



# 34. Tag des Schulsports



am Mittwoch, 27. September 2017

- Fortbildung für Sportlehrkräfte an Schulen -

Die Fortbildung findet unter dem folgenden Rahmenthema statt:

## „Lernen in Bewegung“

Ein Dankeschön an...

Bezirksregierung  
Detmold



UK NRW  
Unfallkasse  
Nordrhein-Westfalen

### 8.45 Uhr: Eröffnung in der Sporthalle der Universität

zu Gast ist: Frank Spannuth (Bezirksregierung Detmold)

### 9.45 – 11.00 Uhr: Block I

Angebote zum Rahmenthema:

1	„Lernen lernen in Bewegung“ – Exekutive Funktionen in Theorie und Praxis	Arne Dornseifer & Claus Wilke	alle	Uni-Sporthalle 3
2	„Zusammen hoch hinaus“ – Bewegungslernen in der Partnerakrobatik	Andrea Menze-Sonneck	alle	Laminghalle
3	„Minitrampspringen mit Köpfchen“	Sven Sörensen	P/ SI	OS 1
4	„Neue Medien, neues Lernen“ – videogestützter Sportunterricht am Beispiel BallKoRobics®	Marie Rohr & Stefan Schreck	SI	Uni-Sporthalle 2
5	„Handys im Sportunterricht“ – Le Parkour mit QR-Codes	Sabine Bremke & Christoph Schütte	SI	Uni-Sporthalle 1
6	„Rück, Schritt, zur Seite, ran!“ – Erstellung videogestützter Lern-/Lehrmaterialien mit Hilfe neuer Medien am praktischen Beispiel von Standard- und lateinamerikanischen Tänzen	Birte Niederbrinkmann	SII/BK	Uni Gymnastikhalle

weitere Angebote:

7	„Rette mich, dann rette ich dich“ – ein spielerischer Zugang zum Rettungsschwimmen	Lena Wohlmeier & Felix Burmeister	alle	Schwimmbad
8	„Rugby im Schulsport I“ – Grundlagen des Spielhandelns	Dennis Batdorf	alle	Rasenplatz Uni
9	„Teambuilding durch kleine Bewegungsspiele“	Holger Eick	P	E1-148
10	„Spiele verändern“ – gewusst wie!	Bernd Westermann	P/ SI	OS 2

### 11.30 – 12.00 Uhr: Vortrag zum Rahmenthema in H 12

## „Lernen in Bewegung“

Prof. Dr. Hans-Georg Scherer – UniBw München

### 12.00 – 13.15 Uhr: Mittagspause

## 13.15 – 14.15 Uhr: Block II

Angebote zum Rahmenthema:

11	<b>„Technikverbesserung im Schwimmen durch Videofeedback“</b>	Sabine Bremke & Felix Burmeister	alle	Schwimmbad
12	<b>„Lasst uns spielen!“ –</b> durch Kleine Spiele das soziale Miteinander stärken, einen Wettkampfcharakter anbahnen und gemeinsam Spielregeln verändern	Jana Lohre-Brandt	P/ SI	Uni-Sporthalle 1
13	<b>Vielseitige Förderung exekutiver Funktionen durch Rhythmische Bewegungsspiele, Ballspiele und Fangspiele</b>	Tim Schumacher & Christa Kleindienst-Cachay	P/ SI	Uni-Sporthalle 3
14	<b>Bewegtes Lernen im Fachunterricht</b>	Uta Lindemann	SI/ SII	E0-180
15	<b>„Lernen mit dem Körper! Tanzen mit dem Gedächtnis!“ –</b> Tänzerische Bewegung in der neurokognitiven Forschung	Bettina Bläsing	SI/ SII/ BK	E1-148
16	<b>„Rück, Schritt, zur Seite, ran!“ –</b> Erstellung videogestützter Lern-/Lehrmaterialien mit Hilfe neuer Medien am praktischen Beispiel von Standard- und lateinamerikanischen Tänzen	Birte Niederbrinkmann	SII/BK	Uni Gymnastikhalle

weitere Angebote:

17	<b>„Konflikte, Verweigerung &amp; Co.“–</b> Bewegende Situationen im Sportunterricht als Lernanlässe für Studierende im Praxissemester	Natalia Fast & Nils Ukley	alle	P0-271
18	<b>„Rugby im Schulsport II“ –</b> Grundlagen des Tacklings	Dennis Batdorf	alle	Rasenplatz Uni
19	<b>„Ich springe, weil es Spaß macht“ –</b> Erfahrungsbezogene Leichtathletik in der Grundschule	Lea Engeln & Michael Braksiek	P	Laminghalle
20	<b>„Judo“ –</b> Wertevermittlung im Sportunterricht und darüber hinaus	Mario Rasche	SI	Gymnastikhalle Laminghalle

## 14.45 – 16.00 Uhr: Block III

Angebote zum Rahmenthema:

21	<b>„BumBall“ –</b> ein neues Mannschaftserlebnis im Sportunterricht	Michael Hermes	alle	Uni-Sporthalle 3
22	<b>„Technikverbesserung im Schwimmen durch Videofeedback“</b>	Sabine Bremke & Felix Burmeister	alle	Schwimmbad
23	<b>„HIIT in der Oberstufe“</b>	Milan Dransmann	SII	Uni-Sporthalle 2
24	<b>„Tanzen mit Körper, Geist und Gedächtnis“ –</b> Ideen zum Entwickeln und Erleben tänzerischer Bewegung	Bettina Bläsing	SII	Uni-Gymnasikhalle
25	<b>„Wie sag ich´s meinen SchülerInnen?“ –</b> Bewegungsanweisungen im Sportunterricht	Christopher Meier & Michael Buhl	SII	Rasenplatz Uni (P0-273 bei Regen)
26	<b>„Upside down“ –</b> Neue Wagniserziehung am Beispiel des Handstütz(sprung)überschlag	Leonie Pagnotta	SII	OS 2
27	<b>„Leistungen im Hochsprung optimieren und dokumentieren“</b>	Valerie Kastrup & Lena Ebeling	SI/ SII/ BK	Uni Außengelände

weitere Angebote:

28	<b>„Waveboard fahren in der Schule“ –</b> ein möglicher methodischer Weg zum sicheren Waveboard fahren	Jörg Wenderoth	alle	OS 3
29	<b>„Teambuilding durch kleine Bewegungsspiele“</b>	Holger Eick	P	E1-148
30	<b>„Auf die Plätze – Tennis – los!“ –</b> Koordinative, tennisspezifische Spiel- und Übungsformen zur Einführung von Tennis in der Grundschule	Tanja Klee	P	OS 1
31	<b>„Ich springe, weil es Spaß macht“ –</b> Erfahrungsbezogene Leichtathletik in der Grundschule	Lea Engeln & Michael Braksiek	P	Laminghalle
32	<b>Kleine Spiele zum Einstimmen, Aufwärmen, Abreagieren, Beruhigen, etc.</b>	Monika Liebold	P	Uni-Sporthalle 1
33	<b>„Judo“ –</b> Wertevermittlung im Sportunterricht und darüber hinaus	Mario Rasche	SI	Gymnastikhalle Laminghalle

## 16.15 Uhr: Abschlussbesprechung in P0-273

### Eine Anmeldung im Voraus ist nicht erforderlich!

Bei Rückfragen bitte wenden an:

Daniela Böer, Tel.: 0521/ 106-5130, daniela.boeer@uni-bielefeld.de  
Christina Brummel, Tel.: 0521/106-2014, christina.brummel@uni-bielefeld.de  
Marcus Wegener, Tel.: 0521/106-67290, marcus.wegener@uni-bielefeld.de

Weitere Informationen sowie Änderungen unter  
→<http://www.uni-bielefeld.de/sport/tag-des-schulsports/index.html>

## Kurzbeschreibung der Inhalte

### 9.45 – 11.00 Uhr: Block I

1	<b>„Lernen lernen in Bewegung“ – Exekutive Funktionen in Theorie und Praxis</b> von Arne Dornseifer und Claus Wilke	alle
<p>Als exekutive Funktionen bezeichnet man in der Gehirnforschung geistige Fähigkeiten, die das menschliche Denken und Handeln steuern. Dazu gehören das Arbeitsgedächtnis, die Impulsunterdrückung (Inhibition) sowie die kognitive Flexibilität. Diese Fähigkeiten beeinflussen bereits im Kindesalter die Lernleistung und die sozial-emotionale Entwicklung. Gut ausgebildete exekutive Funktionen sind eine wichtige Voraussetzung für erfolgreiches Lernen und den kontrollierten Umgang mit den eigenen Emotionen. Daher ist es wichtig, diese Gehirnfunktionen in der Schule gezielt zu fördern.</p> <p>Im Workshop werden die exekutiven Funktionen vorerst anhand eines kurzen Vortrags näher erläutert. In der anschließenden Praxisphase werden sie in verschiedenen kleinen Spielen erfahrbar gemacht und verdeutlicht. Zudem werden praktische Möglichkeiten zum Transfer in den Sportunterricht aufgezeigt und kreativ weiterentwickelt.</p>		
2	<b>Zusammen hoch hinaus – Bewegungslernen in der Partnerakrobatik</b> von Andrea Menze-Sonneck	alle
<p>Am Beispiel des Übereinander-Stehens als anspruchsvoller Bewegungsfigur der Partnerakrobatik soll im Workshop gezeigt werden, wie motorisches Lernen auch im Bereich komplexerer akrobatischer Bewegungen durch verschiedene theoretische Zugänge ermöglicht und reflektiert werden kann. Hierzu wird auf das bewegungspädagogische Konzept von Trebels (2000) „Turnen nach Bedeutungsgebieten“ sowie auf die Grundlagen der Vermittlung motorischer Fertigkeiten mittels methodischer Übungsreihen nach dem GMP-Modell bzw. der Schematheorie (Roth, 1998) zurückgegriffen. Nach einer kurzen theoretischen Einführung wird den Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Workshops ein Vermittlungsprozess vorgestellt, dessen Gestaltung sich an zentralen Grundsätzen der beiden bewegungstheoretischen Zugänge orientiert; abschließend besteht die Gelegenheit, mögliche Chancen und Probleme der Umsetzung des vorgestellten Vermittlungsprozesses im Sportunterricht zu diskutieren.</p>		
3	<b>„Minitrampspringen mit Köpfchen“</b> von Sven Sörensen	P/SI
<p>Das Minitramp ist ein herausforderndes Gerät, das viele Möglichkeiten bietet, mit Hilfe relativ</p>		

einfacher Arrangements sowohl bewegungstechnisch als auch kognitiv herausfordernde Situationen zu schaffen. Diese sollen im Rahmen des Workshops aufgezeigt und ausprobiert werden. Über die Erprobung bereits bekannter aber möglicherweise vergessener Einsatzmöglichkeiten hinaus können auch weitere Ideen zu möglichen Aufbauten gesammelt und umgesetzt werden.

