



„spin - sport interkulturell“

PRAXISHILFE

Spielend lernen:
Soziales und interkulturelles Lernen
durch Bewegung, Spiel und
Sport fördern

UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken



Projektpartner

STIFTUNG
MERCATOR

Heinz Nixdorf Stiftung

LANDESPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN



Kooperationspartner



Bundesamt
für Migration
und Flüchtlinge

Ministerium für Familie, Kinder,
Jugend, Kultur und Sport
des Landes Nordrhein-Westfalen



Inhalt

Einleitung	Seite 04
A. Grundlagen zum Themengebiet:	
Der LSB NRW als Integrations- und Bildungsakteur	Seite 06
A 1 Der organisierte Sport als Integrationsakteur in der Zuwanderungsgesellschaft	Seite 06
A 2 Das Integrationsverständnis des LSB NRW	Seite 08
A 3 Das Bildungsverständnis des LSB NRW	Seite 09
A 4 Das Grundverständnis des interkulturellen Lernens in der Praxishilfe	Seite 10
B. Die „Sport-Spiel-Module“: Didaktisch-methodische Grundlagen und praktische Umsetzung	Seite 12
B 1 „Sport-Spiel-Module“ als Grundlage und Motivation dieser Praxishilfe	Seite 12
B 2 Ziele und Grundsätze bei der Durchführung	Seite 13
B 3 Didaktisch-methodische Erläuterungen zum Stufenmodell	Seite 17
B 4 Stundenbeispiele zu den „Sport-Spiel-Modulen“	Seite 23
C. Reflexionshilfen und Checklisten	Seite 49
C 1 Reflexionsphasen mit Kindern	Seite 49
C 2 Selbstreflexion der Übungsleiter/-innen	Seite 50
C 3 Checklisten zur Reflexion der Übungsarbeit	Seite 51
„Sport interkulturell“ – Eine Fortbildung für Übungsleiter/-innen und Interessierte zur Förderung interkultureller Kompetenz	Seite 54



Einleitung

Die Integration von Menschen mit Migrationshintergrund ist eine zentrale gesellschaftliche Aufgabe unserer Zeit. Wir leben in einer von Vielfalt geprägten Gesellschaft und diese Vielfalt will entsprechend gestaltet werden. Der organisierte Sport ist vor diesem Hintergrund ein wichtiger Integrationsakteur, da er eine ideale Plattform zur Begegnung und zum gegenseitigen Austausch von Menschen unterschiedlicher Kulturen bietet. Hierdurch entstehen im Sport vielfältige Interaktions- und Kommunikationsprozesse, durch die sich viele Situationen für interkulturelles Lernen ergeben. Integration und interkulturelles Lernen geschieht jedoch nicht automatisch, sondern bedarf entsprechender pädagogischer und organisatorischer Arrangements, damit das Integrationspotenzial des Sports entfaltet werden kann.

Diese Praxishilfe richtet sich vor diesem Hintergrund an Übungsleiterinnen und Übungsleiter, die in ihrer täglichen Arbeit mit Kindergruppen den Aspekt des interkulturellen Lernens bewusst aufgreifen und fördern wollen. Sie basiert dabei auf den Erkenntnissen, die im Rahmen des Projekts „spin – sport interkulturell“ und in enger Zusammenarbeit mit dem Institut für Sport- und Bewegungswissenschaften der Universität Duisburg-Essen (Prof. Werner Schmidt & Lena Gabriel) bei der Entwicklung und modellhaften Umsetzung der so genannten „Sport-Spiel-Module“ entstanden sind.

Die Praxishilfe gliedert sich in drei Teile: Eingangs stellen wir in Kapitel A zunächst grundlegende Informationen zum Themengebiet dar. Wir zeigen auf, worin die Integrationspotenziale des organisierten Sports liegen, erläutern das Integrations- und Bildungsverständnis des Landessportbundes Nordrhein-Westfalen e.V. (LSB NRW) und stellen das Grundverständnis interkulturellen Lernens in dieser Praxishilfe dar.

Aufbauend auf diesen theoretischen Hintergrundinformationen widmet sich Kapitel B der Praxis und damit den bereits angesprochenen „Sport-Spiel-Modulen“. Diese werden anschaulich hinsichtlich ihrer Ziele und der didaktisch-methodischen Ausrichtung erläutert. Zudem bieten wir fünf exemplarische Stundenentwürfe an, die als Grundlage für die konkrete Umsetzung der Übungsarbeit mit Kindern dienen können.

Im abschließenden Kapitel C möchten wir dazu ermutigen, das Thema Reflexion – sowohl in der konkreten Arbeit mit den Kindern als auch in Form der Selbstreflexion des eigenen Tuns – bewusst in die Tätigkeit als Übungsleiter/-in zu integrieren und bieten hierzu u.a. eine Checkliste als Reflexionshilfe an.

Wir hoffen, mit dieser Praxishilfe anwendbare Hinweise und Anregungen für die Förderung des sozialen und interkulturellen Lernens von Kindern geben zu können und wünschen viel Spaß beim Spielen mit den Kindern.

Das Projekt „spin – sport interkulturell“

Das Projekt „spin – sport interkulturell“ startete 2007 mit dem Ziel, die Integration von Mädchen und jungen Frauen mit Migrationshintergrund in und durch den Sport zu fördern. Fortan wurden in den Städten Duisburg, Essen, Gelsenkirchen und Oberhausen Mittel und Wege erprobt, um diese bis dahin stark unterrepräsentierte Zielgruppe an den Vereinssport heranzuführen und für ein möglichst dauerhaftes Engagement in den Sportvereinen zu gewinnen.

Hierzu wurde mit jeweils vier bis sechs Partnervereinen pro Standort intensiv zusammengearbeitet. Aus der Vereinsperspektive stellte dabei insbesondere der Prozess der interkulturellen Öffnung das übergeordnete Ziel dar, um einerseits das integrative Potenzial des Sports für die Zielgruppe nutzbar zu machen und andererseits die Mitglieder- und Mitarbeiterbasis der Sportvereine nachhaltig zu stärken. Eng verbunden mit diesen Zielen aus der Organisationsperspektive waren die gesellschaftspolitischen Ziele von „spin“. Hier ging es darum, Teilhabe- und Partizipationsmöglichkeiten im Sport von Menschen mit Migrationshintergrund zu schaffen, den Austausch zwischen Menschen mit und ohne Migrationshintergrund im Sport zu fördern und über den Sportkontext hinaus auch einen Transfer in andere gesellschaftliche Bereiche anzubahnen.

Nach Ablauf der erfolgreichen Pilotphase (2007 – 2011) wurde „spin“ in der bis 2015 laufenden Ausweitungsphase mit Recklinghausen um einen fünften Projektstandort erweitert. Zudem rückte mit dem Themenfeld Bildung ein weiterer inhaltlicher Schwerpunkt in den Fokus der Projektarbeit, um einerseits der engen Verbindung von „erfolgreicher“ Bildung und Integration sowie andererseits dem sich etablierenden schulischen Ganztags Rechnung zu tragen.

Seither begleitete und unterstützte „spin“ seine Partnervereine entlang der drei zentralen Handlungsfelder „Integration“, „Bildung“ sowie „Kooperation und Vernetzung“ auf dem Weg zum relevanten Integrationsakteur und Bildungspartner im Sozialraum, um die Bildungs- und Zukunftschancen von Kindern und Jugendlichen zu verbessern, ungeachtet ihrer kulturellen oder sozialen Herkunft.

„spin – sport interkulturell“ ist ein gemeinsames Projekt der Stiftung Mercator, der Heinz Nixdorf Stiftung und des Landessportbundes NRW in Kooperation mit dem Bundesamt für Migration und Flüchtlinge und dem Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen.



Projektpartner

STIFTUNG
MERCATOR

Heinz Nixdorf Stiftung

LANDESSPORTBUND
NORDRHEIN-WESTFALEN



Kooperationspartner



Bundesamt
für Migration
und Flüchtlinge

Ministerium für Familie, Kinder,
Jugend, Kultur und Sport
des Landes Nordrhein-Westfalen



A Grundlagen zum Themengebiet:

Der LSB NRW als Integrations- und Bildungsakteur

Wir beziehen uns in den folgenden zwei Kapiteln A 1 und A 2 auszugsweise auf unser Grundsatzpapier Sport und Integration: Vielfalt im Sport gestalten – zu neuer Einheit wachsen.

Das gesamte Grundsatzpapier steht unter www.lsb-nrw.de/lsb-nrw/politik/integrationinklusion/das-programm-integration-durch-sport/ zum Download zur Verfügung.

In Kapitel A 3 nehmen wir Bezug auf unser Bildungsprofil. Dieses finden Sie im kompletten Wortlaut unter www.lsb-nrw.de/lsb-nrw/politik/sport-bildung-in-nrw/bildungsprofil/ zum Download.

A 1 Der organisierte Sport als Integrationsakteur in der Zuwanderungsgesellschaft

Die Integration von Menschen mit Migrationshintergrund ist eine der zentralen gesellschaftlichen Herausforderungen unserer Zeit. Vor dem Hintergrund des demografischen Wandels, der vor allem durch sinkende Geburtenraten sowie eine zunehmende Lebenserwartung gekennzeichnet ist und damit eine Minderung der Personen im erwerbsfähigen Alter mit sich bringt, wird das Thema Zuwanderung und damit die Integration von Migranten zudem eine wesentliche Zukunftsaufgabe für unsere Gesellschaft darstellen. Bereits heute haben in Deutschland rund 20% der Gesamtbevölkerung einen Migrationshintergrund¹ – Tendenz steigend. Aktuelle Bevölkerungsprognosen zu Folge werden bis zum Jahr 2050 ca. 30% der Bevölkerung Deutschlands und mehr als die Hälfte der unter 30-jährigen Personen aus Zuwandererfamilien stammen.²

In gesamtdeutscher Sicht ist Nordrhein-Westfalen als „Migrationskernland“ zu sehen. Mit 4,1 Mio. leben in Nordrhein-Westfalen³ mehr Menschen mit Zuwanderungsgeschichte als in jedem anderen Bundesland. In den Ballungsräumen an Rhein und Ruhr sowie in einigen weiteren Städten Nordrhein-Westfalens hat bereits heute ein Drittel der Bevölkerung Migrationshintergrund, in zahlreichen Stadtteilen ist die 50%-Marke bereits überschritten und in städtischen Ballungsgebieten liegt der Anteil an Neugeborenen mit Migrationshintergrund bei 60% und mehr.

Dabei blickt gerade Nordrhein-Westfalen auf eine lange Geschichte der Zuwanderung zurück: Angefangen mit den „Ruhrpolen“ zu Zeiten der Industrialisierung, zahlreichen Kriegsflüchtlingen und Vertriebenen nach dem zweiten Weltkrieg, über die Gastarbeiter der 1950er und 1960er Jahre und deren später nachgezogenen Familien, die vielen Bürgerkriegsflüchtlinge, Asylbewerber und Spätaussiedler in den 1990er Jahren bis hin zu den aktuellen Flüchtlingsströmen aus Nahost haben immer wieder Wellen der Zuwanderung unser Land geprägt, unsere Wirtschaft gestärkt und unsere Gesellschaft bereichert.

Als größter zivilgesellschaftlicher Akteur ist der organisierte Sport in Nordrhein-Westfalen nicht nur von diesen gesellschaftlichen Rahmenbedingungen und Veränderungen betroffen. Vielmehr ist es auch sein Anspruch, die Gesellschaft aktiv zu gestalten. Vor diesem Hintergrund kann und will der organisierte Sport in Nordrhein-Westfalen Integrationsmotor sein, indem er seine Integrationspotenziale bewusst und gezielt aktiviert.

Der Sport bietet einen idealen Boden zur Begegnung und zum gegenseitigen Austausch von Menschen unterschiedlicher Kulturen. Mit seiner „universellen Sprache“, die weltweites unmittelbares Verstehen ermöglicht, genießt der Sport ein einzigartiges Verständigungspotenzial, nicht nur im Bereich der internationalen Beziehungen.

¹ Quelle: Statistisches Bundesamt, Mikrozensus 2013

² Quelle: ebd., Bevölkerungsvorausberechnung

³ Quelle: Statistisches Landesamt NRW, Mikrozensus 2005

Auch in unserer von Migration geprägten Gesellschaft bietet der organisierte Sport vielfältige Integrationspotenziale:

- Sport ist eine beliebte Freizeitaktivität, die leicht zugänglich und anschlussoffen ist.
- Insbesondere der vereinsorganisierte Sport bietet neben rein sportlichen auch soziale Integrationsmöglichkeiten.
- Durch ihr Agieren und Interagieren im Sportverein benötigen und erwerben Menschen vielfältige interkulturelle Kompetenzen.
- Sportvereine bieten Möglichkeiten zur demokratischen Teilhabe, Mitsprache und Mitgestaltung durch bürgerschaftliches Engagement und damit Potenziale für eine alltagspolitische Integration.
- Der organisierte Sport kann indirekt einen Integrationsbeitrag für Platzierungsprozesse im Bildungs- und Berufssystem leisten.

