



## 35. Tag des Schulsports

am Mittwoch, 19. September 2018

- Fortbildung für Sportlehrkräfte an Schulen -



Die Fortbildung findet unter dem folgenden Rahmenthema statt:

**„Schulsport kreativ“**

Ein Dankeschön an...

Bezirksregierung  
Detmold



**UK NRW**  
Unfallkasse  
Nordrhein-Westfalen

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

Grußworte: Prof. Dr. Valerie Kastrup

zu Gast sind: Frank Spannuth (Bezirksregierung Detmold) & Dr. Gerrit Schnabel (Unfallkasse NRW)

### 9.45 – 11.00 Uhr: Block I

1	<b>Super Mario Gym</b> – Ein Jump&Run-Spiel in der Turnhalle	Tim Steffen	P	OSK 2
2	<b>Turnen auf dem Holzpferd</b> – Kreative und kooperative Auseinandersetzung mit verschiedenen Bewegungskunststücken aus dem Voltigieren	Carina Diekmeyer & Romina Panhorst	P, SEK I	UNI 3
3	<b>Tennis in der Schule</b> – Kreativer Einsatz der Turnhallen-Materialien	Roman Loleit	P, SEK I	OSK 1
4	<b>Spikeball</b>	Simon Drosten	SEK I, SEK II, BK	OSK 3
5	<b>Kreatives Kraulschwimmen für Anfänger</b>	Sven Sörensen	alle	Schwimm-bad Uni
6	<b>Kreative Koordinationsförderung im Gambol Jump</b>	Andrea Menze-Sonneck	alle	UNI 1
7	<b>Japanese Walking</b> – vom Präzisionsgehen zu einer Gruppengestaltung	Uta Czynnick-Leber	alle	GYM
8	<b>Spielformen im Tischtennis</b> – Alternativen zum klassischen Rückschlagspiel	Nobert Weyers	alle	UNI 2

### 11.30 – 12.00 Uhr: Vortrag zum Rahmenthema in H12

**Esther Pürgstaller (Westfälische Wilhelms-Universität Münster)**

### 12.00 – 13.15 Uhr: Mittagspause

## 13.15 – 14.15 Uhr: Block II

9	„Hufe klappern, Pferde traben, Springen über'n Wassergraben“ – Hobby Horsing als kreative Möglichkeit den Reitsport ganz ohne Pferd in den Sportunterricht einzubringen	Lea Engeln & Michael Braksiek	P	UNI 1
10	Turnen auf dem Holzpferd – Kreative und kooperative Auseinandersetzung mit verschiedenen Bewegungskunststücken aus dem Voltigieren	Carina Diekmeyer & Romina Panhorst	P, SEK I	UNI 3
11	Völkerball – Immer mal wieder anders	Monika Liebold	P, SEK I	OSK 3
12	Rette mich, dann rette ich dich – Kooperative Formen zum Rettungsschwimmen	Lena Wohlmeiner & Felix Burmeister	P, SEK I	Schwimm- bad Uni
13	Futsal – ein Thema für den Schulsport?	Fynn Bergmann	SEK I, SEK II, BK	OSK 1+2
14	Selbst entwickelte metaphorische Bewegungsinstruktionen beim Bewegungslernen anhand des Speerwurfs	Michael Buhl	SEK I, Sek II, BK	Rasen- platz Uni
15	Tanzen – Gestaltungsparameter für kreative Choreographien	Wiebke Schlie	alle	GYM
16	Spielformen im Tischtennis – Alternativen zum klassischen Rückschlagspiel	Nobert Weyers	alle	UNI 2

## 14.45 – 16.00 Uhr: Block III

17	Eintauchen in das Element Wasser - Wie der Kopfsprung nicht zu einer Bauchlandung wird	Felix Burmeister	P, SEK I	Schwimm- bad Uni
18	Förderung der Multiplikation durch Bewegungsspiele	Christa Kleindienst- Cachay & Friederike Bayer	P	UNI 3
19	Dreheumel – die mini Frisbee für überall	Robin Schmidt	SEK I, Sek II, BK	UNI 2
20	„Das Spiel mit der heißen Kartoffel! – Spikeball im Schulsport	Michael Braksiek & Christopher Meier	SEK I, SEK II, BK	UNI 1
21	Futsal – ein Thema für den Schulsport?	Fynn Bergmann	SEK I, SEK II, BK	OSK 1+2
22	Tanzen – Gestaltungsparameter für kreative Choreographien	Wiebke Schlie	alle	GYM
23	Helfen und Sichern im Schulsport	Sven Sörensen	alle	OSK 3

## 16.15 Uhr: Abschlussbesprechung in P0-273

**Eine Anmeldung im Voraus ist nicht erforderlich!**

Bei Rückfragen bitte wenden an:

Jörn Wenderoth, Tel.: 0521/ 106-5130, joern.wenderoth@uni-bielefeld.de  
Christina Brummel, Tel.: 05217106-2014, christina.brummel@uni-bielefeld.de

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

**Finde uns auf Facebook.  
QR-Code scannen und für Informationen  
„gefällt mir“ klicken.**



## Kurzbeschreibung der Inhalte

### 9.45 – 11.00 Uhr: Block I

1	<b>Super Mario Gym – Ein Jump&amp;Run-Spiel in der Turnhalle</b> von Tim Steffen	<i>P</i>
<p>Das Konsolen bzw. Jump'nRun - Spiel „Super Mario“ ist allseits bekannt! Die Teilnehmer lernen nun eine Version für die Sporthalle kennen! Das Abwurfspiel kann als eine komplexere Form des Takeshi betrachtet werden! Konzipiert für die 3.-6. Klasse wird im Workshop die Urform durchgeführt, aus der sich vielfältige Spielvarianten entwickeln lassen! Es wird ein Unterrichtsvorhaben skizziert, wobei die TN Spielräume gestalten, Regeln weiterführen oder variieren können! So wird aus einem medial angelegten Spiel ein reales, spannendes und anfassbares Bewegungsangebot!</p>		
2	<b>Turnen auf dem Holzpferd – Kreative und kooperative Auseinandersetzung mit verschiedenen Bewegungskunststücken aus dem Voltigieren</b> von Carina Diekmeyer & Romina Panhorst	<i>P</i> <i>SEK I</i>
<p>Die Übernahme von Verantwortung füreinander im gemeinsamen Turnen miteinander macht den Sport des Voltigierens pädagogisch so wertvoll und bietet vielfältige Möglichkeiten, Kinder ganzheitlich zu fördern und zum Sich-Bewegen zu motivieren. Im Gegensatz zu anderen Pferdesportarten kommt dem Voltigieren als Angebot im Schulsport eine besondere Bedeutung im Hinblick auf die Erschließung außerschulischer Bewegungsräume zu, da es sich um eine kostengünstige Pferdesportart handelt, die einer breiten gesellschaftlichen Schicht den Zugang zum Pferdesport ermöglicht.</p> <p>Das Turnen auf dem sportartspezifischen Holzpferd bietet im Schulsport die Möglichkeit, das Voltigieren in Form einer erweiterten Akrobatik sowie des Bewegens an Geräten in der Sporthalle umzusetzen. Vielfältige Bewegungserfahrungen im Bereich der koordinativen Fähigkeiten sowie Entwicklungsmöglichkeiten im sozialen Bereich werden beim Turnen mit einem Partner und der Ausübung akrobatischer Elemente auf dem Holzpferd ermöglicht.</p> <p>Im Rahmen des Workshops werden zu Beginn Fotos und Videosequenzen von bereits durchgeführten Unterrichtsvorhaben präsentiert. Anschließend sollen Einblicke in einen möglichen Ablauf einer Unterrichtsreihe gegeben werden. Dabei werden Ideen für gemeinsame Spiele rund um das Holzpferd vorgestellt und durchgeführt, einzelne Übungen und jeweilige Helfergriffe erprobt sowie Möglichkeiten der kreativen Gestaltung einer Gruppenkür aufgezeigt.</p>		
3	<b>Tennis in der Schule – Kreativer Einsatz der Turnhallen-Materialien</b> von Roman Loleit	<i>P</i> <i>SEK I</i>
<p>Mit den Teilnehmern wird ein praktischer Weg erprobt, wie Kinder Schritt für Schritt in der Turn-/Sporthalle an erste einfache Ballwechsel herangeführt werden können.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Wie kann man die vorhandenen Materialien und Gegebenheiten der Turnhalle für Übungen oder Stationen nutzen?</li><li>• Welche Methodik wird angewendet, um in relativ kurzer Zeit zu ersten Erfolgserlebnissen zu gelangen?</li></ul>		

4	<b>Spikeball</b> von Simon Drost	SEK I SEK II BK
<p>Trendsportarten erfreuen sich im Schulsport der Sekundarstufe I und II einer enormen Beliebtheit, stellen Lehrkräfte organisatorisch jedoch häufig vor einige Hürden. Seit 2017 schwappt die amerikanische Trendsportart Spikeball zunehmend auch auf den Sportunterricht an deutschen Schulen über. Das kognitiv anspruchsvolle Rückschlagspiel zeichnet sich hierbei vor allem durch seinen hohen Aufforderungscharakter aus und bietet zudem viele Möglichkeiten für eine sinnhafte Verknüpfung von Theorie und Praxis in der Oberstufe. Viele Lehrkräfte schrecken vor dem neuen Inhalt jedoch aus Materialgründen zurück – so kostet ein Spikeballset rund 50€, ein Klassensatz mindestens 400€. Die angebotene Veranstaltung präsentiert ein Unterrichtsvorhaben, in dem sich Schülerinnen und Schüler mit verschiedensten Materialien ihr eigenes Spikeball-Spiel entwickeln können. Begleitet von einem „Spikebook“ halten die Lernenden ihre individuellen Regeln fest und verfeinern ihre Spielidee sukzessive. Eine Reflexion des Spiels unter Anwendung des Digel’schen Regelschemas (vgl. Digel) sowie der mögliche Einsatz von Pro- und Handicaps (vgl. Stallmann) bieten hierbei sinnhafte Anknüpfungspunkte für eine Theorie-Praxis-Verknüpfung in Sekundarstufe II. Das UV-begleitende „Spikebook“ (Arbeitsblätter, etc.) kann im Anschluss an die Veranstaltung gerne allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern zur Verfügung gestellt werden. Teilnehmerinnen und Teilnehmer dürfen sich gerne im Voraus über die Spielidee des Spikeball informieren (YouTube) und sollten bestenfalls Sportkleidung dabei haben.</p>		

5	<b>Kreatives Kraulschwimmen für Anfänger</b> von Sven Sörensen	<i>alle</i>
<p>Kraulen gilt als einer der beliebtesten Schwimmstile, denn bei dieser Technik handelt es sich nicht nur um die schnellste sondern auch um die Kräfte sparendste Schwimmtechnik. Im Schulunterricht wird Schülerinnen und Schülern allerdings noch immer zuerst das Brustschwimmen beigebracht und das ist dann meist auch der einzige Schwimmstil. Ziel dieses Workshops ist daher das Kennenlernen und Erproben eines kreativen Zugangs zum Erlernen des Kraulschwimmens.</p>		

6	<b>Kreative Koordinationsförderung im Gambol Jump</b> von Andrea Menze-Sonneck	<i>alle</i>
<p>Gambol Jump ist eine Mischung aus Gummitwist, Rope Skipping und dem in Deutschland weitgehend unbekanntem Jump Bands. Im Workshop wird Gambol Jump als fitnessorientierte Gestaltungssportart vorgestellt und aufgezeigt, wie Gambol Jump zur kreativen Koordinationsförderung genutzt werden kann.</p>		

7	<b>Japanese Walking – vom Präzisionsgehen zu einer Gruppengestaltung</b> von Uta Czynnick-Leber	<i>alle</i>
<p>Japanese Walking kann als „Präzisionsgehen“ bezeichnet werden, das an japanischen Universitäten gelehrt, trainiert und in geschlechtsgetrennten Wettkämpfen durchgeführt wird. Erklärte Ziele dieser kollektiven Tätigkeit (Shuudan koudou) sind ein gesteigertes Zusammengehörigkeitsgefühl der Studierenden sowie das Erlernen einer effizienten und disziplinierten Arbeitsweise für ihr späteres Berufsfeld. Die Sportler bewegen sich als Gruppe in einem schnellen Tempo mit einer angespannten Körperhaltung und einer präzisen Arm-Bein-Koordination. Auf Musik wird verzichtet. Stattdessen führen kurze Kommandos einer</p>		

außenstehenden Person zu schnellen Wechseln der Bewegungsrichtungen und Aufstellungsformen.

Japanese Walking scheint auf den ersten Blick eher stereotyp, kann jedoch durch den vielfältigen Einsatz des Gestaltungskriteriums Raum durchaus auch ein kreatives Potential entfalten. Eine prozess- und produktorientierte Vorgehensweise kann zu überraschenden Arbeitsergebnissen führen, die jeweils altersgerecht angeleitet werden müssen. Am Tag des Schulsports werden in der Gesamtgruppe zunächst eine gleichmäßige Schrittlänge, die präzise Arm-Bein-Koordination und das Tempo (unter Zuhilfenahme eines gleichbleibenden Beats) eingeübt. Anschließend wird das kollektive Präzisionsgehen durch unterschiedliche Bewegungsrichtungen, Raumwege und -linien sowie Formationen in Kleingruppen umgestaltet. Die Zusammenführung dieser Gruppen in eine gemeinsame Gestaltung kann schnell zu anspruchsvollen Bewegungssequenzen und mitunter lustigen Effekten führen. Nach Abschluss des praktischen Erprobens werden Bewertungskriterien abgeleitet und in ihrer Schwerpunktsetzung im Hinblick auf unterschiedliche Jahrgangsstufen und Schulformen diskutiert.

Quelle

<https://motherboard.vice.com/de/article/3da9j3/japanisches-synchronegehen-der-geometrisch-akkurateste-sport-887>

8	<b>Spielformen im Tischtennis – Alternativen zum klassischen Rückschlagspiel</b> von Nobert Weyers	<i>alle</i>
<p>Tischtennis wird klassisch 1-1 oder 2-2 gespielt – auf normiertem Tisch, nach festgesetzten Regeln. Daneben ist Tischtennis auch eine relativ schwer zu erlernende Sportart. Variationen der Grundbedingungen wie Tischvariationen, verschiedene Bälle und Schläger können sowohl den Lernprozess unterstützen als auch viel Spaß bei der Umsetzung bringen. Neben Vorschlägen durch die Referenten sollen sich auch die Teilnehmer am Workshop kreativ einbringen....</p>		

## 13.15 – 14.15 Uhr: Block II

9	<b>„Hufe klappern, Pferde traben, Springen über´n Wassergraben“ – Hobby Horsing als kreative Möglichkeit den Reitsport ganz ohne Pferd in den Sportunterricht einzubringen</b> von Lea Engeln & Michael Braksiek	P
<p>Mit einem Steckenpferd Dressur- oder Sprungreiten zu imitieren mag zunächst befremdlich klingen. In ihrem Herkunftsland Finnland erfreut sich diese Trendsportart namens Hobby Horsing jedoch großer Beliebtheit und wird sogar in regionalen und nationalen Wettkämpfen ausgetragen. Inzwischen findet Hobby Horsing auch in weiteren Ländern Europas AnhängerInnen, die sich zum einen von der kreativen Gestaltung der selbst gebastelten Steckenpferde und zum anderen von der sportlichen Imitation des Dressur- und Springreitens inspirieren lassen. Hinter dieser vermeintlich komischen Trendsportart verbirgt sich also sowohl Potenzial hinsichtlich der Förderung von Kreativität, indem Steckenpferde gebastelt und Dressurchoreografien sowie Sprungparcours entwickelt werden können, als auch hinsichtlich der Förderung koordinativer Fähigkeiten und der Hindernisüberwältigung auf motorischer Ebene.</p> <p>Somit bietet es sich an, Hobby Horsing im Unterricht der Schuleingangsphase einzusetzen. In unserem Workshop wird Hobby Horsing dazu als fächerübergreifendes Projekt vorgestellt. Es werden dazu kreative Ideen von der Gestaltung selbst gebastelter Steckenpferde bis zu der Umsetzung im Sportunterricht vorgestellt. Selbst gebastelt wird im Workshop nicht; gesprungen und dressiert aber sehr wohl.</p>		

10	<b>Turnen auf dem Holzpferd – Kreative und kooperative Auseinandersetzung mit verschiedenen Bewe- gungskunststücken aus dem Voltigieren</b> von Carina Diekmeyer & Romina Panhorst	P SEK I
<p>Die Übernahme von Verantwortung füreinander im gemeinsamen Turnen miteinander macht den Sport des Voltigierens pädagogisch so wertvoll und bietet vielfältige Möglichkeiten, Kinder ganzheitlich zu fördern und zum Sich-Bewegen zu motivieren. Im Gegensatz zu anderen Pferdesportarten kommt dem Voltigieren als Angebot im Schulsport eine besondere Bedeutung im Hinblick auf die Erschließung außerschulischer Bewegungsräume zu, da es sich um eine kostengünstige Pferdesportart handelt, die einer breiten gesellschaftlichen Schicht den Zugang zum Pferdesport ermöglicht.</p> <p>Das Turnen auf dem sportartspezifischen Holzpferd bietet im Schulsport die Möglichkeit, das Voltigieren in Form einer erweiterten Akrobatik sowie des Bewegens an Geräten in der Sporthalle umzusetzen. Vielfältige Bewegungserfahrungen im Bereich der koordinativen Fähigkeiten sowie Entwicklungsmöglichkeiten im sozialen Bereich werden beim Turnen mit einem Partner und der Ausübung akrobatischer Elemente auf dem Holzpferd ermöglicht.</p> <p>Im Rahmen des Workshops werden zu Beginn Fotos und Videosequenzen von bereits durchgeführten Unterrichtsvorhaben präsentiert. Anschließend sollen Einblicke in einen möglichen Ablauf einer Unterrichtsreihe gegeben werden. Dabei werden Ideen für gemeinsame Spiele rund um das Holzpferd vorgestellt und durchgeführt, einzelne Übungen und jeweilige Helfergriffe erprobt sowie Möglichkeiten der kreativen Gestaltung einer Gruppenkür aufgezeigt.</p>		



11	<b>Völkerball – Immer mal wieder anders</b> von Monika Liebold	P SEK I
<p>Das normale Völkerballspiel ist spielpädagogisch wenig ergiebig, solange nur Abtreffen wollen, Ausweichen vor dem Ball und bei den Schwächeren der baldige Spielabschluss ersehnt wird, das Spielhandeln bestimmen.</p> <p>In diesem Workshop werden Varianten wie Retter-, Kanonen-, Matten-, Paradox- und Freilaufvölkerball ausgewählt. Die Schülerinnen und Schüler lernen begreifen, durch Absprachen u.ä. gemeinsam zum Ziel zu kommen. Die schwächeren Schülerinnen und Schüler werden in den Spielen miteinbezogen und nicht nur halbwegs geduldet.</p>		

12	<b>Rette mich, dann rette ich dich –          Kooperative Formen zum Rettungsschwimmen</b> von Lena Wohlmeiner & Felix Burmeister	P SEK 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 Parcours 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>		

13	<b>Futsal – ein Thema für den Schulsport?</b> von Fynn Bergmann	SEK I SEK II BK
<p>Das Sportspiel Futsal ist unter anderem durch die Gründung der Deutschen Futsal Nationalmannschaft im Jahr 2016 bei Kindern und Jugendlichen ein beliebtes Gesprächsthema. Eine Reaktion auf diese große Aufmerksamkeit ist die Gründung von Nachwuchsmannschaften in zahlreichen Sportvereinen. Nicht nur deshalb erscheint das Thema auch für den Sportunterricht interessant.</p> <p>Aktuelle Forschungsergebnisse (Heim, Frick &amp; Prohl, 2007; 2013) zeigen, dass der sprungreduzierte Ball die technische Anforderung für die Schülerinnen und Schüler (SuS) deutlich erleichtert. Damit einhergehend konnte in Spielformen mit dem Futsal die effektive Spielzeit sowie die Anzahl erfolgreicher Offensivaktionen im Vergleich zum Spiel mit dem Fußball erhöht werden. Bemerkenswert ist außerdem der Befund, dass die SuS angaben deutlich weniger Angst vor dem Futsal zu haben als vor dem Fußball.</p> <p>Im Praxisworkshop <i>Futsal – ein Thema für den Schulsport?</i> werden aus einem Unterrichtsvorhaben für die Sekundarstufe I zwei exemplarische Unterrichtsphasen vorgestellt. Zunächst gilt es zunächst erste Bewegungserfahrungen mit dem Futsal unter verschiedenen technischen Schwerpunkten zu sammeln. In einem zweiten Teil werden Spielformen zur Verbesserung der allgemeinen Sportspielfähigkeit vorgestellt.</p> <p>In der abschließenden Diskussion gilt es die Potenziale für das Thema Futsal in der Schule herauszuarbeiten und kritisch zu hinterfragen. Weitergehend sollen weitere Ideen und Realisationsmöglichkeiten des Themas für den Sportunterricht gesammelt und diskutiert werden.</p>		