Neben eher individuell fordernden Situationen werden auch Bewegungsaufgaben erprobt und entwickelt, die unsere Kooperationsfähigkeit beanspruchen und dies nicht nur im naheliegenden Bereich des Helfens und Sicherns.

Natürlich können im Rahmen des Workshops auch sicherheitstechnische Fragen in Bezug auf das Minitrampolinspringen geklärt werden.

4	<b>„Neue Medien, neues Lernen“ – videogestützter Sportunterricht am Beispiel BallKoRobics®</b> von Marie Rohr und Stefan Schreck	SI
---	---	----

BallKoRobics® ist ein Koordinationstraining mit Musik und Ball, das gerade für tänzerische Unterrichtsvorhaben in der Schule gute Inhalte liefert. Aufgrund des Einsatzes von Bällen motiviert BallKoRobics® besonders auch die Jungen.<sup>1</sup>

Mit Hilfe neuer Medien lässt sich ein Unterrichtsvorhaben mit Bewegungselementen neu erleben: Gestaltungskriterien können durch videogestützte Aufnahmen analysiert-, bewertet und eingeschätzt werden. Die eigenen Bewegungserfahrungen lassen sich durch Videoaufnahmen somit neu einordnen und ermöglichen neue Wege. Videogestützter Sportunterricht kann über motivierende Effekte hinaus einen sinnvollen Beitrag leisten und wird hier am Beispiel BallKoRobics® vorgestellt.

5	<b>„Handys im Sportunterricht“ – Le Parkour mit QR-Codes</b> von Sabine Bremke und Christoph Schütte	SI
---	---	----

Le Parkour im Sportunterricht ist weitestgehend bekannt. Bei dem Sport geht es vor allem um die Überwindung von Hindernissen. Die turnerischen Elemente der Hockwende und das Durchhocken werden im Workshop für die neu zu erlernenden Parkourssprünge „Reverse“, „Lazy“ und „Speed Dash“ aufgegriffen.

Im ersten Teil des Workshops wird gezeigt, wie SuS im Sportunterricht die Sprünge selbstständig mithilfe von Lernvideos erarbeiten können:

Wir öffnen die Videos mit einem QR-Code auf unserem Smartphone und erproben sie anschließend. Mit dieser visuellen Unterstützung korrigieren wir uns gegenseitig bei der Ausführung der Bewegung und reflektieren. Schließlich sammeln wir die wichtigsten Bewegungsmerkmale unserer Sprünge und fassen diese auf einem Arbeitsblatt zusammen

Im zweiten Teil des Workshops wird demonstriert, wie die QR-Codes zum Verlinken hergestellt werden.

6	<b>„Rück, Schritt, zur Seite, ran!“ – Erstellung videogestützter Lern-/Lehrmaterialien mit Hilfe neuer Medien am praktischen Beispiel von Standard- und lateinamerikanischen Tänzen</b> von Birte Niederbrinkmann	SII/ BK
---	--	---------

Den Kursteilnehmer\_innen sollen Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie am Beispiel von Tanz bzw. den Grundschritten bekannter Standard- und lateinamerikanischer Tänze unbekannte Bewegungs- und Schrittcombinationen erlernt werden können. Dabei steht jedoch nicht nur die Erweiterung des eigenen Bewegungsrepertoires im Mittelpunkt, sondern auch das selbstständige

<sup>1</sup> [www.ballkorobics.de](http://www.ballkorobics.de) (Zugriff: Juni 2017)

Entwickeln eines Videotutorials mit Hilfe neuer Medien. Durch den Rollentausch vom Lernenden hin zum Lehrenden erhalten die Kursteilnehmer\_innen die Möglichkeit, theoretisch erworbene Prinzipien des Bewegungslernen auf die eigene praktische Arbeit anzuwenden.

7	<b>„Rette mich, dann rette ich dich“ – ein spielerischer Zugang zum Rettungsschwimmen</b> von Lena Wohlmeiner und Felix Burmeister	<i>alle</i>
<p>Springen, schwimmen, tauchen, orientieren, rangeln, transportieren und vieles mehr erfordert eine Rettung im Wasser. All diese Fähigkeiten und Fertigkeiten können separat geschult werden und gehören zum normalen Curriculum des Schwimmunterrichts. Ein Parkour zum Rettungsschwimmen kann diese und weitere Kompetenzen sowohl im motorischen als auch im kognitiven Bereich fördern und verknüpfen.</p> <p>Bereits in der Grundschule lässt sich über kooperative Spiele und Aufgaben ein Herangehen an Tätigkeiten des Rettungsschwimmens realisieren. Unter Berücksichtigung der pädagogischen Perspektive E „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“ kann das Rettungsschwimmen einen wertvollen Beitrag zur Schulung der Urteilskompetenz leisten, indem die SuS lernen ihr Verhalten am und im Wasser unter sicherheitsbezogenen Aspekten zu beurteilen.</p> <p>Ziel des Workshops ist es, einen spielerischen Zugang zur Thematik zu erlangen und später in einer Aufteilung in Primar- und Sekundarstufe konkrete Umsetzungs- und Thematisierungsmöglichkeiten für den Unterricht zu erleben.</p>		

