

Ablaufplan



von Hans-Dieter te Poel & Alina Böckling zur Spiele-Kreativwerkstatt im Sport!
Was kann und soll sie im Schulsport leisten? – ein Pilotprojekt

Tag **1**

★ Einführung: 1. + 2. Stunde im Schulgebäude



Im Klassenraum: Die Klassenlehrer*innen (KL) sind seit Tagen im Besitz der Unterlagen zum Pilotprojekt und führen die Schüler*innen (SuS) in die Idee der *Spiele-Kreativwerkstatt* ein und besprechen mit ihnen den organisatorischen Ablauf. Er stellt sich wie folgt dar:

- Die SuS sollen mit bis zu sechs Schüler*innen pro Gruppe ein eigenes Spiel für eine durchschnittliche Klassengröße von ca. 25 SuS entwerfen. Diesbezüglich erhält jede Gruppe je ein Beispiel aus den Zielschussspielen, Wurfspielen und Rückschlagspielen zum Zwecke der Illustration. Jede Gruppe bespricht diese drei Spielvorlagen und wählt eine aus. Diese eine Spielvorlage wird dann im Sinne der konkreten Aufgabenstellung (vgl. das Beispiel im Artikel) detailliert bearbeitet und entwickelt.
- Der Spielentwurf enthält die Spielidee (Ziel des Spiels), Regeln, Materialien, das Spielfeld, die Gruppengröße etc. gemäß den schriftlichen Vorlagen.
- Den KL liegt eine vorab erstellte Präsentation (PPP) zur Illustration des Ablaufplans vor. Er kann in der Klasse multimedial eingesetzt werden.
- Den KL wird vorab eine Liste zur Verfügung gestellt, die alle Gerätschaften in der Dreifachsporthalle in Lage und Anzahl aufweist.
- Die Leitung des Pilotprojekts unterstützt die KL, die ihrerseits auch Sportlehrer*innen (SL) sein können, indem sie die Klassen nach und nach aufsuchen.
- Die SuS teilen sich zum Beispiel mit Hilfe von *Spielkarten* selbstständig in Gruppen auf. 
- Die Gruppen werden zusätzlich von Mitschüler*innen aus den Sport-Leistungskursen (LK) bei der Entwicklung ihrer Spiele als Lernhelfer*innen beratend unterstützt.
-  Die verschrifteten Spielideen (endgültige Vorlagen) werden abschließend von den KL eingesammelt. Danach findet in der Großen Pause im Lehrerzimmer eine kurze Besprechung mit allen KL und SL statt, um mögliche Engpässe bei den Materialien etc. feststellen zu können und die Reihenfolge der praktischen Durchführung der Spiele in der Dreifachsporthalle konkret festzulegen.
- Alle Klassen der Jahrgangsstufe 5 begeben sich nach der Großen Pause mit den Lehrkräften in die Dreifachsporthalle der Schule. Die SuS wissen, dass sie bereits in Sportbekleidung erscheinen sollen.

Ablaufplan

von Hans-Dieter te Poel & Alina Böckling zur Spiele-Kreativwerkstatt im Sport!
Was kann und soll sie im Schulsport leisten? – ein Pilotprojekt

Tag **1**

✦ Ablauf in der Sporthalle



- Jede Klasse wird mit Hilfe der KL und SL halbiert und mit **Klassenteil 1 und 2** benannt, da in jeweils einer Spielrunde in den drei Hallenteilen aufgrund der vorhandenen Spielfläche immer nur zwei Klassenteile gemeinsam in einem Hallendrittel spielen können.
- Die jeweiligen Klassenpaare spielen am ersten Tag in folgender Reihenfolge und in den jeweiligen Hallenteilen. Die folgende grafische Darstellung liegt allen KL und SL vorab vor.