Diese Integrationspotenziale, die der organisierte Sport aufgrund seiner spezifischen Inhalte und Strukturen bietet, entwickeln sich nicht automatisch. Sport wirkt nicht per se integrativ. Vielmehr bedarf es entsprechender pädagogischer wie organisatorischer Arrangements, um diese Integrationspotenziale wirksam zu entfalten. Wettstreit, Konkurrenz und Mannschaftsbildung können erst durch ein aktives Engagement, durch eine strategisch ausgerichtete Integrationsarbeit und ein klar definiertes und zukunftsorientiertes Verständnis von Integration erschlossen werden.



A 2 Das Integrationsverständnis des Landessportbundes NRW

Wir verstehen Integration als einen Prozess, der auf soziale, kulturelle, politische und wirtschaftliche Einbeziehung von Menschen mit und ohne Migrationshintergrund abzielt.

Integration ist für uns ein langfristiger Sozialisationsprozess, der alle Gesellschaftsmitglieder wechselseitig betrifft. Dieser Prozess wird absehbar nicht irgendwann abgeschlossen sein, sondern er muss immer wieder neu gefördert, diskutiert und ausgehandelt werden.

Unser Integrationsverständnis ist dabei maßgeblich von fünf Standpunkten geprägt:

- 1. Vom Anpassungspostulat zum pluralistischen Integrationsverständnis:** Wir sind der Meinung, dass verschiedene Lebensarten und Traditionen nicht im Widerspruch zum sozialen Miteinander stehen, sondern Bestandteil unserer modernen, heterogenen Gesellschaft sind. Die unbedingte Grundlage dieses gesellschaftlichen Pluralismus ist die im Grundgesetz verankerte Achtung der Würde des Menschen. Integration ist ein Prozess des wechselseitigen aufeinander Zugehens und basiert auf den Prinzipien der Offenheit, der Fairness und der Toleranz.
- 2. Integration heißt Partizipation:** Es sind in keiner anderen Freiwilligenvereinigung so viele Menschen mit Migrationshintergrund organisiert wie in den Sportvereinen. Gleichwohl darf nicht verkannt werden, dass Personen mit Migrationshintergrund in unseren Sportvereinen nach wie vor unterrepräsentiert sind. Integration heißt daher auch, die Bemühungen weiter zu intensivieren, Menschen mit Migrationshintergrund für eine aktive Teilnahme und Teilhabe am organisierten Sport zu gewinnen. Partizipation bedeutet eben mehr als nur formale Vereinsmitgliedschaft. Sie umfasst auch die Mitgestaltung in sozialer Verantwortung in den haupt- und ehrenamtlichen Führungspositionen des organisierten Sports.
- 3. Integration ist Normalität, Notwendigkeit und Bereicherung:** In unseren Sportvereinen ist kulturelle Vielfalt bereits heute vielfach gelebte Realität. Kulturelle Vielfalt ist damit aber nicht nur Normalität, sondern zugleich auch Notwendigkeit. Vor dem Hintergrund der Auswirkungen des demografischen Wandels sehen wir die Stärkung und Gestaltung von Vielfalt als Bereicherung und Chance, um Mitglieder- und Mitarbeiterzahlen unserer Sportvereine nachhaltig und langfristig zu stabilisieren. Zudem bereichern die Einflüsse anderer Kulturkreise die Angebotsvielfalt und Organisationsvarianten unserer Sportvereine.
- 4. Der Heterogenität von Migrantengruppen Rechnung tragen:** Migration ist immer nur ein Aspekt komplexer und vielgestaltiger Lebensläufe. Es handelt sich bei Personen mit Migrationshintergrund ebenso wenig um eine homogene Gruppe wie bei Personen ohne Migrationshintergrund. Ein Erfolg versprechender Ansatz zur Integration in und durch den Sport muss die unterschiedlichen Lebenslagen innerhalb der Zuwanderungsbevölkerung berücksichtigen. Insbesondere die soziale Lage, das formale Bildungsniveau sowie soziale und biologische Determinanten, wie das Geschlecht, sexuelle und religiöse Orientierung bestimmen die Vereinsmitgliedschaft von Menschen mit Migrationshintergrund – ebenso wie von Menschen ohne Migrationshintergrund – in hohem Maße.
- 5. Integration heißt Anerkennung von Eigenorganisation:** Die Entstehung von Migrantenorganisationen ist eine natürliche Folge von Einwanderungsgesellschaften. Diese Entwicklung erkennen wir an und sehen sie als Chance zur Bereicherung unseres Sportsystems

A 3 Das Bildungsverständnis des Landessportbundes NRW

Der LSB NRW steht als größte zivilgesellschaftliche Organisation des Landes für bürgerschaftliches Engagement, mit dem wir auch wesentliche gesellschaftliche Ziele bearbeiten. In diesem Kontext ist unser Bildungsengagement zu sehen, das als Aufgabe in unserer Satzung verankert ist. Dabei verfolgen wir ein breites Bildungsverständnis, dass durch die Begriffsbildung „Bewegung, Spiel und Sport“ vielfältige Wege zu den Bildungspotenzialen des Sports öffnet.

Ausgangs- und Bezugspunkt aller Bildungsprozesse sind für uns Erfahrungen „am eigenen Leib“. Ziel unserer Bildungsarbeit ist es, Menschen in allen Lebensphasen zu befähigen, die Bildungspotenziale von Bewegung, Spiel und Sport selbständig und in sozialer Verantwortung für die individuelle Lebensgestaltung zu aktivieren. Die Bildungspotenziale bestehen darin, dass im und durch Sport Kompetenzen aufgebaut werden können. Diese umfassen neben Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnissen auch Haltungen, Einstellungen und Handlungsmotivationen, die für die Bewältigung von Aufgaben und Situationen in sportlichen Kontexten wie auch darüber hinaus grundlegend sind.

Wir treten dafür ein, dass im Verbundsystem des NRW-Sports Bildungsprozesse für Kinder, Jugendliche, Erwachsene und Ältere sowohl pädagogisch angeleitet und verantwortet werden als auch ungeplant stattfinden können.



Grundlegende pädagogische Prinzipien für die Gestaltung von Bildungsprozessen in sportlichen und außersportlichen Kontexten sind:

- Vielseitigkeit von Bewegungserfahrungen
- Alltags- und Lebensweltbezug
- (Selbst-)Reflexion
- Partizipation
- Werteorientierung
- Freiwilligkeit und Selbstorganisation.

Wir legen großen Wert auf den Einsatz pädagogisch qualifizierter Personen, die Bildungsgelegenheiten schaffen und Bildungsprozesse inszenieren.

A 4 Das Grundverständnis des interkulturellen Lernens in der Praxishilfe

Gerade im Kontext von Migration und Integration wird Kultur oftmals mit ethnischer bzw. nationaler Herkunft oder religiöser Zugehörigkeit gleichgesetzt. Dieses enge Kulturverständnis führt jedoch schnell zu Stereotypisierungen und Vorurteilen und vernachlässigt den Blick auf notwendige weitergehende Differenzierungen. Wir folgen vielmehr einem weiten Kulturverständnis, das Kultur als umfassenden und identitätsstiftenden Orientierungsrahmen für jedes menschliche Wahrnehmen und Handeln fasst.⁴ Damit bezieht sich Kultur auf alle Kategorien, die auf die Sozialisation Einfluss nehmen, wie Geschlecht, Bildung, gesellschaftliches Umfeld, Ethnie, Religion. Ausgehend von diesem weiten Kulturbegriff lässt sich letztlich jede menschliche Begegnung als interkulturell verstehen.

Beim interkulturellen Lernen geht es vor diesem Hintergrund in erster Linie darum, Fähigkeiten und Kompetenzen – wie Empathie, Selbst- und Fremdwahrnehmung, Team- und Kommunikationsfähigkeit, Perspektivwechsel und Konfliktfähigkeit – zu erlernen. Interkulturelles Lernen weist somit prägnante Schnittstellen zum sozialen Lernen auf und ist als ein Prozess zu sehen, bei dem vor allem das Lernen von- und übereinander in den Mittelpunkt gestellt wird. Es beschreibt einen langfristigen und dynamischen Aushandlungsprozess im Sinne eines gleichberechtigten Neben- und Miteinanders sowie das Einüben gegenseitiger Akzeptanz und Toleranz. Interaktions- und Kommunikationsprozesse sind somit von wesentlicher Bedeutung für interkulturelles Lernen.

Gerade in der Arbeit mit Kindern erscheint es sinnvoll, diesem weiten Kulturverständnis zu folgen und interkulturelles Lernen entsprechend zu gestalten. So nehmen Kinder zwar ethnische Unterschiede in Form von unterschiedlichen Herkunftsländern, Sprachen, Essgewohnheiten, Hautfarben oder Feiertagen durchaus wahr. Diese Differenzen stellen für sie jedoch keine Besonderheit oder das Verhalten bestimmende Kategorien dar. Vielfalt wird von Kindern weitestgehend als Normalität betrachtet. Interkulturelles Lernen zielt hier vorwiegend auf die

Vermittlung sozialer Kompetenzen für das Zusammenleben in Gruppen ab, das über die Förderung alltäglicher Kommunikationsprozesse Anerkennung und soziale Zugehörigkeit in den Mittelpunkt rückt.⁵

Der Sport bietet unterschiedliche Zugänge, um diese Interaktions- und Kommunikationsprozesse zu gestalten und damit Aspekte des interkulturellen Lernens zu vermitteln:

In der **Bewegungsförderung** werden wesentliche Bestandteile des interkulturellen Lernens angeschnitten, sofern variantenreiche Aufgaben zur Selbst- und Fremdwahrnehmung sowie zum Perspektivwechsel angeboten werden. Bewegungsgrundformen und ihre Modifikationen (z.B. gehen, kriechen, springen) fordern Kinder heraus, fremde oder ungewohnte Bewegungsmuster auszuprobieren. Dazu dienen dann vor allem Reflexionsphasen, die eine sehr wichtige Rolle in Bezug auf interkulturelles Lernen spielen. Partner- und Kleingruppenübungen fördern zudem die Gruppenzugehörigkeit und stärken damit auch das Selbstwertgefühl des Einzelnen. Je positiver das Selbstwertgefühl, desto erfolgreicher und vertrauter ist der Umgang mit anderen. Zusätzlich wächst das Verständnis für die anderen Kinder, für deren Wertvorstellungen und Ansichten.

Des Weiteren besteht ein Zusammenhang zwischen der Bewegung und der **Sprachentwicklung** von Kindern, denn Bewegung trainiert nicht nur den Körper sondern auch den Geist. Kinder nehmen ihre Umwelt bewusst wahr, lernen ihr Bewegungsverhalten zu steuern und darüber hinaus die dabei gesammelten Erfahrungen zu benennen. Es findet eine Erweiterung ihres Wortschatzes statt (Begriffe zu Räumlichkeiten, Geräten, Bewegungsformen). Hinzu kommt, dass Bewegungs- und Spielformen, die zum Beispiel Verse, Buchstaben oder kleine Lieder beinhalten, den Spracherwerb der Kinder unterstützen und fördern, genauso wie der regelmäßig stattfindende Austausch mit den anderen Kindern (Reflexionsphasen) über Aufgabenstellungen, Bewertungen, Empfindungen und ihre Wahrnehmungen. „Bei Kindern mit Migrationshintergrund

⁴ Quelle: Thomas, Alexander (1993), Psychologie interkulturellen Lernens und Handelns. In A. Thomas (Hrsg.), Kulturvergleichende Psychologie – Einführung. Göttingen: Hogrefe Verlag.

⁵ Quelle: Jordens, J. & Neuber, N. (2013). Förderung von Integration und Interkulturellem Lernen in Bewegungs-, Spiel- und Sportangeboten – Grundlagen und ausgewählte Ergebnisse. In Forschungsgruppe SpoGATA (Hrsg.), Evaluation des Bewegungs-, Spiel- und Sportangebotes an offenen Ganztagschulen im Primarbereich in Nordrhein-Westfalen. Aachen: Meyer & Meyer. (i. Dr.).

spielt es eine besonders wichtige Rolle, dass sie sich zuerst auf eine Art ausdrücken können, in der sie sich sicher fühlen. Über Bewegung fällt es ihnen oft leichter, sich anderen Kindern mitzuteilen. Sie können sich mit Gestik und Mimik, mit Gebärden und über ihren Körper oft sehr gut verständlich machen. So üben sie den Kontakt mit anderen, fühlen sich anerkannt und wahrgenommen und werden sich schrittweise auch in der verbalen Sprache zurechtfinden.“⁶

Eine systematische Auseinandersetzung mit interkulturellem Lernen findet auch im **Bereich des Spielens** statt. Beim Spielen können Kinder in andere Kulturen und ebenso in fremde Rollen schlüpfen, diese erproben und verstehen lernen. Dadurch werden die schon erwähnten Kompetenzen, wie zum Beispiel Perspektivwechsel, Selbst- und Fremdwahrnehmung gefördert. Außerdem besitzt jedes Land bzw. jeder Kulturkreis seine eigenen Kinderspiele, Bewegungsformen oder Regeln. Dennoch sind oftmals große Gemeinsamkeiten in den Grundideen dieser Spiele festzustellen. Sie können somit als Übungsleiter und Übungsleiterinnen durch Spiele gezielte Gelegenheiten schaffen, damit Kinder sich untereinander verständigen, Spielideen weiterentwickeln oder sie die Spiele entsprechend den Interessen der Gruppe anpassen und verändern. Das stellt auch die Basis der in der Praxishilfe vorgestellten „Sport-Spiel-Module“ dar. Grundlegend ist hierfür, dass die Kinder vertraut sind im Umgang mit Regeln, sowie die Interessen und Empfindungen anderer wahrnehmen können und befähigt werden zu kooperieren, um beispielsweise Lösungsansätze zu entwickeln. Ausgehend von den Sportspielen werden die Kinder unterstützt, ihre Handlungen und Bedürfnisse in Bezug auf den Sport in der Gruppe zu erkennen und sich damit auseinanderzusetzen. Auch bei diesem Zugang zum Feld des interkulturellen Lernens spielen Reflexionsphasen eine wichtige Rolle und sollen den Raum für den gegenseitigen Austausch der Kinder mit deren jeweiligen Einschätzungen und Meinungen bieten. Diese Bedürfnisse und Einschätzungen müssen angesprochen werden können. Dabei sollen die Kinder auch lernen, ihre eigenen Interessen und Vorstellungen zu äußern und in die Gruppe miteinzubringen,

um Aushandlungsprozesse zu führen. Dadurch erlangen Kinder schon im frühen Alter die Kompetenz, Konflikte zu lösen und Kompromissbereitschaft zu erlernen.

