- Spiellandschaften und Spielmaterialien bereitstellen.

Zu zweit spielen: Im Spiel *miteinander* stellen sich die Spielenden auf ihre Mitspielenden ein. Sie sammeln soziale Erfahrungen und lernen, die persönlichen Bedürfnisse und Wünsche anzupassen. Das Verhältnis zu den Mitspielenden wird ebenso wichtig wie der Bezug zum Spielobjekt. Im Spiel *nebeneinander* werden die Spielhandlungen bereits von einem oder mehreren Partnern beeinflusst (Material und Raum teilen, gegenseitiges Nachahmen, miteinander sprechen). Im Spiel *gegeneinander* wird Erfolg oder Misserfolg erlebt. Man misst sich mit dem Gegenüber und erfährt die Grenzen der eigenen Spielfähigkeit.

Hinweise für die Spielerziehung (zu zweit spielen):

- Reihenfolge «miteinander – nebeneinander – gegeneinander» einhalten.
- Kleine Gruppen bilden und dadurch eine hohe Intensität und eine gute Spielübersicht herstellen.
- Durch das «Spiel gegeneinander» Voraussetzungen für den Einstieg in die Teamspiele schaffen.

In Gruppen spielen: Spiele in Gruppen schaffen Situationen, in denen sich die Spielenden soziale Verhaltensweisen aneignen können. Auch hier gelten die drei Sozialformen *miteinander*, *nebeneinander*, *gegeneinander*. Wichtige Voraussetzungen für befriedigende Beziehungen untereinander können im Spiel in immer wieder neuen Spielsituationen geübt und erlebt werden. Das Bewusstsein, dass mein Gegner auch mein Partner ist, und die Fähigkeit, Spielregeln auszuhandeln und einzuhalten, sind zentrale Anliegen in dieser Phase der Spielerziehung.

Hinweise für die Spielerziehung (in Gruppen spielen):

- Ideen gemeinsam entwickeln.
- Sich in der Gruppe solidarisch verhalten.
- Zur Integration anderer beitragen und sich gegenseitig ermuntern.
- Konflikte gemeinsam lösen.

➔ Die 4 «-einander»:
Vgl. Bro 1/1, S. 22

➔ Mitbestimmtes Handeln:
Vgl. Bro 1/1, S. 54



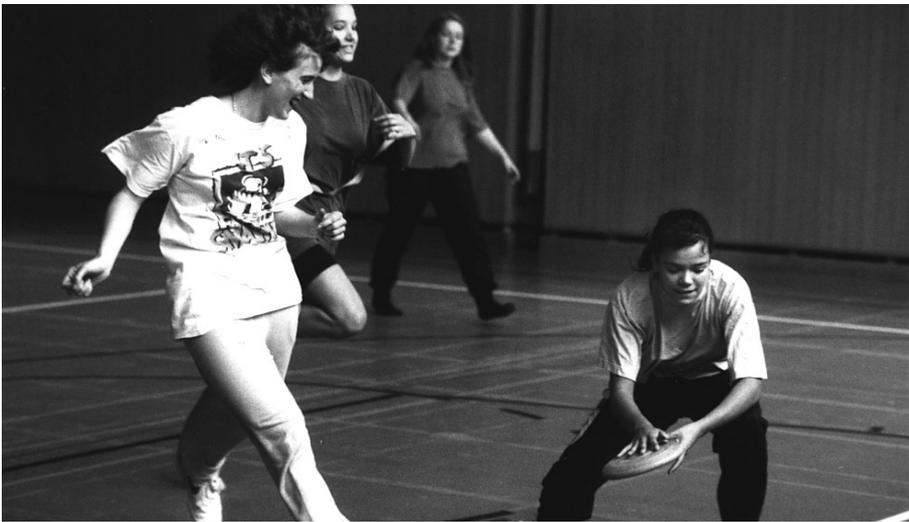
Spiele spielen – Strukturen anpassen

Wenn Spiele gemeinsam entwickelt und gestaltet werden, dann sind die Spielstrukturen den Spielenden anzupassen. Dies erfolgt vorwiegend in Form von offenen Aufgabenstellungen. Der Entwicklungsprozess ist dabei ebenso wichtig wie das daraus resultierende Spiel.

