UNIVERSITÄT BIELEFELD
Fakultät für Psychologie und Sportwissenschaft

39. Tag des Schulsports

am Mittwoch, 25. September 2024

Die Fortbildung findet unter dem folgenden Rahmenthema statt:

„Schulsport zwischen Tradition und Innovation“

8.45 – 9.30 Uhr: Eröffnung & Erwärmung in der Sporthalle der Universität
Begrüßung: Prof. Dr. Valerie Kastrup, Dr. Gerrit Schnabel **Präsentation:** „Dark Side of Paradise” – Miriam Kuhrs & Kiara Kuhrs **Erwärmung:** „Miteinander – durcheinander – zueinander“ – Ein sportlich, kunterbunter Auftakt!

9.45 – 11.00 Uhr: Workshops Teil I				
1	Das Gleichgewicht im Wasser halten und wiederfinden – Spiele und Übungen zur Stand- und Bewegungssicherheit im Rahmen der Wassergewöhnung	Diane Bargheer	P	Uni – Schwimmbad
2	Urban Gym goes Schulsport – Calisthenics für alle!	Dr. Milan Dransmann, Martin Koddebusch	Alle	Uni – Außenbereich Platz III
3	Tanzen mit dem Ball – Gymnastische Bewegungschoreografien gestalten	Miriam Kuhrs, Steven Dethloff, Dr. Andrea Menze-Sonneck	Alle	Uni – Gymnastikhalle
4	Medienkompetenz im Sportunterricht – Erstellung von Lehrvideos mit Schulklassen am Beispiel technischer Fertigkeiten im Basketball	Leefke Brunßen, Christine-Irene Kraus	Sek. I, Sek. II	Uni – Sporthalle 1

5	Fechten im Sportunterricht	Niklas Schokolowski, Paul Kakoschke-Schwitz	P, Sek. I	Uni – Sporthalle 2
6	Teambuilding und Fairplay im Rahmen der Spiel- und Sportpädagogik	Holger Eick	P, Sek. I	Uni – Sporthalle 3
7	Yoga in der Grundschule	Marlene Hansjürgens, Dr. Sebastian Gehrmann	P	OS – Gymnastikhalle
8	„Über Bewegungsvielfalt sportliche Talente finden“ – Vorstellung der Unterrichtsreihe zur Bielefelder Talentsichtung	Marco Höttinger, Karola Luthe	P	OS – Sporthalle 1
9	Pickleball – Ein innovatives Rückschlagspiel aus den USA erobert Europa	Stephan Schwienheer	Alle	OS – Sporthalle 2
10	Kleine Spiele mit vielen Bällen	Felix Burmeister	Alle	OS – Sporthalle 3
11	Indiaca – eine neue alte Variante zum Volleyball	Fabian Pfitzner	Alle	Sporthalle Lampingstraße
12	„Train your brain“ – Kleine Spiele mit Köpfchen zur Förderung der exekutiven Funktionen im Sportunterricht	Sabrina Weindinger	P, Sek. I	Gymnastikhalle Lampingstraße

11.00 – 11.30 Uhr: Kaffeepause

11.30 – 12.15 Uhr: Hauptvortrag in H12

Prof. Dr. Anne-Christin Roth (Freiburg)

Digital gestützter Sportunterricht: Fluch oder Segen?

12.15 – 13.15 Uhr: Mittagspause

13.30 – 14.45 Uhr: Workshops Teil II

13	Das Wasser bewegen – Splashdiving im Schulsport	Susanne Kleinalstede	Alle	Uni – Schwimmbad
14	Vom Ringen und Kämpfen zum Dojutè – Unterschiedliche Ansätze im Rahmen eines fairen und respektvollen Miteinanders	Holger Eick	P, Sek. I	Uni – Gymnastikhalle
15	3x3 Basketball im Minibereich – Spielerische Vermittlung von Basketball	Peer Linders	P, Sek. I	Uni – Sporthalle 1
16	Rugby – Ein idealer Klassiker des Ballsports als Ausgangspunkt zur Entwicklung grundlegender Spielfähigkeit	Jan Starck	P, Sek. I	Uni – Sporthalle 2
17	Slow Motion – gemeinsam durch Raum und Zeit	Dr. Daniela Böer	P	Uni – Sporthalle 3
18	Digital-kollaboratives Lernen im Gestalten, Tanzen, Darstellen	Jana Bergmann, Britta Schröder	Sek. I, Sek. II	OS - Gymnastikhalle
19	Kin-Ball – ein verrücktes Mannschaftsspiel für drei Teams	Dr. Nils Ukley	Alle	OS – Sporthalle 1
20	Pickleball – Ein innovatives Rückschlagspiel aus den USA erobert Europa	Stephan Schwienheer	Alle	OS – Sporthalle 2 + 3
21	„Spielen mit Köpfchen“ – Förderung exekutiver Funktionen anhand kognitiver Aufsetzer in klassischen Bewegungsspielen	Katrin Neumann, Dr. Natalia Fast	Alle	Sporthalle Lampingstraße

