

## Leitfaden für die Ausarbeitung Spielfit

### Ein Tipp vorneweg

Wenn ihr euch trefft, um die Ausarbeitung zu schreiben, geht bitte nach der unten stehenden Anleitung vor. Die Schritte 1-3 sind unerlässlich für Schritt 4 (Spielauswahl). Eure Gedanken zu 1-3 könnt ihr zusammenfassen und mit Literaturverweisen belegen, dann habt ihr schon den Theorieteil der Ausarbeitung. Vorgehensweise zur Erstellung einer Spielbeschreibung. Die folgenden Schritte sind in dieser Reihenfolge zu durchlaufen, um eine gute Planung zu gewährleisten. Natürlich sind Rückschleifen nötig.

1. Zielanalyse
2. Bedingungsanalyse
3. Teilziele der Einheit
4. Spielauswahl
5. Organisationsform (insbesondere: Gruppeneinteilung)
6. Material
7. Variationen und Besonderheiten

### Organisatorisches

Bitte schickt die Ausarbeitung **per mail** an:

[wenninger@sport.uka.de](mailto:wenninger@sport.uka.de)

und gebt die Ausarbeitung **zusätzlich in ausgedruckter Form** bei mir in der letzten Semesterstunde ab.

### Deadlines

Abgabetermin der Ausarbeitung: in der letzten Stunde des Semesters

Abgabetermin einer **Skizze der Stunde**: eine Woche vor der zu haltenden Stunde

## **Aufbau und Inhalt eurer Ausarbeitung**

### **Das Deckblatt**

Gemäß dem Leitfaden für wissenschaftliches Arbeiten.

Institutsname, Name der Veranstaltung,  
Semester, Name des Dozenten  
Thema  
Name der Referenten, Studiengang,  
Matrikelnummer, Kontaktdaten

### **Inhaltsverzeichnis**

### **Einleitung**

### **Rahmenbedingungen laut den Vorgaben in der Themenstellung**

Teilnehmer: Anzahl, Geschlecht, Alter, Leistungsstand

Gruppensituation: Art der Gruppe und Lernvoraussetzungen

Örtliche Gegebenheiten: Sportstätte, Größe, Ausstattung etc.

Zeit: ca. 30 min

### **Zielanalyse/ Vorüberlegungen**

Beispiele für Überlegungen:

- Was will ich mit diesem Spiel bei dieser Zielgruppe erreichen?
- Ziele und Unterziele
- Was muss ich bei dieser Zielgruppe beachten
- Wo steht die Gruppe im Gruppenprozeß, welche Stärken / Schwächen zeigen die TeilnehmerInnen und die Gruppe als Ganzes
- Welche Bedürfnisse haben die Einzelindividuen?
- Wie ist ihre physische Leistungsfähigkeit?
- Welche Aktionen gehen voraus, welche folgen?
- Soll das Spiel etwas vor- oder nachbereiten?
- Sind ähnliche Spiele schon gemacht worden?
- Welche psychischen und physischen Gefahren sind zu überdenken?

Methodische Reihe?

Die Spiele, die ihr aussucht, müssen **nicht** in einer Reihenfolge einer fiktiven Spiel-Stunde mit Aufwärmen, Hauptteil, Schluss stehen. Denn bei den meisten der Themen ist es unrealistisch, eine ganze Einheit nur zu spielen.

Allerdings sollt ihr den geeigneten Zeitpunkt für das Spiel innerhalb einer klassischen Stunde nennen (also als Aufwärmspiel oder als Hauptteil usw.).

### **Die Beschreibung der Spiele**

Jedes Spiel wird ausführlich in Textform erklärt und im Anhang in Tabellenform zusammengefasst.

Da jedes Spiel vier Phasen hat, ist es sinnvoll, das Spiel anhand dieser Phasen zu beschreiben.

Zur **Vorbereitungsphase** gehört, welches Material ihr braucht, wer wann was aufbaut (denkt auch daran, dass ihr evtl. die Materialien des vorherigen Spiels abbauen müsst!)

**Die Anleitung** ist fast das Wichtigste am Spiel. Eine gute Anleitung macht Lust auf das Spiel, ist kurz und verständlich. Überlegt euch und schreibt auf, wie ihr das Spiel anleiten wollt (z.B. bei Kindern: Geschichte „drumrum“ erzählen= Motivation).

Siehe hierzu: Lust auf Bewegung (bei Silke als Kopiervorlage oder zum kurzen Ausleihen).

Hierzu gehört auch die Gruppeneinteilung. „Auf zwei abzählen“ ist nicht gerade das originellste Verfahren.

### **Die Durchführung**

Wie ist der Spielablauf, wie sind die Regeln, sind Sicherheitsaspekte zu beachten usw.

### **Die Reflexionsphase**

Nach jedem Spiel sollten die Spieler kurz Gelegenheit haben, sich zum Erlebten zu äußern.

### **Spielphasen**

Jedes Spiel hat vier Phasen:

1. Die Vorbereitungsphase  
(Aufbau)
2. Die Anleitung
3. Die Durchführung
4. Die Reflexionsphase

„Zur psychologischen Sicherheit sollte man die Aktivitäten, wenn auch nur kurz, nachbereiten (z.B. darüber reden), um eventuell entstandene Probleme besprechen zu können. Auch hier sollte man vorab überlegen, wie man reagieren will, falls etwas schief läuft (z.B. ein Teilnehmer in Tränen ausbricht, es zu Streit kommt etc.), ab wann man eingreift bzw. abbricht“ ([www.kindergartenpaedagogik.de/180.html](http://www.kindergartenpaedagogik.de/180.html), Stand: 15.04.07)

Wie soll das organisiert werden? Per Wortmeldung drüber reden? Anonyme Rückmeldung per Klebepunkte? Weitere Formen finden...

Und zusätzlich zu den vier Phasen:

### ***Variationsmöglichkeiten des Spiels***

Beispiele:

- Wie kann ich die Intensität verändern?
- Wie kann ich den Spielcharakter verändern?
- Was mache ich, wenn mehr/weniger TN kommen?
- Wie kann ich das Spiel mit einer ganz anderen Zielgruppe spielen?
- usw.

### **Literaturquellen**

1. Zitierweise wie im Leitfaden für wissenschaftliches Arbeiten beschrieben.
2. Wenn falsch zitiert wird, wird die Arbeit nicht angenommen!
3. Literaturangaben machen sich auch im Theorieteil (Einleitung usw.) gut. Ausschließlich Internetseiten zu verwenden ist zu wenig!

### **Der Anhang**

Am Ende der Ausarbeitung fasst ihr die Spiele in einer Tabelle zusammen. Die Struktur sieht so aus:

<b>Dauer</b>	<b>Spielbeschreibung</b>	<b>Kategorie/Ziel</b>	<b>Phase der Stunde</b>	<b>Material</b>	<b>Organisation/Sonstiges/Beachten</b>	<b>Variationen</b>

Bitte behaltet diese Tabellenform bei. Am Ende des Semesters wird eine Excel-Datei erstellt, in die alle Spiele des Semesters eingefügt werden. Dann ist es möglich, in dieser Spieledatenbank bestimmte Begriffe zu suchen oder die Datenbank nach den Überschriften zu sortieren.

Das Querformat für diese Seite erstellt ihr in Word folgendermaßen:

Datei/Seite einrichten.../Querformat/übernehmen für: markierten Text -Tabelle natürlich vorher markieren ;o)

Für euch dient diese Tabelle als Überblick über eure Stunde. So seht ihr sofort, welches Material ihr wann braucht oder welche Variationen ihr geplant habt.

