

Einführung Speerwurf

Ulrich Schwender

Der Rahmen

2–3 Doppelstunden ab Klassenstufe 8. Materialbedarf: Speere; Zauberschnüre, Reifen, Plastiktüten, Hütchen als Ziele bzw. Markierungshilfen.

Vorbemerkungen

„Wann spielen wir wieder Völkerball oder Jägerball?“ Diese oder ähnliche Fragen hören Sportlehrer in der Unterstufe häufig. Man sieht: Schüler werfen gerne und machen im Sportunterricht durch das Werfen mit Bällen oder anderen Wurfgeräten vielfältige Wurfverfahren. Geübt wird dabei auf spielerische Weise der Schlagwurf auf ein unbewegliches oder bewegliches Ziel.

Von diesen Vorerfahrungen profitieren die Schüler auch in der Mittelstufe, wenn sie womöglich zum ersten Mal einen Speer in die Hand nehmen. Speerwerfen ist allerdings eine komplexe Disziplin, die hohe Anforderungen an die Bewegungssteuerung (Anlauf, Koordination von Teilkörperbewegungen...) stellt und daher eine methodisch sinnvolle Schulung verlangt. Besonders wichtig ist, dass die Schüler vor Beginn einer Einheit Speerwurf auf folgende Regeln hingewiesen werden:

- Geworfen werden darf nur unter Aufsicht und auf Kommando des Lehrers!
- Die Speere werden erst dann geholt, wenn alle Schüler geworfen haben!
- Die Schüler stehen mit mindestens 3m Abstand nebeneinander auf dem Platz! (Abb. 1: Genügend Abstand zum Nachbarn halten)



- Die Speere werden senkrecht getragen und ‚waagrecht‘ geworfen!
- Vor der Ausholbewegung ist zu schauen, ob jemand vor oder hinter dem Werfer steht!

AUS DEM INHALT:

Ulrich Schwender Einführung Speerwurf	1
Rüdiger Geis Drei-Brett-Spiel – das Spiel für große Klassen	5
Hans-Jürgen Wagner Vom Schäferstab über die Fliegenklatsche zum Bätscher, dem etwas anderen Hockeyschläger	7
Thorsten Pachurka & Tobias Kunkemöller Interaktionsfähigkeit durch adressatengerechte Spielkultur fördern	13
Henner Hatesaul Praxis-Tipp Aufbewahrungs- und Transporthilfe für Rollbretter	16



Ulrich Schwender

Studienrat am Hölderlin-Gymnasium in Nürtingen (Sport, Geschichte, Latein) und Leichtathletiktrainer beim TUS Metzingen

E-Mail: uschwender@gmx.de

- Es muss eine möglichst große Rasenfläche zur Verfügung stehen.

Tipps für den Unterricht

Die technischen Knotenpunkte des Speerwurfs können vom Lehrer vorgegeben oder auch gemeinsam mit den Schülern (z.B. durch Videostudium) erarbeitet werden. Die Schüler können dabei einen Beobachtungsbogen erstellen, den sie dann zur Bewegungskorrektur innerhalb ihrer Lerngruppe einsetzen. Es ist dabei wichtig, dass sich die Schüler jeweils auf ein Bewegungsmerkmal konzentrieren, da sie es meist nicht gewohnt sind, sportliche Bewegungen in ihrer Komplexität zu erfassen und dann noch ein Feedback zu geben. In Oberstufenkursen kann die Sportpraxis mit der Theorie verknüpft werden, indem anhand des Beispiels Speerwurf die biomechanischen Prinzipien besprochen werden. Da die Bewegungsintensität für die Schüler bei der methodischen Erarbeitung nicht sehr hoch ist, ist zu überlegen, wie man diese erhöhen kann. Es gibt dafür verschiedene organisatorische Möglichkeiten je nach zur Verfügung stehendem Raum und Material:

- **Gruppe teilen.** Ein Teil wirft Speer, ein Teil absolviert ein Kräftigungsprogramm oder führt ein Wurfspiel durch.
- **Werfen und Laufen im Wechsel.** Ein Schüler wirft, 1-2 Schüler geben ihm Feedback, ein Schüler holt im Laufschrift den Speer.
- **Biathlon.** Wenn ein Schüler ein Ziel oder eine Zone nicht trifft, muss er eine Strafrunde hinter der Wurfgruppe laufen.

Griffarten

Schüler tun sich häufig zunächst schwer, den Speer gerade zu werfen. Deshalb ist es notwendig, von Anfang an die Griffhaltung der Schüler zu kontrollieren. Die Wettkampfbestimmungen sehen vor, dass alle Finger der Wurfhand Kontakt mit der Wicklung haben müssen. Im Schulsport bietet sich der Daumen-Zeigefinger-



Abb.2: Griffhaltung

Griff an, wonach der Griff so zu fassen ist, dass die Hand die Wicklung des Speers möglichst großflächig abdeckt und das letzte Glied des Zeigefingers sich hinter der Wicklung befindet, um dem Speer beim Abwurf den letzten Impuls zu geben.

Technische Schlüsselemente

Speerwurf ist eine anspruchsvolle Disziplin. Die Anlaufgeschwindigkeit muss durch bewusstes Abbremsen der Körperglieder in den (Schlag-)Wurf übertragen werden und zwar in der Reihenfolge Beine-Rumpf-Wurfarm. Zu einem vollständigen Wurf gehören ein

- zyklischer und azyklischer Anlaufteil,
- die Speerrückführung,
- der Impulsschritt,
- der Stemmschritt und
- der Abwurf.

Diese Phasen werden im Folgenden kurz vorgestellt. Im Schulsport sollte die Konzentration aufgrund der Komplexität der Bewegung jedoch auf dem azyklischen Teil und dem Abwurf liegen. Im Methodikteil wird noch genauer auf wichtige Beobachtungsmerkmale und die Durchführung eingegangen werden.

Anlauf

Der zyklische Anteil des Anlaufs dient der Vorbeschleunigung des Systems „Athlet-Speer“. Der Speer wird dabei waagrecht bzw. mit leichter Spitzenneigung über Schulterhöhe in Kopfhöhe mit gebeugtem Arm getragen.

Der azyklische Teil dient der Speerrückführung und der Vorbereitung der Abwurfposition. Der Werfer führt nun sogenannte „Kreuzschritte“ aus, bei denen (beim Rechtshänder) das rechte Bein das linke überholt.

Der Wurfarm wird beim ersten Kreuzschritt nach hinten gestreckt und der Oberkörper aus der frontalen Laufhaltung etwa 90° nach rechts gedreht.

Impuls- und Stemmschritt

Mit dem Impulsschritt ist der explosive vorletzte Schritt beim Anlauf bzw. letzte Kreuzschritt gemeint, bei dem die Beine den Oberkörper „überholen“. Beim nachfolgenden Stemmschritt wird das linke Bein schnell, aktiv und stabil aufgesetzt und die ganze linke Körperhälfte bleibt so fixiert, dass man mit dem rechten Bein und der rechten Hüfte Druck nach vorne gegen die linke Körperhälfte aufbauen kann. Der Speer wird weiterhin mit gestrecktem Arm hinten gehalten, nur die Schulter und der Ellenbogen werden nach vorne oben eingedreht (Wurfauslage).

Abwurf

Wichtig ist, zu stehen; d.h. das Stemmbein möglichst gestreckt und das hintere Bein möglichst lange am Boden zu halten! Den Abwurf kann man unterteilen in eine einleitende Zugbewegung mit hohem Ellenbogen und in eine schlagende Bewegung des Unterarms nach vorne (=Unterarmschleuder) mit abschließendem Abklappen des Handgelenks. Der Speer fliegt nur gerade, wenn man ihn „trifft“. Das bedeutet, dass die Wurfhand die Position der Speerspitze erreichen muss, ihr also „folgt“. Nach dem Abwurf wird der Körper durch Umspringen auf dem rechten Fuß abgefangen.

Methodik



1. „Steckwürfe“ aus der Wurfauflage (Abb. 3 und 4)
Die Schüler müssen zunächst ein Gefühl dafür bekom-

men, wie sie abwerfen müssen, damit ein Speer auch wirklich steckt. Dazu ist ein kontrollierter Bewegungsablauf notwendig mit einer konkreten Entfernung- oder Zielvorgabe. Hier bieten sich Zonen an, in die die Speere fliegen oder Reifen bzw. leere Plastiktüten, die die Schüler treffen sollen. Die Entfernungen sollten zu Beginn sehr kurz gewählt werden (ca. 5-8m), damit sich die Schüler auf den Bewegungsablauf konzentrieren und nicht den Speer unkontrolliert werfen.

