

Universität Karlsruhe

Institut für Sport und Sportwissenschaften

Spiel - Fit SS 05/06
Dozentin: Fr. Dr. Michaela Knoll

Seminararbeit

Kreativspiele

Tag der Abgabe: 15.05.2006

Vorgelegt von: Michael Laupheimer
Gottesauerstr.11
76131 Karlsruhe
0176 – 21163108
Michael.Laupheimer@gmx.de

Falco Klauser
Schützenstr. 50
76131 Karlsruhe
0162 - 7555485
Falco.Klauser@gmx.de

Florian Rauch
Körnerstr. 11
76135 Karlsruhe
01520 – 9406381
Flo_Rauch@gmx.de

Henri Hugelmann
Herrengut 14
76530 Baden-Baden
0175 -1642620
Henri.Hugelmann@gmx.de

Studiengang: Sportwissenschaften B.A. , 1 (Michael, Falco, Florian)
4 (Henri)

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung.....	2
2.	Rahmenbedingungen.....	2
3.	Didaktisch – methodische Analyse.....	3
4.	Konkretisierung der Unterrichtspräsentation.....	3
5.	Tabellarischer Stundenverlauf.....	5
6.	Literaturverzeichnis.....	6

1 Einleitung

Im Rahmen unseres Sportstudiums wird man mit einer Breite von verschiedensten Spielformen konfrontiert. In der folgenden Arbeit haben wir uns genauer mit Kreativspielen mit Alltagsmaterialien befasst. Unter Kreativspielen versteht man, dass mit einfachsten Mitteln aus dem Alltag ein hoher Spaßfaktor erreicht wird.

Häufig verwendete Mittel sind hierbei z.B. Hemden, Schuhe, Streichhölzer, Handtücher, etc.. Aus solchen verwendeten Hilfsmitteln werden Spiele mit selbst erfundenen festen Regeln entwickelt. Diese Regeln sollten einfach und für Jedermann verständlich sein, um einen reibungslosen Verlauf des „neuen“ Spiels zu garantieren. Zudem können diese Spiele sehr kostengünstig umgesetzt werden, so dass die Spieler nicht auf Einrichtungen wie Sportvereine oder ähnlichem angewiesen sind.

2 Rahmenbedingungen

Veranstaltung:	Spiel-Fit
Teilnehmer:	ca. 30 Sportstudenten/innen
Alter:	20-30 Jahre
Sportstätte:	Halle, die teilweise in 2 Bereiche geteilt wird
Material:	Bälle, Wäscheklammern, Eimer, Luftballons, Streichhölzer, Kronkorken
Leistungsstand:	ist nicht von belang, da Spiele für jedermann zugänglich sind
Stundenzeit:	30 Minuten
Dozentin:	Fr. Dr. Knoll + Fr. Wenninger

Generell muss unter Rahmenbedingungen die Kenntnisse, Fertigkeiten, die Einstellungen und Haltungen, Wertschätzungen, Interessen, wie auch Gruppen- und schichten spezifische Einflüsse innerhalb der Gruppenstruktur mit beachtet werden.

3 Didaktisch – methodische Analyse

Die Durchführung von Kreativspielen im Schulunterricht oder in Sportkursen soll vordergründig auf die Entwicklung von außergewöhnlichen Spielen, bei denen vor allem Alltagsmaterialien eingesetzt werden und die Regeln größtenteils erfunden sind, eingehen. Natürlich besteht die Möglichkeit, die Regeln an bereits bestehende Spiele anzupassen. Zudem sollten die Materialien relativ einfach zu beschaffen sein und keine Gefahr für Spieler oder Zuschauer darstellen. Es wäre ratsam, die Spiele vorher auszuprobieren, um Dauer, Schwierigkeitsgrad, Aufwand usw. einschätzen zu können.

Der Stundenaufbau erfolgt vom Leichten zum Schweren, vom Einfachen zum Komplexen. Zu Beginn der Stunde erfolgt ein Fang-Spiel zur Aktivierung des Herz-Kreislauf-Systems. Weiterhin werden während der Unterrichtseinheit in erster Linie Übungen zur Verbesserung der Geschicklichkeit, aber auch der Zielgenauigkeit und der allgemein in Sportspielen benötigten Eigenschaften, wie Aktionsschnelligkeit, Freilaufverhalten, Teamfähigkeit, Passgenauigkeit usw. geschult.