15.00 Uhr: Get Together

Zum gemeinsamen Abschluss des Tages sind alle Teilnehmer*innen und Referent*innen zum Austausch bei einem Getränk im Bereich des Infotisches herzlich eingeladen!

Wir freuen uns auf Ihr Kommen!

Natalia Fast, Viola Kühn & Nicole Schanz

Ein Dankeschön an…

Bezirksregierung Detmold

UK NRW Unfallkasse Nordrhein-Westfalen

Kurzbeschreibung der Inhalte

9.45 – 11.00 Uhr: Workshops Teil I

1	**Das Gleichgewicht im Wasser halten und wiederfinden – Spiele und Übungen zur Stand- und Bewegungssicherheit im Rahmen der Wassergewöhnung** *Diane Bargheer*	*P*

Das Halten und (Wieder-)Finden des Gleichgewichts ist für Schwimmanfänger*innen bereits im hüfthohen Wasser herausfordernd. Wesentliche Ursachen für die erhöhten Anforderungen an die Stand- und Bewegungssicherheit im Wasser sind die typischen Eigenschaften des Elements Wasser, vor allem der statische Auftrieb und der Wasserwiderstand.
Gelingt es Kindern nicht, die Balance im Wasser zu halten oder nach einer Irritation das Gleichgewicht wieder unter Kontrolle zu bringen, indem z.B. ein fester Stand eingenommen wird, kann das Ängste hervorrufen und bereits in geringen Wassertiefen zu lebensbedrohlichen Situationen führen. Gerade deshalb zählen Fähigkeiten und Kenntnisse zum Halten und Wiederherstellen des Gleichgewichts im Wasser zu den grundlegenden Voraussetzungen für ein sicheres und angstfreies Bewegen im Wasser.
Im Workshop wird aufgezeigt, wie eine systematisch angelegte Gleichgewichtsförderung im Rahmen der Wassergewöhnung aussehen kann. Hierfür werden erprobte Spiele und Übungen vorgestellt und durchgeführt. Darüber hinaus wird die Bedeutung solcher Erfahrungen für die Entwicklung eines Bewegungsgefühls im Wasser und damit für die Schwimmfähigkeit herausgestellt sowie thematisiert, wie es mit Kindern im Grundschulalter gelingen kann, im Sinne eines kompetenzorientierten Schwimmunterrichts entsprechende Erfahrungen zu verbalisieren und zu reflektieren.

2	**Urban Gym goes Schulsport – Calisthenics für alle!** *Dr. Milan Dransmann, Martin Koddebusch*	*Sek. II*

„Calisthenics-Parks“ oder „Urban-Gyms“: Nahezu überall ist inzwischen die angesagte Alternative zum herkömmlichen Fitnessstudio zu finden. Ob in Innenstädten, Parkanlagen oder auf Schulhöfen; Klimmzug-, Dip- und Kletterstangen animieren zur körperlichen Aktivität. Das Calisthenicstraining, eine Form des Krafttrainings mit dem eigenen Körpergewicht und hoher Affinität zur Bewegungsästhetik, gewinnt dabei zunehmend an Popularität. Videos von Athlet*innen bei der Ausführung anspruchsvollster Kraftübungen sind aus sozialen Medien wie Instagram, TikTok & Co kaum noch wegzudenken. Sie motivieren junge Menschen dazu, sich in der schweißtreibenden Auseinandersetzung mit der Stange selbst zu fordern. Oder? Im Vergleich zu den Superlativen auf dem Bildschirm können die eigenen Fähigkeiten limitiert wirken. Wie kann der Einstieg in das Calisthenicstraining überhaupt gelingen? Ohne grundlegendes Wissen und Anleitung kann es schnell passieren, dass die so einladenden Anlagen hinter einer hohen Zugangsschwelle verschwinden und wieder den Profis auf der Social-Media Plattform überlassen werden.
Im Rahmen des Workshops wird ein Ansatz vorgestellt, wie Schüler*innen im Schulsport unter besonderer Berücksichtigung heterogener Voraussetzungen selbstständig einen Zugang zum Calisthenicstraining finden können. Also: Bildschirme aus und raus auf den Platz!