Ein weiterer Zugang zum interkulturellen Lernen ergibt sich im Bereich des Sports auch durch Sportveranstaltungen, die von überregionalem Interesse sind – wie zum Beispiel Weltmeisterschaften oder Olympische Spiele. Für die Kinder ergeben sich dabei Verknüpfungen zu den verschiedenen Lebensstilfragen sowie der Orientierung an Sportlerinnen und Sportlern, die als Vorbild dienen. Der Bereich der Werte und Normen lässt sich anhand von Respekt und Fairplay ebenso gut thematisieren.

⁶ Quelle: Zimmer, Renate (2013). Handbuch Sprachförderung durch Bewegung. Freiburg: Herder.

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 Reaktionsspielen und Fangspielen (2er Gruppe/Stufe 1) über einfache Parteiballspiele (Stufe 2) und komplexe Parteiballspiele (Stufe 3) bis hin zu Mannschaftsspielen mit Gegnerkontakt, die einfache (Stufe 4) und komplexere Fertigkeiten (Stufe 5) erfordern.

Komplexität der angewandten Kleinen Spiele und Sportspiele



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!

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).

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 
• Spielfeldgröße = 5 x 5 m • Spielfeldgröße = 10 x 10 m	• „blindes Vertrauen“ - wir bleiben stehen, wenn andere sagen, dass sie uns gefangen haben - wir spielen als Team	• Raumdeckung • Manndeckung • Immer 3 mal abspielen • Lieber öfter auswechseln, als zu lange auf dem Feld bleiben	• 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
• leicht verständliche Formulierung der Aufgaben. • Kindern werden Möglichkeiten zur aktiven Beteiligung an Veränderungsprozessen (Spieladaptionen) eingeräumt. • Offene Bewegungsaufgaben werden gestellt.	• 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 Schulung von koordinativen Fähigkeiten im Vordergrund steht.

Koordinative Fähigkeiten:

- Kopplungsfähigkeit
- Differenzierungsfähigkeit
- Gleichgewichtsfähigkeit
- Orientierungsfähigkeit
- Rhythmusfähigkeit
- Reaktionsfähigkeit
- Umstellungsfähigkeit

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.

„Wandtapete“

TECHNISCHE ASPEKTE



- Jedes Kind hat einen Ballon
- Luftballon, durch Berührung in der Luft halten

- „b
Ve
- v
st
w

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.

* Die hier vorgestellten Spiele stammen alle aus Schmidt, W. (2015). Ballespiele(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
• Spielfeldgröße • Spieleranzahl • Ball darf nur einen Bodenkontakt haben	• 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 
• Spielfeldgröße = 10 x 5 m	• Ich behindere nicht andere beim Versuch den Ball zu fangen	• 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 zugeworfen 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 Zuspiel 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

TECH- NISCHE ASPEKTE	INNERE HALTUNG, WERTE	TAK- TISCHE ASPEKTE	SO- ZIALE ASPEKTE	ÜBEN
• Ein Tor kann nur per Kopf nach einem entsprechendem Zuspiel 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, Soft-Ball, 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 Selbstständigkeitsprozess 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-Kartei“ (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.

Stundenbeispiel 1: Koordination leicht gemacht

Zeit		Sequenz	Spiel
7 – 10 Minuten	Einstimmungsphase	Reaktions- und Fangspiele	· Dreiländerspiel · Bälle sammeln
7 – 10 Minuten		Ballgewöhnung	· Begrüßungsdribbling · Vogelfänger
10 – 15 Minuten	Hauptteil	Parteiball	· Haltet das Feld frei!
10 – 15 Minuten	Hauptteilschwerpunkt	Spiel	· Bierdeckelhockey
6 – 10 Minuten	Ausklang	Entspannungsphase	· Das müde Krokodil
Gesamt: 40 – 60 Minuten			

Koordinationsspiele: Fang- und Reaktionsspiele

Zur Einstimmung in unserem Stundenbeispiel haben wir zwei ganz einfache Spiele gewählt. Sie können selbst entscheiden ob Sie beide Spiele durchführen möchten, oder eins der beiden Spiele länger und ruhiger.

In dem „**Dreiländerspiel**“ geht es vor allem darum, die Kinder zu unterschiedlichen Bewegungsformen zu animieren, aber gleichzeitig die Intensität der Bewegungen möglichst gering zu halten.

Spielidee: Drei verschiedene Zonen symbolisieren drei verschiedene Länder. In jedem Land führen die Kinder unterschiedliche Bewegungsaufgaben durch. Sie als Übungsleiter/-in können dabei Kommandos geben, in welches Land die Kinder gehen. Ebenfalls ist Musik zu diesem Einstimmungsspiel zu empfehlen, da sie sich positiv auf den Bewegungsdrang der Kinder auswirkt.

- Das erste Land ist das „Wackelpuddingland“: Hier bewegen sich die Kinder schlapp und wackelig
- Das zweite Land ist das „Roboterland“: Hier bewegen sich die Kinder steif und angespannt
- Das dritte Land ist das „Kinderland“: Hier bewegen sich alle Kinder so wie sie sind und wozu sie Lust haben (springen, tanzen, liegen, albern...)

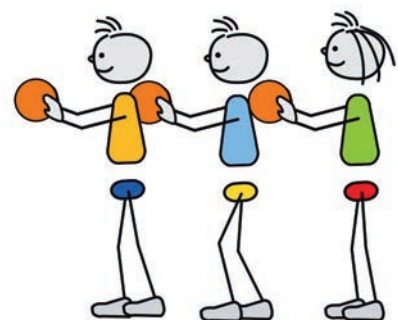
Tipp: Für besonders kreative Gruppen gibt es natürlich die Möglichkeit, der Fantasie freien Lauf zu lassen und neue „Länder“ zu erfinden. Zum Beispiel das „Autoland“ (jedes Kind symbolisiert ein Auto und gibt auch dessen Geräusche wieder [hupen, bremsen...]).

Im zweiten Spiel „**Bälle sammeln**“ sind Schnelligkeit und Koordination der Kinder gefragt. Dieses Spiel eignet sich hervorragend zur Steigerung der motorischen Grundeigenschaften (Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit, Beweglichkeit, Koordination).

Spielidee: Jedes Kind sammelt so viele Bälle wie möglich (dabei kann unterschiedliches Ballmaterial verwendet werden). In der Mitte der Halle liegen alle Bälle (z.B. in einem oder mehreren Kastenteilen). Zusätzlich bekommt jedes Kind der Gruppe einen Reifen und diese werden in der Halle verteilt (möglichst mit gleichem Abstand zu den Bällen). Zum Start des Spiels sitzen alle Kinder in Ihren eigenen Reifen. Sobald das Kommando zum Start ertönt, versuchen die Kinder in einer bestimmten Zeit so viele Bälle wie möglich in ihren eigenen Reifen zu transportieren. Dabei darf immer nur ein Ball transportiert werden. Nach Ablauf der Zeit, wird die Anzahl der Bälle in jedem Reifen gezählt. Gewonnen hat das Kind, welches die meisten Bälle in seinen Reifen transportiert hat.

Auch Kinder können dazu ermutigt werden, das Spiel selbst anzuleiten

Alternativ können die Kinder selbst singen, oder für „Stimmung“ sorgen.





Tipp: Dieses Spiel hat außerordentlich viele Variationsmöglichkeiten. Zum Beispiel können Paare oder sogar ganze Teams gebildet werden. Die einzelnen Bälle können mit verschiedenen Zahlen gekennzeichnet werden, damit bei der Punktauswertung die Zahlen addiert werden können. Außerdem kann man weitere Regeln einführen, zum Beispiel, dass Kinder sich gegenseitig Bälle aus den Reifen der anderen „rauben“ dürfen oder dass nur Bälle, die mit geraden Zahlen gekennzeichnet sind, in die Reifen transportiert werden dürfen. Eine unterschiedliche Ballführung ist möglich (dribbeln, hochwerfen und fangen beim Fortbewegen, mit dem Fuß die Bälle führen).

Ballgewöhnung

In der ersten Übung „**Begrüßungsdribbeln**“ hat jedes Kind einen Ball und soll diesen führen oder dribbeln. Begegnen sich die Kinder im Feld, begrüßen sie einander mit Handschlag und tauschen ihre Bälle.

Anmerkung: Durch das „**Begrüßungsdribbeln**“ werden vor allem die Differenzierungs-, Rhythmus- und Kopplungsfähigkeit der Kinder trainiert. Der Umgang mit verschiedenen Sportgeräten sollte im frühen Kindesalter so oft wie möglich geübt werden, da die Kinder in einem Alter sind, in dem die koordinative Lernbereitschaft sehr hoch ist. Sie als Übungsleiter/-in haben die Möglichkeit den Schwierigkeitsgrad dieser Übung den Kindern optimal anzupassen. Zum Beispiel können die Kinder, die bei dieser einfachen Übung unterfordert sind einen zweiten Ball dazu nehmen. Alternativ können auch weitere Bewegungsmuster eingeführt werden (Sobald ein Signal ertönt, soll versucht werden den Ball einmal zwischen den Beinen durchzuspielen). Es können verschiedene Tempi und Begrüßungsarten gewählt werden (Warum nicht einmal einen Purzelbaum als Begrüßung?).

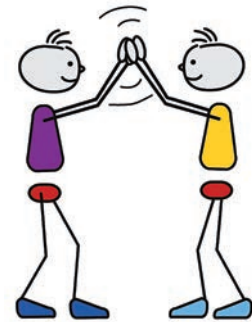
Vor Beginn des einfachen Parteiballspiels wird eine Übungsform „**Vogelfänger**“ durchgeführt, die sich auf die Fertigkeiten „Werfen und Fangen“ konzentriert. Dabei symbolisieren Bälle die durch die Luft fliegenden Vögel. Diese werden von den „Vogelfängern“ gefangen. Ein Kind wirft einen Ball zum/zur Partner/-in (Einwurf, einhändig), der/die versucht, ihn beidhändig/einhändig zu fangen. Die Übung kann durch unterschiedliche Aufgabenstellungen variiert werden. Dazu sollten die Stärken bzw. Schwächen der Kinder genau analysiert werden (ist es besser, Abstände eher geringer zu halten oder zu vergrößern etc.).

Einfache oder komplexe Parteiballspiele

Das anschließende einfache Parteiballspiel „**Haltet das Feld frei**“ wird durch Schießen oder Werfen des Balles umgesetzt. Das Feld wird an der Mittellinie durch Langbänke in zwei Felder aufgeteilt. Jede Gruppe hat zu Beginn des Spiels die gleiche Anzahl an Bällen (Tipp: Anzahl der Bälle = doppelte Spieleranzahl) in ihrem Feld. Wenn das Spiel beginnt, dürfen beide Mannschaften gleichzeitig versuchen, die Bälle in das gegnerische Feld zu befördern. Das Spiel ist beendet, wenn eine Mann-

schaft keine Bälle mehr im Feld hat bzw. ein exaktes Zeitfenster vereinbart wurde. Das Team mit den wenigsten Bällen im Feld gewinnt.

Variation: Es ist möglich, das Spiel noch komplexer zu gestalten. In jedes Feld wird ein Turnkasten gestellt. Jedes Team kann eine/-n „Dieb/-in“ in das gegnerische Feld schicken (gekennzeichnet durch ein farbiges Leibchen). Die Aufgabe des oder der „Dieb/-in“ ist es, Bälle zu erobern und in den Turnkasten zu legen. Bälle, die einmal in den Kasten abgelegt wurden, sind nicht mehr im Spiel.



Verknüpfung: Dieses Spiel bietet eine vielfältige Anzahl an Reflexionsmöglichkeiten. Die technischen Aspekte sind für Kinder im Grundschulalter durchaus komplex, weshalb ein klein wenig Geduld nicht schaden kann. Des Weiteren können Werte wie Ehrlichkeit thematisiert werden. Denn es wird sicherlich das ein oder andere Mal vorkommen, dass Spieler/-innen nach dem eigentlichen Abpfiff versuchen einen Ball aus dem eigenen Feld zu stoßen. Erstmals in unserem Stundenbeispiel rücken die taktischen Aspekte in den Vordergrund. Um Strategie und Taktik aus den Kindern heraus zu kitzeln, können Sie als Übungsleiter/-in die Kinder nach dem Spiel fragen: Was hat das andere Team besser gemacht? Warum denkt ihr haben die anderen gewonnen?