4 Konkretisierung der Unterrichtspräsentation

Zunächst erfolgt eine Aufwärmphase um das Herzkreislauf-System in Schwung zu bringen und Verletzungen vorzubeugen. Danach erfolgt mit dem Streichholz-Spiel eine aktive Erholungsphase, bei der vor allem die Geschicklichkeit und Zielgenauigkeit gefördert werden sollen. Unter anderem soll die Aufnahme von den Schülern bzw. Kursteilnehmern bislang unbekanntem Spiel- oder Übungsformen die Veranstaltungen für diese, aber auch für die Kursleiter interessanter und abwechslungsreicher gestalten. Die Nutzung von alltäglichen Gegenständen zielt darauf ab, die Fantasie und die Kreativität der Teilnehmer anzuregen und gegebenenfalls zu erweitern. Zudem werden die im Sport sowieso geschulten sozialen Eigenschaften, wie z.B. die Stärkung des Sozialverhaltens und der

Teamfähigkeit, die Eingliederung in eine Gruppe, usw., verbessert, so dass mit der Durchführung von Kreativspielen zum normalen Unterrichtsverlauf Freude und Spaß hinzukommen. Soziales Lernen, kooperatives Verhalten und Kommunikation bei den Spielenden soll primär gefördert werden. (vgl. E. & H. Döbler (2003))

Mit Kreativspielen erreicht man also nicht nur mehr Aufmerksamkeit der Teilnehmer, man erreicht auch besondere Lerneffekte. Zum Beispiel wird man aufgefordert nicht immer nur „starr geradeaus zu schauen“, sondern man entwickelt eine besondere Sicht bezüglich Spielformen und der unendlichen Variation von Spielen. Des Weiteren werden die Teilnehmer angeregt, sich Gedanken über den Sinn von Alltagsgegenständen zu machen, wie man sie noch anders benutzen könnte, oder warum ein Alltagsgegenstand so ist wie er ist.

ZEIT	Unterrichtseinheiten	Methodisch –didaktischer Kommentar	Organisationsrahmen	Medien & Gräte
5 min.	Fangspiel mit Wäscheklammern	Aufwärmen: Durch das „Fangspiel“ wird primär auf das Aktivieren des Herz-Kreis-Laufsystems Wert gelegt.	Gefangen wird innerhalb des Volleyballfelds. Nach 4 min. ist das Spiel beendet. Wer am meisten Klammern hat, ist der Gewinner!	Wäscheklammern, 3 pro Person, die am Rücken befestigt sind
10min.	Schuhhockey	Spielverständnis, Laufbereitschaft und Anpassungsfähigkeit	Volleyballfeld wird an 9-Meterlinie mit umgelegten Bänken, die als Tore fungieren, abgegrenzt. 2 Teams gegeneinander. Spielzeit:2x 4min.	1 Tennisball Je Spieler 1 Schuh 2 Bänke
5 min.	Streichholz-Spiel Ggf. auch mit Kronkorken	Zielgenauigkeit, Einschätzung des Flugverhaltens eines unbekanntes Werfgegenstandes	2 Teams stehen getrennt voneinander in 2 Kreisen. In der Mitte steht ein Eimer. Spielzeit: 2x 2min.	2 Eimer 72 Korken und Streichhölzer
7min.	Besenslalom	Geschicklichkeit wie auch das sensible und rücksichtsvolle Handeln im Wettkampf	Je 2 Person der 2 Teams balancieren eine Luftballons mit Hilfe eines Besens durch ein Hütchenparcours	2 Besen 2 Luftballons Hütchen
8 min.	Eimerball	Vertiefung der Teamfähigkeit, Spielverständnis	1 Spieler je Team steht auf einem Kastenoberteil mit einem Eimer in den Händen, in den sein Team einen Softball hinein werfen muss	Kastenoberteil 2 Eimer Softball

Literaturverzeichnis

Döbler, E. & Döbler, H., (2003). *Kleine Spiele. Das Standardwerk für Ausbildung und Praxis*. München: Südwest Verlag

Fetz, F., (1974). *Grundbegriffe der Didaktik der Leibeserziehung (2., erw. Aufl.)*. Frankfurt/M: Wilhelm Limpert-Verlag

Rammler, H. & Zöller, H., (2003). *Kleine Spiele – wozu?* Wiebelsheim: Limpert-Verlag

www.die-schnelle-sportstunde.de (letzter Zugriff: 12. Mai 2006)