Der Lehr-Lern-Prozess verläuft auf zwei Ebenen: *Reflektieren* (Auswerten und erneut Planen) und *Tun* (Durchführen). Dieser wechselseitige Prozess wird so oft wiederholt, bis die Spielspannung ein optimales Mass erreicht hat und ein «beherztes» Spielen möglich ist. Was das in der Praxis bedeutet, wird an folgendem Beispiel erläutert:

➔ Fremd-, mit- und selbstbestimmtes Handeln:
Vgl. Bro 1/1, S. 54

➔ Planen und Auswerten hängen zusammen:
Vgl. Bro 1/1, S. 61



- **Das Spiel wird geplant:** Die Spielidee wird von der Lehrperson oder von den Spielenden initiiert. Dabei sollen auftretende Schwierigkeiten möglichst selbständig überwunden werden. Dominierende Kinder hören zu und zurückhaltende lernen, sich auszudrücken. Neuen Ideen wird eine Chance gegeben. Die Lehrperson beobachtet und begleitet diesen Lern-Prozess.
- **Das Spiel wird durchgeführt:** Die Spielenden haben sich für eine Spielform und für bestimmte Regeln entschieden. Das Spiel wird erprobt. Die Spielenden müssen genügend Zeit haben, die Anfangsschwierigkeiten zu überwinden und sich ins Spiel einzuleben. Für die Lehrperson heisst das: Geduld haben, Zeit lassen, «Durststrecken» ertragen.
- **Das Spielgeschehen wird ausgewertet und erneut geplant:** Es werden Fragen gestellt wie: «Was ist gut? Was wollen wir ändern?» Beobachtungen (Aussensicht) werden mit den Erlebnissen und Erfahrungen der Spielenden verglichen (Innensicht). Daraus resultieren neue Erkenntnisse und Ideen, wie das Spiel besser oder anders gespielt werden kann.
- **Das Spiel wird erneut durchgeführt:** Diese Spielphase ermöglicht es, die gewonnenen Erkenntnisse umzusetzen. Im Wechsel von Spielanalyse (auswerten und neu planen) und einer erneuten Durchführung werden die Ideen weiterentwickelt. Die Lehrperson wirkt beratend und helfend, regt den Ideenfluss an, unterstützt die Entscheidungsfindung, ermuntert in schwierigen Phasen, leitet Diskussionen oder berät einzelne Spielgruppen.
- **Das Spiel wird wieder ausgewertet,** erneut geplant ... bis das Spiel «läuft».

Sportspiele spielen – Strukturen übernehmen

Bereits auf der Mittelstufe macht sich bei den Schülerinnen und Schülern das Interesse an «richtigen» Sportspielen bemerkbar. Wer jedoch Spiele lernen will, die bestimmten Normen und Regeln unterliegen, muss spielspezifische Techniken und Verhaltensweisen übernehmen und sich den vorgegebenen Spielstrukturen anpassen. Wenn Sportspiele erfolgreich gelernt werden sollen, sind allgemeine und sportspiel-übergreifende Bewegungs- und Spielerfahrungen nötig. Diese Fähigkeiten sollten bereits auf der Unterstufe in vielfältiger Weise gefördert werden.

Wenn die Schülerinnen und Schüler für ein Sportspiel begeistert werden können, dann sind sie auch bereit, gezielt und ausdauernd vorgegebene Techniken zu üben. In dieser Phase wird deshalb ein strukturiertes und vorwiegend *fremdbestimmtes* Handeln empfohlen. Sobald die Spielenden ein minimales Können aufweisen, sollten sie möglichst bald zum *mit- und selbstbestimmten* Lernen und Üben angeleitet werden.

Die folgende Darstellung *allein*, *zu zweit* und *in der Gruppe* mit den Varianten *miteinander*, *nebeneinander* und *gegeneinander* dient für das *Erwerben*, *Anwenden* und *Gestalten* aller Sportspiele als Orientierungshilfe. Der Einstieg kann, je nach Absicht, irgendwo erfolgen.

➔ Stufenspezifische Spielformen: Vgl. Bro 5/Bände 2–6

➔ Fremd-, mit- und selbstbestimmtes Handeln: Vgl. Bro 1/1, S. 54 f.