14	<b>Selbst entwickelte metaphorische Bewegungsinstruktionen beim Bewegungslernen anhand des Speerwurfs</b> von Michael Buhl	SEK I SEK II BK
----	---	-----------------------

Sollen SuS eine Bewegung neu lernen, so wird in der Vorbereitung oftmals eine „Lehrbuchtechnik“ als grundlegende Orientierung genutzt. Damit einhergehend werden häufig auch entsprechende Fachbegriffe benutzt und somit für SuS relativ abstrakte Ausdrücke verwendet. Mithilfe metaphorischer Bewegungsinstruktionen wie z.B. „Stell dir vor, du fotografierst den Himmel“ können Bewegungen, wie das Pritschen, kreativ auf alltägliche Erfahrungen der SuS reduziert werden, ohne, dass die Bewegung an Qualität verliert. Die von den SuS selbst erstellten Metaphern entspringen dabei immer ihrem individuellen Erfahrungshorizont und können sich auf ganze Bewegungsphasen (Pritschen) oder aber auch nur Teile der Phasen (Zeigefinger-Daumen-Haltung) beziehen. So entstehen kreative und individuelle Bewegungsanweisungen-/korrekturen, durch welche die SuS selbstwirksam den Lernprozess gestalten.

15	<b>Tanzen – Gestaltungparameter für kreative Choreographien</b> von Wiebke Schlie	<i>alle</i>
----	--	-------------

Mit Hilfe von Bewegungsparametern werden verschiedene Zugänge zu Tanz und Choreographie geschaffen. Diese werden neben einigen Basics im Workshop ausprobiert, um Ideen zur Gestaltung von Bewegungserfahrungen und choreographischer Arbeit im Sportunterricht zu erarbeiten. In der Praxis können sie für Schüler aller Altersstufen angepasst und genutzt werden.

16	<b>Spielformen im Tischtennis – Alternativen zum klassischen Rückschlagspiel</b> von Nobert Weyers	<i>alle</i>
----	---	-------------

Tischtennis wird klassisch 1-1 oder 2-2 gespielt – auf normiertem Tisch, nach festgesetzten Regeln. Daneben ist Tischtennis auch eine relativ schwer zu erlernende Sportart. Variationen der Grundbedingungen wie Tischvariationen, verschiedene Bälle und Schläger können sowohl den Lernprozess unterstützen als auch viel Spaß bei der Umsetzung bringen. Neben Vorschlägen durch die Referenten sollen sich auch die Teilnehmer am Workshop kreativ einbringen....



## 14.45 – 16.00 Uhr: Block III

17	<b>Eintauchen in das Element Wasser – Wie der Kopfsprung nicht zu einer Bauchlandung wird</b> von Felix Burmeister	<i>P</i> <i>Sek I</i>
<p>Kopfsprung: Durch den Reifen, über eine Nudel, vom Block? Wie war das nochmal? Der Kopfsprung kann im Schwimmunterricht schnell zu einer Bauch- bzw. Bruchlandungen werden. Dabei kann bereits die Beachtung zweier einfacher Bewegungsmerkmale helfen, dies zu vermeiden. In Form einer kleinen methodischen Übungsreihe klappt es dann im Nu - egal ob in Primar- oder Sekundarstufe. Darüber hinaus werden im Workshop praktische Hinweise und Lösungsmöglichkeiten zu typischen Fehlerbildern des Brust- und Kraulschwimmens thematisiert.</p>		
18	<b>Förderung der Multiplikation durch Bewegungsspiele</b> von Christa Kleindienst-Cachay & Friederike Bayer	<i>P</i>
<p>Auch wenn das Lernen durch Bewegung heute allgemein anerkannt ist und aus unterschiedlichen Fachrichtungen theoretisch begründet wurde, gibt es doch immer noch zu wenig unterrichtspraktische Vorschläge, vor allem für das Fach Mathematik. Darüber hinaus fehlt es an wissenschaftlichen Forschungen, die die Effekte dieser Lernform belegen. Der Workshop will einen Beitrag zur Schließung dieser Lücke leisten.</p> <p>In einem mehrstündigen Unterrichtsversuch wurden Bewegungsspiele, die auf den Erwerb der Grundvorstellungen der Multiplikation als wiederholte Addition abzielen, durchgeführt und die Lerneffekte überprüft. Im Folgenden werden zunächst die theoretischen Grundlagen des Lernens durch Bewegung und ihre Verbindung zu Lerntheorien dargestellt. Sodann werden der Verlauf des Unterrichtsversuchs und dessen Ergebnisse beschrieben. Ausführliche Spielbeschreibungen, deren didaktische Umsetzung im Unterricht sowie eine Darstellung des Diagnoseinstrumentes werden im Workshop beschrieben.</p>		
19	<b>Dreheumel - die mini Frisbee für überall</b> von Robin Schmidt	<i>SEK I</i> <i>SEK II</i> <i>BK</i>
<p>Wirfst du noch oder dreumelst du schon?</p> <p>Wir werden zusammen den Dreheumel testen, spezielle Wurftechniken lernen und kreative Möglichkeiten und Chancen der Integration dieses neuen Sportgerätes in den Sportunterricht herausfinden und erproben.</p> <p>Darüber hinaus werden wir Aspekte des Einsatzes im außerschulischen Bereich thematisieren, denn der Dreheumel ist auch ein Sportgerät für überall. Beim gemeinsamen Warten auf die Bahn ist er eine gute Alternative zum Blick auf das Handy.</p>		
20	<b>„Das Spiel mit der heißen Kartoffel! – Spikeball im Schulsport</b> von Michael Braksiek & Christopher Meier	<i>SEK I</i> <i>SEK II</i> <i>BK</i>
<p>Große Spiele wie etwa Fußball, Handball oder Basketball stoßen auf Seiten einiger Schülerinnen und Schüler oft auf nur wenig Begeisterung, weil sie kaum Abwechslung und somit auch wenig Raum für Kreativität bieten.</p> <p>Deshalb soll in diesem Workshop die Sportart Spikeball mit ihren Potentialen bezüglich der Kreativitätsförderung im Sportunterricht vorgestellt werden. Spikeball ist eine in Deutschland noch recht unbekanntes Trendsportart, die aus den Vereinigten Staaten kommt. Als Trendsportart bietet Spikeball Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, neuartige Lösungen für Spielprobleme zu entwickeln. Es treten hier zwei Zweierteams gegeneinander an, die einen kleinen Ball auf eine</p>		

kreisrunde, am Boden stehende Netzfläche möglichst so schlagen müssen, dass das gegnerische Team den Ball vor einem Bodenkontakt nicht mehr erreicht. Durch die Unbekanntheit bietet Spikeball einen hohen Aufforderungscharakter und verlangt ein großes Maß an Kreativität, wenn es um die Aneignung der fremden Trendsportart geht. Dies wird auch bei der Methodenauswahl berücksichtigt, indem Wert auf eine selbstständige Erschließung von Spikeball gelegt wird. Orientierung auf theoretischer Ebene bietet dabei das Modell des spielerisch-impliziten Lernens (Heidelberger Ballschule). In diesem Workshop werden vor dem Hintergrund dieses Modells Bausteinspiele bzw. Bausteinübungen vorgestellt und entwickelt sowie Anregungen für eine Thematisierung von Spikeball im Sportunterricht geben.