3	**Tanzen mit dem Ball – Gymnastische Bewegungschoreografien gestalten** *Miriam Kuhrs & Steven Dethloff*	*Alle*
Beim Tanzen mit dem Gymnastikball kommt dem – aus jeglichen Spielkontexten bekannten – Ball als Sportgerät eine völlig andere Funktion zu: Er wird zum Rhythmusbegleiter, mit dem Tricks erlernt und Bewegungen gemeinsam gestaltet werden können. Gleichzeitig werden koordinative Fähigkeiten auf ganz besondere Weise gefördert. Im Workshop stellen wir ein exemplarisches Unterrichtsvorhaben vor, das den Ball – ganz anders als bekannt – in Szene setzt und das Bewegungsfeld „Gestalten, Tanzen, Darstellen“ auf neue Weise erleben lässt. Das Vorhaben folgt dem im Bereich Tanz bewährten methodischen Dreischritt des Nachgestaltens, Umgestaltens und Neugestaltens: Ausgehend von dem Video einer Beispielchoreografie wird der Refrain als gemeinsam zu tanzende Sequenz vorgegeben, während die Strophen Freiraum für selbständiges Gestalten in Kleingruppen lassen. Inhaltlich besteht die Bewegungsgestaltung aus grundlegenden Techniken/Tricks mit dem Handgerät Ball, die mit Lernenden ohne Vorerfahrungen gut umsetzbar sind. Im Workshop werden in einem ersten Schritt verschiedene Tricks mit dem Ball auf unterschiedlichen Niveaustufen in Form einer Stationsarbeit erprobt. In einem zweiten Schritt werden diese dann in einer gemeinsamen Choreografie rhythmisch zur Musik durchgeführt.		

4	**Medienkompetenz im Sportunterricht: Erstellung von Lehrvideos mit Schulklassen am Beispiel technischer Fertigkeiten im Basketball** *Leefke Brunßen & Christine-Irene Kraus*	*Sek. I, Sek. III*
Das Fortbildungsangebot thematisiert die Schulung der Methodenkompetenz durch Erarbeitung von Lehr-Lernvideos mit iMovie auf iPads am Beispiel technischer Fertigkeiten im Basketball. Teilnehmende erhalten Bewegungskriterien für verschiedene Zielwürfe sowie Materialien zur Videoerstellung und erproben diese.		

5	**Fechten im Sportunterricht** *Niklas Sokolowski, Paul Kakoschke-Schwitz*	*P,* *Sek. I*
Der Workshop bietet eine praktische Einführung in das Konzept „Fechten in der Schule (FidS)", das eine alternative Herangehensweise zu den üblichen Inhalten des Bewegungsfeldes „Ringen und Kämpfen“ darstellt. Im Unterschied zu den Kontaktsportarten wie Ringen oder Judo ist Fechten eine Zweikampfform mit Gerät ohne Körperkontakt und kann deshalb problemlos in jeder Altersstufe unterrichtet werden. Vorgestellt werden die speziell für den Schulkontext geeigneten Formate „Poolnudel-Fechten“ und „Midi-Fence". Durch die Reduzierung des Fechtsports auf den Ebenen des Materials, der Regeln sowie der Technik und Taktik kann Fechten von Lehrkräften einfach unterrichtet und von Schüler*innen erfolgreich erschlossen werden.		

6	**Teambuilding und Fairplay im Rahmen der Spiel- und Sportpädagogik** *Holger Eick*	*P,* *Sek. I*
In diesem Workshop werden kleine Teamspiele vorgestellt, die in verschiedenen Klassenstufen schnell und einfach durchführbar sind, um ein Wir-Gefühl aufzubauen und die Klassengemeinschaft zu stabilisieren. Des Weiteren werden anhand des Spielbeispiels „Würfelfußball“ einige Anregungen gegeben, wie Schüler*innen in Konkurrenzsituationen für faires und rücksichtsvolles Verhalten sensibilisiert werden können.		