➔ Erwerben – Anwenden – Gestalten: Vgl. Bro 1/1, S. 48 ff.



allein

- *für mich allein*
- *neben anderen*
- *gegen andere*



zu zweit

- *miteinander*
- *nebeneinander*
- *gegeneinander*



in der Gruppe

- *miteinander*
- *nebeneinander*
- *gegeneinander*

Allein: Mit einem Spielobjekt

Durch Veränderung des Handlungsraumes, durch Variieren der Aufgabenstellung und durch Verbindung einzelner Techniken werden neben den koordinativen Fähigkeiten die Kreativität, das Improvisationsvermögen und die Freude am spielerischen Umgang mit dem Spielobjekt entwickelt.

Beispiele:

- *Für mich allein*: Den eigenen Ball auf verschiedene Arten prellen.
- *Neben anderen*: Auf dem Mittelkreis stehen und den Ball prellen sowie auf ein Signal hin zur gegenüberliegenden Seite des Kreises prellen.
- *Gegen andere*: Im Mittelkreis den Ball prellen und versuchen, anderen den Ball wegzuschnappen.



Zu zweit: Mit einem Spielobjekt

Durch Partnerübungen wird insbesondere die räumlich-zeitliche Orientierungsfähigkeit gefördert: sich in Bezug auf den Ball und den Partner anbieten, freistellen und freilaufen. Dadurch werden spezifische Handlungsmuster erfahren und im «Spielgedächtnis» gefestigt.

Beispiele:

- *Miteinander*: Zusammenspielen mit einem Spielgerät, unter Einbezug von Kopf, Händen und / oder Füßen.
- *Nebeneinander*: Neben anderen auf engem Raum zusammenspielen.
- *Gegeneinander*: Zu zweit möglichst mehr Pässe werfen und fangen als andere Zweier-Teams.

**Zu zweit: Mit einem Spielobjekt auf ein Ziel oder über ein Hindernis**

Aus dem freien Zusammenspiel in verschiedenen Räumen müssen improvisierte oder regelkonforme Zielobjekte (z.B. Eimer, Korb) getroffen oder Hindernisse (z.B. Leine, Netz) überspielt werden. Durch Variation der Grösse, der Höhe und der Anordnung der Zielobjekte im Raum werden die Flexibilität und die individuelle Spielfähigkeit gefordert und gefördert.

Beispiele:

- *Miteinander*: Sich einen Ball über eine Leine gegenseitig zuwerfen.
- *Nebeneinander*: Zu zweit neben anderen auf den gleichen Korb spielen.
- *Gegeneinander*: 1 gegen 1 mit eigenen Regeln auf ein Tor spielen.

**In der Gruppe: Mit- und nebeneinander auf ein Ziel oder über ein Hindernis**

Als Vorbereitung des Spielens gegeneinander sollte behutsam der Weg über das Miteinander und Nebeneinander beschritten werden. Dabei spielen zwei oder mehrere Partner oder Gruppen gleichzeitig nebeneinander im begrenzten Raum. Jede Gruppe spielt für sich und ist gleichzeitig bewegliches Hindernis für die anderen Spielenden. Die im gleichen Feld Agierenden stellen zwar schwer zu berechnende, aber noch keine bedrohenden Hindernisse dar (= *imaginäre Gegner*). Dadurch werden spezielle Spielerfahrungen gesammelt, die später beim Spielen gegeneinander wichtig sind, auch wenn hier noch keine direkte Konkurrenz vorhanden ist.

Beispiele:

- *Miteinander*: Ein Team spielt sich einen Ball unter erschwerten Bedingungen zu (z.B. nach jeder Ballberührung eine Zusatzaufgabe erfüllen).
- *Nebeneinander*: 4 Gruppen spielen sich ihre Bälle in einem begrenzten Raum zu. Sie dürfen sich gegenseitig nicht berühren oder behindern.

**In der Gruppe: Gegeneinander**

Die vorgängig gemachten Spielerfahrungen werden nun in vereinfachten Spielformen gegeneinander schrittweise erprobt. Die Spielenden gewöhnen sich an die schwierigere Situation im Kontakt mit den Gegenspielern. Die Einsicht, dass mein Gegner auch mein *Spielpartner* ist, bildet letztlich die Basis zum fairen Spielen.

