

Spiel erfinden

Text: Werner Gäggeler / st
Fotos: Werner Gäggeler



Die Schülerinnen und Schüler...

- » können Spiele spielen und erfinden, indem sie gemeinsam Vereinbarungen treffen und einhalten.
- » können in der Gruppe und in der Klasse (...) Abmachungen aushandeln und Regeln einhalten.



Im Bewegungs- und Sportunterricht können viele überfachliche Kompetenzen erworben und sogleich praktisch angewendet werden. Insbesondere die sozialen Kompetenzen erfahren durch die körperliche Aktivität und Präsenz der Schülerinnen und Schüler in der Sporthalle einen starken Lernzuwachs.

Hier ist eine Unterrichtseinheit, inspiriert von einer Arbeit von Julien Hofer und Michael Rubin, ehemalige Studierende der PHBern, vorgestellt, welche die Kooperationsfähigkeit durch das Erfinden eines eigenen Spiels in kleineren Gruppen ins Zentrum stellt.

In der aktuellen Zeit mit Einschränkungen, welche teilweise durch die Pandemie auferlegt sind, lautet eine mögliche offene Aufgabe: Die Schülerinnen und Schüler erfinden ein neues Spiel, welches Spass macht, spannend ist und ohne Körperkontakt gespielt werden kann.

Einstieg – Was ist ein gutes Spiel?

Aufgrund der bisherigen Spielerfahrungen der Schülerinnen und Schüler werden Kriterien für gute Spiele gesammelt und beispielsweise auf ein Post-it notiert. Die Lehrperson hält die Kriterien auf einem Plakat fest.

Anschliessend spielt die Klasse Amerikanisch-Sitzball. Dazu verteilen sich die Schülerinnen und Schüler auf dem Spielfeld. Die Spielleitung wirft einen Ball ins Spielfeld. Wenn ein Schüler oder eine Schülerin vom Ball getroffen wird, muss er oder sie das Spielfeld verlassen und warten, bis die werfende Person, selbst getroffen wird. Ist dies der Fall, darf der oder die zuerst Getroffene wieder ins Spielfeld zurückkehren und weiterspielen.

Nach dem Spiel prüfen die Schülerinnen und Schüler, ob die Kriterien für ein gutes Spiel auf das Spiel Amerikanisch-Sitzball zutreffen. Die Kriterien werden gegebenenfalls ergänzt und festgehalten. Bei Kriterien, die nicht oder nur teilweise erfüllt wurden, überlegen die Teilnehmenden, wie sie das Spiel entsprechend verändert können. Möglichkeiten sind beispielsweise: mit zwei oder drei Bällen spielen; einander nicht abschiessen, sondern den Ball fangen und beispielsweise eine Keule umwerfen; das Feld verkleinern, wenn die Spielendanzahl sinkt; Plätze markieren, so dass ab einer bestimmten Anzahl von den sitzenden Spielenden, der oder die erste wieder aufs Feld zurückkehren darf; die Schülerinnen und Schüler dürfen sich wieder reinwürfeln. Das Spiel wird mit veränderten Regeln erneut gespielt.



Spiel erfinden

Die Schülerinnen und Schüler erfinden in Gruppen von drei bis fünf Lernenden ein eigenes Spiel, welches folgende Bedingungen erfüllt:

- Das Spiel kann ohne Körperkontakt gespielt werden.
- Spielidee und Regeln sind klar.
- Material und Spielfeld sind definiert.

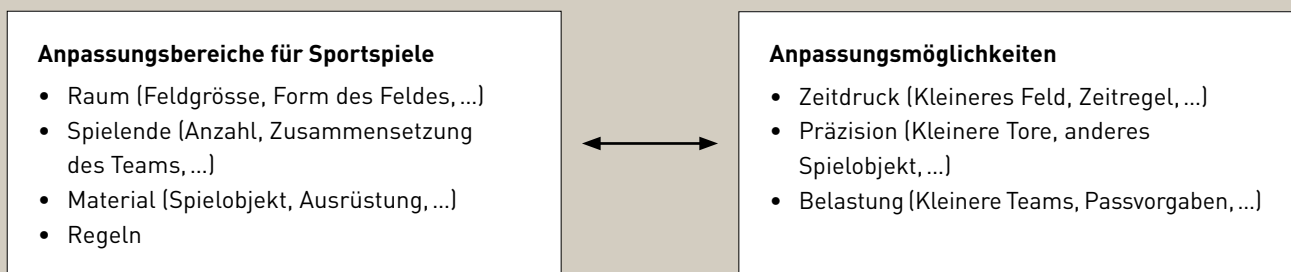
Mit Hilfe eines Brainstormings suchen die Schülerinnen und Schüler Ideen. Es ist wichtig, dass sie in dieser Phase alle Gedanken festhalten, auch wenn die Ideen auf den ersten Blick ungeeignet scheinen. Für die Erfindung eines Spiels gibt es viele mögliche Ausgangspunkte:

- Ein bekanntes Sportspiel, wie Fussball, Unihockey, Basketball verändern.