7	**Yoga in der Grundschule** *Marlene Hansjürgens, Dr. Sebastian Gehrmann*	*P*
Yoga – vor allem die Form „Vinyasa-Yoga“ – bietet sich in besonderem Maße für den Sportunterricht an, um gleichzeitig sowohl Anspannung als auch Entspannung bei Schüler*innen zu erreichen. Vinyasa Yoga reiht einzelne Übungen (genannt Asanas) dynamisch aneinander und stellt damit ein körperliches Training mit einer Förderung von Kraft, Beweglichkeit und Koordination dar. Durch den Fokus auf die Atmung weist Yoga einen entspannenden Charakter auf, sodass bei Schüler*innen eine beruhigende Wirkung erreicht werden kann. In unserem Workshop möchten wir gemeinsam erörtern, wie Vinyasa Yoga im Sportunterricht der Grundschule durchgeführt werden kann, welche Übungen sich dafür eignen und wie auf unterschiedliche Bedürfnisse und Voraussetzungen der Kinder eingegangen werden kann.		

8	**„Über Bewegungsvielfalt sportliche Talente finden“ – Vorstellung der Unterrichtsreihe zur Bielefelder Talentsichtung** *Marco Höttinger, Karola Luthe*	*P*
Die Initiative „Bielefeld macht Spitze“ ist ein Zusammenschluss aus Stadtsportbund, Sportamt Bielefeld, NRW-Sportschule sowie drei leistungssporttreibenden Bielefelder Vereinen. Sie plant, eine bielefeldweite Talentsichtung im 2. Jahrgang der Grundschulen in den Sportarten Fechten, Basketball, Volleyball und Trampolinturnen zu etablieren. In Kooperation mit der Universität Bielefeld wurde ein Unterrichtsvorhaben entwickelt, mit dessen Hilfe bereits in den Schulen durch die Lehrkräfte eine Vorauswahl der Talente stattfinden soll. Jede Sportart wird 3 Unterrichtsstunden behandelt, in denen motorische Grundvoraussetzungen sowie Basisfertigkeiten für die jeweiligen Sportarten erprobt werden. Die Vielfältigkeit der motorischen Aufgaben ermöglicht es den Lehrkräften, einen guten Überblick über die sportmotorischen Fähigkeiten ihrer SuS zu gewinnen. Die talentiertesten SuS werden im Anschluss zu der Talentsichtungsmaßnahme „Tag der Talente“ eingeladen. Im Workshop werden zunächst die Hintergründe des Unterrichtsvorhabens erläutert und dann die einzelnen Stunden der Sportarten in Form eines Museumsgangs vorgestellt. Anschließend werden exemplarisch aus jeder Sportart Übungen/Spiele erprobt sowie Tipps und Hinweise zur Durchführung gegeben. Die Unterrichtsreihe wird im Nachgang digital zur Verfügung gestellt.		

9/ 20	**Pickleball – Ein innovatives Rückschlagspiel aus den USA erobert Europa** *Stephan Schwienheer*	*Alle*
Der Trendsport Pickleball, den ca. 10 Millionen Sportler*innen in den USA regelmäßig betreiben, gewinnt nun auch in Europa und Deutschland zunehmend an Bedeutung. Pickleball kann als eine Kombination aus Tennis, Tischtennis und Badminton beschrieben werden, hat jedoch ganz eigene technisch-taktische Besonderheiten, die den Reiz des Rückschlagspiels ausmachen. Die Sportart ist sehr einfach zu erlernen und hat geringe materielle/räumliche Hürden. Pickleball ist für alle Altersklassen und Könnensstufen geeignet und kann als Breitensport mit hohem Spaßfaktor oder als leistungsorientierter Sport mit vielen taktischen Finessen betrieben werden.		

10	**Kleine Spiele mit vielen Bällen** *Felix Burmeister*	*Alle*
In dem Workshop werden kleine Spiele mit vielen Bällen vorgestellt. Was zunächst nach Durcheinander klingt, bringt vor allem viel Spaß und Bewegung in die Sporthalle. Ziel des Workshops ist es, neue Impulse zu geben, die im Sportunterricht direkt genutzt werden können. Dabei werden abwechslungsreiche, praxisnahe Tipps für Spiele mit hoher Bewegungszeit und wenigen Regeln (z.B. Moorhuhnjagd oder Containerball) gegeben. Für die Spiele werden vor allem innovative Softbälle (Trockene Schneebälle®) in verschiedenen Farben eingesetzt. Neben dem fachlichen Input bietet der Workshop Raum für Fragen und den gemeinsamen Austausch.		