Hinweise an Schüler: Treffe mit der Hand die Speerspitze! Halte das linke Bein (beim Rechtshänder) möglichst gestreckt und drehe den linken Fuß etwas nach rechts ein! Arbeite mit dem rechten Bein nach vorne gegen die linke Hüfte und versuche dabei möglichst lange Bodenkontakt zu halten!

Wenn die Schüler diese Würfe technisch sauber durchführen können, bzw. die Speere konstant „stecken“, können die Ziele und Entfernungen verändert werden. Es bieten sich hier 3m Schritte an.

Abb. 3: Wurfauflage



Abb. 4: Endposition nach dem Abwurf

2. Würfe aus kurzem Anlauf (vom 3er bis zum 7er Rhythmus) (Abb.5,6,7)



Abb. 5, 6, 7: Würfe aus kurzem Anlauf

Geübt wird nun (zunächst isoliert ohne Abwurf) der azyklische Teil des Anlaufs, d.h. der Speer wird mit gestrecktem Arm über Schulterniveau gehalten und die Schüler führen Kreuzschritte (zuerst nur einen, später zwei bis drei) aus. Angestrebt wird eine aufrechte Körperposition mit stabiler Hüft- und Schulterachse und stabiler waagrechtlicher Speerposition nach der Rückführung auf Höhe der Stirn. Der Rhythmus der letzten 3 Schritte ist kurz-lang-kurz.

Hinweise an Schüler: Achte darauf, dass der Speer immer nahe am Körper parallel zur Schulterachse ist! Der Impulsfuß (beim Rechtshänder rechts) schaut immer nach vorne!

3. Impuls- und Stemmschritt

Hier ist das Ziel mit dem rechten Bein (Rechtshänder) das linke Bein möglichst flach, weit und schnell zu überholen, wobei die während der Speerrückführung eingenommene leichte Oberkörperücklage erhalten bleibt.

Hinweise an Schüler: Drücke Dich vom linken Ballen weit nach vorne auf rechts ab! Arbeite mit dem rechten Bein nach vorne weiter ohne den Bodenkontakt zu verlieren! Setze das linke Stemmbein schnell und möglichst gestreckt auf. Bleibe mit dem Körper möglichst lange auf rechts.



DIN A5, 160 Seiten
 ISBN 978-3-7780-0351-0
Bestell-Nr. 0351 € 16.90

Rüdiger Geis

Sportspiele – leicht gemacht

Die Spielesammlung umfasst 109 sportspielübergreifende sowie sportspielspezifische Variationen (Fußball, Handball, Basketball, Volleyball, Badminton und Tennis). Sie sind für die Durchführung in Sporthallen konzipiert. Alle Spiele sind selbst entwickelt und im Schulbetrieb, erprobt worden.

Der Praxisteil ist wie folgt geordnet:

- 11 übergreifende Basisspiele
- 18 Variationen zum Basketballspiel
- 13 Variationen zum Fußballspiel
- 12 Variationen zum Handballspiel
- 11 Variationen zum Hockeyspiel
- 14 Variationen zum Badminton
- 14 Variationen zum Tennis
- 16 Variationen zum Volleyballspiel

Zwei Beispielseiten

<div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-bottom: 5px;">140 Praxisteil</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-bottom: 5px;">06 Volleyball / Krebsflugball I</div> <div style="border: 1px solid #0070c0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  </div> <p>Es handelt sich um ein Bewegungsspiel mit Rückschlagspielcharakter. Zwei Teams schlagen oder treten – im Krebsgang sich bewegend – einen Ball über ein niedriges Hindernis. Ziel ist es, den Ball so zu spielen, dass er in der gegnerischen Spielfeldhälfte auftrifft.</p> <p>3 bis 6 pro Team</p> <p>Slowmotionball, Turnbank</p> <p>Spielfeldgröße = 1/3 Halle; Feldbegrenzung = Bodenmarkierungen. Der Ball darf mit allen Körperteilen gespielt werden. Das Fangen, Tragen und Werfen des Balles ist nicht erlaubt. Die Anzahl der Zuspiele im Team ist unbegrenzt. Für den Spieler sind Mehrfachberührungen möglich.</p> <p>Bei Benutzung des Volleyballs als Spielgerät darf er nach jedem Körperkontakt den Boden berühren.</p> <p>Bei Benutzung des Volleyballs als Spielgerät, Begrenzung der Zuspiele und/oder Reduzierung der Bodenkontakte des Balls.</p> <p>Spielfeldgröße = Halle; Feldbegrenzung = keine; TN-Anzahl = bis 20 pro Team. Einsatz mehrerer Slowmotionbälle.</p> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-top: 5px;">Spielidee</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-top: 5px;">TN-Anzahl</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-top: 5px;">Material</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-top: 5px;">Spielregeln</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-top: 5px;">Variante 01</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-top: 5px;">Variante 02</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-top: 5px;">Variante 03</div>	<div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-bottom: 5px;">Sportspielspezifische Vereinfachungen und Variationen 57</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-bottom: 5px;">18 Basketball / Drei-Körbe-Ball III</div> <div style="border: 1px solid #0070c0; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">  </div> <p>Es handelt sich um ein Bewegungsspiel mit Zielschusspielcharakter. Auf einem Spielfeld mit drei Basketballkörben spielen zwei Teams Basketball gegeneinander. Jedes Team hat zwei Körbe zu verteidigen und zwei Körbe als Ziel zur Auswahl. Einer von ihnen ist gemeinsames Ziel beider Teams.</p> <p>4 bis 6 pro Team</p> <p>Basketball</p> <p>Spielfeldgröße = 1/2 Halle; Feldbegrenzung = Bodenmarkierungen. Der gemeinsame Korb befindet sich mittig an der Längsseite des Spielfeldes. Der nur einer Mannschaft zur Verteidigung zugeordnete Korb ist jeweils an der Schmalseite des Feldes positioniert. Defensivrebounds am gemeinsamen Korb leiten ein Rückspiel zum eigenen Korb ein. Dabei muss der Ball gegen das eigene Basketballbrett gespielt werden, bevor ein neuer Angriff erfolgen kann. Der Gegner darf während des Rückspiels aktiv eingreifen.</p> <p>Ein Jokerspieler verstärkt die angreifende Mannschaft (Überzahl).</p> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-top: 5px;">Spielidee</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-top: 5px;">TN-Anzahl</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-top: 5px;">Material</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-top: 5px;">Spielregeln</div> <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 2px; border: 1px solid #0070c0; margin-top: 5px;">Variante 01</div>
---	--

Inhaltsverzeichnis und weitere Beispielseiten unter www.sportfachbuch.de/0351

Versandkosten € 2.-; ab einem Bestellwert von € 20.- liefern wir innerhalb von Deutschland versandkostenfrei.

Drei-Brett-Spiel – das Spiel für große Klassen

Rüdiger Geis

Spezielle Bewegungsspiele oder veränderte Sportspiele können in besonderer Weise eines der wichtigsten Unterrichtsprinzipien, das Prinzip der optimalen Bewegungszeit, umsetzen: so viel Bewegung wie möglich, so wenig Bewegungsunterbrechung wie nötig. Solche im Handlungsablauf modifizierten, oft vereinfachten, Spiele lassen sich in leistungsheterogenen und großen Sportgruppen mit minimalem organisatorischem Aufwand von „jedermann“ durchführen.

Die Grundidee dieses Spiels ist dem Tchoukball entliehen. Es schult in besonderem Maße Geschicklichkeit und Antizipationsvermögen und bereitet technisch und taktisch sportspielübergreifend eine Vielzahl traditioneller Sportspiele vor. Durch die Minimierung von Spielunterbrechungen trägt es auch zur Verbesserung der Grundlagenausdauer bei.

Die Spielidee

Bei diesem „körperlosen“ Zielschussspiel wird der Ball nur mit den Händen gespielt. In einem Spielfeld mit drei Basketballbrettern als Ziele spielen zwei Teams gegeneinander. Eine besondere Zuordnung der Ziele zu einem Team gibt es nicht (alle Ziele für alle Teams). Das Team im Ballbesitz versucht diesen so gegen eine der drei Zielflächen zu werfen, dass der ins Feld zurückspringende Ball mindestens zweimal hintereinander den Boden berührt (Punktgewinn).

Teilnehmerzahl und Spielgerät

6–8 Spieler pro Team. Gespielt wird mit einem Softball.

Die Spielregeln

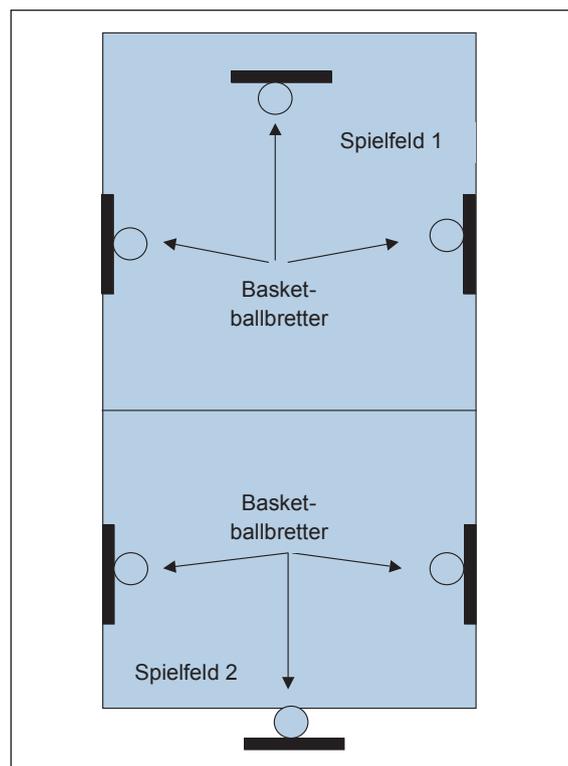
- Spielfeldgröße = ½ Halle; Hallenmitte ist Spielfeldgrenze.

- Der Ball darf während der Spielaktionen keinen Bodenkontakt haben – ausgenommen die Situation, dass der Ball nach Zielberührung nur einmal auftippt (siehe Regel).
- Die Wände dürfen in das Spiel mit einbezogen werden.
- Maximal drei Schritte sind dem Ballbesitzer erlaubt.
- Nicht erlaubt sind zwei unmittelbar aufeinander folgende Würfe auf das gleiche Ziel.
- Regelverstöße werden grundsätzlich mit Ballbesitzwechsel geahndet. Das Spiel muss ohne Verzögerung weiter gehen: schnelle Ballaufnahme – Pass zum Mitspieler oder Balltransport oder Wurf auf eines der Ziele.
- Bei Punktgewinn eines Teams (der Gegner konnte den zweimaligen Bodenkontakt des Balles nicht verhindern) erfolgt automatisch Ballbesitzwechsel.



Rüdiger Geis
Diplomsportlehrer

St.-Georg-Str.17
50859 Köln



Vom Schäferstab über die Fliegenklatsche zum Bätscher¹, dem etwas anderen Hockeyschläger

Hans-Jürgen Wagner

Im Beitrag geht es um Spiele mit dem „Stockschläger“ (meist einem mehr oder weniger gekrümmten Stab) in Abgrenzung zu „Pfannenschlägern“ (z. B. Tennis- oder Badmintonschläger), wobei ersterer im Regelfall mit beiden Händen gespielt und das zu schlagende Gerät am Boden oder in Bodennähe getroffen wird.

Wie kamen Menschen eigentlich auf die Idee, mit einem Stock zum Zeitvertreib einen Gegenstand wegzuschlagen?

Der Schäferstab als Prototyp der Hockeyschläger

Geht man davon aus, dass Spiele auf der Grundlage des jeweiligen kulturellen Denkens bzw. der jeweiligen Lebensbedingungen entstehen oder auch „Nachahmungen der Beschäftigungen des täglichen Lebens“ sind (Zettler, 1893, S. 20), so könnte der Schäferstab als Gebrauchsgegenstand von Hirten aller Kulturen ein Ausgangspunkt gewesen sein. Auch verweist das französische „hoquet“ (= gekrümmter Stab) auf diesen Aspekt (Hirn, 1928, S. 8). Aber wozu genau haben Hirten ihren gekrümmten Stab benutzt?

Der Schäferstab (oder die -schippe) ist sowohl als „Gehilfe“ beim Umherziehen als auch als „Stützhilfe“ beim Beobachten der Herde zur Entlastung der Wirbelsäule vorgesehen und der gekrümmte Teil wird als „Schaufel“ benutzt, um aufgenommene Erde nach Tieren zu werfen. Mit dem gekrümmten Teil, der Keule, kann er auch z. B. gegen wilde Tiere als „Schlaggerät“ eingesetzt werden.

Möglicherweise haben nun diese an sich zweckmäßigen Handlungen die Schäfer dazu veranlasst, zum Zeitvertreib ein Stück Holz, einen Stein oder Erdklumpen wegzuschlagen: „Armverlängerung“, „Hand/Handgelenkversteifung“ und „spielerische Schlagmöglichkeit“ haben so aus dem Schäferstab einen Hockeyschläger bzw. das Hockeyspielen werden lassen – zumal ein gekrümmtes Schlaggerät schnell aus entsprechendem Astholz angefertigt werden kann.

Eine der ersten historischen Dokumentationen des Spieles mit dem gekrümmten Stab (Bild 1) ist ein griechisches Relief aus dem 6. Jahrhundert v. u. Z., das sich auf dem Sockel einer Marmorsäule befindet (Philadelphia, 1922, S. 58).

Bild 1: Älteste Darstellung von Hockeyspielern



Will man nun, ausgehend vom archaischen Schäferstab, eine kulturhistorische Linie zeichnen, dann hat sich wohl das aktuelle Hockeyspiel vom „Individualspiel“ über ein „Kooperatives Spiel miteinander“ zu einem „Wettkampfspiel gegeneinander“ entwickelt (Hirn, 1922, S. 7-9).

Unkonventionelle Hockeyschläger

Es gibt genügend Vorschläge, mit welchen nicht normierten Sportgeräten bzw. Alltagsmaterialien Hockey gespielt werden kann (vgl. z. B. Lange, 2011), – mit Gymnastikstäben, Holzkleiderbügeln, Schrubbern, Spazierstöcken, Schuhen, Handfegern, zusammengerollten Zeitungen und Fliegenklatschen. Als Ball könnte z. B. ein Tischtennis-, Tennis-, ein Softball oder ein Ball aus Zeitungspapier (fest zusammengedrückt und mit Band umwickelt) ebenso benutzt werden wie ein Tennis-Ring oder ein Putzlappen.

Die eigentliche Fliegenklatsche nimmt eine Sonderstellung ein: bei ihr ist der Übergang vom Schaft zum Klat-

schenkopf (der Spielfläche) beweglich, der Beschleunigungsweg ist damit verlängert und es kann eine höhere Geschwindigkeit erzielt werden.

Es erschien uns reizvoll, mit einer 7. Realschulklasse² einen Hockeyschläger mit einer abklappbaren Trefffläche herzustellen, wobei die mehr oder weniger gute Beweglichkeit der Aspekt der Konstruktion sein sollte.

Der „Bätscher“ als Kombination von Hockeyschläger und Fliegenklatsche

Ein Original-Hockeyschläger wird in „Griff“, „Schaft“ und „Keule“ unterteilt, wobei eine Seite der Keule abgeflacht ist; die Gegenseite ist gewölbt. Der Schläger darf höchstens 92 Zentimeter lang sein bei einem max. Durchmesser von fünf Zentimetern. Das Gewicht variiert zwischen 350 und 737 Gramm (Ellenbeck & Rabe, S. 20-21). Schläger für besonders kleine (Kinder) oder große Menschen sollten bis etwa zum Bauchnabel reichen.

Vom Hockeyschläger werden für unseren „Klatschenschläger“ Länge (Bauchnabelhöhe) und Griffumfang (je nach Größe der Hand drei bis fünf Zentimeter), von der Fliegenklatsche die rechteckige Form (18x14 cm) und die Beweglichkeit der Trefffläche übernommen. Als Hauptmaterialien erscheint Holz für Griff und Schaft sowie Leder für die Trefffläche am besten. Insgesamt erinnert dieses Gerät an ein älteres Modell einer Fliegenklatsche (Bild 2).

Bild 2: Älteres Modell einer Fliegenklatsche

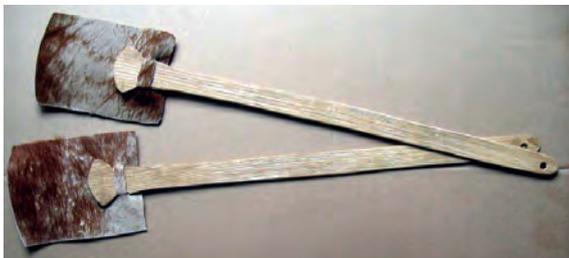


Bild 3: Maße des „Bätschers“

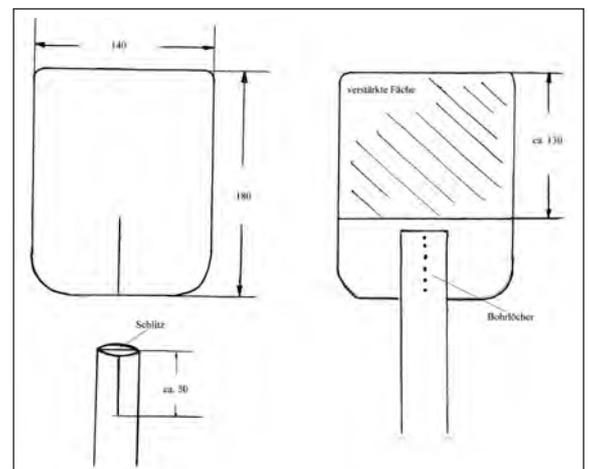
- Welche Form und Größe ist für die Trefffläche sinnvoll?
- Welche Möglichkeiten der Verbindung gibt es zwischen Stab und Trefffläche?
- Welcher Grad der Beweglichkeit zwischen Stab und Trefffläche („Gelenk“) und der Trefffläche selbst ist für das Spielen sinnvoll?

Mögliche Bauanleitung

Benötigt werden Naturstäbe (Länge³ ca. 80 - 100 Zentimeter) und genügend Leder, aus dem die Treffflächen ausgeschnitten werden können. Hilfreich ist eine Papp- oder Sperrholzschaablonen für die Trefffläche mit den Maßen 14 x 18 oder 12 x 14 Zentimeter, bei der die Ecken abgerundet sind (Bild 3, links oben).

Will man den Schläger individuell anpassen, gilt die Formel: Stablänge = individuelle Bauchnabelhöhe minus 13 Zentimeter (18 Zentimeter ist die Gesamtlänge des Leders, davon stecken fünf Zentimeter im Holzstab = 13 Zentimeter).

Die Schüler sollten die Stäbe mit einem am dünnen Ende zentrierten ca. fünf Zentimeter langen Schlitz erhalten oder sie können diesen selbst erstellen. Dabei muss unbedingt die Mitte des Stabes getroffen werden. Diesen Schlitz, in den später das Leder geschoben wird, fertigt man am besten mit der Bandsäge (Bild 3, links unten).



Der Holzstab kann als bearbeitetes Rundholz (am besten Buche) im Baumarkt erworben werden oder auch aus natürlichem Astholz sein.

Didaktische Überlegungen

Aus didaktischer Perspektive kann der „Bätscher“ sowohl auf der Grundlage einer Bauanleitung hergestellt, als auch problemorientiert entwickelt werden:

- Welches Material ist für den Stab, welches für die Trefffläche am besten geeignet?
- Wie lang und wie dick sollte das Spielgerät sein, so dass es den Körpermaßen (Körperlänge und Handgröße) der Spieler entspricht?
- Wie muss der Griff bzw. der ganze Stab beschaffen sein, dass optimales Festhalten ohne Verletzungen möglich ist?

Bild 4: Verbreiterung des Schlitzes

Der Schlitz zur Aufnahme des Leders kann mit Schleifpapier oder, noch besser, mit einem Fuchsschwanz verbreitert werden. (Bild 4).



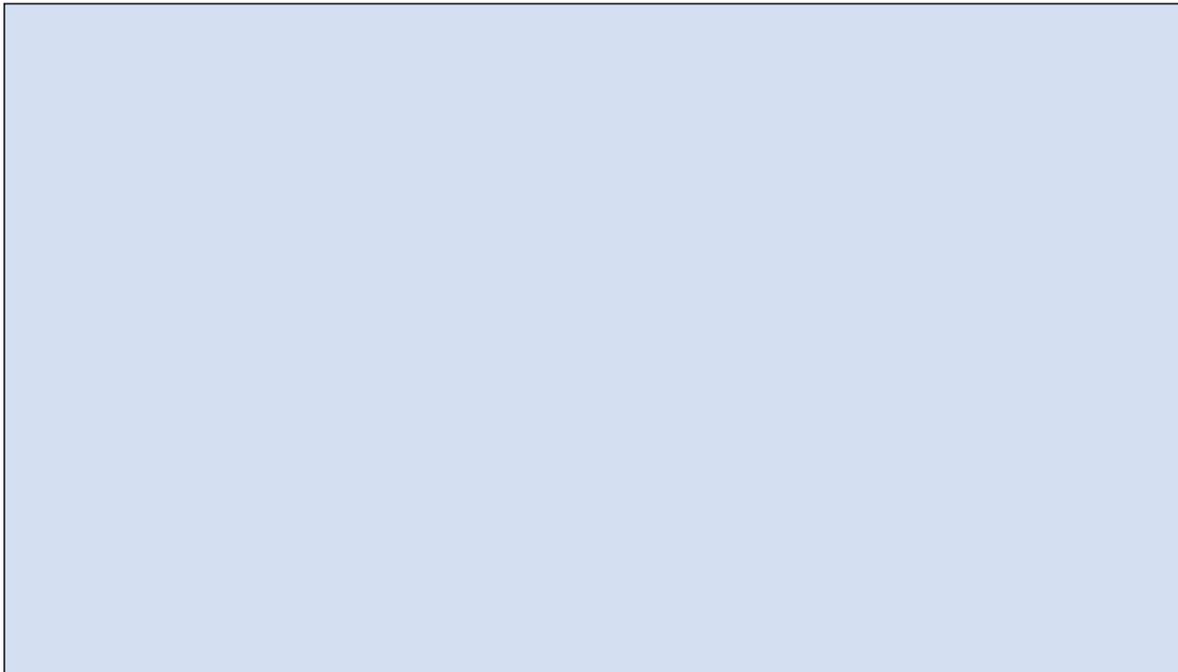


Tabelle 1: Beweglichkeit des Gelenks beim Spielen und Steifigkeit der Spielflächen der „Bätcher“-Varianten (* bei dieser Verbindung werden 2x 2mm starke Lederstücke benötigt)

Ein zwei Millimeter starkes Lederstück ist zwar gut zu bearbeiten und anzubringen, doch ist es zum Spielen möglicherweise sowohl im Gelenk als auch beim Treffen des Balles zu beweglich. Zur Lösung dieses Problems bieten sich zwei Möglichkeiten an:

- Entweder es wird stärkeres Leder benutzt oder
- die Trefffläche **oberhalb** des Stabes wird mit einem weiteren Lederstück verstärkt (Bild 3 rechts).

Die Trefffläche ist nun steifer, aber nach wie vor ist eine ausreichend gute Beweglichkeit im Gelenk vorhanden (Beim dickeren Leder – erste Lösung – ist die Beweglichkeit weniger ausgeprägt). Auf jeden Fall kann mit einem etwas steiferen Leder der Ball besser gespielt werden.

Um das Leder mit dem Holz zu verbinden muss es kraftschlüssig in den Schlitz geschoben und auch geklebt werden. Danach sollten, wie auf Bild 3, rechte Seite, zu sehen ist, Löcher in das Holz und ins Leder gebohrt werden (Ø 1,5 -2,0 mm), um das Ganze mit einem kräftigen Faden „zusammennähen“ zu können



(Bild 5). Vom Zusammenschrauben oder gar Zusammennageln ist aus Sicherheitsgründen (Verletzungsgefahr) unbedingt abzusehen.

Denkbar wäre auch, das Holz in eine „Leder-Tasche“, zu stecken (Bild 6.1): Dazu werden zwei gleich große Lederstücke benötigt (Maße siehe Bild 3, links). Der



Bild 6: Varianten der „Bätcher“-Trefffläche

Stab wird von beiden Seiten etwa um ein Drittel schräg auf ca. fünf Zentimeter abgeflacht, das abgeflachte Stück mittig auf eines der beiden Lederstücke gelegt, das andere Lederstück deckungsgleich auf das andere positioniert und festgeklebt. Die beiden Lederstücke können rechts und links neben dem Holz entlang der Kante zusammengenäht werden, nachdem die Nahtlöcher zuvor gebohrt wurden. In Tabelle 1 sind Vor- und Nachteile der verschiedenen „Bätcher-Varianten“ aufgelistet.

Einige Tipps:

- Die Rinde an den vorgesehenen Klebeflächen entfernen.

Bild 5: Zusammennähen von Leder und Holz

- Das Holz so abschleifen, dass eine glatte, halbwegs ebene Fläche entsteht.
- Zunächst (am besten mit Kontaktkleber) das Holzteil mittig auf ein Stück Leder kleben.
- Beim Zusammenkleben der Lederstücke an der oberen Kante beginnen und das Leder nach und nach bis zum Holzstab vorrollen. Danach die Lederstücke rechts bzw. links neben dem Holz zusammendrücken.

Der Holzstab sollte frei von Aststücken sein (Bild 7), auch kann das Griffstück mit Tape oder ähnlichem Material ummantelt werden. Sind die Hölzer noch frisch, muss die Rinde schnitzend entfernt werden (vgl. zum Thema „Schnitzen“, Wagner, 2011).

Bild 7: Feinarbeiten am Schaft



Spielmöglichkeiten

Es können die üblichen Spielformen aus der entsprechenden Fachliteratur zum Einsatz kommen. Dabei muss der Schläger mit beiden Händen festgehalten werden, wobei der Schlag auf Hüfthöhe enden sollte. Aus technisch-taktischer Perspektive ist der Unterschied zum „richtigen Hockey“ der, dass es mit dem „Bätscher“ nicht notwendig ist, weit auszuholen, denn aufgrund des kleinen Balles (vorzugsweise Tischtennisball) ist das Spielen kurzer Pässe erfolgversprechender.

Hallenhockey... wenn's beliebt auch auf Inlinern ...

Kinder wollen am liebsten gleich „richtig“ spielen: zwei Tore, zwei ausgeglichene Mannschaften sowie not-



Bild 8: Hallenhockey

wendige Regeln sind ausreichend. In der Tradition des „Genetischen Lernens“ kann, wenn notwendig, das Spiel unterbrochen werden, um z.B. Regeln, Techniken oder Taktiken zu besprechen. Auch können die Besonderheiten des Schlagens herausgearbeitet und mit den Schlagtechniken der traditionellen Schläger verglichen werden.

Minigolf

Die Schüler sollen, in Gruppen eingeteilt, Minigolfstationen entwickeln. Dazu können Öffnungen für Volley-



ball- oder Reckständer sowie Hütchen, Kästchen, Eimer und Joghurtbecher zum Einlochen, Bänke und Kasten-teile als Banden, Bretter und Teppichfliesen als Schrägen, Hütchen und Gymnastikkeulen als Tore benutzt werden. Linien am Boden sowie Sprungseile dienen als „Wegmarkierungen“ (vgl. auch Kahler & Knusse, 2006).

Krocket

Beim Krocket soll mit einem Schläger, dessen Trefffläche der eines Hammers gleicht, eine Kugel durch U-förmig gebogene Drahtbügel (Öffnung ca. 10 Zentimeter) gespielt werden. In der Halle könnten diese Tore aus Gymnastikkeulen, im Freien aus Zeltheringen bestehen oder aus dickem Draht gebogen werden. Beim Spielen in der Halle verwenden wir am besten einen Tischtennisball, im Freien dagegen einen kleinen Schaumstoffball.

Zielball mit Baseballtechnik

Ein Tischtennisball wird so von einem Mitspieler ange-
worfen, dass ein Ziel an der Wand oder die Öffnung
eines Gegenstandes getroffen werden kann. (Der
Schläger bzw. ein leichter Ball ist für ein „richtiges“
Baseballspiel deshalb weniger geeignet, da der Ball
nicht weit genug weggeschlagen werden kann.)

Staffelspiele

Staffelwettkämpfe können als Wende- oder Pendel-
staffel so gestaltet werden, dass sie unterschiedlichen
Zielen dienen (Geschicklichkeit, Ausdauer, Schnellig-
keit, Kooperation etc.). Dabei bieten sich Staffelspiele
mit kleinen Staffelmansschaften an, die in erster Linie
Geschicklichkeit fördern (Mit „Bätscher“ und Ball eine
Hindernisbahn überwinden, ihn um Hütchen herum



spielen, ihn auf einer Bank führen oder durch kleine
Tore schießen). Das Ganze kann im Laufen, Gehen,
Krabbeln etc. geschehen. Auch kann der Ball in „Bil-
lard-Manier“ (mit dem Griff-Ende) z.B. in eine Pfosten-
öffnung eingelocht oder es können Biathlon-Varianten
durchgeführt werden (eine Strecke überwinden und
dann den Ball durch ein Tor oder in ein Loch spielen).
Gelingt dies nicht, ist eine „Strafrunde“ zu laufen, bevor
sich der nächste Mitstreiter auf den Weg machen darf.

Anmerkungen

- 1) Den Schläger haben wir auf Vorschlag von Marius Dieterle,
Tübingen, als „Bätscher“ bezeichnet, weil die Fliegenklatsche
im Schwäbischen so genannt wird – in dieser Sprachregion ist
diese Arbeit entstanden.
- 2) Bedanken möchte ich mich bei den Jungen und Mädchen der
Klasse 7c und ihrem Klassenlehrer Michael Lehmann (Aurain-
Realschule Bietigheim-Bissingen) sowie bei den Studenten
A.Gross, F.Staber, G.Simon, G.Egle, K.Uzun, K. Antoniou und
M. Dieterle
- 3) Dieser Vorschlag bezieht sich auf Jungen in einer siebten Klasse,
die zwischen 150 und 180 cm groß sind.

Literatur

- Ellenbeck, H. & Rabe, J.-P. (2006). *Richtig Hockey. Halle und
Feld*. München: BLV Buchverlag GmbH & Co. KG.
- Franken-Thiele, A. (2004). Mit Stock und Ball spielen. *SportPraxis*,
45, (1), 4-9.
- Hänel, R.; Hilmann, W. & Schmitz, U. (2001). *Feld- und Hallen-
hockey*. Aachen: Meyer & Meyer.
- Hirn, A. (1928). *Hockey*. Leipzig: Quelle und Meyer.
- Kahler, T. & Knusse, M. (2008). Spiele mit Schläger. *SportPraxis*,
39, (8), 22-24.
- Lange, A. (2011). Hockeyspiele mit anderem Material. *Sport-
Praxis*, 52, (7+8), 47-49.
- Mathys, F.K. (1983). *Die Ballspiele. Eine Kulturgeschichte in Bil-
dern*. Dortmund: Harenberg.
- Philadelphus, A. (1922). *Reliefs von attischen Statuenbasen*.
Jahrbuch des deutschen archäologischen Instituts, Band 37,
Archäologischer Anzeiger, Beiblatt, S. 56-59.
- Vukov, M. & Vukov, S. (2005). *Einmal Hockey, immer Hockey*.
Von Lehrern für Lehrer. Feldhockey. Band 2. Althengstett: We-
ber GmbH.
- Vukov, M. & Vukov, S. (2005). *Einmal Hockey, immer Hockey*.
Von Lehrern für Lehrer. Hallenhockey. Band 1. Althengstett:
Weber GmbH.
- Wagner, H.-J. (2010). Genetisches Lehren und Lernen als Mög-
lichkeit zur Vermittlung des Volleyballspiels in der (Grund)schule.
In K. Langolf & R. Roth (Hrsg.), *Volleyball international in For-
schung und Lehre 2009*, 34. *Internationales Hochschul-Sym-
posium des Deutschen Volleyball-Verbandes 2009*, (S. 103 –
116). Hamburg: Feldhaus. ([https://www.ph-ludwigsburg.de/
fileadmin/subsites/2d-sprt-t-01/userfiles/Wagner/material_
0910/Genetisches_Lehren_und_Lernen_im_Volleyball.pdf](https://www.ph-ludwigsburg.de/fileadmin/subsites/2d-sprt-t-01/userfiles/Wagner/material_0910/Genetisches_Lehren_und_Lernen_im_Volleyball.pdf))
- Wagner, H.-J. (2011). Kubb – ein hölzernes Wurfspiel: Bauen und
Werfen wie die Wikinger. *Motorik*, 34, Heft 1, S. 31-39.
- Zettler, M. (1893). *Bewegungsspiele. Ihr Wesen, ihre Geschichte
und ihr Betrieb*. Wien und Leipzig: Verlag Pichler.
<http://derkachelofenbauer.de/and/pics/2/Fliegenklatsche.JPG>
(Historische Fliegenklatsche).