- Ein bekanntes Spiel, beispielweise Burner Games, Sitzball, Brennball anpassen.
- Als Spielmaterialien Alltagsgegenstände wie Wäscheklammer, Zeitungen, Reifen verwenden.
- Ein Gesellschaftsspiel wie Tischfussball, Monopoly, Werwolf, Versteckspiel adaptieren.
- Ein neues Spiel wie FooBallSKILL, Smolball oder Kinball als Ausgangspunkt nehmen. Videobeispiele dazu finden sich auf YouTube.
- Bekannte Spiele kombinieren.
- Die Fantasie der Schülerinnen und Schüler nutzen.

Die Schülerinnen und Schüler dürfen dabei die Kriterien für ein gutes Spiel nicht vergessen. Die Lehrperson hängt das Plakat mit den gesammelten Kriterien gut sichtbar in der Halle auf.

Vielleicht hilft den Schülerinnen und Schülern dieses Modell zur Erfindung des eigenen Spiels:

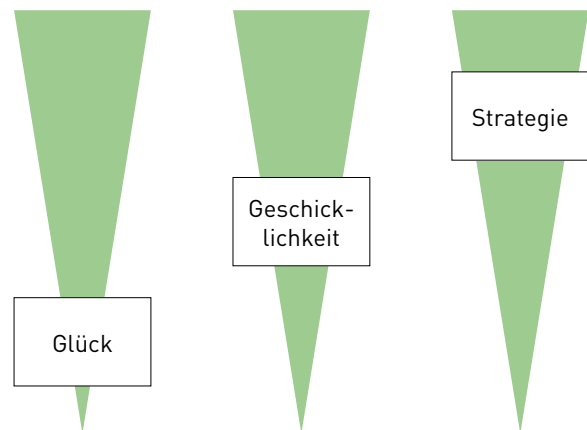


Ein weiteres Spielmodell stammt von Sutton-Smith. In seinem Modell lassen sich Spiele in drei Kategorien einteilen:

- Glücksspiele, wie Würfelspiele
- Geschicklichkeitsspiele, wie Jonglierspiele
- Strategiespiele, wie beispielsweise FlagFootball.

Spiele sind jedoch selten nur einer dieser Kategorien vollständig zugeordnet, vielmehr finden sich Glücks-, Geschicklichkeitsmomente und strategische Anteile in jedem Spiel.

Die Beschäftigung mit dem Modell kann die Schülerinnen und Schülern zum Nachdenken über ihr Spiel anregen und auch Hinweise über die Richtung geben, in welche sie ein Spiel verändern möchten.



Spiel entwickeln

Die Entwicklungsphase beginnt, sobald die Lernenden ihre Spielideen ausprobieren. Je nach Gruppengrösse schliessen sich für diese Phase einzelne oder mehrere Gruppen zusammen. Dabei darf frei erprobt werden, solange das Spiel ungefährlich bleibt und kein Material kaputt gehen kann. Während der ganzen Entwicklungsphase wechseln sich Versuchsphasen, in welchen das Spiel erprobt wird, mit Anpassungsphasen, in welchen es besprochen und verändert wird, ab. Die Schülerinnen und Schüler optimieren so die Spielidee Schritt für Schritt und vervollständigen die Regeln. Die Lehrperson kann die Lernenden auf verschiedene Arten unterstützen. Die

Verantwortung für das Spiel bleibt immer bei den Lernenden. Wenn die Lernenden ihr Spiel fertig entwickelt haben, stellen sie es den anderen Gruppen vor. Die einzelnen Spiele spielen sie über einen längeren Zeitraum und entwickeln geeignete Taktiken. Dabei werden häufig noch weitere, nötige Anpassungen entdeckt, ehe die Spiele vollständig ausgereift sind und so in das Spielrepertoire der Klasse integriert werden.



Eine Beurteilungsvorlage findet sich unter swch.ch/schulekonkret.

Eigenes Spiel entwickeln

Entwickelt in Kleingruppen ein Spiel mit eindeutigen Regeln, das Spass macht und herausfordernd für euch ist.

Name des Spiels

.....

Spielidee

.....

.....

Benötigte Materialien

.....

Platz / Feld

.....

Schreibt die wichtigsten Regeln auf.

.....

.....

Bewertung der entwickelten Spiele

Name des Spiels, das ihr gespielt habt

Waren die Spielregeln eindeutig?

Nein



Ja

Hat das Spiel Spass gemacht?

Nein



Ja

War das Spiel herausfordernd/anspruchsvoll?

Nein



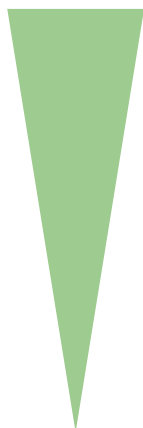
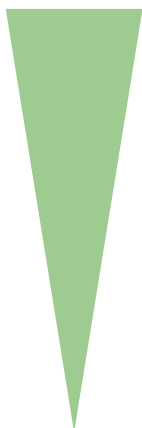
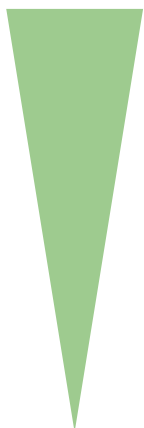
Ja

Wie stellt ihr den Spieleregler ein?

Glück

Geschicklichkeit

Strategie



Habt ihr Änderungsvorschläge zum Spiel?

.....

.....

.....

.....

.....

.....