Beispiel:

- *Gegeneinander*: Zwei Teams mit je 3 Spielenden spielen gegeneinander auf einen Korb oder ein Tor. Die Regeln werden vorgängig gemeinsam vereinbart und ihre Einhaltung entweder von den Spielenden selbst oder von einer Spielleitung kontrolliert.



Spiele lernen und lehren – auf einen Blick

Spielstrukturen anpassen oder übernehmen

Wenn Sportspiele gelernt werden, dann passen sich die Spielenden den vorgegebenen Spielstrukturen und Spielregeln an. Soll aber das Spielen um des Spielens willen im Zentrum stehen, werden die Spielstrukturen den Spielenden angepasst.

Handlungsorientiert und sportspiel-übergreifend unterrichten

Beim Erlernen von Sportspielen wird von drei sozialen Bereichen ausgegangen: *Allein, mit dem Partner* oder *in der Gruppe*. Innerhalb dieser drei Bereiche können drei Akzente gesetzt werden: *Miteinander, nebeneinander* und *gegeneinander*. Sind vor allem das Spielen um des Spielens willen und die Gestaltung von Spielen zu verwirklichen, dann wird von einer Spielsituation ausgegangen. Diese wird so lange angepasst und verändert, bis das Spiel für die Beteiligten sinnvoll ist und ein «beherztes» Spielen möglich wird.

Handlungsfähigkeit im Spiel

Das Ziel der Spielerziehung ist die *Handlungsfähigkeit im Spiel*. Diese zeigt sich in der Fähigkeit, einerseits traditionelle Spiele spielen zu können und andererseits Spiele selber zu initiieren, Spielprozesse zu regulieren und verändern zu können.

Fairness: ohne Angst, Aggression und Gewalt; faire Regeln

Das faire Verhalten kann bereits bei einfachen Spielformen, aber auch in anderen Lernbereichen geübt werden. Fair Spielen heisst Spielen ohne Angst, Aggression und Gewalt. Fairness hängt auch entscheidend von den Regeln und der Spielorganisation ab. So fördern beispielsweise Spiele mit Ausscheiden Frustration und Aggression und Abtreffspiele mit harten Bällen zusätzlich sportspiel-ungünstige Verhaltensweisen (Wegrennen vor dem Ball, Vermeiden von Ballkontakten usw.).

Regeln laufend entwickeln

So wenig Regeln wie möglich, so viele wie nötig. Die Regeln werden laufend entwickelt und den jeweiligen Spielsituationen und Spielbedürfnissen angepasst. Langsam und schrittweise erfolgt ein Integrieren und Anwenden der Sportspielregeln.

Taktik und Technik gleichzeitig entwickeln

Taktik, als *Spielabsicht* verstanden, ist Teil des Spielgestaltungsprozesses. Die Spielenden entwickeln beim Spielen einerseits ihr eigenes taktisches Verhalten. Andererseits kann und soll die gemeinsame Taktik im Dialog mit allen Beteiligten erarbeitet werden. Die Taktik wird gleichzeitig mit der Technik entwickelt.

Die Idee, das Wesentliche, der Spielgedanke

Jedem Spiel liegt ein Spielgedanke zugrunde. Auf jeder Könnensstufe gilt es, die *Spielidee*, die *Spielspannung* (Gelingen – Nichtgelingen) und das *Spielerische* im Spiel immer wieder zu suchen und zu erhalten, sonst verliert das Spiel seine Faszination.

Sportspiele oder Spielen um des Spielens willen

Verschiedene Faktoren beeinflussen die Spielerziehung und somit die Spielentwicklung: Stufe, Zielsetzung, Stimmung, Könnensstand, Motivation und Umfeld. Entscheidend ist die Absicht, die Sinnrichtung der Beteiligten.