11	**Indiaca – eine neue alte Variante zum Volleyball** *Fabian Pfitzner*	*P, Sek. I*
Beim Indiaca haben Schüler*innen weniger Angst vor dem Spielgerät als im Volleyball und erreichen schnell Erfolgserlebnisse. Bei dem Workshop erlernen die Teilnehmer*innen im Schnelldurchgang die Grundtechniken Aufschlag, oberes und unteres Zuspiel sowie den Angriff. Des Weiteren erhalten sie Hinweise und Anregungen zur praktischen Umsetzung und Differenzierung im Unterricht sowie Tipps (u. a. eine kostenlose Broschüre) von einem erfahrenen „Profi“ aus Deutschlands Indiaca-Szene.		

12	**„Train your Brain“ – Kleine Spiele mit Köpfchen zur Förderung der exekutiven Funktionen im Sportunterricht** *Sabrina Weindinger*	*P, Sek. I*
Im Unterrichtsalltag beobachten Lehrkräfte häufig, dass einige Schüler*innen Arbeitsanweisungen vergessen, leicht ablenkbar sind, Schwierigkeiten haben, spontane Impulse zu unterdrücken oder sich auf neue Unterrichtsphasen und Aufgaben einzustellen. Diese Beispiele machen deutlich, dass Kindern und Jugendlichen das Lernen nicht nur mangels fehlender Motivation oder Intelligenz schwerfällt, sondern dies häufig mit Schwierigkeiten im Bereich der Selbstregulation zu begründen ist. Die exekutiven Funktionen *(Arbeitsgedächtnis, Inhibition und kognitive Flexibilität)* bilden im Zusammenspiel die sogenannte „Steuerzentrale des Gehirns” und stellen die Grundlage der Selbstregulationsfähigkeit dar, die sozial-emotionale Entwicklungsprozesse und den schulischen Lernerfolg immens beeinflusst. Forschungsergebnisse der vergangenen Jahre zeigen, dass der Sportunterricht wie kaum ein anderes Unterrichtsfach vielfältige Möglichkeiten zur Förderung exekutiver Funktionen bietet. Der Workshop gibt einen Überblick über eine Reihe von kleinen lernförderlichen Bewegungsspielen und Variationen bekannter kleiner Spiele sowie deren didaktisch-methodischen Umsetzung im Rahmen eines Unterrichtsvorhabens. Dabei werden exemplarisch kurze Reflexionsphasen zur Vertiefung des kognitiven Nutzens der Bewegungsangebote und der individuellen Lernfortschritte einbezogen.		

13.30 – 14.45 Uhr: Workshops Teil II

13	**Das Wasser bewegen – Splashdiving im Schulsport** *Susanne Kleinalstede*	*Alle*
Der Workshop „Das Wasser bewegen – Splashdiving im Schulsport“ richtet sich an Sportlehrkräfte, die ihr Unterrichtsangebot erweitern möchten. Teilnehmer*innen lernen grundlegende Techniken und wesentliche Sicherheitsmaßnahmen des Splashdivings. Besondere Aufmerksamkeit gilt der Organisation, Sprüngen vom Beckenrand und Startblock sowie der Verletzungsprävention. Splashdiving umfasst zwölf Sprungarten mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden, darunter der bekannte "Cannonball"-Sprung, auch als „Arschbombe“ bekannt. Der gesamte Ablauf von der Ankündigung des Sprungs über den Absprung („Jump up“), die Hauptphase des freien Falls („Move“) bis hin zur Eintauchphase („Splash Down“) werden betrachtet, wobei nach Schwierigkeitsgrad des Sprungs und Präzision bei der Ausführung differenziert wird. Der Workshop ist so konzipiert, dass er den unterschiedlichen Fähigkeiten der Teilnehmer*innen gerecht wird und ihnen die Möglichkeit bietet, ihre individuellen Fähigkeiten, ihr Selbstvertrauen sowie ihre Teamarbeit zu stärken. Zusammenfassend bietet der Workshop eine methodische Aufbereitung des Splashdivings für den Schwimmunterricht. Sportlehrkräfte erhalten somit die Möglichkeit, ihren Unterricht innovativ und abwechslungsreich zu gestalten.		

