

Universität Karlsruhe
Institut für Sport und Sportwissenschaft

Dozenten: Dr. Michaela Knoll
Silke Wenninger

Sommersemester 2006

Spiel – Fit

Wahrnehmungs -, Körpererfahrungs – und Vertrauensspiele
hier: Zielgruppe Sehgeschädigte

Vorgelegt von: Dominik Eberle (BA 2 – 1312312)
Florian Geyer (LA 2 – 1327048)
Frieder Krafft (BA 2 – 1314670)

Inhaltsverzeichnis

1 Rahmenbedingungen	3
2 Didaktisch – methodische Analyse	4
2.1 <i>Didaktische Anmerkungen zu Unterrichtsgegenstand und Unterrichtseinheit</i>	4
2.2 <i>Didaktisch – methodische Überlegungen zur Unterrichtsstunde und deren Verlauf</i>	5
3 Konkretisierung der Unterrichtspräsentation	7
4 Stundenverlaufsplan	8
5 Literaturverzeichnis	12

1. Rahmenbedingungen

Teilnehmer: ca. 25, männlich/weiblich, Alter: 15-17,

Leistungsstand: altersentsprechend mit Sehschädigung

Gruppensituation: 8-10. Klasse, mit der Behinderung angepasstem sportlichem
Leistungsvermögen.

Örtliche Gegebenheiten: normale Turnhalle, mit gewöhnlicher Auswahl an Sportgeräten.

Zeit: ca. 30 min

2. Didaktisch – methodische Analyse

2.1 Didaktische Anmerkungen zu Unterrichtsgegenstand und Unterrichtsverlauf:

Im Unterricht stehen sich Subjekt und Objekte gegenüber, nämlich die Schüler als Lernende und spezifische Gegenstände bzw. Inhalte, auf deren Aneignung durch die Schüler der Unterricht konzipiert ist. Es ist die Aufgabe der Lehrenden als Vermittler zwischen beiden Bereichen zu wirken, d.h. grundsätzlich einen lebendigen Wechselprozess zwischen Schülern und ausgewählten Inhalten zu planen und methodisch wirksam durchzuführen, damit ein optimaler Gewinn für Lernende erreicht wird. Das ist das formale Unterrichtsverständnis.

Die *Aufgaben des Unterrichts* sind durch allgemeine Richtlinien und Zielsetzungen vorgegeben. Dabei sollte grundsätzlich bedacht werden, dass der Sinn des Unterrichts nicht nur in der Darbietung und Einübung bestimmter Inhalte und Vermittlungsverfahren liegt, sondern auch in der Auslösung bildender bzw. erziehender Wirkungen, durch welche Schüler/Innen befähigt werden sollen, sich im Leben als mündige, schöpferische Menschen zu betätigen. Der Wechselprozess *Lehrer – Inhalt – Schüler* wird maßgeblich durch den Handlungsspielraum bestimmt, denen Lehrern subjektiv (...) und objektiv (...) für Entscheidungen zur Verfügung steht. *Entscheidungen sind ein wesentliches Element von Unterrichtsverläufen.*

(nach Martin 2000)

In Bezug auf unser Thema ist es wichtig den Sehgeschädigten die Unterrichtsinhalte und den Teilnehmern das Ziel der Stunde zu vermitteln.

In unserer Stunde sollen die Teilnehmer in die Rolle eines Sehgeschädigten schlüpfen und so Erfahrungen als Sehgeschädigter sammeln.

Alle „Spiele“ werden in Gruppen ausgetragen, sodass die „Sehgeschädigten“ auch lernen, wie es ist einem Sehenden „blind“ zu vertrauen.

Damit soll in dieser Unterrichtsstunde erreicht werden, dass die Teilnehmer sich vermehrt auf ihre andere Sinne konzentrieren, um ihre Umwelt wahrzunehmen und dadurch neue Körpererfahrungen zu sammeln und damit verbunden auch ein ganz neues Körpergefühl entwickeln.

Im Allgemeinen sind diese Spiele hauptsächlich für Kinder gedacht, da sie durch Spiele dieser Art neue Körpererfahrungen, Vertrauen gefördert werden. Zudem wird ein neues Feld der Wahrnehmung weg vom Sehen geschult. Dadurch, dass sie in diesen Situationen dann auf ihre Gruppenmitglieder angewiesen sind, wird dadurch ganz speziell das Vertrauen zu Anderen verbessert und in Spielen so ganz speziell der Teamgeist gefördert.

2.2 Didaktische – methodische Überlegungen zur Unterrichtsstunde und deren Verlauf:

Im 1. Spiel - „Fühlkisten“ - sollen die Übenenden eine erste Erfahrung mit dem „Blindsein“ sammeln. Dies geschieht, indem die Teilnehmer nur mit den Händen einen Gegenstand ertasten können und so den richtigen Gegenstand aus der „Fühlkiste“ herausfinden. Somit liegt hier der Schwerpunkt darauf sich voll auf den Tastsinn zu konzentrieren und diesen zu schulen.