8	<b>„Rugby im Schulsport I“ – Grundlagen des Spielhandelns</b> von Dennis Batdorf	<i>alle</i>
<p>Rugby ist ein Mannschaftsspiel, das weltweit zu den bekanntesten und beliebtesten Sportarten gehört. Der Rugby World Cup ist nach den Olympischen Spielen und der Fußballweltmeisterschaft der drittgrößte Sportevent weltweit. Auch in Deutschland findet Rugby immer mehr Anhänger.</p> <p>Rugby zeichnet sich als lauffintensives, facettenreiches Spiel aus, welches äußerst vielseitig ist und hohe technische, taktische, psychische und physische Anforderungen an die einzelne Spielerin/den einzelnen Spieler stellt. Das Spiel bereichert den Kanon der „üblichen“ Mannschaftsspiele und bietet durch seine Spielstruktur ein einzigartiges Erfahrungsfeld.</p> <p>In diesem Workshop werden die Grundlagen des Spielhandelns erarbeitet, um Rugby in den Sportunterricht integrieren zu können. Dazu zählen Übungsformen zur Gewöhnung an den Rugbyball, zum Laufen mit dem Ball sowie zum Werfen und Fangen.</p> <p>Neben den spezifischen Übungsformen werden bekannte Spielformen vorgestellt, in die sich die Grundlagen des Rugbyspielens integrieren lassen und die zur Spielidee des Endzonenspiels Rugby – ohne intensiven Körperkontakt – hinführen.</p> <p>Da der Workshop auf dem Rasenplatz stattfindet, sind Stollenschuhe von Vorteil.</p>		

9	<b>„Teambuilding durch kleine Bewegungsspiele“</b> von Holger Eick	<i>P</i>
<p>In dieser Veranstaltung werden kleine Bewegungsspiele vorgestellt, die in verschiedenen Klassenstufen schnell und einfach durchführbar sind, um ein Wir-Gefühl aufzubauen. Der Spaß an der gemeinsamen Aktivität und Bewegung steht dabei im Vordergrund. Des Weiteren gibt es viele Anregungen, wie sich die Schülerinnen und Schüler für ein faires und rücksichtsvolles Verhalten bei Konkurrenzspielen – sowohl bei kleinen Spielen in der Klasse als auch bei großen Sportspielen in der Turnhalle – sensibilisieren lassen.</p>		

10	<b>„Spiele verändern“ – gewusst wie!</b> von Bernd Westermann	<i>P/ SI</i>
<p>Kleine und Große Spiele gehören zu den beliebtesten Inhalten im Sportunterricht und im außerunterrichtlichen Sport. Damit auch Kinder mit unterschiedlichen Voraussetzungen am Spiel teilnehmen können, müssen die Spiele häufig modifiziert werden. In diesem Workshop soll an Beispielen gezeigt werden, wie Spiele gezielt so verändert werden können, dass sie an die Möglichkeiten verschiedener Lerngruppen angepasst werden.</p> <p>Inhaltsfelder: a: Bewegungsstruktur und Bewegungserfahrung e: Kooperation und Konkurrenz</p> <p>Bewegungsfelder und Sportbereiche 2: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen 7. Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele</p>		

### 13.15 – 14.15 Uhr: Block II

11	<b>„Technikverbesserung im Schwimmen durch Videofeedback“</b> von Sabine Bremke und Felix Burmeister	<i>alle</i>
folgt in Kürze		

12	<b>„Lasst uns spielen!“ – durch Kleine Spiele das soziale Miteinander stärken, einen Wettkampfcharakter anbahnen und gemeinsam Spielregeln verändern</b> von Jana Lohre-Brandt	<i>P/ SI</i>
<p>Im Sportunterricht lieben Kinder und Jugendliche Spiele jeglicher Art. Fangspiele wie <i>Schmetterlingsfangen</i> oder Ballspiele (z. B. die Klassiker <i>Völkerball</i> und <i>Brennball</i>) sind neben den großen Sportspielen besonders beliebt. Nicht selten führen jedoch genau jene Spiele, die mit Sieg und Niederlage verknüpft sind, zu Frust und emotionsgeladenen Situationen im Sportunterricht. Keine leichte Aufgabe für die unterrichtende Sportlehrkraft. Die in diesem Beitrag vorgestellte Spielekartei möchte dieser Problematik mit der Idee begegnen, kleine Spiele ohne Gewinner einzusetzen. Da sowohl jene Spiele ohne Gewinner als auch Spiele mit Wettbewerbscharakter ihre Berechtigung im Sportunterricht haben, wird darüber hinaus eine Moderationshilfe zur Veränderung von bestehenden Spielen vorgestellt. Als Grundlage dient hier ein entwickeltes Spielbrett, das den Schülern hilft, trotz hitziger Diskussionen Spiele wie <i>Quidditch</i> und <i>Tchoukball</i> gewinnbringend weiterzuentwickeln.</p>		

13	<b>Vielseitige Förderung exekutiver Funktionen durch Rhythmische Bewegungsspiele, Ballspiele und Fangspiele</b> von Christa Kleindienst-Cachay und Tim Schumacher	<i>P/ SI</i>
<p>Schulische Erfolge hängen in hohem Maße von den individuellen Fähigkeiten zur Selbstregulation, wie Konzentrationsfähigkeit, kognitive Flexibilität und Affektkontrolle ab. In der Neurowissenschaft wird diesen „exekutiven Funktionen“ große Bedeutung für das Lernen zugesprochen. Die gute Nachricht ist, diese Fähigkeiten lassen sich gezielt fördern und der Sportunterricht kann dazu einiges beitragen. Im Workshop werden Spiele und Übungen vorgestellt, die im alltäglichen Sportunterricht gut umzusetzen sind. Außerdem wird kurz in die theoretischen Annahmen zur Förderung exekutiver Fähigkeiten eingeführt. Die ausgewählten Spiele sind auch für heterogene Klassen gut geeignet, weil sie im Schwierigkeitsgrad differenziert</p>		



werden können.