14	**Vom Ringen und Kämpfen zum Dojutè – unterschiedliche Ansätze im Rahmen eines fairen und respektvollen Miteinanders** *Holger Eick*	*P, Sek. I*
In diesem Workshop werden kleine Kampfspiele mit einem*r Partner*in durchgeführt, die sich in verschiedenen Klassenstufen schnell und einfach umsetzen lassen. Dabei wird auch die Hinführung zu einem selbst gestalteten Kampfturnier beschrieben. Des Weiteren wird ein geschlossenes System (Dojutè) vorgestellt, bei dem es bei der körperlich-kämpferischen Auseinandersetzung in erster Linie um den Aufbau von prosozialen Verhaltensweisen geht.		

15	**3x3 Basketball im Minibereich – Spielerische Vermittlung von Basketball** *Peer Linders*	*P, Sek. I*
Dieser Workshop zeigt Möglichkeiten auf, wie das seit 2020 als olympische Disziplin aufgenommene 3x3-Basketball (Spiel auf einen Korb) kindgerecht vermittelt werden kann. Dabei werden die Regeln sowie alters- und erfahrungsbezogene Anpassungen im Minibereich (bis 12 Jahre) erläutert. Diese ermöglichen Kindern viel aktive Spielzeit und Erfolgserlebnisse. Im Praxisteil werden ausgewählte Spielformen aus Lehrmaterialien zu den Basketballgrundlagen Passen, Dribbeln und Korbabschluss erprobt sowie das Zielspiel 3x3 gespielt.		

16	**Rugby! Ein idealer Klassiker des Ballsports als Ausgangspunkt zur Entwicklung grundlegender Spielfähigkeit** *Jan-Friedrich Starck*	*P, Sek. I*
Eine große Hürde bei der Vermittlung großer Sportspiele stellen technische Fertigkeiten, wie Dribbeln, Baggern, Pritschen oder das bloße Anstoppen eines Balles dar. Im Rugby sind die Anforderungen an solche Techniken geringer und Anpassungen der Regeln mit der Spielidee gut vereinbar. In diesem Workshop soll anhand der Analyse des eigenen Spiels der Teilnehmenden verdeutlich werden, welch großes Potenzial die Behandlung von Rugby und Varianten wie „Mattenball“ im Unterricht besitzt. Dabei sollen sowohl Möglichkeiten zum Transfer taktisch-strategischer Kompetenzen in andere Sportspiele als auch das Verhandeln über den entstehenden Körperkontakt reflektiert und diskutiert werden.		

17	**Slow Motion – gemeinsam durch Raum und Zeit** *Dr. Daniela Böer*	*Alle*
Im Sportunterricht setzen sich die Schüler*innen mit vielfältigen Gestaltungsaufgaben auseinander. Der Einsatz digitaler Medien bietet dabei unterschiedliche Möglichkeiten, den Gestaltungsprozess der Schüler*innen zu unterstützen und ihnen ein selbstständiges Handeln zu ermöglichen. Gemeinsam begeben sie sich „durch Zeit und Raum“ und entwickeln eine eigene Choreographie. Im Rahmen des Gestaltungsprozesses wählen die Schüler*innen ihr eigenes Tempo und werden dabei in ihrem Lernprozess auch digital unterstützt. Durch den Fokus auf die beiden Gestaltungskriterien „Raum“ und „Zeit“ soll eine Überforderung der Schüler*innen vermieden werden. Doch wie lassen sich Gestaltungsprozesse im Sportunterricht initiieren? An welchen Stellen des Vorhabens ist der Einsatz digitaler Medien für den Lernprozess hilfreich? In diesem Workshop werden gemeinsam unterschiedliche digital unterstützte Gestaltungsanlässe eines Unterrichtsvorhabens erprobt, die sich für den Sportunterricht in der Grundschule eignen.		