Tipp: Es kann auch unterschiedliches Ballmaterial verwendet werden, um anschließend mit den Kindern zu thematisieren, welche Bälle sich für das Schießen bzw. Werfen (mit einer Hand oder zwei Händen) besonders gut oder eher schlecht eignen. Das trainiert zudem die Umstellungsfähigkeit der Kinder, da die Bälle alle über ein unterschiedliches Gewicht verfügen.

Einfaches oder komplexes Mannschaftsspiel mit Körperkontakt

Das Spiel „**Bierdeckelhockey**“ repräsentiert ein einfaches Mannschaftsspiel mit Gegnerkontakt. Es empfiehlt sich, in Gruppen vier gegen vier zu spielen. Jeder Spieler bekommt einen oder mehrere Bierdeckel, die als „Schläger“ genutzt werden, um den Spielball (Tennisball) in das gegnerische Tor zu schießen. Zwei Matten die an der Wand lehnen oder auf dem Boden liegen dienen als Tore. Gespielt wird in zwei Mannschaften.

Veränderungen: Das Spiel verfügt über eine Fülle an Modifikationen, die dem Spiel jeweils neue Impulse verleihen können. Gerne möchten wir Ihnen einige Anregungen an die Hand geben. Das Spiel kann zu Beginn durch das Einrollen oder Einwerfen eines Kindes oder des/der Übungsleiters/-in gestartet werden. Es ist möglich das Spiel mit oder ohne Bande zu spielen. Die Anzahl der Pässe kann begrenzt werden. Ist die Anzahl erreicht muss ein Abschluss erfolgen. Es kann beidhändig gespielt werden (jedes Kind bekommt mehrere Bierdeckel).



Achtung: Um Verletzungen vorzubeugen achten Sie bitte darauf, dass Wände nicht unbedingt als Spielfeldbegrenzung zu empfehlen sind. Denn die Spieler und Spielerinnen befinden sich oftmals in gebeugter Haltung.

Dieses Spiel bildet zahlreiche Anknüpfungspunkte für spätere Auswertungen. Zum Teil können ganze Spielzüge mit den Kindern durchgesprochen werden. Die Kinder können bei Regeländerungen aktiv mit einbezogen werden und ihre Ideen einbringen. Durch das körperbetonte Spielen eröffnen sich auch Fragen nach einer robusten Spielweise oder dem fairen Verhalten untereinander. Genau so kann man nach einer gewissen Spielzeit den Teams die Möglichkeit für eigene Taktikabsprachen einräumen. Diese können nach anschließender Integration ins Spiel gemeinsam reflektiert werden.

Entspannungsphase

Grundsätzlich sollte es zum Schluss einer jeden Sportstunde einen kurzen Moment der Entspannung geben. Diesen Moment können Sie als Übungsleiter/-in ganz individuell gestalten. Es bieten sich ruhige Spielformen, kommunikative Spiele, kleine sportspezifische Übungen, Auswertungen sowie ruhige Übungsformen (z.B. Massagen) an.

Mit der Übungsform „Das müde Krokodil“ möchten wir das Stundenbeispiel ganz harmonisch ausklingen lassen, indem die Kinder langsam ihre Muskulatur entspannen und eine Bewegungsgeschichte umsetzen. Dazu liegen die Kinder in Bauchlage kreuz und quer in der Halle verstreut. Sie als Übungsleiter/-in erzählen die Geschichte und die Kinder haben die Aufgabe sich nach dem Text zu bewegen.

Geschichte:

Es war einmal ein Krokodil,
das lag zwei Jahre lang ganz still.

Doch plötzlich – mitten in der Nacht –
ist es wieder aufgewacht.

In der Sonne wars schön warm,
es bewegte schlapp den Arm.

Und kratzt sich mit Entzücken,
seinen grünen Krokorrücken.

Hin und wieder auch ein Bein,
dann schlief es für sieben Jahre ein.

Krault mit großer Freude auch,
seinen Bauch.

Es schnarchte leise vor sich hin,
und juckte sich mal kurz am Kinn.

Anmerkung: Kinder brauchen für ihre Entwicklung vielfältige Gelegenheiten zu Bewegungs- und Wahrnehmungserfahrungen. Diese Geschichte regt ihre Fantasie an, Bilder in Bewegungen umzusetzen.

Tipp: In der beschriebenen Geschichte nach jedem Punkt eine kurze Pause einlegen, damit die Kinder die Bewegungen in Ruhe ausführen können.



Stundenbeispiel 2: Werfen und Fangen

Zeit		Sequenz	Spiel
7 – 10 Minuten	Einstimmungsphase	Reaktions- und Fangspiele	· Kettenfangen · Feuer-Wasser-Sturm
7 – 10 Minuten		Ballgewöhnung	· Werfen gegen die Wand und Fangen · Werfen mit Gefühl
10 – 15 Minuten	Hauptteil	Parteiball	· Bälle abfangen
10 – 15 Minuten	Hauptteilschwerpunkt	Spiel	· Komplexes Turmballspiel
6 – 10 Minuten	Ausklang	Entspannungsphase	· Bärenmassage
Gesamt: 40 – 60 Minuten			

Koordinationsspiele: Fang- und Reaktionsspiele

Zu Beginn dieses Stundenbeispiels möchten wir Ihnen das Fangspiel „**Kettenfangen**“ vorschlagen, welches spielgemäß eine große Palette an Variationen mit sich bringt. Es wird mindestens ein/-e Fänger/-in ausgewählt. Sobald weglauende Kinder gefangen werden, werden diese automatisch zu „Mitfängern/-innen“ und beginnen, eine Kette zu bilden, indem sie sich gegenseitig an den Händen fassen. Diese Kette kann sich nun beliebig verlängern oder trennt sich bei vier Kindern in zwei Ketten auf (mit jeweils zwei Kindern). Das Spiel ist erst dann vorbei, wenn alle Kinder gefangen worden sind.



Anmerkungen: Sie sollten darauf achten, dass vor dem Beginn des Spiels alle Kinder die Regeln verstanden haben und keine Missverständnisse aufkommen. Das heißt, es ist ratsam, gemeinsam zu besprechen, wann ein Kind als gefangen gilt oder ob sich die Ketten aufteilen sollen bzw. eine große Kette entsteht soll. Gerade weil Kinder einen großen Bewegungsdrang haben, eignen sich Fang- und Reaktionsspiele besonders gut zu Beginn der Stunde, da anschließend Arbeitsaufträge bzw. kurze Gesprächsphasen leichter aufgenommen und verarbeitet werden können.

Tipp: Je nachdem wie groß die Gruppe ist, kann die Spielfeldgröße variiert oder mit mehreren Ketten gestartet werden. Es ist natürlich möglich, dass Alternativen in das Spiel integriert werden, wie die Ketten gelöst werden können.

Eine andere Variante, in das Stundenbeispiel zu starten, bietet das Kommandospiel „**Feuer-Wasser-Sturm**“. Die Spielidee ist ganz einfach: Die Kinder müssen so schnell wie möglich auf Kommandos reagieren.

Zum eigentlichen Spielverlauf: Alle Kinder laufen in der Halle umher und reagieren schnell auf die unterschiedlichen Kommandos, die Sie als Übungsleiter/-in ansagen.

- Feuer = flach auf den Boden legen
- Wasser = nach „oben“ (auf eine Bank oder Sprossenwand steigen)
- Sturm = in einer Hallenecke eng zusammenkauern

Das Spiel bringt den Vorteil mit sich, dass es einen großen Freiraum bietet, um gemeinsam neue Variationen des Spiels zu erarbeiten z.B. neue Kommandos oder die Kommandos zu zweit, dritt oder viert ausführen (die Kinder fassen sich dabei an den Händen).

Anmerkung: Dieses Spiel kann dabei helfen, einzelne Charaktereigenschaften der Kinder kennenzulernen. Zum Beispiel ein Kind bringt sich sofort in den Kreativprozess ein und äußert seine Ideen, wobei ein anderes Kind sich lieber ganz ruhig und abwartend verhält.

Ballgewöhnung

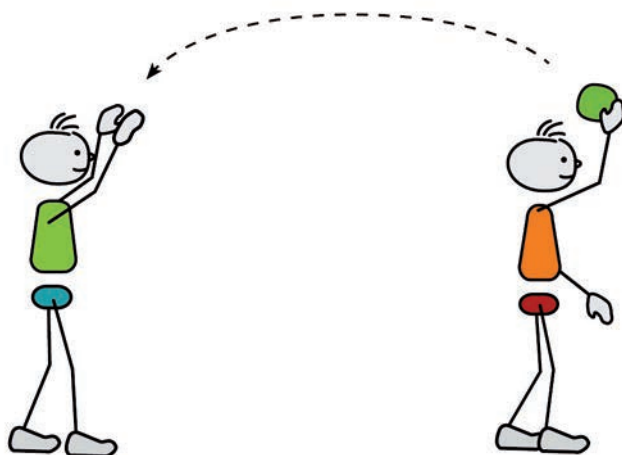
Da sich dieses Stundenbeispiel vor allem mit dem Bereich „**Werfen und Fangen**“ beschäftigt, fließen diese Überlegungen auch schon in die Ballgewöhnungsphase ein. Dazu möchten wir Ihnen zuerst die Übungsform „**Werfen gegen die Wand und Fangen**“ sowie „**Werfen mit Gefühl**“ vorstellen.

Wie der Name der ersten Übungsform verrät, haben die Kinder die Aufgabe einen Ball gegen die Wand zu werfen und diesen später wieder zu fangen. Dabei werden das Ballgefühl sowie einzelne koordinative Fähigkeiten (siehe Beispiel 1) verfeinert und trainiert. Diese Übung kann durch unterschiedliche Aufgabenstellungen abwechslungsreich gestaltet werden.

- Der Ball soll einen Bodenkontakt haben, bevor er die Wand berührt oder
- Nachdem der Ball von der Wand abgeprallt ist, soll er noch einmal den Boden berühren, bevor er gefangen werden soll oder
- Die Kinder können verschiedenes Ballmaterial verwenden

Reflexion: Hier bietet sich die Möglichkeit die Kinder zu fragen, welche Aufgabenstellung ihnen leichter oder schwerer gefallen ist. Wie wirkt sich unterschiedliches Ballmaterial auf das Werfen und Fangen aus, wo bestehen Unterschiede?

Die Übungsform „**Werfen mit Gefühl**“ ist eine Partnerübung. Dabei stellt sich ein Kind mit dem Rücken zu seinem/-r Partner/-in. Sie/Er versucht den Ball rückwärts über den Kopf in die Hände des anderen Kindes zu werfen.



Sowohl das Ballmaterial als auch die Aufgabenstellung können variieren. Ideen der Kinder sollten stets berücksichtigt werden.

Einfache oder komplexe Parteiballspiele

Das Spiel „**Bälle abfangen**“ erfolgt in einem abgegrenzten Feld. Es werden zwei Mannschaften gebildet. Eine Mannschaft befindet sich im Feld, die andere Mannschaft stellt sich in ungefähr gleicher Anzahl an den Längsseiten des Feldes auf. Sie hat die Aufgabe, sich die Bälle so zuzurollen, dass die Kinder der gegnerischen Mannschaft diese nicht abfangen können. Die Spieler/-innen der außenstehenden Mannschaft bekommen je einen Ball. Die gelungenen Ballwechsel werden gezählt.



Bei dieser Spielform können sich Taktikabsprachen innerhalb der Gruppen anbieten (z.B. Paare festlegen, welche Seite soll schwerpunktmäßig „berollt“ werden).

Einfaches oder komplexes Mannschaftsspiel mit Körperkontakt

Abschließend wird das „**komplexe Turmballspiel**“ gespielt. An beiden Enden der Halle wird jeweils ein Bock in den Kreisfeldern positioniert. Auf die Böcke wird ein Medizinball gelegt. Mit vereinfachten Handballregeln versuchen die zwei Mannschaften durch Werfen eines Balles (Softhandball, Handball) die Medizinbälle von den Böcken runterzuwerfen und damit einen Punkt zu erzielen.

Welche Aspekte fließen in diese Spielform ein?

- Technische Aspekte: z.B. Tor und Kreisgröße (wie beim Handball) festlegen
- Aspekt der inneren Haltung: z.B. zugeben, wenn man beim Werfen den Kreis berührt hat
- Taktische Aspekte: Es können zahlreiche Taktiken abgesprochen und ausprobiert werden, nachdem die Kinder mit dem Spiel erst einmal vertraut sind
- Soziale Aspekte: fairer Umgang miteinander, da es in diesem Spiel zu Körperkontakt kommen kann

Anmerkung: Es können bewusst verschiedene Taktiken ausprobiert werden. Diese kann man später gemeinsam mit den Kindern auf deren Unterschiedlichkeit analysieren. Erfahrungsgemäße Variationen stehen ebenfalls zur Verfügung, z.B. können die Kinder bestimmte Wurfarten ausprobieren.

Entspannungsphase

Zum Abschluss ist es ratsam eine sehr entspannende Übungsform zu wählen, da die Kinder in diesem Stundenbeispiel ein enormes Bewegungsspensum absolviert haben. Damit ihre Körper zu Ruhe kommen und sich die Muskeln entspannen, möchten wir Ihnen an dieser Stelle die „**Bärenmassage**“ vorstellen:

Alle Kinder erhalten einen Tennisball und suchen sich einen Platz an der Wand. Zur Musik (z.B. „Probier's mal mit Gemütlichkeit“ aus dem Dschungelbuch) wird der Tennisball zwischen Wand und Rücken geklemmt. Dabei wird der Rücken durch Auf- und Ab-, Hin- und Her-Bewegungen massiert.