Ablaufplan

von Hans-Dieter te Poel & Alina Böckling zur Spiele-Kreativwerkstatt im Sport!
Was kann und soll sie im Schulsport leisten? – ein Pilotprojekt

Tag **1**

✦ PRAXIS: 3. – 6. STUNDE



1. Hallendrittel

5a

5d

2. Hallendrittel

5b

5e

3. Hallendrittel

5c

5f

Ablauf der Präsentation der jeweiligen kreativen Spielideen in der Praxis:

- **Die erste 6er-Gruppe der jeweiligen Klassenhälfte** stellt ihre Spielidee ihrer Klasse und der zugeteilten Klasse in dem entsprechenden Hallendrittel vor. Beispiel: Die 6er-Gruppe der „Flummis“ aus der 5a stellt ihre kreative Spielidee den SuS der 5a und den SuS aus der 5d vor.
- Nach der Klärung der **Spielidee und des Regelwerks teilen** sich die SuS aus beiden Klassen, wie bereits bekannt, in **Klassenteil 1 und Klassenteil 2** auf, so dass sich ca. **25 SuS** (z. B. 12 SuS aus der 5a und 13 SuS auf der 5d) in jedem Hallendrittel befinden.
- **Der Aufbau** der kreativen Spielidee erfolgt von allen ca. 25 SuS aus der 1. Spielrunde unter nochmaliger Anleitung der jeweiligen **ersten 6er-Gruppe**.
- Ist der Aufbau erfolgt, nehmen die *anderen beiden* Klassenteile am **Spielfeldrand Platz**, da sie noch nicht ihre kreativen Spielideen in die Praxis umsetzen dürfen.
- **Die jeweilige Spieldauer** beträgt pro Spielrunde ca. 15 Minuten. Endet die Spielrunde in einem Hallendrittel früher, kann das kreative Spiel wiederholt oder bereits mit der *2. Spielrunde* begonnen oder ein anderer Modus festgelegt werden.
- **Der Abbau** der kreativen Spielidee erfolgt nach der 2. Spielrunde von allen ca. 25 SuS aus dieser Spielrunde, so dass alle Klassenteile am Auf- und Abbau beteiligt sind.
- **Die zweite 6er-Gruppe** aus dem anderen Klassenteil stellt danach ihre kreative Spielidee nach demselben Verfahren wie bereits skizziert vor. Und so weiter.

Ablaufplan

von Hans-Dieter te Poel & Alina Böckling zur Spiele-Kreativwerkstatt im Sport!
Was kann und soll sie im Schulsport leisten? – ein Pilotprojekt

Tag **1**

★ PRAXIS IM DETAIL



Pausen sollen in Absprache mit den KL, SL und den SuS situativ vereinbart und gesetzt werden.

Zeitleiste: In der 3. bis 6. Stunde, wobei KL, SL und die Leitung die Reihenfolge der Spielrunden wegen der limitierten Anzahl der zur Verfügung stehenden Materialien und Geräte im Blick haben sollen. Auf Engpässe soll variabel reagiert werden:

- Es beginnt eine 6er-Gruppe aus der z. B. **der 5a** mit der Vorstellung und Erklärung ihrer kreativen Spielidee. **ALLE Klassen (Bsp. 5a und 5d)** hören zu und klären gemeinsam die Spielidee. Aufgrund der möglichen erhöhten Lautstärke in der Dreifachsporthalle ist die Wahl einer Hallenecke angeraten. KL und SL unterstützen hierbei die einzelnen Gruppen. Der Einsatz von Tafeln und Plakaten zur Illustration der Spielideen ist vorab mitzudenken.
- **Die erste Spielrunde** wie oben beschrieben. **Nach dem Spiel** begeben sich jeweils die beiden Klassenhälften auf die Tribüne der Dreifachsporthalle oder an den Spielfeldrand und führen gemeinsam mit einem KL und SL eine erste Reflexion zur gespielten Spielidee durch. KL und SL notieren die Hinweise der SuS in ein ausgeteiltes Protokollblatt. Danach kann die laufende zweite Spielrunde wieder beobachtet und die Schüler*innen motiviert werden. Die Notizen der KL und SL zur jeweiligen Spielrunde sollen Hinweise zu den vorgenommenen Regeln, Größen der Gruppen, Spielidee etc. enthalten. Diese werden nach dem Pilotprojekt ausgewertet.
- **Die zweite Spielrunde** wird wie für die **erste Spielrunde** beschrieben durchgeführt und schließt zeitlich direkt an die erste Spielrunde an.
- **Die dritte Spielrunde beginnt mit einer neuen kreativen Spielidee** und wird wie bereits skizziert und erklärt durchgeführt.