14	<b>Bewegtes Lernen im Fachunterricht</b> von Uta Lindemann	<i>SI/ SII</i>
<p>Spätestens ab Jahrgang 7 sind Bewegungsaktivitäten nicht mehr wie in der Grundschule konstitutiver Teil des Lernens und Lebens in der Schule, sondern eher willkommene Ergänzung und/oder Kompensation zum klassischen Fachunterricht. Dem ist entgegenzuwirken!</p> <p>Nach einer sehr knappen Beschreibung des Zusammenhangs von Lernen und Bewegen und der ebenso knappen Darstellung der aktuellen Studienlage, werden in diesem Block einige der inzwischen sehr guten Beispiele vom bewegten Lernen im Fachunterricht vorgestellt. Neben Beispielen zum Mathematikunterricht geht es (auch) um Prinzipien des Spracherwerbs über Bewegung, um Tricks zum Vokabellernen. Um die Bereitschaft und Fähigkeit, die Aufmerksamkeit auf den Lerngegenstand zu lenken zu erhöhen, werden Konzentrations- und Entspannungspausen nach oder vor anstrengenden Unterrichtsphasen vorgestellt und im Sinne des Veranstaltungsthemas erprobt.</p>		
15	<b>„Lernen mit dem Körper! Tanzen mit dem Gedächtnis!“ – Tänzerische Bewegung in der neurokognitiven Forschung</b> von Bettina Bläsing	<i>SI/ SII/ BK</i>
<p>Lernen mit dem Körper und Tanzen mit dem Gedächtnis: Tänzerische Bewegung in der neurokognitiven Forschung</p> <p>Tanz bietet eine Fülle von Aspekten, die von Interesse für die Neuro-, Kognitions- und Bewegungswissenschaft sind: das Lernen komplexer Bewegungsabläufe und langer Bewegungsfolgen, das bewusste Arbeiten mit Bewegungsvorstellungen, Koordination gemeinsamer Bewegung, Integration von Bewegung und Musik oder Rhythmus, sowie das kreative Gestalten von Bewegung. In dieser Veranstaltung werden empirische Ansätze und theoretische Modelle aus der aktuellen Forschung vorgestellt, die auch von praktischer Relevanz für den Themenkomplex Lernen und Bewegung sind und die als Anregung zur Unterrichtsgestaltung dienen können – nicht nur für das Thema Tanz im Sportunterricht.</p>		
16	<b>„Rück, Schritt, zur Seite, ran!“ – Erstellung videogestützter Lern-/Lehrmaterialien mit Hilfe neuer Medien am praktischen Beispiel von Standard- und lateinamerikanischen Tänzen</b> von Birte Niederbrinkmann	<i>SII/ BK</i>
<p>Den Kursteilnehmer_innen sollen Möglichkeiten aufgezeigt werden, wie am Beispiel von Tanz bzw. den Grundsritten bekannter Standard- und lateinamerikanischer Tänze unbekannte Bewegungs- und Schrittkombinationen erlernt werden können. Dabei steht jedoch nicht nur die Erweiterung des eigenen Bewegungsrepertoires im Mittelpunkt, sondern auch das selbstständige Entwickeln eines Videotutorials mit Hilfe neuer Medien. Durch den Rollentausch vom Lernenden hin zum Lehrenden erhalten die Kursteilnehmer_innen die Möglichkeit, theoretisch erworbene Prinzipien des Bewegungslernen auf die eigene praktische Arbeit anzuwenden.</p>		
17	<b>„Konflikte, Verweigerung &amp; Co.“– Bewegende Situationen im Sportunterricht als Lernanlässe für Studierende im Praxissemester</b>	<i>alle</i>

	von Natalia Fast und Nils Ukley	
<p>Im Praxissemester analysieren Studierende in Reflexionsveranstaltungen theoretisch fundiert Situationen aus dem Sportunterricht, die sie als bedeutsam wahrgenommen haben, und entwickeln vor diesem Hintergrund didaktische Konsequenzen.</p> <p>In diesem Workshop wird ein Einblick in beispielhafte Unterrichtssituationen gegeben, die bei den Studierenden in besonderem Maße zur (Selbst-)Reflexion angeregt haben. Die Intention dabei ist zum einen, den Blick der betreuenden Lehrkräfte für Probleme der Studierenden im Sportunterricht zu schärfen und gemeinsam zu erarbeiten, wie sie im Praxissemester z. B. hinsichtlich Planung, Durchführung und Auswertung unterstützt werden können. Zum anderen soll ein Austausch über die Möglichkeiten einer (professionellen) Herangehensweise an solche problematische Situationen und den individuellen Umgang hiermit angestoßen werden. Perspektiven der Schulpraxis und der theoriegeleiteten Analyse können und sollen sich dabei fruchtbar ergänzen.</p>		

