

Universität Karlsruhe (TH)
Institut für Sport und Sportwissenschaft

Spielfit Sommersemester 2006
Dozentinnen: Dr. M. Knoll/ S. Wenninger

Stundenausarbeitung
New Games/Spiele mit dem Schwungtuch

Tag der Abgabe: 04.05.2006

Vorgelegt von: Janina Krell
Fritz-Minhardt-Str.3
76456 Kuppenheim
Tel.: 07222-407753
Janina_Krell@gmx.de
Matr.Nr.: 1307584
Sportwissenschaft Bachelor, 2. Fachsemester

und

Claire Kutzner
Kriegsstr.125
76135 Karlsruhe
Tel.: 0176-24822301
Claire.Maria@gmx.de
Matr.Nr.: 1312196
Sportwissenschaft Bachelor, 2. Fachsemester

Inhaltsverzeichnis

1	Rahmenbedingungen	3
1.1	Teilnehmer	3
1.2	Gruppensituation	3
1.3	Örtliche Gegebenheiten und Zeit	3
2	Didaktisch-methodische Analyse	4
2.1	Didaktische Anmerkungen zu Unterrichtsgegenstand und Unterrichtseinheit	4
2.2	Didaktisch-methodische Überlegungen zur Unterrichtsstunde und deren Verlauf ..	5
3	Konkretisierung der Unterrichtspräsentation	6
3.1	Erziehungs- und Lernziele	6
3.2	Auswahl der Inhalte und Wahl der methodologischen Vorgehensweisen und Prinzipien	6
3.3	Organisatorische Überlegungen	7
4	Stundenverlaufsplan (tabellarisch)	8
5	Literaturverzeichnis	9

1 Rahmenbedingungen

1.1 Teilnehmer

Unser Stundenentwurf ist konzipiert für ca. 30 Schülerinnen und Schüler der Unterstufe (5.-7. Klasse). Der sportliche Leistungsstand der einzelnen Teilnehmer ist unterschiedlich. Einige Schüler haben erwartungsgemäß schon einen relativ hohen Leistungsstand, z.B. wenn sie in ihrer Freizeit in einem Sportverein regelmäßig Sport treiben; andere Schülerinnen und Schüler werden aber sicher einen schlechten Leistungsstand haben, wenn sie sich in ihrer Freizeit nicht sportlich betätigen.

1.2 Gruppensituation

Aufgrund der großen Anzahl der Schülerinnen und Schüler ist es sinnvoll, die Klasse in 3 Gruppen zu je 10 Kindern aufzuteilen. Wenn sich nur 10 Teilnehmer einen Fallschirm teilen, lernen sie besser mit ihm umzugehen als wenn sich alle 30 Kinder einen Fallschirm teilen, weil sich daraus für jeden Teilnehmer weniger Platz ergibt. Die Bereitschaft, das Spiel mit dem Schwungtuch zu erlernen, ist vermutlich relativ hoch. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Klasse mit den sog. „New Games“ noch nicht vertraut ist, ist sehr groß, weswegen die Kinder sicherlich mit einer großen Motivation und Spielfreude die Stunde in Angriff nehmen werden, da sie von der unbekanntem Art, Spiele zu spielen in ihren Bann gezogen werden.

1.3 Örtliche Gegebenheiten und Zeit

In der Schule wird wahrscheinlich eine Sporthalle zur Verfügung stehen, in der man die Fallschirmspiele ohne Platzprobleme durchführen kann. Es bietet sich an, die Halle in 3 Teile zu unterteilen, damit in jedem Hallenteil mit einem Fallschirm gespielt werden kann. Darüber hinaus ist es ein großer Vorteil der Fallschirmspiele, dass sie sowohl in der Halle, als auch im Freien, z.B. auf einer Wiese gespielt werden können. Als Ausstattung benötigt man lediglich die Fallschirme, in unserem Fall 3 Stück. Die Durchführung der von uns geplanten Stunde wird ca. 30 Minuten in Anspruch nehmen.