Variation: Es finden sich jeweils zwei Kinder zusammen. Ein Kind liegt auf einer Matte in Bauchlage oder setzt sich auf eine Bank. Das andere Kind rollt den Tennisball mit einer Hand über den Rücken.

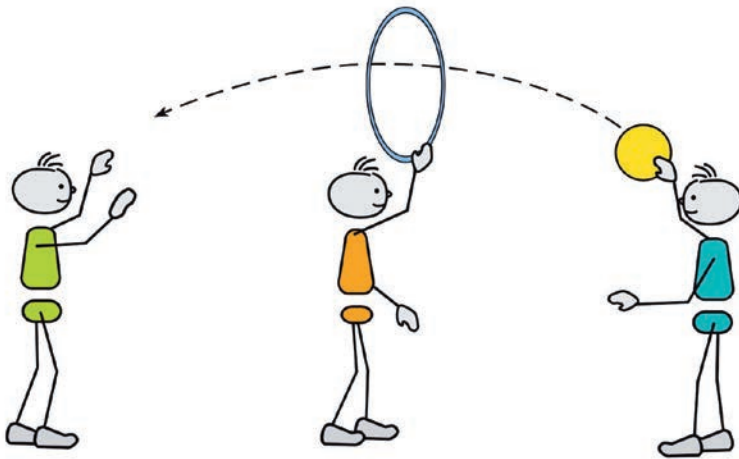
Hinweise: Grundsätzlich sollte darauf geachtet werden nicht direkt an oder auf der Wirbelsäule zu massieren. Es ist unbedingt nötig, vorher klar festzulegen, welche Körperbereiche massiert werden dürfen (Rücken). Hierzu sollen sich die Partner/-innen untereinander absprechen. Das Kind, welches massiert wird, soll zu jedem Zeitpunkt die Möglichkeit haben, mit einem Signal (z.B.: Stopp) die Massage abbrechen. Das andere Kind muss dieses Signal unbedingt beachten!

Tipp: Die Musik kann ruhig etwas leiser abgespielt werden. Die Kinder unterhalten und Scherzen dabei gern miteinander.



Stundenbeispiel 3: Der Ball am Fuß

Zeit		Sequenz	Spiel
7 – 10 Minuten	Einstimmungsphase	Reaktions- und Fangspiele	· Zielschießen · Krakenball
7 – 10 Minuten		Ballgewöhnung	· Felder-Dribbling · Ballführen im Hütchen-labyrinth
10 – 15 Minuten	Hauptteil	Parteiball	· Spinnenfußball
10 – 15 Minuten	Hauptteilschwerpunkt	Spiel	· Vereinfachtes Fußballspiel
6 – 10 Minuten	Ausklang	Entspannungsphase	· Zeitungsspiele
Gesamt: 40 – 60 Minuten			



Koordinationsspiele: Fang- und Reaktionsspiele

Zu Beginn dieses Stundenbeispiels möchten wir mit dem Spiel „Zielschießen“ beginnen. Intention dieses Spiels ist es, unterschiedliche Ziele zu treffen.

An den Hallenwänden sind unterschiedliche Ziele aufgestellt. Im Hallenzentrum befindet sich ein circa 20 x 20 m großes Spielfeld. Jedes Kind bekommt einen Ball. Die Kinder führen den Ball mit dem Fuß und versuchen aus dem Spielfeld heraus möglichst viele Ziele zu treffen.

Achtung: Es ist nicht erlaubt das gleiche Ziel zweimal nacheinander anzusteuern.

Wer trifft die meisten Ziele innerhalb einer Minute? Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden. Musik hilft den Kindern in Schwung zu kommen. Durch die Spielform werden vor allem die Geschicklichkeit und das Orientierungsvermögen verbessert.

Tipp: Sie können den Kindern auch die Aufgabe stellen, sich für das nächste Mal einen ähnlichen Parcours zu überlegen (mit anderen Zielen oder zusätzlichen Bewegungsaufgaben).

Zur Erweiterung der motorischen Grundeigenschaften soll das nächste Spiel „Kra-kenball“ dienen. Diese Spielform findet in einem circa 12 x 12 m großen Spielfeld statt. In diesem Spielfeld sitzen 5 Kinder auf dem Boden, die Kraken darstellen. Die restlichen Kinder besitzen je einen Ball und bewegen sich kreuz und quer durch das Spielfeld. Der Ball soll dabei ausschließlich mit dem Fuß gespielt werden. Die Kraken versuchen ohne aufzustehen den Ball zu erwischen. Hat eine Krake erfolgreich einen Ball berührt, wechseln beide Kinder ihre jeweiligen Rollen.

Variationen:

- Die Anzahl der Kraken kann verändert werden
- Die Größe des Spielfeldes kann verändert werden
- Fortbewegungsarten der Kraken oder der restlichen Kinder können variieren

Ballgewöhnung

In dem Bereich der Ballgewöhnung können Sie in diesem Stundenbeispiel Spielformen wie „Felder-Dribbling“ oder „Ball führen im Hütchenlabyrinth“ integrieren.

Felder-Dribbling: Es werden sechs Felder mit unterschiedlichen Zahlen (z.B. 1 – 6) abgegrenzt. Jedes Kind bekommt einen Ball und versucht diesen durch die Halle zu führen (dribbeln). Auf Zuruf einer Zahl müssen alle Kinder versuchen, ihren Ball kontrolliert in das entsprechende Zahlenfeld zu dribbeln.

Ball führen im Hütchenlabyrinth: Es werden mehrere Hütchen in einem abgesteckten Feld verteilt. Jedes Kind hat einen Ball und dribbelt durch den Raum um die Hütchen herum. Dabei können die Bewegungsaufgaben variiert werden (vielleicht haben ja auch die Kinder tolle Ideen).

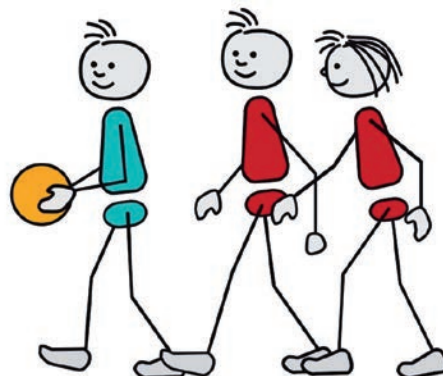
Einfache oder komplexe Parteiballsiele

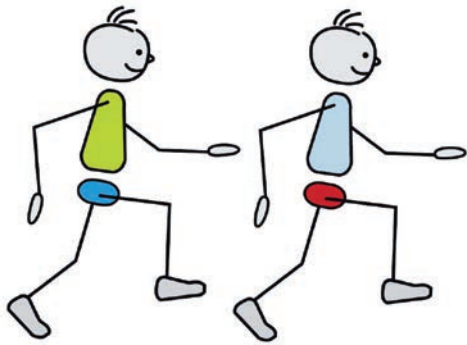
Das Spiel Spinnenfußball ähnelt dem bekannten Sitzfußball. Die Kinder dürfen sich rücklings im Vierfüßerstand auf dem Spielfeld fortbewegen. Ziel der beiden Mannschaften ist es, Tore zu schießen. Aufgrund der ungewohnten, erschwerten Fortbewegung wird das Spiel langsamer und kann somit besser überblickt werden.

Dieses Spiel ermöglicht zahlreiche Variationen und die Ideen der Kinder können sehr gut in das Spielgeschehen integriert werden.

Reflexion: Nachdem Sie das Spiel grundlegend erklärt haben, lassen Sie die Kinder erst einmal spielen ohne großen Einfluss auf das Spielgeschehen zu nehmen. Nach 2 – 3 Minuten kommen alle zusammen und Sie können den Kindern kurze Fragen zum Spielverlauf stellen:

- Was war für Euch ungewohnt?
- Was könnt Ihr anders machen?
- Sollten wir lieber mit oder ohne „Aus“ spielen?
- Habt Ihr eigene Ideen zum Spielverlauf (z.B. offene Tore)?





Danach lässt man die Kinder wieder (mit eventuell erweiterten Regeln) weiterspielen. Sie werden merken, dass die Kinder sehr schnell in der Lage sind, Taktiken oder zumindest taktische Vorschläge zu entwickeln.

Variation: Als gute Methode hat sich die Rolle des „Jokers“ herausgestellt. Dieser wird besonders (z.B. durch ein Leibchen) gekennzeichnet und spielt immer in dem ballführenden (angreifenden) Team mit. Besonders „gute“ Spieler/-innen eignen sich für diese Rolle im Spiel. Denn Sie können zusätzliche Verantwortung übernehmen, indem Sie sich immer auf die unterschiedlichen Teams einstellen müssen. Darüber hinaus werden sie durch ein schnelles Umdenken im Spiel auf kognitiver Ebene gefordert. Durch die „Jokerrolle“ ist immer die angreifende Mannschaft in Überzahl und dadurch werden in der Regel beide Teams mehr Tore erzielen (positive Auswirkung auf die Motivation der Kinder im Spiel).

Einfaches oder komplexes Mannschaftsspiel mit Körperkontakt

Abschließend wird gemeinsam ein „vereinfachtes Fußballspiel“ (4 gegen 4 als Flachpassspiel ohne Torwart auf Langbänke als Tore) gespielt. Da die Gruppe bereits mit der Erarbeitung von Gruppentaktiken vertraut ist, sollte die Vorgehensweise auch bei diesem Spiel umgesetzt werden. Darüber hinaus kann das Spiel gemeinsam verändert werden (Spielregeln, Spielfeld, Materialien, Spieleranzahl, Tore). Zum Schluss sollten die individuellen Erfahrungen einzelner Variationen des Spiels thematisiert werden.

Entspannungsphase

Zum Ausklang haben wir das Spiel „Im Laufe des Jahres“ gewählt.

In der Halle werden 12 Zeitungsausschnitte mit einer Zahl von 1 – 12 (entsprechend der Anzahl der Monate eines Jahres) ausgelegt. Nun hat jedes Kind die Aufgabe, sich zu dem Monat zu stellen in dem es geboren worden ist. Jedes Kind soll von seinem Geburtsmonat ausgehend das Jahr in chronologischer Reihenfolge weiter ablaufen, bis es wieder an seinem Geburtsmonat angekommen ist. Jeder abgelaufene Monat wird einmal umlaufen (oder die Zettel mit den Zahlen drauf mit dem Fuß berührt). Wenn das Jahr einmal vollständig „abgelaufen“ wurde, ist das Spiel für das jeweilige Kind zu Ende.

Anmerkung: Wenn die Kinder die Monate oder Zahlen bis 12 in der Reihenfolge noch nicht beherrschen gibt es folgende Differenzierungsmöglichkeit:

Die 4 Jahreszeiten werden anhand von Zeitungsausschnitten bebildert und mehrfach ausgelegt. Ausgehend von der Jahreszeit des eigenen Geburtstages wird die Abfolge der vier Jahreszeiten solange gelaufen bis jeder ausgelegte Zettel einmal berührt wurde.

Stundenbeispiel 4: Der Ball in ständiger Bewegung

Zeit		Sequenz	Spiel
7 – 10 Minuten	Einstimmungsphase	Reaktions- und Fangspiele	· Bäumchenspiel · Klatschball
7 – 10 Minuten		Ballgewöhnung	· Werfen mit zwei Bällen
10 – 15 Minuten	Hauptteil	Parteiball	· Ball über die Schnur
10 – 15 Minuten	Hauptteilschwerpunkt	Spiel	· Hand-Kopfball
6 – 10 Minuten	Ausklang	Entspannungsphase	· Sitzkreis-Methode
Gesamt: 40 – 60 Minuten			

Koordinationsspiele: Fang- und Reaktionsspiele

Dieses Stundenbeispiel konzentriert sich eher auf den Bereich Werfen und Fangen. Anfangs werden zwei kleine Reaktions- bzw. Fangspiele gespielt und direkt danach beginnen die Übungsformen mit dem Fokus auf das eben genannte Stundenziel.

Spielorganisation:

- 20 x 20 m großes Spielfeld
- ein/-e Fänger/-in oder mehrere Fänger/-innen
- Fänger/-innen bekommen einen Ball

► Begonnen wird mit dem „**Bäumchenspiel**“. Das ist ein abwechslungsreiches Fangspiel, bei dem die Kinder die Möglichkeit haben, sich in Bäumchen zu verwandeln. Die Grundidee dabei ist, dass ein/-e oder mehrere Fänger/-innen versuchen, andere Kinder mit einem in beiden Händen festgehaltenen Ball zu berühren. Die Fänger bzw. Fängerinnen halten ihren Ball mit beiden Händen fest. Das fördert die Umstellungsfähigkeit der Kinder, da diese Form der Körperhaltung während der Bewegung für sie ungewohnt ist. Mit diesem Ball versuchen sie andere Kinder zu berühren. Wer berührt wird, ist ein/-e neue/-r Fänger/-in.