18	**Digital-kollaboratives Lernen im Gestalten, Tanzen, Darstellen** *Jana Bergmann, Britta Schröder*	*Sek. I* *Sek. II*

Kollaboratives Lernen (bzw. kooperatives Lernen) gilt als eine besonders effektive Lernform in allen Fachbereichen. Digitale Medien können dabei eine vertiefte Zusammenarbeit der Lernenden fördern. Die Perspektive „von außen“ durch Videos und der Austausch mit anderen Gruppen zu eigenen Bewegungsgestaltungen wird als besonders positiv erlebt. Durch die Arbeit mit Videos entstehen kollaborative Reflexionsmomente im Prozess der Bewegungsgestaltung. Der Einsatz von Videos kann aber auch eine Barriere für kollaboratives Lernen darstellen. Für eine erfolgreiche Umsetzung sind vor allem die Methodik und bestimmte Rahmenbedingungen von Bedeutung. Wie der digital-kollaborative Lernansatz im Sportunterricht – speziell im Bewegungsfeld „Gestalten, Tanzen, Darstellen“ – sinnvoll eingesetzt werden kann, steht im Fokus dieses Workshops.
Im Workshop steht eine kurze theoretische Einführung in das Thema „Kollaboratives Lernen“ insbesondere im Zusammenhang mit digitalen Medien im Fokus. Danach werden Teile einer Unterrichtsreihe zum Thema „Kunststücke mit dem Ball kreieren“ unter dem Fokus der digital-kollaborativen Videoanalyse vorgestellt und erprobt. Im Anschluss werden Chancen und Herausforderungen und daraus abgeleitete didaktisch-methodische Konsequenzen diskutiert.

19	**Kin-Ball – ein verrücktes Mannschaftsspiel für drei Teams** *Dr. Nils Ukley*	*Alle*

Ein Spiel, in dem drei Teams gleichzeitig spielen? Ein riesiger Ball, der gleichzeitig federleicht ist? Pro Spielzug nur zehn Sekunden Zeit? Alle Körperteile erlaubt? Kein Tor oder Netz?
JA, alles das ist Kin-Ball. Erfunden in den 80er Jahren in Kanada setzt diese innovative Sportart ihre Erfolgsgeschichte auch in immer mehr Schulen fort. Ziel des Spiels ist es, den Ball so zu spielen, dass er von den Spielenden eines zuvor angesagten gegnerischen Teams nicht gefangen werden kann und auf dem Boden aufschlägt. Kin-Ball verbindet Dynamik und Koordination und fordert von allen Beteiligten eine schnelle Reaktion und gute Zusammenarbeit im eigenen Team. Das Spiel fördert so Teamfähigkeit, Kommunikation und Ausdauer und ist für alle Altersgruppen geeignet.
Der Workshop führt im gemeinsamen Spiel in Regelwerk und Taktikvariationen ein.

21	**„Spielen mit Köpfchen“ – Förderung exekutiver Funktionen anhand kognitiver Aufsetzer in klassischen Bewegungsspielen** *Katrin Neumann, Dr. Natalia Fast*	*Alle*

Aus wissenschaftlicher Sicht besteht inzwischen Einigkeit darüber, dass gut ausgeprägte exekutive Funktionen die Grundlage für sämtliche Lernprozesse bilden. Die Fähigkeit, das eigene Denken bzw. die Aufmerksamkeit, das Verhalten sowie die eigenen Emotionen gezielt steuern zu können, ist eine wichtige Grundlage für den Erfolg in der Schule und im Leben. Der Fähigkeit zur Selbstregulation liegen die sogenannten exekutiven Funktionen im Stirnhirn zugrunde, dessen Entwicklung erst im Erwachsenenalter abgeschlossen ist.
Vor dem Hintergrund theoretischer Grundlagen und verschiedener empirischer Ergebnisse zur Förderung der exekutiven Funktionen wollen wir im Workshop klassische Bewegungsspiele (z.B. Brennball) so verändern, dass sie zu „Spielen mit Köpfchen“ werden und somit verstärkt zur Förderung der kognitiven Flexibilität, zur Stärkung des Arbeitsgedächtnisses und zur Inhibition beitragen. Bei der Neugestaltung der Spielformen kommen sogenannte „kognitive Aufsetzer“ (Bartmann-Stüber 2015) zum Einsatz. Das nach diesem Prinzip angepasste Brennballspiel wird erprobt und im Hinblick auf die Förderung der exekutiven Funktionen reflektiert. Zudem werden Möglichkeiten zur Einbindung der Schüler*innen in den Prozess der Spielgestaltung in den Blick genommen.