2 Didaktisch-methodische Analyse

2.1 Didaktische Anmerkungen zu Unterrichtsgegenstand und Unterrichtseinheit

Was Leonardo Da Vinci (1452-1514) vor ca. 500 Jahren erfand, gilt heute als ein beliebtes Sportgerät der „New Games“: der Fallschirm. Jeder kennt den Fallschirm als ein Sportgerät aus der Luft, doch nur wenige wissen, dass man ihn auch sehr gut für Spiele am Boden einsetzen kann. Der große Vorteil besteht darin, dass man ihn unabhängig vom Alter, Geschlecht und der Anzahl der Gruppe auf spielerische Weise einsetzen kann- und dies sowohl in der Sporthalle als auch im Freien. Ein weiterer positiver Aspekt, den das neuentdeckte „alte“ Gerät mit sich bringt besteht darin, dass das sozial-kooperative Verhalten von Kindern und Jugendlichen verbessert werden kann. Dies geschieht aufgrund der Tatsache, dass sich alle gleichzeitig mit einem Sportgerät beschäftigen und versuchen, ein gemeinsames Ziel zu erreichen. Denn beim Spiel mit dem Schirm gibt es keine Verlierer, sondern nur Gewinner. Darüber hinaus ist der Spaßfaktor nicht nur bei Fallschirmspielen, sondern auch bei allen anderen „New Games“ sehr hoch, weil man sich auf spielerische Art körperlich und geistig betätigt.

„New Games helfen Menschen sich zu entspannen und zeigen ihnen, dass mehr Kreativität und Mut in ihnen steckt als sie vielleicht dachten“ (Le Fevre, 2002, S.8).

Doch was sind „New Games“ überhaupt? Unter dem Begriff versteht man ein interaktives Gruppenspiel, das das Miteinander zwischen Menschen mit unterschiedlicher Nationalität, Leistungsfähigkeit, usw. fördert. Wie bereits im oberen Teil des Abschnitts erwähnt, geht es nicht um Sieg oder Niederlage, sondern um den Spaß. Selbstverständlich wird sich jedoch das Entstehen eines Wettkampfcharakters, besonders bei Kindern, kaum vermeiden lassen.

Des Weiteren gibt es bei den „New Games“ meist keine festen Spielregeln, sondern vielmehr ist die Phantasie der Teilnehmer gefordert. Daher eignet sich diese Art der Spiele auch besonders für den Sportunterricht in der Schule, in dem auch die Kreativität der Schülerinnen und Schüler in nicht zu geringem Maße gefördert werden soll.

Heutzutage kann man- leider- oft beobachten, dass gerade übergewichtige oder unsportliche Kinder im Sportunterricht von ihren Klassenkameraden ausgegrenzt werden; diesem Trend können die „New Games“ entgegenwirken. Und nicht nur in der Schule oder der Freizeit, sondern mittlerweile auch im Geschäftsleben werden die Neuen Spiele eingesetzt, „um Kommunikation zu verbessern, Teams zu bilden und Konflikte zu lösen“ (Le Fevre, 2002, S.16).

2.2 Didaktisch-methodische Überlegungen zur Unterrichtsstunde und deren Verlauf

Unsere Stundenausarbeitung bezieht sich auf das Halten einer Sportstunde in der Unterstufe, in der den Schülerinnen und Schülern das Thema „New Games/Spiele mit dem Schwungtuch“ näher gebracht werden soll. Da diese Spielart im schulischen Sportunterricht noch relativ unbekannt ist, wird sie von den Kindern höchstwahrscheinlich mit Begeisterung aufgenommen werden. Um ein unbeschwertes Spielerlebnis zu gewährleisten müssen zuvor einige Aspekte von den Spielleitern beachtet werden.

Bevor das Spiel beginnen kann, muss das Spielfeld auf mögliche Gefahrenquellen hin untersucht werden. Zudem sollten besonders ehrgeizige und aktive Spieler darauf aufmerksam gemacht werden, dass es- zumindest am Anfang in der Einführung- lediglich um Spaß am neuen Spiel geht. Denn ein zu wildes Spielen würde das Verletzungsrisiko mit einem solch großen und vor allem unbekanntem Sportgerät erhöhen.

Gerade bei Kindern, die etwas schüchtern sind oder gar Angst vor dem Fallschirm haben, ist es die Aufgabe der Spielleiter, eine positive Atmosphäre zu schaffen. Dies kann z.B. dadurch geschehen, dass der Lehrer selbst am Spiel aktiv teilnimmt und die ängstlichen Schülerinnen und Schüler dadurch Vertrauen zum Spielgerät aufbauen.