Achtung: Nicht berührt (abgeschlagen) werden darf, wer als Baum, das heißt auf Zehenspitzen und mit hochgestreckten Armen, stehen bleibt. Als ein Aspekt der inneren Haltung kann angesehen werden, dass die Kinder gegenseitig zugeben, ob sie gefangen worden sind oder sie als Bäumchen bereits geschützt waren. Es kann schon einmal vorkommen, dass die Kinder in dieser Angelegenheit unterschiedlicher Meinung sind.

Sie können sehr kreativ bei der Einteilung der beiden Teams sein.

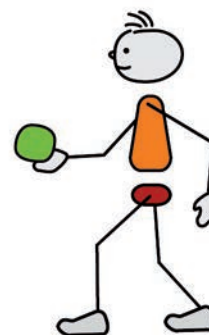
- Atomspiel
- Piss-Pott-Verfahren und die Kinder wählen dann selber
- Mit kleinen Staffelspielen
- Karten ziehen (rote/schwarze Farbe)

► Das nächste Spiel, das wir Ihnen sehr gerne vorstellen möchten, trägt seine Wurzeln in Kamerun und hat den Namen „**Klatschball**“. Für dieses Spiel benötigen Sie nicht mehr als einen kleinen Gummi- oder Gymnastikball und zwei Teams müssen gebildet werden. Das Spielfeld wird einfach mit einem Strich in der Mitte in zwei Hälften geteilt.

Beide Teams stellen sich nun circa ein bis zwei Meter hinter die Linie. Das Spiel beginnt damit, dass der/die erste Spieler/-in einem/-r anderen Spieler/-in den Gymnastikball zuwirft. Während des Wurfes klatschten alle Spieler/-innen einmal in die Hände. Sofern der Ball erfolgreich gefangen wird, stampfen alle mit den Füßen auf den Boden. Danach wird der Ball wieder zu dem anderen Team zurückgeworfen und alle Spieler klatschen und stampfen wie gerade zuvor beschrieben. Jetzt geht es immer so weiter bis alle einmal den Ball hatten (bei kleineren Gruppen, kann das natürlich variiert werden). Keiner der Spieler/-innen darf dabei die Mittellinie übertreten. Sollte ein Ball einmal nicht erfolgreich gefangen werden, wird der Wurf wiederholt.

Bei diesem Spiel geht es nicht um das Gewinnen oder Verlieren. Die Kinder sollen Spaß an der Bewegung und dem Rhythmus haben.

Anmerkung: Bei diesem Spiel werden vor allem die Rhythmus- sowie Differenzierungsfähigkeit der Kinder gefördert. Am Ende der Sporteinheit kann man die Kinder ruhig fragen, wie sie diese Spielform gefunden haben. Vielleicht kristallisiert sich der Wunsch nach weiteren mehr rhythmisch-geprägten Spielen bei den Kindern heraus.



Ballgewöhnung

Für die Übungsform „**Werfen mit zwei Bällen**“ finden sich die Kinder paarweise zusammen. Die Partner/-innen stehen sich gegenüber und jedes der beiden Kinder bekommt einen Ball (Abstand variieren – je nach Leistungsniveau der Kinder). Die Kinder versuchen sich die Bälle gleichzeitig zuzuwerfen und zu fangen.

Anmerkung: Bei dieser Übung trainieren die Kinder die Differenzierungs- und Kopplungsfähigkeit sowie die technischen Fertigkeiten des Werfen und Fangens.

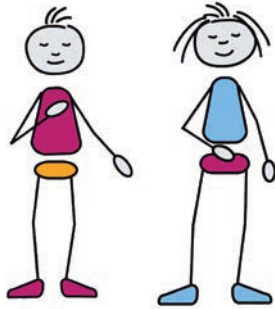
Die an sich sehr einfache Spielform lässt Ihnen als Übungsleiter/-in sowie den Kindern großen Freiraum für Variationen. Zum Beispiel können verschiedene Wurfarten thematisiert werden.

Beispiel: Ein Kind befördert per Druck- oder Bogenwurf den Ball zu dem/der Partner/-in und diese/-r wirft seinen/ihren Ball gleichzeitig als Aufsetzer. Anfangs sollte der Abstand bei dieser Übung etwas geringer gehalten werden, bis die Kinder diese verinnerlicht haben. Bei dieser Variation wird die Rhythmusfähigkeit der Kinder zusätzlich verbessert.

Einfache oder komplexe Parteiballsiele

Den Hauptteil des Stundenbeispiels stellen zum einen das Parteiballsiel „Ball über die Schnur“ sowie zum anderen das komplexe Mannschaftsspiel „**Hand-Kopfball**“ dar.

Für das Spiel „**Ball über die Schnur**“ benötigen Sie einen Ball sowie ein abgegrenztes Spielfeld, welches durch eine Schnur in zwei Hälften geteilt ist. Die Schnur sollte in einer Höhe angebracht werden, so dass die Kinder ohne größere Probleme den Ball in die andere Spielfeldhälfte befördern können. Je nach Spielerzahl kann auch die Spielfeldgröße von Ihnen angepasst und variiert werden.



Tipp: Eine sehr beliebte Variante von „Ball über die Schnur“ wird im Modus zwei gegen zwei gespielt. Es ist aber auch möglich größere Teams zu bilden.

Ziel des Spiels ist es, durch Werfen den Ball so über die Schnur zu befördern, dass die Gegner/-innen den Ball nicht fangen können. Ein Punkt ist dann erzielt, wenn der Ball im gegnerischen Feld den Boden berührt hat. Gewonnen hat die Mannschaft, die das Punktelimit erreicht oder nach einer bestimmten Zeit die meisten Punkte erzielt hat.

Reflexion: Nachdem Sie die Grundprinzipien des Spiels erklärt und die Kinder die erste Spielerfahrung gesammelt haben, bietet es sich an, die Kinder kurz zusammenzurufen. Fragen, wie:

- Was hat euch gefallen?
- Was fiel euch schwer?
- Welche Ideen habt ihr (Spielveränderung)?

können gestellt werden und als eventuelle Veränderungen in das Spielgeschehen integriert werden. Beispielsweise äußern die Kinder, nur sehr wenige Bälle fangen zu können. Sollten die Kinder etwas in dieser Richtung äußern, können Sie das Spiel verändern und gemeinsam festlegen, dass zum Beispiel, der Ball (nachdem er über die Schnur geworfen worden ist) noch einmal im Feld aufkommen kann, bevor er gefangen werden muss, oder Sie verkleinern das Spielfeld (der Ball ist somit leichter zu erreichen).

→ Die Reflexionsphase sollte aber sehr kurz gehalten werden, damit der Spielfluss nicht zu lange gestört ist.

Außerdem beinhaltet das Spiel zahlreiche taktische Elemente. Sollten die Kinder schon vertraut mit dem Spiel sein oder bereits ein reger Spielfluss vorhanden sein, können Sie auch in dieses Themengebiet vorsichtig einsteigen. Thematisiert werden können Raumaufteilung oder „Positionen“ wie „Werfer“ und „Fänger“. In höheren Altersklassen kann „Ball über die Schnur“ als Einführung zum Volleyball dienen. Dann ist es natürlich von Vorteil, wenn die Kinder schon grundlegende taktische Elemente in frühen Jahren verinnerlicht haben.

Einfaches oder komplexes Mannschaftsspiel mit Körperkontakt

„Hand-Kopfball“ ist ein komplexes Mannschaftsspiel das mit vereinfachten Handballregeln gespielt wird. Die Spielidee dabei ist, dass die Kinder Tore per Kopfball erzielen.

Das Spielfeld sowie die Tore (circa fünf Meter breit) werden mittels Hütchen abgesteckt. Zu empfehlen ist eine Teamstärke von je vier Spielern/-innen. Außerdem benötigen Sie einen Softball. Ein Tor kann nur mit dem Kopf durch die Vorlage eines Mitspielers/ einer Mitspielerin erzielt werden.

Gleichzeitig bietet sich bei diesem Spiel wiederum die „Jokerrolle“ (siehe Stundenbeispiel 3; Spinnenfußball) besonders an. Damit können Sie Kinder, die spielerisch besser veranlagt sind, fordern und zugleich den Spielspaß der anderen Kinder deutlich erhöhen.

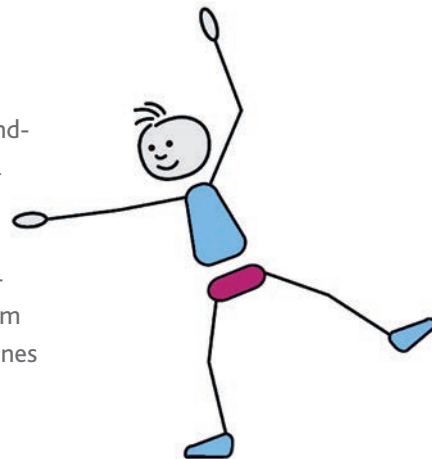
Reflexion: Da die Grundlagen dieses Spiels komplexer als viele andere der hier vorgestellten Spiele sind, empfehlen wir viel Geduld und Ruhe beim Anleiten des Spiels. Geben Sie den Kindern die Zeit, die sie benötigen. Es bietet sich auch in diesem Spiel an, eine kurze Reflexionsphase durchzuführen. Dabei können Sie Einschätzungen und Veränderungswünsche erfragen und in das Spiel integrieren. Sollten die Kinder wenige Probleme mit dem Spiel haben, können Sie die Situation nutzen, um den Kindern taktische Elemente dieses Spiels zu verdeutlichen (Freilaufen, Abspielen, Raumaufteilung).

Entspannungsphase

Um den Kindern zum Abschluss noch ein wenig Erholung zu gönnen, schlagen wir Ihnen einen Sitzkreis vor. Die Kinder haben dabei die Aufgabe, das Erlebte dieses Stundenbeispiels wiederzugeben.

Tipp: Oftmals regt ein kleiner Ball oder ein anderer Gegenstand in den Händen die Kommunikation der Kinder an, da Sie innerhalb ihres Redeflusses überschüssige Nervosität auf den Ball (oder Gegenstand) übertragen, während sie diesen in den Händen halten oder hin- und her werfen. Dieser Ball dient zugleich als Medium, die Kinder zur Teilhabe an dieser Reflexionsrunde zu animieren (z.B. man gibt den Ball in der Runde herum und das Kind, welches den Ball hat, kann jetzt seine Eindrücke schildern).

Ist solch eine Art der abschließenden Reflexion nicht ertragreich, können Sie den Sitzkreis auch dazu verwenden, um als Abschlussspiel z.B. „Stille Post“ zu spielen.



Stundenbeispiel 5: Schnelligkeit und Geschicklichkeit vereint

Zeit		Sequenz	Spiel
7 – 10 Minuten	Einstimmungsphase	Reaktions- und Fangspiele	· Schwarz und Weiß · Brückenfangen
7 – 10 Minuten		Ballgewöhnung	· Doppelball
10 – 15 Minuten	Hauptteil	Parteiball	· Kreisball
10 – 15 Minuten	Hauptteilschwerpunkt	Spiel	· Korbball
6 – 10 Minuten	Ausklang	Entspannungsphase	· Trampolinstaffel
Gesamt: 40 – 60 Minuten			

Koordinationsspiele: Fang- und Reaktionsspiele

Unser letztes Stundenbeispiel konzentriert sich auf Schnelligkeit, den Fähigkeiten des Werfens und Fangens sowie der Geschicklichkeit der einzelnen Kinder.

Für das Spiel „**Schwarz und Weiß**“ müssen die Kinder in zwei unterschiedliche Teams aufgeteilt werden. Ein Team erhält den Namen „Schwarz“ und das andere Team den Namen „Weiß“. Es werden zwei Grundlinien festgelegt, die sich mit circa zwei Metern Abstand gegenüberliegen. Hinter den beiden Grundlinien befindet sich jeweils im Abstand von circa zehn Metern eine „Fluchtlinie“.

Wenn Sie als Übungsleiter/-in die Farbe „Weiß“ rufen, muss sich die „weiße“ Mannschaft umdrehen und weglaufen. Das Team „Schwarz“ muss nun versuchen, hinterher zu laufen und die anderen zu fangen. Wird die Farbe „Schwarz“ gerufen, ist es genau anders herum. Gewonnen hat die Mannschaft, die am Ende die meisten Personen erfolgreich gefangen hat.

Anmerkung: Ist es für die Fänger/-innen zu leicht oder zu schwer, die andere Mannschaft zu fangen, müssen Sie gegebenenfalls den Abstand der Fluchtlinie variieren.

Variation: Es können verschiedene Startpositionen gewählt werden (Hocke, Schneidersitz), um den Prozess des Loslaufens zu verzögern. Des Weiteren haben Sie die Möglichkeit das Spiel paarweise durchführen zu lassen. Das heißt, zwei Kinder fassen sich jeweils an die Hände und müssen gemeinsam aufstehen, fortlaufen oder fangen.

Anmerkungen: Bei diesem Spiel werden vor allem die Schnelligkeit der Kinder sowie das Reaktionsvermögen trainiert.

