

Spielanalyse «Gefangene der Sphäre» unter dem Aspekt der vier Säulen des Lernens

Video

[Ablauf des Spiels](#)

[«Gefangene der Sphäre»](#)



1 – Aufmerksamkeit

- Einen attraktiven Namen wählen: «Gefangene der Sphäre», evtl. Bilder benutzen.
- Die Spielenden mit einem Szenario begeistern: Sie sind Gefangene. Zu zweit spielen sie dem Wächter der Sphäre Pässe zu, um fliehen zu können.
- Challenge: 3 Pässe = 1 Punkt, 3 Punkte = Befreiung.
- Wettbewerb: Das Spiel in mehreren Runden organisieren (Viertel-, Halbfinal, Final).
- Ziele: Den Puck in Drucksituationen teilen lernen und nicht nur einfach loswerden.

4 – Konsolidierung

- Dieses Spiel fördert Wiederholungen, demzufolge die Automatisierung.
- Der Trainer lässt einfach machen.
- Fehler sind unumgänglich: Sie garantieren, zahlreiche motorische Erfahrungen in kurzer Zeit und tragen zu einem guten Lernen bei.

2 – Aktive Beteiligung

- Sind die Spielenden motiviert, entsteht automatisch viel Bewegung in diesem Spiel.
- Keine Wartezeiten, keine langen Erklärungen. Der Spielablauf wird nur einmal in der Garderobe erklärt.
- Intensität anpassen: Der Wächter der Sphäre kann jederzeit eine Pause einlegen.
- Teams ausgeglichen einteilen.

3 – Rückmeldungen

- Das Feedback ist unmittelbar und entsteht aus dem Kontext :
 - Verliert der Spieler die Kontrolle über den Puck, geht er an das andere Team über.
 - Überquert der Puck die Linie, geht er an das andere Team über.
 - Der Joker zählt die Pässe laut.
 - Punkte (resp. Siege) sind sofortige Feedbacks.
- Der Trainer kontrolliert die Keypoints und gibt positive Feedbacks.