4 Unterrichten

4.1 Planen

Voraussetzungen

Spiele gehören zu den beliebtesten Inhalten des Sportunterrichts. Die Schülerinnen und Schüler kommen aber mit verschiedensten Erwartungen und Erfahrungen: Die einen spielen in einem Klub, andere sind im Umgang mit Bällen ungeschickt und haben Angst, im Spiel blossgestellt zu werden. In der Spielerziehung müssen solche Schwierigkeiten erkannt und so aufgefangen werden, dass für alle Beteiligten ein befriedigendes Spielerlebnis ermöglicht wird. Solche Überlegungen müssen im Planungsprozess mit den Beteiligten angemessen berücksichtigt werden.

Inhalte, Ziele, Akzente

Bei der Auswahl von Spielen und Spielformen ist auf allen Lern- und Altersstufen darauf zu achten, dass die Idee, das *Wesentliche* eines Spiels sowie die *Chancengleichheit* und somit die *Spielspannung* (Gelingen – Nichtgelingen) erhalten bleiben. Für alle Stufen sind deshalb angepasste Ziele und Akzente zu setzen:

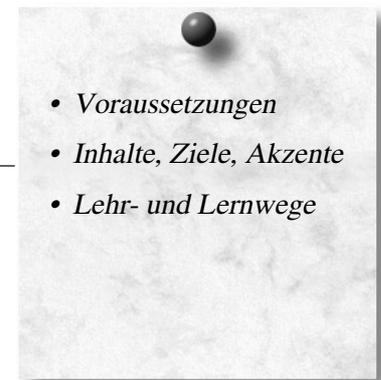
- In der *Vorschule* (➔ Band 2) und auf der *Unterstufe* (➔ Band 3) eignen sich verschiedene Kinderspiele.
- Auf der *Mittelstufe* (➔ Band 4) wird eine sportspiel-übergreifende Basis gelegt. Bereits werden einige Sportspiele gespielt, allerdings stufenangepasst, z.B. in Form von «Mini-Spielen».
- Auf der *Oberstufe* (➔ Bände 5 und 6) stehen die Sportspiele im Mittelpunkt. Einzelne Spiele werden während längerer Zeit geübt und gespielt.

Lehr- und Lernwege

Beim freien Spielen sind die Spielstrukturen den Spielenden anzupassen. Soll jedoch ein Sportspiel gelernt oder gelehrt werden, dann werden vorgegebene Strukturen übernommen und stufenangepasst angewendet.

Beim Erwerben eines Sportspiels kann zwischen *fremdbestimmten* Sequenzen (z.B. in Form einer Spielreihe) und *mitbestimmten* (z.B. Einbezug von Ideen der Spielenden) gewechselt werden. Während eines relativ offenen Spielgestaltungsprozesses ist oft eine ordnende, strukturierende Hilfestellung der Lehrperson notwendig. Auch wenn es um die Schulung einer speziellen Fertigkeit geht, darf das Spielen nicht zu kurz kommen. Die Bereitschaft, ein technisches Element zu üben ist grösser, wenn z.B. ein einzelnes Spielelement aus einer ganzheitlichen Spielsituation herausgegriffen, analysiert, dann isoliert geübt und wieder in den Spielverlauf integriert wird. Dieses G-A-G-Lernprinzip (**g**anzheitlich – **a**nalytisch – **g**anzheitlich) eignet sich gut für die Gestaltung bei Sportspielen.

Beim Spielen sollen die Spielenden einen grossen Freiraum bezüglich ihrer individuellen Fähigkeiten erleben und herzlich spielen können. Gut laufende Spielprozesse sollten daher nur ausnahmsweise unterbrochen werden, um technische oder taktische Zusammenhänge einsichtig zu machen.



➔ Inhalte der einzelnen Stufen:

Vgl. 3. Umschlagseite Bro 5/1

⚠ Häufigste Verletzungen bei Ballspielen sind Verstauchung oder Verrenkung der Finger- und Gelenke. «PECH»:

Vgl. Bro 1/1, S. 30

➔ Strukturen anpassen oder übernehmen:

Vgl. Bro 5/1, S. 8 ff.

➔ Fremd-, mit- und selbstbestimmtes Handeln:

Vgl. Bro 1/1, S. 54 f.