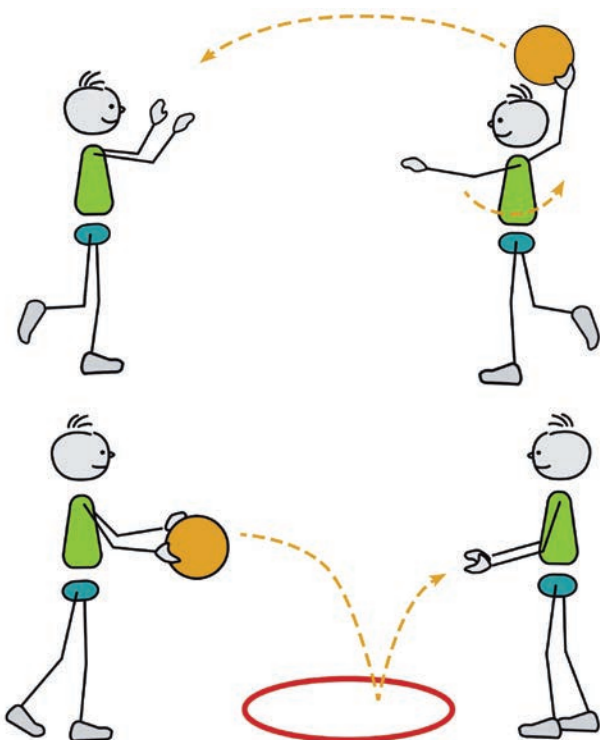
Das Spiel „**Brückenfangen**“ ist ein anderes abwechslungsreiches Fangspiel. Alle Kinder bewegen sich dabei kreuz und quer durch die Halle und es werden ein bis zwei Fänger/-innen bestimmt. Natürlich müssen die Fänger/-innen versuchen, die restlichen Kinder abzuschlagen. Ist ein Kind abgeschlagen worden, bleibt es „verzaubert“ stehen. Die „verzauberten“ Kinder können befreit werden, indem ein anderes Kind durch ihre Beine kriecht. Ziel ist es, dass alle Kinder gleichzeitig „verzaubert“ stehen bleiben.

Anmerkung: Das Spiel vereint durch seinen Wechsel zwischen Schnelligkeitsbelastungen und Erholungsphasen eine spielerische Förderung von Reaktion, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Durch die Möglichkeit, gefangene Kinder zu erlösen, wird kooperatives Verhalten und das Miteinander gefördert.

Kleine Gruppeneinteilungsspiele stellen einen gelungenen und spaßigen Einstieg in das Stundenbeispiel dar.

- Atomspiel
- Kleine Staffelspiele
- Karten ziehen





Ballgewöhnung

Für das Spiel „Doppelball“ finden sich immer zwei Kinder paarweise zusammen und jedes der Kinder bekommt einen eigenen Ball. Sobald Sie als Übungsleiter/-in ein entsprechendes Signal geben, werfen beide Kinder ihren Ball hoch in die Luft und versuchen den Ball des Partners oder der Partnerin zu fangen.

Einfache oder komplexe Parteiballsiele

Im Spiel „Kreisball“ geht es darum, geworfene Bälle abzufangen. Das Spielfeld wird in einer Kreisform abgesteckt. In der Mitte des Feldes steht ein Kind, das versucht die Bälle abzufangen. Die restlichen Mitspieler/-innen verteilen sich um den Kreis und haben mehrere Bälle. Die Kinder versuchen sich die Bälle gegenseitig zuzuwerfen. Wird ein Ball von dem Kind in der Mitte gefangen oder abgefangen, werden die Rollen der beiden Kinder getauscht.

Anmerkung: Zuvor sollte mit den Kindern gemeinsam besprochen werden, wann ein Ball als abgefangen gilt.

Reflexion: Sie haben die Möglichkeit mit den Kindern taktische Elemente anzusprechen (Wurffolge, alle Werfen zur gleichen Zeit).

Variationen: Sie können die Zuspielart der Bälle variieren (rollen, schießen, bestimmte Wurfarten). Außerdem können noch mehr Kinder in der Mitte des Kreises positioniert werden, die versuchen sollen, die Bälle abzufangen.

Einfaches oder komplexes Mannschaftsspiel mit Körperkontakt

Im Anschluss spielen die Kinder eine vereinfachte Variante des Spiels „Korbball“. Ziel des Spiels ist es, den Ball in den gegnerischen Korb zu werfen. Gespielt wird nach vereinfachten Handballregeln. Um der Problematik der hohen Basketballkörbe entgegenzuwirken, werden sogenannte Korbballtore (kleine Basketballkörbe mit Ständer) benutzt. Als Spielfeld bietet sich ein Hallendrittel an, wobei die Körbe einige Meter von der Grundlinie entfernt stehen.

Anmerkung: Korbball gibt es je nach Land und Region mit teils sehr unterschiedlichen Regeln. Allerdings eröffnet das Ihnen als Übungsleiter/-in sowie den Kindern die Möglichkeit, viele Variationen des Spiels auszuprobieren und zu testen. Sie sollten stets versuchen, die Schwierigkeitsstufe entsprechend dem Alter und den Voraussetzungen der Kinder anzupassen.

Variationen: Sie können die Spielweise beeinflussen, indem Sie zum Beispiel Regeln einführen, dass die Kinder im Ballbesitz den Ball nur begrenzt prellen dürfen. Oder dass sie den Ball über eine bestimmte Zeit lang (drei Sekunden) in den Händen halten können. Des Weiteren können Sie beide Teams auf einen Korb spielen lassen (vergleichbar mit Street-Basketball).

Reflexion: Da Korbball ein sehr variantenreiches und oft unterschiedlich gespieltes Spiel ist, sollten Sie daran denken, dass die Reflexion sehr unterschiedlich ausfallen kann. Liegt der Fokus beim Kennenlernen des Spiels, rücken mit großer Wahrscheinlichkeit eher technische Aspekte (Spielfeldgröße, Spieleranzahl, Korbhöhe) in den Vordergrund. Die Reflexion kann sich aber auch auf Wurf- und Passarten oder im weiteren Verlauf auf taktische Aspekte (Freilaufen, etc.) beziehen.

Entspannungsphase

Zum Abschluss des Stundenbeispiels spielen die Kinder das Spiel „Trampolinstaffel“. Bei diesem Spiel geht es darum, einen Ball mithilfe von Tüchern und dem Trampolineffekt vom Start bis zum Ziel zu befördern.

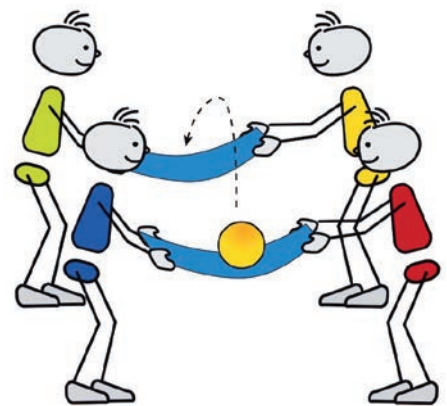
Jedes Team besteht aus drei Paaren. Diese stehen im Abstand von circa zwei bis drei Metern auf einer Linie nebeneinander und spannen das Tuch zwischen sich. Neben dem letzten Paar steht ein kleiner Kasten. Direkt neben dem ersten Paar steht ein Ballwagen oder ebenfalls ein kleiner Kasten mit Bällen.

Das Spiel läuft folgendermaßen ab: Das erste Paar holt einen Ball aus dem Wagen und legt diesen auf das Tuch. Danach versucht es den Ball zum nächsten Paar zu schleudern (Trampolineffekt). Ist der Ball bei dem letzten Paar angekommen, befördert es den Ball in den Kasten. Erst nachdem der Ball erfolgreich im Kasten platziert worden ist, darf das erste Paar einen neuen Ball aus dem Ballwagen holen. Geht der Ball verloren, muss der Ball wieder zum ersten Paar zurück befördert werden.

Gewonnen hat das Team, welches nach einem bestimmten Zeitlimit die meisten Bälle in den Kasten befördert hat!

Anmerkung: Damit die einzelnen Paare eines Teams bei den Abständen nicht mögeln, empfiehlt es sich, zwischen den Paaren jeweils eine Matte auf den Boden zu legen, die nicht berührt werden darf. Vorher ist es ratsam, dass Spiel mit dem Tuch und Ball im Trampolineffekt kurz zu üben.

Variation: Anstatt eines Zeitlimits kann man eine Anzahl an Bällen bestimmen, die in den Kasten befördert werden müssen, um das Spiel zu gewinnen. Es ist auch möglich unterschiedliches Ballmaterial zu verwenden.





C Reflexionshilfen und Checklisten

C1 Reflexionsphasen mit Kindern

Ein zentrales Merkmal der dargestellten „Sport-Spiel-Module“ sind die Reflexionsphasen, in denen Sie als Übungsleiter/-innen gemeinsam mit den Kindern immer wieder den Verlauf von Spielen, deren Regelungen und etwaige Veränderungen besprechen. Diesen Reflexionsphasen kommt innerhalb der Lernprozesse eine hohe Bedeutung zu und sie werden auch schon von den Kindern im Grundschulalter wahrgenommen und positiv eingeschätzt. In diesen Phasen muss man sich dennoch bewusst sein, dass es sich um Grundschulkinder handelt und dass die Reflexionsphasen kindgerecht gestaltet und die Ergebnisse entsprechend beurteilt und eingeordnet werden. Im Kern geht es darum, gemeinsam mit den Kindern das gerade Erlebte zu besprechen: Was hat gut geklappt, was weniger gut? Woran hat es gelegen? Wie können wir das Spiel bzw. die Regeln verändern, damit es (noch) besser funktioniert?

Eine Orientierungshilfe kann sein, diese Reflexionsphasen in unterschiedliche Schritte einzuteilen.

- Am Anfang steht die reine **wertfreie** Beobachtung
→ Was ist passiert?
- Im nächsten Schritt können Gefühle und/oder Eindrücke erfragt werden, die in der Situation bzw. dem Spiel ausgelöst worden sind
→ Wie hast du etwas empfunden?
- Danach fließen die Bewertungen der Situation in die Reflexion ein.
→ Was hat gut geklappt, was weniger gut?
- Zum Schluss erfolgt der Transfer in die nächste Spielsituation.
→ Was können wir verändern, damit es (noch) besser klappt?

Tipp: Um einer Stereotypisierung entgegenzuwirken, sollten die eigenen Aussagen mit „**ich**“ und nicht mit „**man**“ formuliert werden!

Des Weiteren wollen wir an dieser Stelle nochmals auf die im Kapitel B vorgestellte „Wandtapete“ verweisen (hier: mit einem beispielhaft gefüllten Szenario).

„Wandtapete“

■ Veränderungen

■ Vorgaben oder festgestellt während der Reflexionsphasen

TECHNISCHE ASPEKTE 	INNERE HALTUNG, WERTE 	TAKTISCHE ASPEKTE 	SOZIALE ASPEKTE 
• Spielfeldgröße = 5 x 5 m • Spielfeldgröße = 10 x 10 m	• „blindes Vertrauen“ - Wir bleiben stehen, wenn andere sagen, dass sie uns gefangen haben	• Raumdeckung • Manndeckung • Immer 3 mal abspielen • Lieber öfter auswechseln, als zu lange auf dem Feld bleiben	• Wir reichen uns nach jedem Spiel die Hand

Diese kann Ihnen als Ansatzpunkt für eine abschließende Reflexion helfen, da wichtige Informationen des Stundenverlaufs (oder früherer Sporteinheiten) auf der „Wandtapete“ festgehalten worden sind. Das hilft den Kindern neu Gelerntes bewusst wahrzunehmen. Außerdem kann das Aufgeschriebene zudem als ein „Roter Faden“ und Orientierungshilfe für die Reflexionsphase gesehen werden.

C2 Selbstreflexion der Übungsleiter/-innen

Der zentrale Aufgabenbereich von Ihnen als Übungsleitern/-in ist die Planung und Durchführung regelmäßiger Sport- und Bewegungsangebote im sportartübergreifenden Breitensport. Im Kern sind Sie pädagogisch tätig und tragen in dieser Rolle dazu bei, die Sporttreibenden in ihrer sportlichen, persönlichen und sozialen Entwicklung anzuleiten und zu unterstützen sowie Selbstständigkeit, Teilhabe und selbstbestimmtes Lernen jeder/s Einzelnen zu fördern.⁹

Um diese Funktion entsprechend ausfüllen zu können, sollten Sie sich ihrer Rolle bewusst sein und diese regelmäßig reflektieren. **Welche Motive und Ziele verfolge ich mit meiner eigenen Übungsleitertätigkeit? Welches Selbstverständnis habe ich von mir als Übungsleiter/-in hinsichtlich meiner Fachkompetenz, meiner sozialen Kompetenzen und meiner Vermittlungskompetenzen? Bin ich mir meiner Vorbildwirkung für die Gruppe bewusst und wie fülle ich diese Rolle aus?**

Es geht also letztlich darum, sich selbst und sein Handeln als Übungsleiter/-in kritisch zu hinterfragen und mit den angestrebten Zielen abzugleichen. In Bezug auf soziales und interkulturelles Lernen ist es wichtig, Heterogenität als Lernchance (vgl. Kapitel B 2) wahrzunehmen und eigene Verhaltensweisen in diesem Kontext zu analysieren. Die Fähigkeit zur Selbstreflexion ist für das Engagement als Übungsleiter/-in von großer Bedeutung. Die Qualität der eigenen Tätigkeit kann dadurch gesteigert werden, wenn Sie sich mit ihrem eigenen Selbstverständnis auseinandersetzen. Dadurch können Sie mehr Klarheit über das eigene Verhalten in den Sportstunden, die Gestaltung der Angebote bezüglich der Bedürfnisse der Zielgruppe, des Entstehens von Konflikten und Unzufriedenheit bis hin zu den Motiven, als Übungsleiter/-in tätig sein zu wollen, erhalten.