21	<b>Futsal – ein Thema für den Schulsport?</b> von Fynn Bergmann	SEK I SEK II BK
----	--	-----------------------

Das Sportspiel Futsal ist unter anderem durch die Gründung der Deutschen Futsal Nationalmannschaft im Jahr 2016 bei Kindern und Jugendlichen ein beliebtes Gesprächsthema. Eine Reaktion auf diese große Aufmerksamkeit ist die Gründung von Nachwuchsmannschaften in zahlreichen Sportvereinen. Nicht nur deshalb erscheint das Thema auch für den Sportunterricht interessant.

Aktuelle Forschungsergebnisse (Heim, Frick & Prohl, 2007; 2013) zeigen, dass der sprungreduzierte Ball die technische Anforderung für die Schülerinnen und Schüler (SuS) deutlich erleichtert. Damit einhergehend konnte in Spielformen mit dem Futsal die effektive Spielzeit sowie die Anzahl erfolgreicher Offensivaktionen im Vergleich zum Spiel mit dem Fußball erhöht werden. Bemerkenswert ist außerdem der Befund, dass die SuSangaben deutlich weniger Angst vor dem Futsal zu haben als vor dem Fußball.

Im Praxisworkshop *Futsal – ein Thema für den Schulsport?* werden aus einem Unterrichtsvorhaben für die Sekundarstufe I zwei exemplarische Unterrichtsphasen vorgestellt. Zunächst gilt es zunächst erste Bewegungserfahrungen mit dem Futsal unter verschiedenen technischen Schwerpunkten zu sammeln. In einem zweiten Teil werden Spielformen zur Verbesserung der allgemeinen Sportspielfähigkeit vorgestellt.

In der abschließenden Diskussion gilt es die Potenziale für das Thema Futsal in der Schule herauszuarbeiten und kritisch zu hinterfragen. Weitergehend sollen weitere Ideen und Realisationsmöglichkeiten des Themas für den Sportunterricht gesammelt und diskutiert werden.

22	<b>Tanzen –          Gestaltungsparameter für kreative Choreographien</b> von Wiebke Schlie	<i>alle</i>
----	--	-------------

Mit Hilfe von Bewegungsparametern werden verschiedene Zugänge zu Tanz und Choreographie geschaffen. Diese werden neben einigen Basics im Workshop ausprobiert, um Ideen zur Gestaltung von Bewegungserfahrungen und choreographischer Arbeit im Sportunterricht zu erarbeiten. In der Praxis können sie für Schüler aller Altersstufen angepasst und genutzt werden.

23	<b>Helfen und Sichern im Schulsport</b> von Sven Sörensen	<i>alle</i>
----	--	-------------

Turnen wird von vielen Schülerinnen und Schülern nicht immer als freudvolles Bewegungsfeld wahrgenommen. Dies liegt vielfach daran, dass die Schüler/-innen sich dessen, was sie im turnerischen Bereich gerade mit einer angemessenen und eingeübten Hilfestellung können, nicht bewusst sind. Auch ist Angst vor bestimmten Bewegungen oder auch Angst vor Verletzungen ein wichtiger Grund für mangelnde Motivation im turnerischen Bereich. Durch angemessenes methodisches Vorgehen und eine Akzentuierung der richtigen Hilfestellung wird diese Angst

vermieden und durch das Gelingen der vormals angstbesetzten Bewegung das Bewusstsein in die eigenen Fähigkeiten gestärkt. Gerade im Rahmen des Konzeptes einer ganzheitlichen Sicherheits- und Gesundheitsförderung ist dieser Aspekt besonders wichtig. Auch in den kompetenzorientierten Lehrplänen ist die Kompetenz, sich gegenseitig zu helfen ein wesentlicher Baustein.

Im Rahmen dieses Workshops sollen exemplarisch an Geräten wie Barren, Boden, Reck usw.

1. verschiedene normierte Bewegungsformen, an denen Hilfen notwendig sind, thematisiert werden.
2. Mögliche Helfergriffe für entsprechende Bewegungsformen erarbeitet und geübt werden.
3. Neben diesen direkten Bewegungshilfen auch indirekte Hilfen vorgestellt werden, die z.T. eine Hilfestellung überflüssig machen.

### **Zeichenerklärung**

OSK = Sporthalle im Oberstufenkolleg

UNI = Sporthalle in der Universität

GYM = Gymnastikhalle in der Universität