4.2 Durchführen

Einstimmen

Die Spiellust ist bei fast allen Kindern und Jugendlichen sehr gross. Sie freuen sich und können langen Erklärungen nicht konzentriert zuhören. Die Erläuterungen müssen deshalb kurz, für alle verständlich und motivierend sein, damit möglichst bald gespielt werden kann. Eine Spielktion soll mit einem Spiel oder einer Spielform beginnen, welche einen direkten Bezug zum folgenden Inhalt und zum Lernziel hat.

Spiele in Gang bringen

Die Spielregeln werden erklärt oder in Erinnerung gerufen. Handelt es sich um ein unbekanntes Spiel, dann wird es nach den Erklärungen der Lehrperson von einer Spielgruppe demonstriert oder von einem Spielenden nochmals erklärt. Allfällige Fragen können jetzt gestellt und geklärt werden.

Wenn die Rahmenbedingungen bekannt sind, erfolgt die Einteilung in die *Spielgruppen*. Dies muss mit pädagogischem Feingefühl geschehen. Es empfiehlt sich, für eine längere Zeit ausgeglichene Spielteams zu bilden. Die Teambildung mit Auswählen durch die Schülerinnen und Schüler («Wählen») ist für die schwächeren Spielerinnen und Spieler demütigend. Auf diese Weise werden soziale und spielerische Rangordnungen unnötig verstärkt. Als Folge fühlen sich die weniger gut Spielenden schon vor Beginn des Spiels noch schwächer als sie eigentlich sind.

Spiele beobachten, leiten und begleiten

Auch wenn alle Erklärungen noch so einleuchtend und die Spielregeln allen bekannt sind, kann es im Spiel zu Unsicherheiten oder zu Konflikten kommen. Es ist eine Aufgabe der Lehrperson zu entscheiden, ob und wann interveniert werden soll. Oft genügt schon der Blickkontakt mit einem Schüler bzw. einer Schülerin oder ein kurzer Hinweis, und schon «läuft» das Spiel wieder. Kommt es jedoch zu intensiven Auseinandersetzungen innerhalb eines Spiels, dann muss die Lehrperson beratend oder schlichtend eingreifen. Im gemeinsamen Gespräch werden die Ursachen gesucht, Unklarheiten beseitigt, Konflikte gelöst und allenfalls neue Spielregeln ausgehandelt.

Die Spielleitung kann auch den Spielenden übergeben werden. Auf diese Weise sehen sie, wie schwierig es ist, in kürzester Zeit korrektes von unkorrektem Verhalten zu unterscheiden und gleichzeitig noch zu beurteilen, wer in welcher Weise gegen die Spielregeln verstossen hat. Wer solche Erfahrungen als Beobachter oder Schiedsrichter selber gemacht hat, wird gegenüber problematischen oder gar falschen Schiedsrichterentscheidungen – auch bei ausserschulischen Sportspielen – toleranter.

Spiele abschliessen

Nach Spielschluss besammeln sich alle nochmals. Die Spielspannung löst sich auf und die Teilnehmenden beruhigen sich. Das Spielmaterial wird ordentlich weggeräumt. Falls Konflikte oder Unklarheiten bestehen, werden diese ins folgende Auswertungsgespräch aufgenommen und dort besprochen.

- *Einstimmen*
- *Spiele in Gang bringen*
- *Spiele beobachten, leiten und begleiten*
- *Spiele abschliessen*



➔ Einteilung in Gruppen:
Vgl. Bro 1/1, S. 70

➔ Informieren:
Vgl. Bro 1/1, S. 66

➔ Mitbestimmtes Handeln:
Vgl. Bro 1/1, S. 54

➔ Den Unterricht abschliessen:
Vgl. Bro 1/1, S. 73

4.3 Auswerten

Spielverlauf analysieren

Wenn das Spiel zufriedenstellend erlebt wurde und problemlos verlaufen ist, kann eine Besprechung überflüssig sein. Eine anerkennende Schlussbemerkung der Lehrperson oder das Erwähnen einer speziellen Situation aus dem Spiel genügt in diesem Fall. Für allfällige Gespräche in den Spielteams oder in der ganzen Spielgruppe muss genügend Zeit eingeräumt werden.

