

Universität Karlsruhe (TH)
Institut für Sport und Sportwissenschaft

Spiel Fit (Kurs B) SS 2006
Michaela Knoll
Silke Wenninger

Thema 4: Wahrnehmungs-, Körpererfahrungs- und Vertrauensspiele
Zielgruppe: Sehgeschädigte

Tag der Abgabe: 16.05.2006

Vorgelegt von:

Marco Zeidler
Adenauerring 7
76131 Karlsruhe
0174/4025034
marco.zeidler@web.de

Lynn Goetzing
Augartenstr. 16
76137 Karlsruhe
0160/1187654
lene@email.lu

Mareike Hofer
Kronenstr. 12
76133 Karlsruhe
0178/3875773
Reikeh@directbox.com

Sportwissenschaften (BA), 2.Semester

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	
1.1	Wahrnehmungsspiele.....	3
1.2	Körpererfahrungsspiele.....	3
1.3	Vertrauensspiele.....	3
2	Rahmenbedingungen.....	4
3	Didaktisch-methodische Analyse.....	4
4	Konkretisierung der Unterrichtspräsentation.....	4
5	Spiele.....	4
5.1	Orientierungshörspiel.....	4
5.2	Tastparcours.....	5
5.3	Blindes Wippen.....	5
5.4	Fallen lassen.....	5
5.5	Massage.....	5
6	Stundenverlaufsplan.....	6
7	Literaturangaben.....	7

1 Einführung

1.1 Wahrnehmungsspiele

Unter Wahrnehmung versteht man den Prozess der bewussten Informationsaufnahme eines Lebewesens über seine Sinne. (vgl. <http://www.wikipedia.org/wiki/Wahrnehmung>) Wahrnehmungsspiele spielen in der Entwicklung der Sinne eine große Rolle und kommen der Gesamtpersönlichkeit des Kindes zugute. Durch die zunehmende Technisierung, in der die Kinder ihre Umwelt und die Natur nur noch oberflächlich wahrnehmen, wie zum Beispiel durch Unterhaltungsmedien, weisen Kindergartenkinder immer mehr Sprachliche Defizite auf. Weitere Auswirkungen sind Unausgeglichenheit und Auffälligkeiten in ihrer Grob- und Feinmotorik. Durch Wahrnehmungsspiele nehmen die Kinder Kontakt mit der Umwelt auf und fördern somit das Zusammenspiel der Sinne. (vgl. Hatlappa, 2003, S. 8) Somit ist es vor allem für Sehgeschädigte wichtig ihre noch gut funktionierenden Sinne besser wahrzunehmen.

„Bewegung, Riechen, Hören, Schmecken, Tasten, Fühlen, Sehen, das sind die Antennen, über die im Spiel Kontakt mit der Umwelt aufgenommen wird“. (Hatlappa, 2003, S. 9)

1.2 Körpererfahrungsspiele

Eine Erfahrung ist einerseits ein [Erlebnis](#), im Sinne von etwas direkt erleben oder erfahren, und andererseits die Gesamtheit aller aus Wahrnehmungen, Sinneseindrücken und Kognitiven Prozessen der Auseinandersetzung mit der Umwelt und sich selber erworbenen [Kenntnisse](#) und [Fertigkeiten](#). Also das, was in unserem [Gedächtnis](#) haften bleibt und abrufbar ist und schließlich angewendet werden kann. Erfahrungen entstehen durch Beobachtung, Messung und Experimente und sind ein zentraler Begriff aller [empirischen Wissenschaften](#). Manchmal ändert sich das spätere [Verhalten](#) durch eine Erfahrung. (<http://de.wikipedia.org/wiki/Erfahrung>)

Körpererfahrungsspiele dienen dazu, seinen eigenen Körper durch physische Erfahrungen kennen zu lernen. Die subjektive Wahrnehmung verschiedener Ereignisse am Körper und die daraus resultierenden Reaktionen erweitern das körperliche Wahrnehmungsvermögen. Für Sehgeschädigte sind solche Spiele besonders geeignet, da sie durch äußere Anregungen und Umweltbedingungen sowie Motivation und Wille Erfahrungen bewerten und verarbeiten. Dadurch kann man in Alltagssituationen besser auf seine Erfahrungen zurückgreifen.

1.3 Vertrauensspiele

Vertrauen ist die Grundlage einer positiven Gruppendynamik. Gerade im Sport kommt es auf ein harmonisches Miteinander an. Ohne Zusammenhalt ist es nahezu unmöglich eine Mannschaftssportart auszuüben. Beim Erlernen von Individualsportarten wie Turnen ist Vertrauen von ebenso großer Bedeutung, da bei Hilfestellungen an verschiedenen Geräten ein gewisses gegenseitiges Vertrauen von Nöten ist. Durch Vertrauensspiele lernen sich die Schüler besser kennen, somit wird der gegenseitige Respekt und das Selbstvertrauen gefördert. Durch Berührungen bei den Vertrauensspielen werden die Berührungssängste gehemmt und die Hilfestellungen an Geräten werden sicherer und bewusster durchgeführt.

Auch hier ist es von großer Bedeutung für Sehgeschwächte eine Vertrauensbasis aufzubauen, da sie oftmals ängstlicher sind und auch im Alltag auf die Hilfe anderer angewiesen sind.

2 Rahmenbedingungen

Teilnehmer:	ca.28
Geschlecht:	w/m
Alter:	10-14 Jahre
Leistungsstand:	Anfänger
Besonderheiten:	eingeschränktes Sehvermögen
Gruppensituation:	Unterstufe
Örtliche Gegebenheiten:	Turnhalle
Ausstattung:	diverse Kleingeräte und Alltagsmaterialien
Zeit:	ca. 30 Minuten

3 Didaktisch-methodische Analyse

Um einen Unterricht mit sehgeschädigten Kindern gestalten zu können, muss man sich auf die anderen vier Sinne konzentrieren. Wahrnehmungsspiele sind hierfür sehr gut geeignet, da man den Sehsinn ausblenden und die anderen Sinne, wie zum Beispiel den Tastsinn trainieren kann. Jedoch ist es für einen nicht sehgeschädigten Lehrer schwer den Unterricht für seine sehgeschädigten Schüler zu gestalten. Es besteht nämlich die Gefahr, dass die Spiele für die Schüler zu leicht werden, da die anderen vier Sinne bei Sehgeschädigten in der Regel deutlich ausgeprägter sind als bei ihrem Lehrer, welcher nicht sehgeschädigt ist.

Vertrauensspiele können zum größten Teil unverändert mit Sehgeschädigten durchgeführt werden. Das Ziel ist ein verbessertes gegenseitiges Vertrauen innerhalb der Gruppe. Gerade für Sehgeschädigte ist es enorm wichtig den Menschen innerhalb ihrer Gruppe Vertrauen zu können.

4 Konkretisierung der Unterrichtspräsentation

Im Zentrum der Stunde steht eine Gestaltung des Unterrichts, welche Sehgeschädigten gerecht wird. Der Schwerpunkt liegt ebenso auf der Vertrauensgewinnung innerhalb der Gruppe. Außerdem soll das Wahrnehmungsvermögen im Sinne von hören und fühlen auf spielerische Weise verstärkt werden.

5 Spiele

5.1 Orientierungshörspiel

Die Gruppe wird in drei gleich große Teile aufgeteilt. In den Gruppen bilden sich Paare, in denen es einen Sehgeschädigten gibt und einen mit vollem Sehvermögen. Die Gruppen werden jeweils einem Gruppenleiter zugeordnet, welcher immer ein bestimmtes Geräusch abgibt.

Die Paare verteilen sich nun frei in der Halle. Der Sehgeschädigte versucht nun „sein“ Geräusch zu Orten und sich dorthin (unter Aufsicht des Partners) zu bewegen. Um dies aber

nicht zu einfach zu gestalten bewegt sich der Gruppenleiter langsam frei in der Halle. Wurde nun der Gruppenleiter von einem der Paare gefunden, hängt sich dieses an den Gruppenleiter. Gewonnen hat die Gruppe, welche sich komplett hinter dem Gruppenleiter eingereiht hat.

5.2 Tastparcours

Die Paare des vorigen Spiels bleiben erhalten, jedoch lösen sich die drei Gruppen auf. Der Boden der Halle wird mit verschiedenen Gegenständen ausgelegt. An den Ecken der Halle werden Fühlkästchen platziert, in denen verschiedene Gegenstände sind. Die Paare laufen (der Sehgeschädigte wird von seinem Partner geführt) nun im Parcours umher und versuchen die Gegenstände zu erraten, welche auf dem Boden liegen oder in den Fühlkästchen sind. Nach einem Durchgang übergibt man die Augenbinde seinem Partner.

5.3 Blindes Wippen

Es werden Gruppen mit je drei Mitspielern gebildet. Einer ist sehgeschädigt. Der Sehgeschädigte stellt sich zwischen seine Mitspieler und beginnt sich fallen zu lassen. Die Mitspieler fangen ihn auf und schubsen ihn zum anderen Mitspieler. Man fängt mit einer sehr kleinen Amplitude an um das Vertrauen des Sehgeschädigten zu gewinnen. Die Amplitude wird dann immer größer. Die Mitspieler wechseln die Positionen durch, sodass jeder einmal die Rolle des Sehgeschädigten eingenommen hat.

5.4 Fallen lassen

Die Gruppen von 5.3. werden beibehalten. Einer davon ist sehgeschädigt. Der Sehgeschädigte stellt sich auf eine Bank. Die Mitspieler stellen sich hinter den Sehgeschädigten gegenüber und halten sich gegenseitig an den Handgelenken fest. Der Sehgeschädigte lässt sich nun rückwärts fallen. Die Mitspieler fangen ihn auf. Die Mitspieler wechseln die Positionen durch, sodass jeder einmal die Rolle des Sehgeschädigten eingenommen hat.

5.5 Massage

Es werden Zweiergruppen gebildet, wobei jede Gruppe eine Gymnastikmatte und je nach Bedarf Massageutensilien benötigt. Einer der Beiden legt sich nun auf die Matte und lässt sich von seinem Partner massieren. Nach wenigen Minuten wird gewechselt und der andere darf sich durchkneten lassen.

6 Stundenverlaufsplan

Zeit	Spiel	Methodisch- didaktischer Kommentar	Organisationsrahmen	Medien & Geräte
ca 5 min.	Orientierungshörspiel	-Steigerung der Hörwahrnehmung	-Gruppe von ca. 30 Leuten (davon die Hälfte sehgeschädigt) -grosse Halle -3 Gruppenleiter	-Ca. 15 Augenbinden
ca 10 min.	Tastparcours	-Verbesserung des Tastsinns durch Füsse und Hände	-Gruppe von ca. 30 Leuten (davon die Hälfte sehgeschädigt) -grosse Halle -3 Gruppenleiter	-Ca. 15 Augenbinden -3 Fühlkästchen & unterschiedliche Gegenstände (auf dem Boden verteilt)
ca 5 min.	Blindes Wippen	-Gewinnung von gegenseitigem Vertrauen innerhalb der Gruppe	-Gruppe von ca. 30 Leuten (davon 1/3 sehgeschädigt) -grosse Halle -3 Gruppenleiter	-Ca. 10 Augenbinden
ca 5 min.	Fallen lassen	-Steigerung des Vertrauens	-Gruppe von ca. 30 Leuten (davon 1/3 sehgeschädigt) -grosse Halle -3 Gruppenleiter	-Ca. 10 Augenbinden -4 Bänke
ca 5 min.	Massage	-Körpererfahrung und Entspannung	-Gruppe von ca. 30 Leuten -grosse Halle -§ Gruppenleiter	-Matten, diverse Massagegeräte

7 Literaturverzeichnis

Internet:

- <http://de.wikipedia.org/wiki/Erfahrung> (letzter Zugriff: 15.06.2006)
- <http://www.wikipedia.org/wiki/Wahrnehmung> (letzter Zugriff: 15.06.2006)

Bücher:

- Hatlappa U. (2003). *Wahrnehmungsspiele*. Freiburg im Breisgau: Christophorus