Reflexion ist ein vergleichender Denkvorgang mit dem Ziel, Erkenntnisse über Vergangenes zu erlangen, die für künftiges Handeln oder für anstehende Entscheidungen genutzt werden können.

Selbstreflexion fokussiert das Denken auf die handelnde und reflektierende Person selbst. Das eigene Handeln in der Vergangenheit mit seinen Voraussetzungen und Konsequenzen wird einer Analyse unterzogen und mit angestrebten Zielen und dem erreichten Ergebnis verglichen. Schlussfolgerungen bilden die Basis für nachfolgende Handlungen. Selbstreflexion stellt somit einen Lernprozess dar, auf dessen Grundlage persönliche Weiterentwicklung überhaupt erst möglich ist.

Dabei ist darauf zu achten, dass nicht nur unerfreuliche Situationen und Misserfolge reflektiert werden, sondern vor allem auch gelungene Sportstunden oder optimal gelöste Konfliktsituationen. Nur Selbstreflexion stellt sicher, dass erfreulich gestaltete Situationen auch planmäßig wiederholt werden können.

Selbstreflexion als Haltung und Methode muss gelernt werden. Sie basiert darauf, die jeweils angemessenen Fragen stellen zu können und auf diese Fragen Antworten zu finden. Oft ist es hilfreich – manchmal auch notwendig – andere Übungsleiter/-innen zu Rate zu ziehen, die eine eigene Sportstunde beobachten und anschließend im Verständnis kollegialer Beratung eine Rückmeldung geben.

Als Beispiel können im Rahmen von Selbstreflexion folgende Fragen genauer beleuchtet werden:

- Wie sehe ich (als Übungsleiter, als Mensch) die Situation selbst?
- Welches Bild habe ich von einem oder mehreren Gruppenmitglied/ern?
- Welche Erwartungen stelle ich an eine erfolgreiche Sportstunde?
- Sind meine Erwartungen überhaupt realistisch und umsetzbar?
- Welche Normen und Werte leiten mein Handeln?

⁹ Quelle: ÜL-C Konzeption.

C3 Checklisten zur Reflexion der Übungsarbeit

Gerne möchten wir Ihnen nachstehend Hilfe in Form von einer Checkliste¹⁰ rund um das Thema Selbsteinschätzung und Reflexion ihrer Übungsstunden an die Hand geben.

Dabei konzentriert sich die Checkliste überwiegend auf folgende Fragestellungen:

- **Wie arrangiere ich Angebote zur Förderung der Mitgestaltung und Mitbestimmung?**
- **Wie kann ich feststellen, ob ich die Ziele bei den Kindern erreicht habe?**

- **Wie arrangiere ich Angebote zur Förderung des interkulturellen Lernens?**
- **Wie nehmen die Kinder das Sportangebot wahr?**

Hierzu werden Kriterien zur Reflexion bei der Planung und Durchführung ihrer Angebote sowie Beobachungskriterien zur Einschätzung der Zielerreichung angeboten. Dabei ist die Checkliste weder in Form noch Inhalt als starres Konstrukt anzusehen, sondern kann und soll in der Auseinandersetzung mit ihrer eigenen Übungsarbeit individuell angepasst werden. Möglicherweise können Sie auf einige Kriterien verzichten oder weitere hinzufügen. Ebenso kann unter Umständen die vierstufige Bewertungsskala auf die zwei Kategorien „trifft zu“/„trifft nicht zu“ reduziert werden.

Checkliste aus Übungsleitersicht

Aussagen über Qualität	Einschätzung				Beispiele aus der eigenen Arbeit
	trifft zu	trifft eher zu	trifft eher nicht zu	trifft nicht zu	
Ich sehe die Kinder als aktive Gestalter Ihrer Bewegungs-, Spiel- und Sportangebote.	☐	☐	☐	☐	
Ich kenne die Gruppenstruktur und die Rolle der einzelnen Kinder.	☐	☐	☐	☐	
Ich plane Wahl- und Entscheidungsmöglichkeiten zum Angebot regelmäßig ein.	☐	☐	☐	☐	
Ich unterstützte Kinder, einen eigenen Standpunkt zu entwickeln und diesen zu vertreten.	☐	☐	☐	☐	
Durch ein vielfältiges Angebot ermögliche ich es den Kindern, eigene Bewegungs-, Spiel- und Sportinteressen zu entwickeln.	☐	☐	☐	☐	
Ich fördere das Aushandeln und Erproben von sportlichen und sozialen „Spiel- und Vernunftsregeln“.	☐	☐	☐	☐	
Ich bin geduldig bei Mitwirkungsprozessen.	☐	☐	☐	☐	
Ich nehme die von Kindern gefundenen Lösungen ernst.	☐	☐	☐	☐	
Ich habe einen öffnenden, demokratischen Führungsstil.	☐	☐	☐	☐	
Alle Kinder beteiligen sich bei Gesprächen, Rückmelde- und Vorschlagsphasen.	☐	☐	☐	☐	
Kindern, die ihre Ansichten und Erwartungen äußern, wird aufmerksam zugehört.	☐	☐	☐	☐	
Kinder übernehmen Aufgaben und Funktionen selbständig.	☐	☐	☐	☐	

¹⁰ Quelle: Sportjugend NRW (2010), Qualitätsmanual Bewegung, Spiel und Sport.

Aussagen über Qualität	Einschätzung				Beispiele aus der eigenen Arbeit
	trifft zu	trifft eher zu	trifft eher nicht zu	trifft nicht zu	
Die Kinder können ihre individuellen Bewegungs-, Spiel- und Sportinteressen benennen und in die Gruppe einbringen.	☐	☐	☐	☐	
Die Kinder bringen Vorschläge zur Weiterentwicklung und Ausgestaltung von Spielangeboten ein.	☐	☐	☐	☐	
Ich kenne die interkulturelle und soziometrische Zusammensetzung meiner Gruppe.	☐	☐	☐	☐	
Ich reflektiere selbst oder mit Kollegen mögliche Hemmnisse für Integrationsprozesse durch mein Verhalten.	☐	☐	☐	☐	
Ich sensibilisiere die Kinder für kulturell bedingte Unterschiede und Wertvorstellungen im Bereich von Bewegung, Spiel und Sport.	☐	☐	☐	☐	
Ich ermögliche den Kindern, eigene Bewegungs-, Spiel- und Sportinteressen zu finden und zu vertiefen.	☐	☐	☐	☐	
Ich sensibilisiere Kinder für ihre eigenen Werte und Normen.	☐	☐	☐	☐	
Ich führe regelmäßige Gespräche mit den Kinder über die gemeinsamen Gruppenaktivitäten, ihre Wahrnehmungen und Empfindungen.	☐	☐	☐	☐	
Ich entwickle mit den Kindern klare Gruppenregeln.	☐	☐	☐	☐	
Ich fördere das Gemeinschaftsgefühl und die Integration aller Kinder bei den Bewegungsangeboten.	☐	☐	☐	☐	
Ich aktiviere den Zusammenhang von Bewegung und Sprachlernen durch eine vielseitige Bewegungsförderung und die Kombination von Bewegung und Spiel mit sprachlichen Anforderungen.	☐	☐	☐	☐	
Ich fördere die Selbst- und Fremdwahrnehmung der Kinder durch Bewegungs- und Spielaufgaben.	☐	☐	☐	☐	
Ich bemühe mich, Motive für unerwartetes Verhalten zu ergründen und diese mit der Gruppe zu reflektieren.	☐	☐	☐	☐	
Ich bringe die Kinder durch Verfremdung von gewohnten Bewegungsmustern dazu, Selbstverständliches zu hinterfragen.	☐	☐	☐	☐	
Ich vermeide Generalisierungen und gebe den Kindern persönliche Rückmeldungen.	☐	☐	☐	☐	
Ich führe mit den Kindern kooperative Spiele durch.	☐	☐	☐	☐	
Ich sehe eine Gruppe, in der keine Kinder ausgegrenzt werden.	☐	☐	☐	☐	
Ich sehe Kinder, die sich gelöst miteinander bewegen und spielen.	☐	☐	☐	☐	
Die Kinder können über ihre Gefühle und Wünsche sprechen und nehmen die Gefühle und Wünsche anderer wahr.	☐	☐	☐	☐	
Die Kinder kennen Gruppenregeln und wenden sie an.	☐	☐	☐	☐	
Durch ein vielfältiges Angebot ermögliche ich es den Kindern, eigene Bewegungs-, Spiel- und Sportinteressen zu entwickeln.	☐	☐	☐	☐	
Ich sehe eine Gruppe, die bei Konflikten selbst Lösungsvorschläge entwickeln kann.	☐	☐	☐	☐	

Checkliste aus Sicht der Teilnehmer (Kinder)

Aussagen über Qualität	Einschätzung				Beispiele aus der eigenen Arbeit
	trifft zu	trifft eher zu	trifft eher nicht zu	trifft nicht zu	
Hattet Ihr Spaß an dem Spiel- und Sportangebot?	☐	☐	☐	☐	
Helfen Euch die kurzen Pausen (Reflexionsphasen) die Spiele besser zu verstehen?	☐	☐	☐	☐	
Gab es für Euch ausreichend Wahl- und Entscheidungsmöglichkeiten?	☐	☐	☐	☐	
Fühlt Ihr euch ernst genommen, wenn Ihr Vorschläge einbringt?	☐	☐	☐	☐	
Ihr seid zufrieden wie mit Konflikten innerhalb des Spielangebotes umgegangen wird?	☐	☐	☐	☐	
Habt Ihr das Gefühl, dass euch zugehört wird?	☐	☐	☐	☐	
Ihr habt jederzeit die Möglichkeit auszudrücken, was Euch besonders gut gefallen oder auch nicht gefallen hat?	☐	☐	☐	☐	
Seid Ihr mit dem Verhalten von eurem Übungsleiter oder den Anderen in der Gruppe unzufrieden?	☐	☐	☐	☐	
Habt Ihr das Gefühl, dass es bei uns klare Regeln gibt?	☐	☐	☐	☐	
Gefällt Euch die Auswahl an Spielen?	☐	☐	☐	☐	
Werden Eurer Meinung nach Wünsche für weitere Sportangebote ernst genommen?	☐	☐	☐	☐	
Bemerkt Ihr, dass Ihr selbständig weitere Aufgaben übernehmt?	☐	☐	☐	☐	

„Sport interkulturell“ – Eine Fortbildung für Übungsleiter/-innen und Interessierte zur Förderung interkultureller Kompetenz

Übungsleiter/-innen die sich im Bereich der interkulturellen Kompetenz weiterbilden wollen, können dies im Rahmen der oben genannten Fortbildung, die der LSB und einige KSB/SSB anbieten, tun.

Jeden Tag begegnen wir Menschen aus anderen Kulturen: Ob bei der Arbeit, beim Einkaufen oder beim Sport. Im Alltag brauchen wir aber nicht nur soziale Fähigkeiten, sondern auch Sensibilität und Verständnis für andere Werte, Ansichten, andere Lebens- und Denkweisen. Die gleichberechtigte Teilhabe von Menschen mit und ohne Zuwanderungsgeschichte am Sport und damit auch am gesellschaftlichen Leben ist eine wichtige Aufgabe für uns alle.

Sportvereine wollen mit ihrer Integrationsarbeit vielfältige Sport- und Bewegungsangebote schaffen, die sich an den Interessen, Motiven und Bedürfnissen ihrer Zielgruppe orientieren. Dabei kann kulturelle Vielfalt eine Bereicherung für die Vereinskultur darstellen und ein wichtiger Schritt zur interkulturellen Öffnung des organisierten Sports vollzogen werden.

Die Qualifizierung „Sport interkulturell“ gibt zahlreiche Anregungen und Impulse für die Integrationsarbeit und erweiterte Handlungskompetenzen für das interkulturelle Zusammenleben im Sportverein. Die Teilnehmer/-innen lernen, sensibler mit dem Thema „Integration“ umzugehen und welche Handlungsmöglichkeiten es im Umgang mit Menschen aus verschiedenen Kulturen gibt. Aus neuen Blickwinkeln eröffnen sich neue Perspektiven und damit ein Gewinn in allen Lebensbereichen.

„Sport interkulturell“ orientiert sich an den Teilnehmer/-innen, berücksichtigt also die Motivationen, die Hintergründe und die Interessen der Einzelnen sowie die unterschiedlichen Zugänge zum Thema. Ausgangspunkt der Qualifizierung sind die Erfahrungen der Teilnehmenden, die ihre Erlebnisse, Situationen, Konflikte und Fragen ins Seminar einbringen. So entsteht eine einmalige Lernsituation, die sich zwar an einem didaktischen Rahmen und zentralen Lerninhalten orientiert, wo aber die Teilnehmer/-innen in jedem Seminar eigene Themenschwerpunkte festlegen und diskutieren können. Somit gestaltet sich jedes Seminar individuell.

Die Fortbildung umfasst 15 Lehreinheiten und wird mehrmals im Jahr angeboten. Sie dient auch zur Verlängerung der ÜL-Lizenz.

Weitere Informationen erhalten Sie auf www.dosb.de unter dem Suchbegriff „Integration durch Sport“.

Ansprechpartnerin:
Landessportbund Nordrhein-Westfalen
Barbara Konarska-Sisman
E-Mail: Barbara.Konarska@lsb-nrw.de