Im 2. Spiel – „blinde Schlange“ sollen die Teilnehmer einer Gruppe lernen dem Sehenden und seinen Anweisungen zu vertrauen und diese zu befolgen. Außerdem sollen die Teilnehmer ganz gezielt auch auf die Bewegungen desjenigen der vor ihnen läuft achten und diese auch nachmachen. (vgl. Praxismappe – Spiele für Kinder, Jugendliche & Erwachsene 1982)

Das 3. Spiel – „Minenfelder“ – soll jeden Teilnehmer einzeln für die Anweisungen des Sehenden sensibilisieren. Hier wird jeder einzeln durch einen „Minenparcours“ gelotst. Hier muss jeder Befehl genau befolgt werden, da man bei Berührung mit einem Gegenstand ausscheidet. Dadurch soll das Vertrauen zum Sehenden verstärkt und auch die eigene Wahrnehmung im blinden Zustand im Raum gestärkt und verbessert werden. (<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-vertrauen.html>)

Im 4. Spiel – „Fallenlassen“ soll ganz gezielt das blinde Vertrauen zu seinen Gruppenmitgliedern verstärkt und geschult werden. Indem jeder sich in rückwärts in die Arme seiner Gruppenmitglieder fallen lässt, ist es wichtig, dass das Vertrauen zu seinen Gruppenmitgliedern da ist.

Im Allgemeinen soll in dieser Reihenfolge eine Staffelung von leicht nach schwierig erkennbar sein.

Zunächst sollen die Teilnehmer sich auf den Tastsinn konzentrieren. In den darauf folgenden Spielen werden die Anforderungen an ihre Sinne immer schwieriger, bis sie schließlich völlig alleine blind ihren Gruppenmitgliedern vertrauen müssen.

So soll ganz bewusst eine Schulung der anderen Wahrnehmungssinne weg vom Sehen stattfinden.

3. Konkretisierung der Unterrichtspräsentation

Lernziele:

Die Lernziele in unserer Stunde sind im Speziellen die Schulung der Wahrnehmungsfähigkeit, das Sammeln von Körpererfahrungen und „blindes“ Vertrauen zu Anderen aufzubauen.

Auswahl der Inhalte:

- Fühlkistenspiel
- Parcourspiel „blinde Schlange“
- Orientierungslauf „Minenfeld“
- Vertrauensspiel „Fallenlassen“

Wahl der methodischen Vorgehensweisen und Prinzipien:

Zu Beginn werden einfache Spiele ausprobiert, wie z.B. die Fühlkisten. Mit weiterem Fortgang der Unterrichtsstunde werden die Spiele immer schwieriger und komplexer.

Organisatorische Überlegungen:

Vor Beginn der Stunde werden 4 Gruppen a 7 Leute eingeteilt, die die ganze Stunde zusammen bleiben.

Bei allen Übungen ist es wichtig, dass die Teilnehmer die Übungen vorsichtig durchführen, da ja wohl nur wenige Teilnehmer mit Sehenschränkungen bei Spielen konfrontiert wurde.

4. Stundenverlaufsplan

Zeit	U-Phasen & Unterrichtsinhalte	Method. – didakt. Kommentare	Organisationsrahmen	Medien & Geräte
Ca. 8' (11.35- 11.43)	<p>Fühlkistenspiel:</p> <p>Es werden 4 Gruppen a 7 Leute eingeteilt, die für alle Spiele zusammen bleiben. Außerdem bekommen die Gruppen für das erste Spiel eine Farbe zugeteilt, nämlich grün, rot, blau und schwarz.</p> <p>Das Spiel findet in einer Hallenhälfte statt. In jede Ecke der Hallenhälfte wird eine Fühlkiste aufgestellt.</p> <p>In der Mitte der Hallenhälfte steht ein kleiner Kasten mit Zetteln darin, auf denen in der jeweiligen Gruppenfarbe die Gegenstände, die in den Fühlkisten liegen stehen.</p> <p>Auf das Startsignal läuft der erste der</p>	<p>Die Teilnehmer sollen gezielt den auf dem Zettel stehenden Gegenstand in der Fühlkiste ertasten und herausnehmen. So soll eine erste Erfahrung mit dem „blindsein“ gesammelt werden.</p>	<p>4 Gruppen a 7 Leute, Hallenhälfte</p>	<p>1 kleiner Kasten mit Zetteln auf denen in vier unterschiedlichen Farben die Gegenstände stehen, die in der Fühlkiste versteckt sind.</p> <p>4 Fühlkisten, in jeder befindet sich ein Tennisball, ein Tischtennisball, ein Golfball, eine Badehose, ein Apfel, eine Orange und eine Schwimmbrille</p>