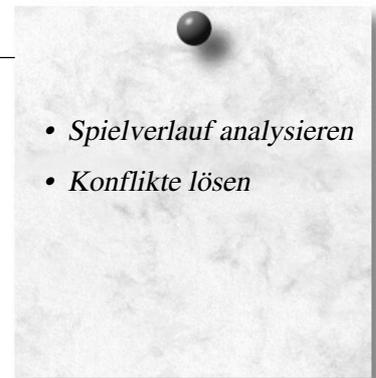
Wenn ein bestimmter Spielzug, eine Technik oder ein taktisches Verhalten geübt und trainiert worden ist, dann sollte das Lernresultat ausgewertet werden. Anregungen für Auswertungsgespräche:

- Das Spiel wird zuerst in den Teams besprochen. Dann besammeln sich die Spielgruppen und informieren einander.
- Die Spielenden werden aufgefordert, sich zu konkreten Fragen oder Problemen zu äussern. Die Fragen werden in der Gruppe diskutiert.
- Schülerinnen und Schüler, welche vom aktiven Spielen dispensiert worden sind, äussern ihre Eindrücke aus der Beobachterperspektive.
- Die Lehrperson beschreibt ihre Eindrücke, schildert den Spielverlauf, stellt Fragen und macht konkrete Vorschläge für die kommenden Spiele.
- Die wesentlichen Technikmerkmale werden anhand eines Reihenbildes oder einer guten Demonstration nochmals zusammengefasst.



Konflikte lösen

Die spieltypischen Eigenschaften wie Spannung, Dramatik, Sieg und Niederlage usw. erhitzen die Gemüter. Dies kann zum freudigen Spielen führen, aber auch Konflikte und Aggressionen auslösen. Falls im Spielverlauf Konflikte und Streitigkeiten auftreten, sollten diese entweder unverzüglich an Ort und Stelle oder anschliessend im Klassenzimmer besprochen werden. Die Lehrperson versucht, Ursachen zu finden und zu vermitteln.



➔ Umgang mit Störungen:
Vgl. Bro 1/1, S. 59

Verwendete und weiterführende Literatur/Medien

HOTZ, A. (Red.):	Handeln im Sport in ethischer Verantwortung. Schriftenreihe der ESSM Nr. 62. Magglingen 1995.	Gedanken über ethisches Grundverhalten und Fairness im Sport
HUIZINGA, J.:	Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur. Original Ndl. Haarlem 1938. Übersetzung/Neubearbeitung: NACHOD, H.: Vom Ursprung der Kultur im Spiel, 1985 ⁵ .	Kulturhistorisches und entwicklungsgeschichtliches Basiswerk
KELLER, R.:	Ballspielen lernen. Zürich 1991.	Zentrales Anliegen ist die Suche nach einer verlorenen Spielhaltung, ohne die jegliches Spielen unmöglich ist.
KUHLMANN, D.:	Wie führt man Spiele ein. In: Methoden des Sportunterrichtes. Schorndorf 1989.	Vorschläge zur Vermittlung der Sportspiele
MARTY, F.K.:	Die Ballspiele. Harenberg. Dortmund 1983.	Eine Kulturgeschichte der Ballspiele in Bildern
OSWALD, P.:	Grundgedanken der Montessori-Pädagogik. Freiburg im Breisgau 1967.	Das Erziehungsziel der Montessori-Pädagogik ist die Entfaltung der freien Persönlichkeit.
SUTTON-SMITH, B.:	Die Dialektik des Spiels. Schorndorf 1987.	Die Strukturen von Spiel und Spielen sind dialektisch. Zunächst gegensätzliche Impulse erhalten durch das Spiel eine neue Form.
VESTER, F.:	Unsere Welt – ein vernetztes System. München 1983.	Die Folgen unseres Tuns verstehen und richtig handeln können
VARY, P.:	137 Basisspiel- und Übungsformen für die Sportspiele. Schorndorf 1996.	Sportspiel-übergreifende Spiel-didaktik, ausgehend von Sozialformen

Video-Filme:

ESSM:	Ballspiele mit Basket-, Fuss-, Hand- und Volleyball. Magglingen 1988.
ESSM:	Mini-Volleyball. Magglingen 1985.
ESSM:	Rückschlagspiele. Magglingen 1990.
ESSM:	Erfolg mit beiden Seiten (Tennis u.a.). Magglingen 1986.

Adressen:
