

Kleine Spiele neu gespielt - Entwicklung und Anwendung einer Spielregelkartei zur Veränderung und Neuerfindung kleiner Spiele

Das Thema „Kleine Spiele neu gespielt“ hat sich in den Jahrgangsstufen 8-10 als sehr beliebte Unterrichtseinheit erwiesen. Schülerinnen und Schüler dieser Altersgruppe sind gelegentlich schwer zu motivieren und haben oft keine Lust zum Sport.

Als Grund dafür wird unter anderem das Gefühl der Fremdbestimmtheit angegeben, sie wünschen sich eine größere Teilhabe bzw. Mitbestimmung an den Unterrichtsinhalten.

Hier bietet die vorliegende Unterrichtseinheit eine Möglichkeit, Schülerinnen und Schüler aktiv an der Planung und Durchführung von Unterrichtsinhalten zu beteiligen, da „sie es äußerst reizvoll finden eigene Spielregeln aufzustellen, sie auszuprobieren und dabei zu entdecken, welche Varianten zueinander passen und für Spannung sorgen“ (vgl. *LANGE* und *SINNING*, a.a.O., S.353).

Zudem bringen sie auf der einen Seite genügend Spielerfahrung mit, um Spielstrukturen zu erkennen und voneinander zu unterscheiden, und sind andererseits in der Lage, anhand von Kriterien eigene Spiele zu entwickeln.

Die vorliegende Unterrichtseinheit mit einem Umfang von ca. 4 Doppelstunden basiert auf der Konzeption von *KLEINDIENST-CACHAY* (siehe Literaturliste), in der anhand einer Spielregelkartei zunächst Spiele verändert und anschließend neu erfunden werden.

Sie ist den pädagogischen Perspektiven E (kooperieren, wettkämpfen, sich verständigen) aber auch D (das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen) zuzuordnen (vgl. *Richtlinien und Lehrpläne*, a.a.O., S.41-42). Die Schülerinnen und Schüler müssen in dieser

Unterrichtseinheit „miteinander kommunizieren und kooperieren sowie die Stärken und Schwächen der Mitschüler kennen und diese richtig einschätzen“ (vgl. *LANGE* und *SINNING*, a.a.O., S 353), um Spiele sinnvoll und der Gruppe angemessen verändern und erfinden zu können, so dass ein Spielfluss und die Teilhabe aller Mitspieler gewährleistet ist.

Zwar ist der Inhaltsbereich 2 (das Spielen entdecken und Spielräume nutzen) in den Jahrgangsstufen 8-10 mit nur je fünf Stunden vorgesehen (vgl. *Richtlinien und Lehrpläne*, a.a.O., S.74), jedoch kann das Unterrichtsvorhaben ebenso dem Inhaltsbereich 7 (Spielen in und mit Regelstrukturen) zugeordnet werden, da hier neben dem Bewusstsein für Regeln

auch „Aufgabenteilung, Kommunikation und ständige Aktualisierung von Absprachen“ (vgl. *Richtlinien und Lehrpläne*, a.a.O., S.104) von besonderer Wichtigkeit ist.

Anders als in der Konzeption von *KLEINDIENST-CACHAY*, in der die Kategorien der Spielregelkartei vorgegeben sind und durch ihre Anwendung ständig mit neuen Inhalten gefüllt werden, so dass sich eine stetige Erweiterung der Kartei ergibt, wird in diesem Unterrichtsvorhaben die Kartei mit ihren Kategorien von den Schülerinnen und Schülern selbst entwickelt. Dieses Vorgehen ergibt sich aus den unterschiedlichen Zielgruppen. Das vorliegende Vorhaben bezieht sich auf die Zielgruppe der Schülerinnen und Schülern der 8-10 Klassen, während sich die Konzeption von *KLEINDIENST-CACHAY* auf die 3.-8. Klasse bezieht (vgl. Internetseite a.a.O.)

Verlauf des Unterrichtsvorhabens:

1. Teil: Entwicklung der Kriterien für die Spielregelkartei

In einem ersten Schritt werden zunächst mit der ganzen Klasse verschiedene, bekannte kleine Spiele gespielt. Aufgrund der Vielfältigkeit beschränke ich mich hier auf Mannschaftsspiele, in denen mindestens zwei Mannschaften gegeneinander spielen.

Die Spiele werden anschließend miteinander verglichen und anhand der erarbeiteten Unterschiede werden Kriterien bzw. Kategorien für Spiele erarbeitet. Um welche Spiele es sich konkret handelt ist nicht relevant. Entscheidend ist lediglich, dass sie von ihrer Struktur her möglichst unterschiedlich sein sollten, damit den Schülerinnen und Schülern die Differenzen und damit die Kategorien von Spielen deutlich werden.

Die erarbeiteten Kriterien einer 9. Hauptschulklasse, die an dieser Unterrichteinheit teilgenommen hat, sehen folgendermaßen aus:

- Spielfeld
- Aufgabenverteilung der Spieler/Mannschaften
- Spielidee/Punkte erzielen
- Verhalten zum Gegner
- Material und Geräte
- Tätigkeit mit dem Spielgegenstand
- Spielende

Die Kriterien werden auf verschiedenfarbige Karteikarten geschrieben.

Andere Schülergruppen können zu anderen Ergebnissen kommen, je nachdem welche Merkmale herausgearbeitet werden. Nach *LANGE* und *SINNING* ergibt sich jedoch durch die Verbindung der „Vereinbarungen zum Einsatz der Spielgeräte, zur Nutzung des Raumes, zu den eingesetzten Personen und Mannschaften, den Spielzeiten und den Handlungsregeln (Techniken und Taktiken).....die charakteristische Spielidee“ (a.a.O., S. 353) eines Spiels. Ebenso formuliert *SCHNELLE* als Möglichkeiten der Variationen von kleinen Spielen folgende Übersicht:

- „Anzahl der Spieler
- Größe des Spielfeldes
- Dauer des Spiels
- Geräte/Material
- Zählweise bzw. Ende des Spiels
- Aufgabenstellung
- Bewegungsart
- Veränderung der Laufwege“ (a.a.O., S.10)

Auch die Spielregelkartei von *KLEINDIENST-CACHAY* umfasst ähnliche Kategorien:

- Spielgegenstand
- Behandlung des Spielgegenstandes
- Spielidee/Ziel des Spiels
- Verhalten gegenüber den Mitspielern/den Gegenspielern
- Spielende (2003 a.a.O., S. 2-3)

Aus diesen Beispielen wird deutlich, dass die Kriterien einander sehr ähneln und daher keine großen Abweichungen zu erwarten sind.

2. Teil: Verändern von bekannten kleinen Spielen mithilfe der Kriterien, Konkretisierung und Ergänzung der Spielregelkartei

„Um den Einstieg in das Erfinden von Spielen zu erleichtern, sollte zuerst Bekanntes umgestaltet werden, anstatt gänzlich Neues zu entwickeln.“ (*LANGE* und *SINNING*, a.a.O., S.356)

Daher werden in den folgenden Stunden mit Hilfe der Karteikarten Veränderungen an bekannten kleinen Spielen vorgenommen und erprobt, wobei jedoch der eigentliche Charakter des Spiels bzw. die Spielidee aufrechterhalten bleibt. Dies geschieht in Kleingruppen von 4-6 Schülerinnen und Schülern. Als Ausgangsspiel wird ein vorher gespieltes Spiel gewählt. Die Schülerinnen und Schüler „ziehen“ aus dem Karteikartenpool eine bis zwei Karten, auf denen die Kategorie steht, die sie verändern sollen.

So entstehen, je nach Gruppenzahl, mehrere Varianten eines Spiels, die im Anschluss mit Allen gespielt werden.

Auf diese Weise wird der Kriterienkatalog zu einer Spielregelkartei erweitert, in der die Kriterien mit den konkreten Inhalten gefüllt werden, die die Schülerinnen und Schüler bzgl. des Ausgangsspiels verändert haben.

Beispiele:

Tätigkeit mit dem Spielgegenstand:

- Dribbeln
- Werfen und fangen
- Schießen...

Spielgegenstand:

- Frisbeescheibe
- Fußball
- Petziball...

Im nächsten Schritt können mehrere Kriterien eines Spiels verändert und anschließend in der Kartei ergänzt werden.

Es folgt nun eine Theoriephase in der mit den Schülerinnen und Schülern Beispiele für weitere Inhalte der Spielkriterien gesucht werden.

In einer arbeitsteiligen Gruppenarbeit, in der jede Gruppe ein Kriterium übernimmt, sollen nun möglichst viele Inhalte gefunden und aufgeschrieben werden, so dass am Ende eine umfangreiche Spielkartei entsteht, die ständig erweiterbar ist.

3. Teil: Erfinden neuer Spiele mithilfe der Spielregelkartei

Im letzten Schritt werden nun Karten verschiedener Kategorien gezogen und zu einem neuen Spiel miteinander kombiniert. Auch das geschieht in Gruppenarbeit, so dass möglichst viele neue Spiele ausprobiert werden können.

Hier empfiehlt es sich zunächst mit Karten aus nur zwei verschiedenen Kategorien zu beginnen und alle anderen Kategorien „frei“ zu füllen. Erst später wird die Anzahl der Karten gesteigert, denn „Je mehr Kategorien im Spiel sind, desto größer wird auch die Wahrscheinlichkeit von Inkompatibilitäten ...“ (*KLEINDIENST-CACHAY* 2003, a.a.O., S. 4).

Der Arbeit mit der Spielregelkartei sind keine Grenzen gesetzt, ob aus einer Kategorie mehrere Karten gezogen werden oder ob die Lehrerin/der Lehrer Kartenkombinationen mit verschiedenen Anspruchsniveaus verteilt, die der Heterogenität von Lerngruppen ein angemessenes Arbeiten ermöglicht, die Spielregelkartei bietet viele Einsatzmöglichkeiten.

Im Anhang wird die von der 9. Hauptschulklasse entwickelte und durch die Spielregelkartei von *KLEINDIENST-CACHAY* ergänzte Kartei vorgestellt.

Anhang: Spielregelkartei

Spielfeld/Mannschaftsverteilung (rote Karten)

- Gegnerische Mannschaften spielen auf einem gemeinsamen Spielfeld
- Gegnerische Mannschaften spielen auf unterschiedlichen Feldern
 - Mannschaft A außen, B innen
 - Nebeneinander/gegenüber
 - Trennung der Felder durch
 - Bank
 - Kasten
 - Netz
 - Schnur
 - Freie Fläche
 - Sichtschutz
- Hindernisse auf dem Spielfeld

Aufgabenverteilung bzgl. Mannschaft/individuelle Spieler (gelbe Karten)

- Alle Spieler einer Mannschaft haben die gleichen Aufgabe
- Alle Mannschaften haben die gleichen Aufgaben
- Innerhalb einer Mannschaft haben die Spieler verschiedene Aufgaben/Aufträge
- Die Mannschaften haben verschiedene Aufgaben/Aufträge
- Die Mannschaften erledigen ihre Aufgaben gleichzeitig
- Die Mannschaften erledigen ihre Aufträge nacheinander

Tätigkeit mit dem Gegenstand (grüne Karten)

- nicht tragen
- nur mit den Fingerspitzen spielen
- dribbeln
- nicht mit der Hand berühren
- rollen
- nur mit dem Fuß spielen
- mit einem Stock schlagen
- am Boden bewegen

- weder mit Händen noch Füßen berühren
- bei Gegenstandsbesitz nicht mehr bewegen
- in der Luft halten

Punkte erzielen (blaue Karten)

- Den Spielgegenstand in ein Ziel befördern
- Den Spielgegenstand dem Gegner entwenden
- Den Spielgegenstand an den Gegner loswerden
- Den Spielgegenstand über ein Hindernis spielen/ befördern
- Spieler erreichen ein Ziel
- Möglichst häufiger Besitz des Gegenstandes
- Möglichst schnell im Ziel sein
- Gegenstand möglichst schnell ins Ziel befördern
- Gegenstand darf nicht auf den Boden fallen

Verhalten zum Gegner (weiße Karten)

- Der Gegenspieler darf nicht gestört werden
- Der Gegenspieler soll gestört werden
 - Ohne Körperberührung
 - Ohne Festhalten
 - Ohne Rempeln, Treten, Stoßen ...
 - Den Spielgegenstand nicht aus der Hand reißen

Material und Geräte (orange Karten)

- Fußball
- Frisbeescheibe
- Football
- Handball
- Volleyball
- Petziball
- Sandsäckchen
- Tennisball
- Turnschuhe

- Medizinball
- Rollbretter
- Luftballons
- Seile
- Matten
- Tischtennisbälle
- Gummiband
- Matten
- Bänke
- Weichboden
- Kleine Kästen
- Große Kästen
- Reifen
- Gymnastikstäbe
- Hockeyschläger
- Hütchen

Spielende (graue Karten)

- Nach Zeit
- Erreichen einer bestimmten Punktzahl/Punktendifferenz
- Nach einer bestimmten Anzahl von Durchgängen
- Nach Zielerreichung
- Wenn Spieler keine Lust mehr haben

Literatur:

Kleindienst-Cachay, C. (2001): „*Spielen in und mit Regelstrukturen*“ – *Spielerziehung in der Grundschule mit Hilfe einer Spielregelkartei*. Reader „Tag des Schulsports“ am 09.05.2001. Universität Bielefeld, Fakultät für Psychologie und Sportwissenschaft, Abteilung Sportwissenschaft, S. 26-32.

Kleindienst-Cachay, C. (2003): *Spielerziehung mit Hilfe einer Spielregelkartei aus dem Internet*. [Lehrhilfen für den Sportunterricht](#), 5/2003. Schorndorf: Karl Hofmann GmbH & Co
Ministerium für Schule und Weiterbildung NRW (2001): *Richtlinien und Lehrpläne für die Hauptschule in Nordrhein-Westfalen - Sport*. Frechen: Ritterbach

Lange, H. & Sinning, S. (2009): *Bewegungsspiele – Kleine Spiele*. Lange, H. & Sinning, S. (Hrsg.): Handbuch Sportdidaktik. Balingen: Spitta

Schnelle, D. (2005): *Alte Spiele – Neu erfunden. Bewegungsspiele für Klein und Groß*. Wiebelsheim: Limert

Internetquellen:

Kleindienst-Cachay, C.: *Die Spielekartei – Spiele entwickeln und eigene Kreativität entdecken*“. www.schulsport-nrw.de/info/02_schulsportpraxis..; letzter Aufruf am 30.09.2011.