18	<b>„Rugby im Schulsport II“ – Grundlagen des Tacklings</b> von Dennis Batdorf	<i>alle</i>
<p>Rugby ist ein Mannschaftsspiel, das weltweit zu den bekanntesten und beliebtesten Sportarten gehört. Der Rugby World Cup ist nach den Olympischen Spielen und der Fußballweltmeisterschaft der drittgrößte Sportevent weltweit. Auch in Deutschland findet Rugby immer mehr Anhänger.</p> <p>Rugby zeichnet sich als lauffintensives, facettenreiches Spiel aus, welches äußerst vielseitig ist und hohe technische, taktische, psychische und physische Anforderungen an die einzelne Spielerin/den einzelnen Spieler stellt. Das Spiel bereichert den Kanon der „üblichen“ Mannschaftsspiele und bietet durch seine Spielstruktur ein einzigartiges Erfahrungsfeld.</p> <p>Charakteristisch für Rugby ist das spielimmanente Element des Körperkontakts. Entgegen der weitläufigen Meinung, im Rugby sei alles erlaubt, unterliegen die Körperkontaktsituationen einem strengen Reglement. So wird der Körpereinsatz zu einem fairen und ungefährlichen Mittel zur Realisierung der Spielidee.</p> <p>Im Zentrum dieses Workshops steht eine methodische Übungsreihe, mit der sich Schritt für Schritt das Stoppen des Gegenspielers im Rugby erarbeiten lässt. Anschließend wird das Tackling in verschiedenen Spielformen erprobt.</p> <p>Neben den sportartspezifischen Lerninhalten wird auch die Frage gestellt, inwieweit dieser Inhalt soziale Lernprozesse im Rahmen von Schulsport fördern kann.</p> <p>Da der Workshop auf dem Rasenplatz stattfindet, sind Stollenschuhe von Vorteil.</p>		

19	<b>„Ich springe, weil es Spaß macht“ –          Erfahrungsbezogene Leichtathletik in der Grundschule</b> von Lea Engeln und Michael Braksiek	<i>P</i>
<p>Leichtathletik wird oft mit dem Motto der Olympischen Spiele „Höher, schneller, weiter“ in Verbindung gebracht. Auch in der Grundschule sind leichtathletische Disziplinen sowohl von Seiten der Lehrkräfte als auch von Seiten der Lernenden häufig mit dem Gedanken des Wettkampfes assoziiert. Institutionelle Rahmenangebote wie die Bundesjugendspiele und das Deutsche Sportabzeichen verstärken diesen Eindruck.</p> <p>Im Sinne eines ganzheitlichen, erfahrungsbezogenen Lernens bieten leichtathletische Disziplinen durch ihren potentiellen Erlebnischarakter und ihre vergleichsweise hohe Körperbezogenheit jedoch gute Möglichkeiten für pädagogische Zielsetzungen und didaktische Arrangements, die außerhalb der Prämisse „Höher, schneller, weiter“ liegen.</p> <p>In diesem Workshop soll am Beispiel der Disziplinen des Weit- und Hochsprungs ein Zugang zur Leichtathletik jenseits des Wettkampfgedankens aufgezeigt werden. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf der Ermöglichung angstfreier und freudvoller Bewegungserfahrungen im Rahmen vielfältiger Sprung- Flug- und Landungserlebnisse.</p>		



20	<b>„Judo“ – Wertevermittlung im Sportunterricht und darüber hinaus</b> von Mario Rasche	<i>SI</i>
<p>Der Workshop bringt Ihnen die japanische Kampfsportart Judo näher und gewährt einen Einblick in den oft nicht ganz so „sanften Weg“ (jap. Übersetzung) dieser Sportart. Mittels Gruppen- und Zweikampfspielen wird sukzessive der Körperkontakt gesteigert und Regeln, Werte und Rituale spielerisch eingeführt. Diese Spiele des Ringen und Kämpfens bieten auch vielfältige Ansatzmöglichkeiten und Potential das Miteinander zu fördern und die Klassengemeinschaft zu stärken.</p> <p>Anhand von kleinen methodischen Übungsreihen werden Vermittlungsprinzipien und Umsetzungsmöglichkeiten für den Schulsport exemplarisch demonstriert und so die Grundtechniken des Fallens, Haltens, Umdrehens und Werfens erprobt.</p> <p>Dabei werden Regeln entwickelt, variiert und thematisiert sowie die Werte des Judosports verdeutlicht, die auch für andere Sportarten gelten sollten und sowohl im Klassenraum als auch im Alltag Anwendung finden.</p>		

### 14.45 – 16.00 Uhr: Block III

21	<b>„BumBall“ – ein neues Mannschaftserlebnis im Sportunterricht</b> von Michael Hermes	<i>alle</i>
<p>Zunächst als Aufwärmspiel in Dänemark gespielt, entwickelt sich BumBall immer mehr zur neusten Trendsportart auf der ganzen Welt. Das Ziel dieses Spiels ist es, Punkte zu erzielen, indem Spieler der eigenen Mannschaft den Ball innerhalb festgelegter Bereiche des Spielfeldes fangen. Der Ball wird in dieser Sportart allerdings nicht mit der Hand, sondern mit dem Po oder der Brust gefangen. Dafür haben alle Spielerinnen und Spieler spezielle BumBall-Anzüge mit Klettband an Gesäß und Brust und auch der Ball ist mit diesem überzogen. BumBall ermöglicht den Spielenden neue Handlungs- und Bewegungsmuster kennenzulernen und bietet ein neues Mannschaftssporterlebnis.</p>		

22	<b>„Technikverbesserung im Schwimmen durch Videofeedback“</b> von Sabine Bremke und Felix Burmeister	<i>alle</i>
folgt in Kürze		

23	<b>„HIIT in der Oberstufe“</b> von Milan Dransmann	<i>SII</i>
<p>Im Freizeit- sowie Leistungssport ist das hochintensive Intervalltraining (HIIT) aktuell en vogue, weil in kurzer Trainingszeit große Effekte erzielt werden können. Auch für das ausdauernde Laufen im Sportunterricht kann das HIIT der Hit sein, da es weniger monoton und organisatorisch einfacher durchzuführen ist als ein Dauerlauf. Das Angebot verdeutlicht, wie ein hochintensives Intervalltraining mit Ausdauertrainingseffekt in Form von Modulen in den Unterricht eingebaut werden kann.</p>		