**Dr. Hans-Jürgen
Wagner**

Jahrgang 54, Diplom-
Pädagoge und Sonderschul-
lehrer, Wiss. Mitarbeiter an
der Päd. Hochschule
Ludwigsburg im Fach Sport
Arbeitsschwerpunkte: Spiele
und deren Vermittlung,
Sportpädagogik und
Planung von Sportunter-
richt, Projektarbeit (Sport,
Spiel und Bewegung mit
Alltags- und Abfallmateri-
alien, Unterrichten in Kenia,
siehe <http://www.ph-ludwigsburg.de/de/12331+M532f4644cef.html>)

E-Mail: h.wagner@ph-ludwigsburg.de

Bild 10: „Bätscher“

LEHRHILFEN für den Sportunterricht

Verlag: Hofmann-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1360, D-73603 Schorndorf, Telefon (07181) 402-0, Telefax (07181) 402-111

Redaktion:

Heinz Lang
Neckarsulmer Str. 5, 71717 Beilstein
E-Mail: H-W.Lang@t-online.de

Erscheinungsweise:

Monatlich (jeweils in der 2. Hälfte des Monats).

Druck:

Druckerei Djurcic
Steinwasenstraße 6–8, 73614 Schorndorf

International Standard Serial Number:
ISSN 0342-2461

Bezugspreis:

Im Jahresabonnement € 23.40 zuzüglich Versandkosten.
Die Abonnement-Rechnung ist sofort zahlbar rein netto nach
Erhalt. Der Abonnement-Vertrag ist auf unbestimmte Zeit
geschlossen, falls nicht ausdrücklich anders vereinbart.
Abbestellungen sind nur zum Jahresende möglich und müssen
spätestens 3 Monate vor dem 31. Dezember beim Verlag eintreffen.
Unregelmäßigkeiten in der Belieferung bitte umgehend dem
Verlag anzeigen.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck nur mit ausdrücklicher
Genehmigung der Redaktion und des Verlags mit Quellenangabe.

Unverlangte Manuskripte werden nur dann zurückgesandt,
wenn Rückporto beiliegt.

Geräte selbst bauen für Bewegung, Spiel und Sport

Eine Werkstatt zum Entwerfen, Herstellen, Erproben

Dieser Band enthält etwa 100 Ideen für das Selbstbasteln von Bewegungs-, Spiel- und Sportgeräten durch Kinder und Erwachsene. Das Spektrum der Spiel- und Sportgeräte reicht dabei vom Stofffrisbee oder Indica bis zum Minitrampolin oder Fahrrad-tandem und beinhaltet die Bewegungsaktivitäten Werfen, Springen, Balancieren, Klettern und Schaukeln, Rollen und Fahren sowie kleine und große Spiele. Die Idee ist neben der Herstellung folgende: lernen kreativ und selbsttätig zu handeln und dabei im Tun die Funktion, den Wert und Nutzen der Spiel- und Sportobjekte zu verstehen.



DIN A5, 204 Seiten
 ISBN 978-3-7780-0411-1
Bestell-Nr. 0411 € 19.90

Zwei Beispielseiten

<p>63 Springen – weit und hoch</p> <p>1. Absprunghügel</p> <p>Trennschleifer (Flex) mit Stahlscheibe oder Stichsäge, Säge, Bohrmaschine, Schraubendreher Werkzeug</p> <p>Autoreifen (reicht für 3 Hügel), Holzbrett (etwa 20 cm x 50 cm, je nach Reifen), 12 Holzschrauben (6 mm x 60 mm), 2 Vierkanthölzer (etwa 8 cm x 8 cm, Länge: etwas kürzer als die abgeschnittene Reifentlänge), Holzleim Material</p> <p>Bau</p> <ol style="list-style-type: none"> Auf die Seite des Autoreifens ein gleichschenkliges Dreieck aufzeichnen, das den Reifen in drei gleichlange Teile teilt. Ein Teil mit dem Trennschleifer herausschneiden und Schnittstellen so abschneiden, dass sie auf dem Boden waagrecht aufliegen können. Das Vierkantholz auf die passende Länge sägen und an den Enden so abschrägen, dass es unter das Reifenteil passt. Das Vierkantholz auf das Bodenbrett leimen und von unten verschrauben. Das Reifendrittel mit seinen Enden an die unteren Kanten des Vierkantholzes festschrauben. <p>Spielanregungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Verwendung als „Sprungbrett“ für einbeinige Absprünge in die Höhe oder Weite Zielsprünge mit dem Absprunghügel 	<p>Gleichgewicht halten – beim Drehen und Balancieren 79</p> <p>1. Rola-Bola</p> <p>Schraubenzieher, Säge, Schleifpapier Werkzeug</p> <p>Massivholz- oder mehrfach verleimtes Sperrholzbrett (ca. 60 cm x 30 cm, etwa 20 mm dick), 2 Holzleisten ca. 30 cm lang (20 mm x 20 mm), Schrauben, Holzleim, 1 Rolle aus Pappe, Kunststoff oder Metall (ca. 40 cm lang, ca. 12 cm Durchmesser) Material</p> <p>Bau</p> <ol style="list-style-type: none"> Die beiden Holzleisten auf die entsprechende Länge sägen und abschleifen. Die Holzleisten werden an die Kanten der beiden kurzen Brettseiten geschraubt und geleimt. Sie sollen ein „Wegschieben“ des Brettes und ein Wegrollen der Rolle verhindern. Nun muss das Brett mit den Leisten an der Unterseite nur noch auf die Rolle gelegt werden: Fertig ist das Balancebrett! <p>Hinweise</p> <p>Spanplatten halten den Belastungen nicht stand!</p> <p>Für Anfänger kann man auch längere Bretter und Rollen mit kleinerem Durchmesser nehmen. Als Rolle lassen sich Reste von Abflussrohren verwenden. Je dicker die Rolle ist, desto schwieriger wird das Balancieren. Die Rolle sollte mindestens 10 cm länger sein, als das Brett breit ist, so stürzt man nicht sofort, wenn die Rolle unter dem Brett verrutscht.</p> <p>Für Vorführungen kann man das Brett und die Rolle bunt anmalen. Für den Einsatz im Freien empfiehlt sich eine Lackierung des Brettes. Ein alter Teppich als Unterlage auf glatten Böden verhindert ein schnelles Verrutschen der Rolle. Aus demselben Grund kann man an die Unterseite des Brettes ein Stück Moosgummi o. ä. kleben.</p>
--	--

Inhaltsverzeichnis und weitere Beispielseiten unter www.sportfachbuch.de/0411

Versandkosten € 2.-; ab einem Bestellwert von € 20.- liefern wir innerhalb von Deutschland versandkostenfrei.

Interaktionsfähigkeit durch adressatengerechte Spielkultur fördern

Thorsten Pachurka, Tobias Kunkemöller

Wer kennt diese Situation nicht: „*Christian gibt mir nie den Ball ab, ... er macht immer alles alleine, ... das Spiel macht mir so keinen Spaß mehr.*“ Folge: Die Lernatmosphäre wird mehr und mehr belastet. Sozial verträgliches Interagieren bedeutet auch immer Kommunizieren. Das hier beschriebene Unterrichtsvorhaben strebt, auf der Basis adressatengerechter Erfahrungssituationen mit Spielformen und Gesprächsangeboten, die explizite Förderung des wertschätzenden Umgangs miteinander an. Es orientiert sich dabei an der im Hauptteil dargestellten Planungssystematik.

Thema des Unterrichtsvorhabens

Förderung sportspielübergreifender taktischer Verhaltensweisen, technisch-koordinativer Fertigkeiten und sozialer Interaktionsfähigkeit durch strukturverwandte ‚Kleine Spiele‘.

Orientierungsrahmen und Leitfrage

Das Unterrichtsvorhaben konkretisiert exemplarisch (bezogen auf die Sekundarstufe I) eine integrative Wissens- und Könnensentwicklung zum Miteinander Spielen. Die Grundstruktur für die Anlage des Lehr-Lernprozesses lässt sich wie folgt charakterisieren:

- Spielen als ganzheitlichen Prozess erlebbar machen.
- Spielen auf unterschiedlichem Fertigniveau ermöglichen.
- Spielen als gemeinschaftliches Erlebnis vermitteln.
- Üben als immanenten Bestandteil eines gemeinsamen Spielelernprozesses begreifen und vermitteln.