	<p>Gruppe los und holt aus dem Kasten einen Zettel auf dem ein Gegenstand steht(natürlich nur seine Farbe).</p> <p>Er läuft zurück zu seiner Gruppe und muss dort aus der Fühlkiste genau diesen Gegenstand ziehen. Erst wenn er den richtigen Gegenstand gezogen hat, darf der nächst der Gruppe loslaufen.</p> <p>Sieger ist, wer zuerst alle Gegenstände aus der Fühlkiste befreit hat.</p>			
<p>Ca. 7' (11.44-11.51)</p>	<p>„blinde Schlange“:</p> <p>Bei diesem Spiel wird jedem bis auf einem die Augen verbunden.</p> <p>Der Sehende ist der Kopf der „Schlange“. Die anderen Gruppenmitglieder legen ihre Arme auf die Schultern der Vorderfrau oder des Vordermannes.</p> <p>Auf das Startsignal muss der Sehende seine „Schlange“ durch einen Parcours lotsen.</p>	<p>Die Teilnehmer sollen lernen ganz gezielt auf die Anweisungen des Sehenden zu hören und diese auszuführen. Außerdem sollen sie gezielt auf die Bewegungen der Vorderfrau oder des Vordermannes achten.</p> <p>Durch das hin und zurück laufen des Parcours soll ein</p>	<p>Gleiche Gruppen wie bei Spiel 1, Hallenhälfte</p>	<p>Pro Gruppe ein Parcours der die Länge der Hallenbreite hat. Zunächst müssen 5 Pylonen umkurvt werden, dann 2 kleine Kästen überstiegen werden, dann über eine Bank längs gelaufen werden und zum Schluss durch ein Kastenteil gekrabbelt werden.</p>

	<p>Sieger ist, wer zuerst den Parcours hinter sich gebracht hat. Der Parcours soll hin und zurück durchlaufen werden.</p>	<p>Lernprozess bei den Teilnehmern erreicht werden, sodass der Parcours womöglich auf dem Rückweg schneller bewältigt werden kann.</p>		
<p>Ca. 8' (11.52-12.00)</p>	<p>Minenfelder: Bei diesem Spiel werden 4 Felder von der Größe eines Volleyballfeldes, längs der Hallenbreite, abgegrenzt. In diesen Feldern werden unregelmäßig Gegenstände Verteilt(= Minen). Der Sehende der Gruppe soll jetzt jeden einzelnen Gruppenteilnehmer durch das „Minenfeld“ lotsen. Berührt der „Blinde“ einen Gegenstand, so scheidet er aus. Sieger ist die Gruppe, in der die meisten Gruppenmitglieder unbeschadet durch das Minenfeld gelotst wurden.</p>	<p>Jeder Teilnehmer ist jetzt ganz auf sich alleine gestellt und muss ganz gezielt auf die Anweisungen des Sehenden achten und diese befolgen.</p>	<p>Gleiche Gruppen, wie in den ersten beiden Spielen. 4 Felder von der Größe eines Volleyballfeldes mit Pylonen begrenzt.</p>	<p>Gegenstände in den Feldern: Basketbälle, Volleybälle, Petsibälle, u.U. Gymnastikmatten</p>

<p>Ca. 6' (12.01- 12.07)</p>	<p>„Fallenlassen“: 6 aus jeder Gruppe stellen sich gegenüber voneinander auf eine Weichbodenmatte und reichen sich überkreuzt die Hände. Das freie Gruppenmitglied stellt sich mit dem Rücken zur Gruppe auf einen kleinen Kasten, der vor der Weichbodenmatte steht. Auf Kommando der Gruppe lässt sich jetzt der auf dem Kasten stehende in die Arme der Gruppenmitglieder fallen.</p>	<p>Hier soll zum Abschluss der Stunde erreicht werden, dass jeder dem Anderen blind vertrauen kann.</p>	<p>Gleiche Gruppen wie schon die ganze Stunde.</p>	<p>4 Weichbodenmatten, vor jeder Matte steht ein kleiner Kasten</p>
--------------------------------------	--	---	--	---

In den Spielen „blinde Schlange“ und „Minenfelder“ soll nicht zweimal die gleiche Person etwas Sehen.

5 Literaturverzeichnis

Martin, K.(2000). Sportdidaktik zum Anfassen (S. 10;27)

Schorndorf: Hoffmann Verlag

Bundesjugendwerk der Arbeiterwohlfahrt (Hrsg.) (1982). Praxismappe – Spiele für Kinder, Jugendliche & Erwachsene (S.131/132).

Bonn

<http://www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/spiele-vertrauen.html> (letzter Zugriff: 24.05.2006, 14.11 Uhr)