24	<b>„Tanzen mit Körper, Geist und Gedächtnis“ – Ideen zum Entwickeln und Erleben tänzerischer Bewegung</b>	<i>SII</i>
----	---	------------

	von Bettina Bläsing	
<p>In Anlehnung an ausgewählte Studien aus dem Spektrum der aktuellen Kognitions- und Bewegungsforschung bietet dieser Kurs Anregungen zum Entwickeln und Erleben tänzerischer Bewegung. Verschiedene Sinnesmodalitäten und Lernwege eröffnen sich ergänzende Wege, Bewegung gemeinsam und individuell zu erfahren und zu gestalten. Mentale Bewegungsvorstellungen spielen dabei eine zentrale Rolle, deren Relevanz sich auf dem wissenschaftlich belegten engen Zusammenspiel von Handlung, Wahrnehmung und Vorstellung begründet. Die vorgestellten Ansätze und Aufgaben eignen sich für die kreative Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen mit und ohne Tanz-Erfahrung.</p>		

25	<b>„Wie sag ich´s meinen SchülerInnen?“ – Bewegungsanweisungen im Sportunterricht</b> von Christoph Meier und Michael Buhl	SII
<p><i>„Dann drehst du die Wurf Schulter nach hinten und streckst den Wurfarm aktiv zurück!“</i>          Die Vermittlung von Bewegungen ist ein wichtiger Bestandteil des Sportunterrichts. Häufig werden dabei sprachliche Anweisungen genutzt, um die Bewegung zu verbessern. Doch wie sollten solche Anweisungen formuliert sein? Wie erkläre ich also eine Bewegung professionell? Im Workshop soll es zum einen darum gehen, verschiedene Möglichkeiten von Bewegungsanweisungen theoretisch einzuordnen, indem auf aktuelle Forschungsbefunde Bezug genommen wird. Zum anderen wird darauf aufbauend ein Praxisbeispiel zum Speerwurf vorgestellt und durchgeführt.</p>		

26	<b>„Upside down“ – Neue Wagniserziehung am Beispiel des Handstütz(sprung)überschlag</b> von Leonie Pagnotta	SII
<p>Anhand des Handstütz(sprung)überschlags (Herausforderung bzw. Wagnis) soll aufgezeigt werden, wie SuS mithilfe eigener Ressourcen wagnisreiche Situationen schrittweise bewältigen können. Der Umgang mit sportlichen Herausforderungen kann beispielhaft für alltägliche Anforderungen stehen, die die SuS durch eine richtige Herangehensweise (change the self und change the world) stressfrei bewältigen können (Aufgaben als Herausforderungen annehmen und nicht zum Stressor werden lassen). Der Handstützüberschlag benötigt einerseits nur geringe Vorerfahrungen im Turnen (Handstand) und lässt andererseits eine große Lernprogression auf dem Weg zur Zielfertigkeit zu. Durch Hilfestellung und das Vertrauen auf die eigenen Fähigkeiten (Ressourcen) können SuS dieses Bewegungsziel erfolgreich meistern. Gleichzeitig kann diese praktische Erfahrung durch theoretische Inhalte (Salutogenese, Lernen geschlossener Fertigkeiten) gewinnbringend unterstützt werden.          Die verschiedenen Stationen auf dem Weg zum Handstütz(sprung)überschlag sollen in Grundzügen vorgestellt und praktisch erprobt werden und dann im Hinblick auf die Möglichkeiten zur verbesserten Selbsteinschätzung, den Umgang mit Herausforderungen und das salutogenetische Potenzial reflektiert werden.</p>		

27	<b>„Leistungen im Hochsprung optimieren und dokumentieren“</b> von Lena Ebeling und Valeria Kastrup	SI/ SII
folgt in Kürze		

28	<b>„Waveboard fahren in der Schule“ – ein möglicher methodischer Weg zum</b>	alle
----	--	------

	<b>sicheren Waveboard fahren</b> von Jörn Wenderoth	
<p>Das Fahren mit dem Waveboard hat sich vom neuen Trendsport zum festen Bestandteil der Spiel- und Bewegungswelt von Kindern und Jugendlichen entwickelt und findet sich im Bewegungsfeld „Gleiten, Fahren, Rollen“ auch im schulsportlichen Kontext wieder. Das Fahren macht vor allem Spaß, ermöglicht aber auch ein vielfältiges grundlegendes Bewegungslernen im Bereich der Wahrnehmungsfähigkeit, der koordinativen Fähigkeiten und der Bewegungssteuerung. Der Einsatz des Waveboards eröffnet aber nicht nur sensomotorische Lernchancen sondern auch Erfahrungen im Umgang mit motorischen Herausforderungen. Das eigene Können muss realistisch eingeschätzt und Verantwortung für Andere, durch die Einführung eines Buddy-Systems, übernommen werden.</p> <p>Um Lehrerinnen und Lehrern den Einstieg in das Thema zu erleichtern und eine Skepsis bezüglich sicherheitsrelevanter Aspekte zu reduzieren, soll dieser praxisorientierte Workshop methodische Wege, viele Spiel- und Übungsmöglichkeiten sowie wichtige Sicherheitshinweise zum sicheren und attraktiven Einsatz von Waveboards in der Schule aufzeigen.</p>		