Besonders bei den Fallschirmspielen, die mit Worten nur sehr schwer zu erklären sind und folglich von der Gruppe nicht sofort verstanden werden können, muss man viel Geduld mit der Gruppe haben, da diese das Ziel des Spieles erst während des Spielens selbst erkennen werden, also „learning by doing“.

Um den Reiz der Fallschirmspiele für die Kinder zu erhöhen, ist es sicherlich eine gute Idee, den unterschiedlichen Spielen phantasievolle Namen zu geben, mit denen sich die Gruppe identifizieren kann.

Aufgrund der Tatsache, dass es ein Hauptziel der Fallschirmspiele ist, im Team zusammen zu arbeiten, erweist es sich ebenfalls als sinnvoll, die Gruppeneinteilung so vorzunehmen, dass nicht unbedingt befreundete Schüler in einer Gruppe sind, sondern dass Kinder, die sonst nichts miteinander zu tun haben, ein Team bilden und sich dadurch auch besser kennen lernen.

Sollte das Interesse der Klasse an einem bestimmten Fallschirmspiel nachlassen, kann ohne Probleme sofort auf eine andere Spielform gewechselt werden. Erweist sich ein Spiel als zu schwierig für die Kinder, kann es selbstverständlich auch an das Niveau der Gruppe angepasst und vereinfacht werden, da niemand überfordert werden sollte.

Als besondere Motivation bereitet es den Schülerinnen und Schülern sicherlich viel Freude, wenn sie auch eigene Spiele mit dem Fallschirm erfinden und diesen dann selbst erdachte Namen geben dürfen.

3 Konkretisierung der Unterrichtspräsentation

3.1 Erziehungs- und Lernziele

Mit der Unterrichtseinheit wollen wir erreichen, dass das Miteinander und der Zusammenhalt der Klasse gestärkt und die Freude am Spiel und dem Sport ohne Wettkampfgedanken gefördert wird. Zunächst sollen die Kinder aber den Umgang mit dem Fallschirm als Sportgerät lernen und eventuelle Angst vor ihm ablegen. Zudem soll die Kreativität der Schülerinnen und Schüler dadurch gefördert werden, dass sie eigene Spiele erfinden und diesen Namen geben dürfen. Darüber hinaus soll bei bestimmten Spielen aber auch die Koordinationsfähigkeit und die Geschicklichkeit gefördert werden.

3.2 Auswahl der Inhalte und Wahl der methodischen Vorgehensweisen und Prinzipien

Wir haben die Spiele mithilfe des Buches „New Games, die neuen Spiele“ von Fluegelman und Tembeck und der Internetadresse <http://www.solingen.de/jugend/spielmobil/schwungtuch/fallschirmspiele.html> recherchiert.

Darüber hinaus wollen wir diese noch etwas verändern, z.B. durch den Einsatz von Musik.

Da wir die Gruppe langsam an das unbekanntes Spielgerät heranzuführen wollen und v. a. Verletzungen durch ungewohnte Bewegungen vorbeugen wollen, werden wir zunächst zu Beginn der Stunde eine kurze Aufwärmphase machen. Danach werden wir einfache Bewegungen mit dem Fallschirm machen, sodass sich jedes Kind an das Sportgerät gewöhnen kann. Funktionieren einfache Wellenbewegungen in den Gruppen gut, wollen wir versuchen, anspruchsvollere Spiele zu machen, die für einzelne Gruppenmitglieder sicher auch etwas anstrengend werden können, da die Arme beispielsweise für lange Zeit oben gehalten werden müssen. Zwischen den einzelnen Übungen werden von den Spielleitern immer wieder kurze Anweisungen gegeben oder Fragen beantwortet, die in der Gruppe auftauchen.

3.3 Organisatorische Überlegungen

Die Gruppe führt das kurze Aufwärmungsprogramm gemeinsam durch, danach wird sie mithilfe von Kärtchen in 3 Kleingruppen zu je 10 Kindern aufgeteilt. Durch das Zufallsprinzip mit den Kärtchen soll verhindert werden, dass befreundete Kinder in einer Gruppe sind, wobei dies natürlich dennoch nicht gänzlich ausgeschlossen werden kann. Gegen Ende der Stunde, wenn die Schülerinnen und Schüler mit dem Fallschirm umgehen können, wollen wir als großes Finale noch einmal alle um einen Fallschirm versammeln und das Abschlusspiel machen.

4 Stundenverlaufsplan (tabellarisch)

Zeit	U-Phasen	Method.-didakt. Kommentare	Organisationsrahmen	Geräte
3 Min	Aufwärmen Arme und Beine lockern Schulter dehnen Finger kräftigen 2 Runden laufen	Aufgrund der relativ hohen Anforderung an Arme und Beine und des jungen Alters der Kinder sollten sie gut auf die Belastungen vorbereitet werden. Daher ist ein kurzes Aufwärmprogramm unerlässlich	alle 30 Teilnehmer zusammen	
1 Min	Gruppeneinteilung mittels nummerierter Kärtchen, Griffhaltung des Schirms zeigen	Um die Gruppe gut durchzumischen und Grüppchenbildung zw. befreundeten Kindern zu vermeiden, werden die Teams per Zufall zusammengestellt	alle 30 Teilnehmer zusammen	Kärtchen
3 Min	Aufbau Ausbreiten der Fallschirme in jedem Hallendrittel von der jeweiligen Gruppe	Durch den eigenständigen Aufbau werden die Kinder mit dem Gerät vertraut, überwinden Berührungsängste und identifizieren sich beim späteren Spiel mit dem Sportgerät	in den 3 Gruppen mit je 10 Kindern	3 Fallschirme
3 Min	Wellenbewegungen mit dem Fallschirm, dabei die Arme immer höher nach oben nehmen, wenn Arme oben, im Kreis laufen	Durch diese einfache Übung sollen die Kinder die Kontrolle über den Fallschirm bekommen und mit den Wellenbewegungen, die für den weiteren Verlauf der Stunde elementar sind, zurecht kommen	in den 3 Gruppen mit je 10 Kindern	3 Fallschirme
5 Min	Ein Ball wird in den Fallschirm hineingeworfen 1. Ball muss am Rand des Schirms entlanggerollt werden 2. Ball muss auf- und abspringen 3. Ball muss auf der gegenüberliegenden Seite aus dem Schirm katapultiert werden	Verbesserung der Koordination, des Feingefühls und der Geschicklichkeit	in den 3 Gruppen mit je 10 Kindern	3 Fallschirme
5 Min	Kinder zählen auf 1-2-3 durch, Fallschirm wird auf- und nieder bewegt, auf Kommando rennen alle Einser unter dem Schirm durch und tauschen mit einem Einser auf der gegenüberliegenden Seite den Platz	Spielerisches Schnelligkeitstraining Variante: Alle lassen Schirm los, die die darunter durch rennen dürfen sich nicht von ihm berühren lassen (Wettkampfcharakter)	in den 3 Gruppen mit je 10 Kindern	3 Fallschirme
3 Min	"Pilzspiel" Arme hochnehmen, 2-3 Schritte vorgehen und Fallschirm hinter dem Rücken herunterziehen, dann darauf setzen	Geschicklichkeit, kurze Erholungsphase, da Spiel nicht anstrengend	in den 3 Gruppen mit je 10 Kindern	3 Fallschirme
3 Min	Alle 30 Kinder an einem Schirm, Wellenbewegung machen, wer sich traut, darf auf den Schirm und kann sich in den Wellen wiegen	Abschlussspiel, Ausklang der Stunde	alle 30 Teilnehmer zusammen	1 Fallschirm
4 Min	Abbau, Wegbringen der Fallschirme		alle 30 Teilnehmer zusammen	

5 Literaturverzeichnis

Fluegelman, A., Tembeck, S. (1979). *New Games. die neuen Spiele*. Soyen: Ahorn Verlag

Le Fevre, Dale N. (2002). *Best of New Games/Faire Spiele für viele*. Mülheim an der Ruhr:
Verlag an der Ruhr

<http://www.solingen.de/jugend/spielmobil/schwungtuch/fallschirmspiele.html>