Ablaufplan

von Hans-Dieter te Poel & Alina Böckling zur Spiele-Kreativwerkstatt im Sport!
Was kann und soll sie im Schulsport leisten? – ein Pilotprojekt

Tag **2**



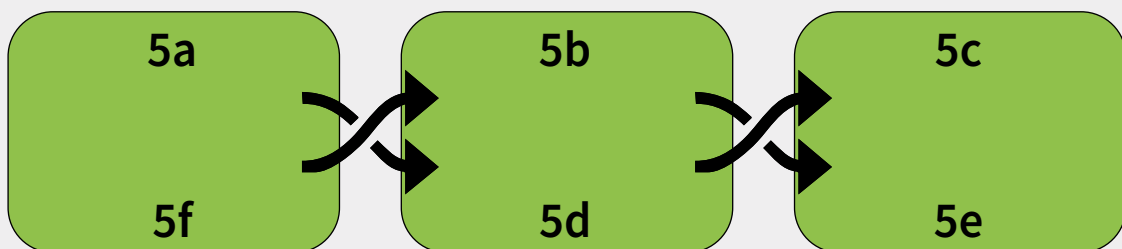
★ PRAXIS: 1. – 6. STUNDE

- Es werden neue „Klassenpaare“ wie folgt gebildet. Diese sind den KL und SL bereits bekannt, so dass die Organisation zeitnah durchgeführt werden kann.

1. Hallendrittel

2. Hallendrittel

3. Hallendrittel



- **Ablauf der Präsentation der jeweiligen kreativen Spielideen in der Praxis:** Vgl. den ersten Tag, wobei es ermöglicht werden soll, dass Gruppen, die aus unterschiedlichen Gründen ihre kreative Spielidee nicht zeigen konnten, diese zu Beginn vorstellen dürfen.
- **Pausen** sind erneut zu berücksichtigen.

Ablaufplan

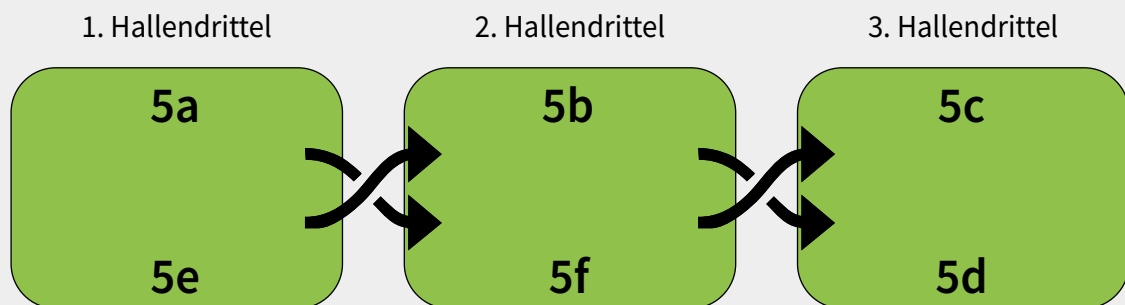
von Hans-Dieter te Poel & Alina Böckling zur Spiele-Kreativwerkstatt im Sport!
Was kann und soll sie im Schulsport leisten? – ein Pilotprojekt

Tag **3**

✦ PRAXIS: 1. – 6. STUNDE



- Es werden neue „Klassenpaare“ wie folgt gebildet. Diese sind den KL und SL bereits bekannt, so dass die Organisation zeitnah durchgeführt werden kann.



- **Ablauf der Präsentation der jeweiligen kreativen Spielideen in der Praxis:** Vgl. den ersten und zweiten Tag, wobei es ermöglicht werden soll, dass Gruppen, die aus unterschiedlichen Gründen ihre kreative Spielidee nicht zeigen konnten, diese zu Beginn vorstellen dürfen.
- **Pausen** sind erneut zu berücksichtigen.