29	<b>„Teambuilding durch kleine Bewegungsspiele“</b> von Holger Eick	<i>P</i>
<p>In dieser Veranstaltung werden kleine Bewegungsspiele vorgestellt, die in verschiedenen Klassenstufen schnell und einfach durchführbar sind, um ein Wir-Gefühl aufzubauen. Der Spaß an der gemeinsamen Aktivität und Bewegung steht dabei im Vordergrund. Des Weiteren gibt es viele Anregungen, wie sich die Schülerinnen und Schüler für ein faires und rücksichtsvolles Verhalten bei Konkurrenzspielen – sowohl bei kleinen Spielen in der Klasse als auch bei großen Sportspielen in der Turnhalle – sensibilisieren lassen.</p>		

30	<b>„Auf die Plätze – Tennis – los!“ –          Koordinative, tennisspezifische Spiel- und Übungsformen zur Einführung          von Tennis in der Grundschule</b> von Tanja Klee	<i>P</i>
<p>Die hohen technischen Anforderungen und die oftmals fehlenden räumlichen Möglichkeiten machen es dem Tennis schwer, sich im Sportunterricht neben den anderen Rückschlagspielen durchzusetzen. Die vielen komplexen und gleichzeitig ablaufenden Bewegungen, die gute koordinative Fähigkeiten voraussetzen, wirken auf den ersten Blick häufig abschreckend und für den Grundschulsport ungeeignet.</p> <p>Durch diese Veranstaltung sollen die Teilnehmenden didaktische Ideen erhalten, wie es mithilfe vorbereitender koordinativer und tennisspezifischer Spiel- und Übungsformen dennoch gelingen kann, den Kindern in der Grundschule erste Erfahrungen und Erfolgserlebnisse im Tennis zu ermöglichen. Dabei kommt nicht nur die Koordinationsleiter zum Einsatz, sondern gespielt wird bspw. auch mit Wasserbällen!</p>		

31	<b>„Ich springe, weil es Spaß macht“ –          Erfahrungsbezogene Leichtathletik in der          Grundschule</b> von Lea Engeln und Michael Braksiek	<i>P</i>
<p>Leichtathletik wird oft mit dem Motto der Olympischen Spiele „Höher, schneller, weiter“ in Verbindung gebracht. Auch in der Grundschule sind leichtathletische Disziplinen sowohl von Seiten der Lehrkräfte als auch von Seiten der Lernenden häufig mit dem Gedanken des Wettkampfes assoziiert. Institutionelle Rahmenangebote wie die Bundesjugendspiele und das Deutsche Sportabzeichen verstärken diesen Eindruck.</p>		

Im Sinne eines ganzheitlichen, erfahrungsbezogenen Lernens bieten leichtathletische Disziplinen durch ihren potentiellen Erlebnischarakter und ihre vergleichsweise hohe Körperbezogenheit jedoch gute Möglichkeiten für pädagogische Zielsetzungen und didaktische Arrangements, die außerhalb der Prämisse „Höher, schneller, weiter“ liegen.

In diesem Workshop soll am Beispiel der Disziplinen des Weit- und Hochsprungs ein Zugang zur Leichtathletik jenseits des Wettkampfgedankens aufgezeigt werden. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf der Ermöglichung angstfreier und freudvoller Bewegungserfahrungen im Rahmen vielfältiger Sprung- Flug- und Landungserlebnisse.

32	<b>Kleine Spiele zum Einstimmen, Aufwärmen, Abreagieren, Beruhigen, etc.</b> von Monika Liebold	P
----	--	---

Kleine Sportspiele sind in der Grundschule nach wie vor von großer Bedeutung. Die Schülerinnen und Schüler haben die Gelegenheit sich auf den kommenden Unterricht einzustimmen, sich abzureagieren oder sich nach einer aufregenden und anstrengenden Stunde zu beruhigen. In diesem Workshop werden unterschiedliche Fang-lauf-Spiele, wie „Froschteich“ oder „Schlangenforscher“, längere Spiele wie „der Kampf um die Kokosnuss“ oder ruhigere Spiele wie „Reifenwandern“ und „Giftball“ vorgestellt und gemeinsam erprobt. Anschließend sprechen wir über die Anwendungsmöglichkeiten für den Sportunterricht in der Grundschule.

33	<b>„Judo“ – Wertevermittlung im Sportunterricht und darüber hinaus</b> von Mario Rasche	SI
----	--	----

Der Workshop bringt Ihnen die japanische Kampfsportart Judo näher und gewährt einen Einblick in den oft nicht ganz so „sanften Weg“ (jap. Übersetzung) dieser Sportart.

Mittels Gruppen- und Zweikampfspielen wird sukzessive der Körperkontakt gesteigert und Regeln, Werte und Rituale spielerisch eingeführt. Diese Spiele des Ringen und Kämpfens bieten auch vielfältige Ansatzmöglichkeiten und Potential das Miteinander zu fördern und die Klassengemeinschaft zu stärken.

Anhand von kleinen methodischen Übungsreihen werden Vermittlungsprinzipien und Umsetzungsmöglichkeiten für den Schulsport exemplarisch demonstriert und so die Grundtechniken des Fallens, Haltens, Umdrehens und Werfens erprobt.

Dabei werden Regeln entwickelt, variiert und thematisiert sowie die Werte des Judosports verdeutlicht, die auch für andere Sportarten gelten sollten und sowohl im Klassenraum als auch im Alltag Anwendung finden.

**Finde uns auf Facebook.**

**QR-Code scannen  
und für Informationen „gefällt  
mir“ klicken.**