Daraus ergibt sich die Leitfrage

„Wie kann ich die Kooperationsfähigkeit und den Gruppenzusammenhalt durch Spiele fördern, so dass langfristig ein stabiles und positives Lernklima entsteht

bei gleichzeitiger Entwicklung einer sportspielübergreifenden Raum- und Bewegungswahrnehmung?“

Kompetenzerwartungen (Sekundarstufe I am Bsp. Lehrplan NRW 2011)

Die Schülerinnen und Schüler können

- grundlegende spielübergreifende technisch-koordinative Fertigkeiten und taktisch-kognitive Fähigkeiten situationsgerecht in ‚Kleinen Spielen‘ anwenden.
- ‚Kleine Spiele‘, Spiele im Gelände sowie einfache Pausenspiele – auch eigenverantwortlich – fair, teamorientiert und sicherheitsbewusst miteinander spielen sowie entsprechende Kriterien benennen und erläutern.
- Grundlegende sportbezogene sozial-kommunikative Verfahren in Bewegungs-, Spiel- und Sportsituationen zielgerichtet einsetzen, erläutern und sich sachgerecht verständigen.

Bewegungsfeldorientierte Anforderungssituationen

Anforderungssituationen, die sich aus der Didaktisierung ergeben, könnten sein:

- Bewältigen konkurrenzorientierter Spielformen mit einer hohen Pass- und Fangfrequenz (1) und
- Teilnahme an dialogorientierten Gruppen- und Plenumsgesprächen.



Thorsten Pachurka
Fachleiter Sport Gy/Ge
am Zentrum für
schulpraktische
Lehrerbildung
Köln

E-Mail: thorsten.pachurka@gmx.de



Tobias Kunkemöller
Lehrer für die Fächer Sport
und Englisch am
Hansa Gymnasium in Köln

Bewegungsfeldorientierte Leitfragen

A) Welche situationsgerechten, übertragbaren Handlungsmuster lassen sich durch Spielformen entwickeln?

Didaktisch ergeben sich vier basistaktische Verhaltensweisen, die bei den Schülern angebahnt werden (Kröger & Roth, 2011, S. 23+77):

- Den **Ballbesitz kooperativ sichern** (im Zusammenspiel mit Partnern den Ballbesitz behaupten und Angriffsaktionen einleiten),
- sich **freilaufen und orientieren** (zum richtigen Zeitpunkt eine optimale Position auf dem Spielfeld einnehmen),
- **Lücken erkennen** (sich ergebende Freiräume für die Chance eines Abspiels oder direkten Punktgewinns erkennen),
- **Überzahl kooperativ herausspielen** (sich im Zusammenspiel mit Partnern einen Vorteil gegenüber Verteidigern verschaffen).

Ferner sind die technisch-kordinativen Fertigkeiten des variablen Passens und Fangens unter Gegner-, Zeit-, und Präzisionsdruck im Sinne einer funktionalen Verhaltensoptimierung integrativ auszubauen.

B) Was bedeutet es, ein perfekter Mitspieler im Kontext der sozialen Verantwortung zu sein?

Das Modell des „Perfekten Mitspielers“ wird losgelöst von den motorischen Eigenschaften wie z. B. gut fangen und passen können oder schnell zu sein konstruiert und dient als prozessbegleitende Bezugsgröße für soziale Interaktionsfähigkeit in Spielen (vgl. Abb. 2).

Anforderungsorientierte Lernaufgaben zu A

Das Spielen-Lernen wird durch im Verlaufe des Unterrichtsvorhabens heterarchisch vernetzbare ‚Kleine

Spiele‘ (Lernaufgaben) entwickelt. Es geht also darum, wahrnehmungsgesteuerte, nicht zu verbalisierende, Wahrnehmungs-Handlungsprozesse zu initiieren.

Alle im Rahmen des Unterrichtsvorhabens gespielten Spiele weisen im taktischen Bereich strukturelle Ähnlichkeiten mit fast allen hierzulande üblichen großen Sportspielen auf:

- Die Fähigkeit, den Ballbesitz kooperativ zu sichern, ist durch die Regel, dass Fortbewegung mit dem Ball nicht gestattet ist, die Grundlage des Spielen-Könnens in diesen kleinen Spielen.
- Nur durch Passspiel ist ein Fortkommen des Spielgeräts möglich.
- Dies fordert zudem die Fähigkeit heraus, sich ohne Ball gut orientieren und freilaufen zu können, da die Zuspielenden keine Möglichkeit haben, ihre Mitspielenden durch Entgegenkommen in Ballbesitz zu bringen.
- Die Zuspielenden wiederum sind besonders gefragt, sich bietende Lücken zu erkennen und für ein Abspiel zu nutzen. Um Angriffsaktionen mit hoher Wahrscheinlichkeit erfolgreich zu gestalten, ist es von Vorteil, kooperativ Überzahl-situationen herauszuspielen.

Somit stellen diese ‚Kleinen Spiele‘ eine zwingende Situation dar, um alle vier genannten basistaktischen Verhaltensweisen herauszufordern und zu entwickeln.

Gleichzeitig mit der Förderung taktisch-kognitiver Verhaltensweisen bieten alle im Rahmen des Unterrichtsvorhabens gespielten ‚Kleinen Spiele‘ die Möglichkeit der integrierten Festigung der technisch-kordinativen Fertigkeiten des Passens und Fangens in verschiedenen Variationen. Die Spiele erfordern das Passen und Fangen des Balls unter Gegner-, Zeit- und Präzisionsdruck und bieten so die Möglichkeit der Festigung dieser bei allen Schülern grundsätzlich vorhandenen Fertigkeiten in der realen Spielsituation. Sie bereiten so, im Sinne einer sensomotorischen Sensibilisierung, Techniken für die Sportspiele Handball oder Basketball vor – allerdings sind die technisch-kordinativen Anforderungen im Vergleich zu diesen großen Sportspielen weniger hoch, so dass sie geeignete Übungssituationen darstellen.

Die Anlage des gesamten Lehr-/Lernarrangements orientiert sich an den Ideen der Heidelberger Ball-schule (Kröger & Roth, 2011). Dabei geht es um die Initiierung von Lernprozessen durch „zwingende“ Spielformen, die gepaart werden mit prozessunterstützenden Übungsformen.

Abb. 1: Spielszene
„Big-Point-Spiel
(bei fünf erfolgreichen
Pässen hintereinander gibt
es einen Punkt für das Team;
bei zehn erfolgreichen
Pässen gibt es drei Punkte
für das Team)



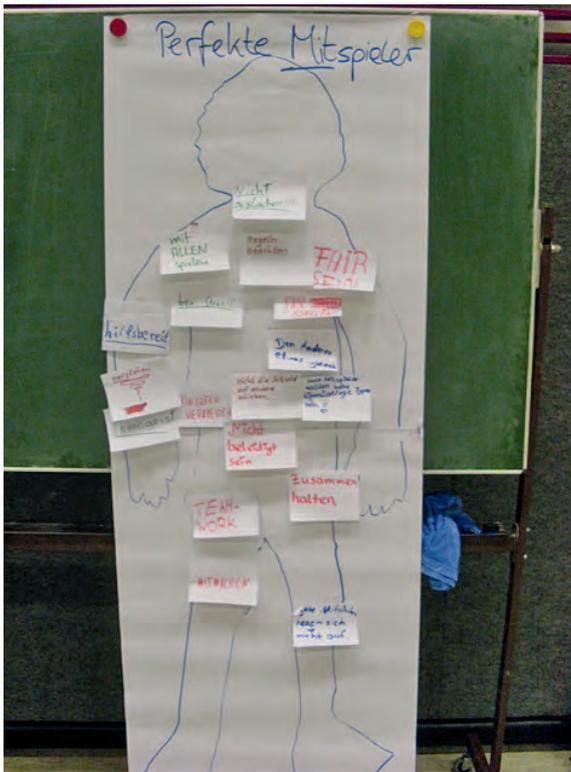


Abb. 2: Modell des „Perfekten Mitspielers“

Frage der Eigenschaften guter **Mitspieler** zum Modell für das eigene Sozialverhalten im Spiel werden. Wichtig ist dabei, diesen Bereich vom reinen motorischen Können abzugrenzen. Die so entstandenen Eigenschaftskarten werden aufgeklebt und dienen für die folgenden Stunden als Modell für „Perfekte Mitspieler“. Das Ende einer Stunde kann eine Reflexionsrunde des **Mitspielerverhaltens** in Bezug auf das Modell bilden – Zwischenreflexionen einzelner Spielgruppen im Stundenverlauf sind gut denkbar.

Durch die Vorgabe des Satzfragments: „XY war heute ein(e) gute(r) Mitspieler(in), weil...“ wird die Wahrnehmung in erster Linie auf die **Stärken der Mitspieler** gelenkt. So kann ein Lernen am Modell begünstigt werden. Diese Form der Reflexion bietet eine Alternative zu den sonst häufig langatmigen und durch verschiedene Wahrnehmungen einer Situation festgefahrenen Diskussionen des Spielverhaltens Einzelner. Nicht die Defizite, sondern das positiv belegte sozial interaktive Verhalten der Kinder steht im Mittelpunkt.

Abbildung 3 stellt eine Zusammenfassung des Planungshandelns für das Unterrichtsvorhaben dar.

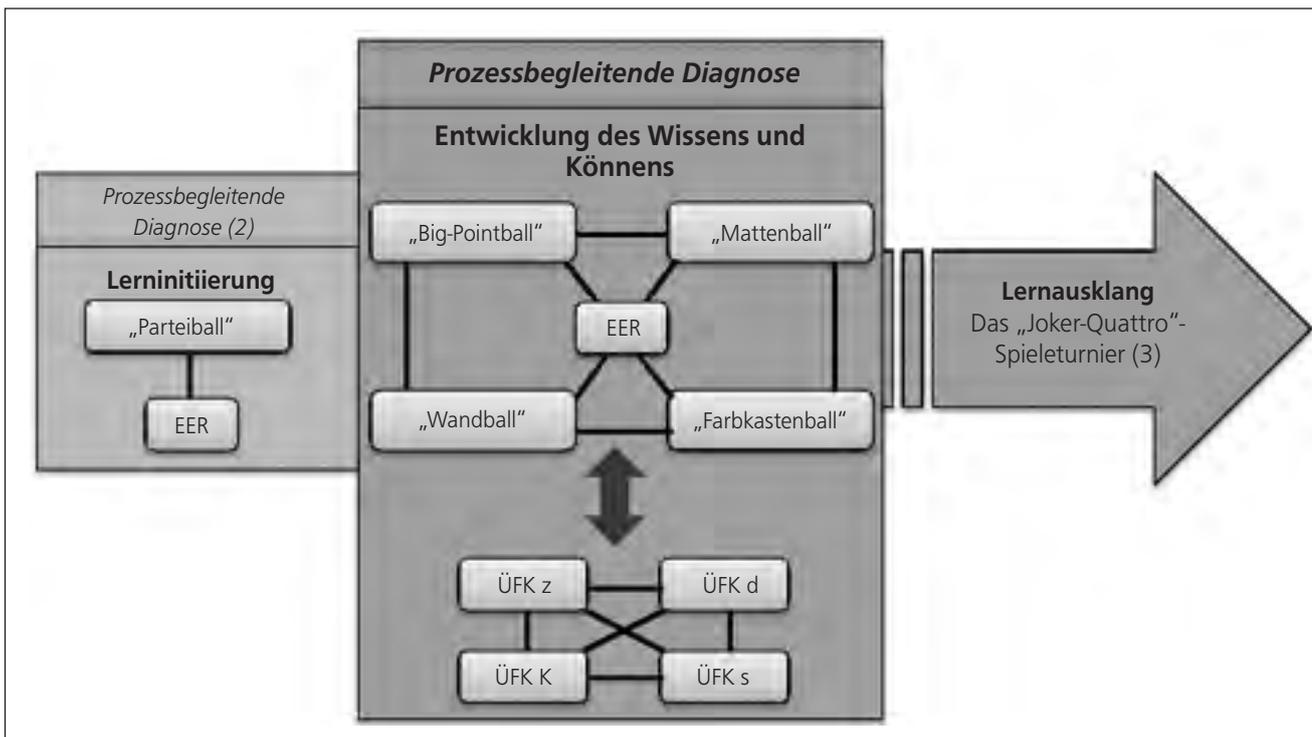
Anforderungsorientierte Lernaufgaben zu B

In der Phase der Lerninitiation (vgl. Abb. 3) wird gemeinsam mit der Lerngruppe das **Modell „Perfekte Mitspieler“** (vgl. Abb. 2) entwickelt. Zur Visualisierung kann der Umriss eines Schülers auf eine Tapetenrolle gezeichnet und durch eine Kartenab-

Fazit

Das Unterrichtsvorhaben widmet sich mit der gezielten Förderung der Schüler-Schüler-Interaktion einem zentralen Element der Planung von Sportunterricht. Die

Abb. 3: Elemente des Planungshandelns für das vorliegende Unterrichtsvorhaben. (4) EER = Erfahrungser-schließende Reflexion; ÜFK = Übungsformkomplex



hier dargestellte **stärkenorientierte Nutzung des Modells „Perfekter Mitspieler“** darf eine situative Reflexion von aufkommenden negativen Empfindungen einzelner Schüler nicht ausschließen. Unter Berücksichtigung eines entsprechenden Schonraums (evtl. Einzelgespräche, Gruppengespräche) kann hier ein imaginärer „Kummerkasten“ („*Ich finde es nicht gut, dass ...*“) als kommunikativer Ausgangspunkt dienen.

Anmerkungen

- (1) Niveaubeschreibungen könnten sein: *Niveaustufe A*: Die Ballkontrolle gelingt souverän und nahezu alle Spielsituationen werden aktiv mitgestaltet und erfolgreich gelöst. *Niveaustufe B*: Die Ballkontrolle ist sicher und der Schüler kann sich in vielen Spielsituationen erfolgreich einbringen. *Niveaustufe C*: Der Schüler ist in der Ballkontrolle noch unsicher, zeigt aber die Bereitschaft zur Spielmitgestaltung. *Niveaustufe D*: Der Schüler hat in der Ballkontrolle und der Spielmitgestaltung Schwierigkeiten. Eine stärkere Führung durch Mitspieler ist notwendig.
- (2) König und Memmert (2005) liefern Ideen für eine prozessbegleitende Diagnose einer sogenannten „Spielintelligenz“ im Rahmen eines sportspielübergreifenden Unterrichtskonzepts. Eine didaktische Aufbereitung der eingesetzten Spieltest-situationen macht einen sinnstiftenden Einsatz im Unterrichtsalltag denkbar.

- (3) Beim „Joker-Quattro“-Spieleturnier spielen alle Teams vier verschiedene Spiele jeweils gegeneinander (Wandball, Big-Pointball, Mattenball, Farbkastenball). Vor Turnierbeginn muss jedes Team ein Jokerspiel bestimmen. Gewinnt eine Mannschaft jeweils ihr Jokerspiel, erhält sie doppelte Punktzahl, verliert sie es, bekommt sie die doppelte Punktezahl abgezogen.
- (4) Sowohl die verschiedenen kleinen Spiele, als auch die Übungsformkomplexe (ÜFK) sind in ihrem Verlauf und ihrer Organisation bei Kröger und Roth (2011) detailliert nachzulesen und flexibel den Lernbedingungen anzupassen. Ein Vorschlag zur Integration der ÜFK in die jeweiligen Lernarrangements der Stunden wäre auf einen anforderungsorientierten Zusammenhang zwischen ÜFK und Spielform zu achten (d. h. z. B., dass sich das Passen unter Zeitdruck in dem im Stundenverlauf integrierten ÜFK widerspiegelt).

Literatur

- Kröger, C. & K. Roth. (2011). *Ballschule – Ein ABC für Spielanfänger* (4. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.
- König, S. & Memmert, D. (2005). Akzeptanz, Machbarkeit und Output – drei zentrale Merkmale für die Evaluation von Unterrichtskonzepten. Ein Beitrag zur Qualitätsentwicklung im Schulsport. *sportunterricht*, 54, Heft 11.
- Ministerium für Schule und Weiterbildung [MSW]. (2011). *Kernlehrplan für das Gymnasium – Sekundarstufe I in Nordrhein-Westfalen*. Frechen: Ritterbach.

Praxis-Tipp Aufbewahrungs- und Transporthilfe für Rollbretter

Henner Hatesaul



Das geordnete und übersichtliche Aufbewahren von Rollbrettern ist schwierig. Mit ein wenig handwerklichem Geschick kann z. B. im Werkunterricht eine intelligente Lösung gefunden werden.

Bis zu 24 Rollbretter können mit der abgebildeten Konstruktion platzsparend aufbewahrt und transportiert werden. Die Stapelung erfolgt abwechselnd quer und längs. (Hergestellt in den Werkstätten der Gew. Berufsb. Schulen Lingen)

Idee und Umsetzung stammen von Wilfried Riesen-berg – und gewiss existieren weitere „pfiifige“ Ideen, die den Sportbetrieb vereinfachen können. Lassen Sie die „Lehrhilfen für den Sportunterricht“ daran teilhaben – Ihre Kolleginnen und Kollegen werden es Ihnen danken (H. Lang, Schriftleitung).



Henner Hatesaul
Ankestr. 4
49809 Lingen
h.henner@web.de