

Experimentieren mit Street Racket

Text: Marcel Straub / st
Fotos: Street Racket



Die Schülerinnen und Schüler...

» können technische und taktische Handlungsmuster (...) anwenden. Sie kennen die Regeln, können selbstständig und fair spielen und Emotionen reflektieren.



Street Racket ist ein mehrfach preisgekröntes Bewegungs- und Bildungsspiel aus der Schweiz, das auch vom Experimentieren lebt. Ausgehend von einer einfachen und sofort umsetzbaren Basis, eröffnet sich dem ganzen Lebensraum Schule sowie allen darin involvierten Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen eine vielseitige, spannende, soziale, kreative und gesunde Welt. Diese gilt es zu erforschen und weiterzuentwickeln.

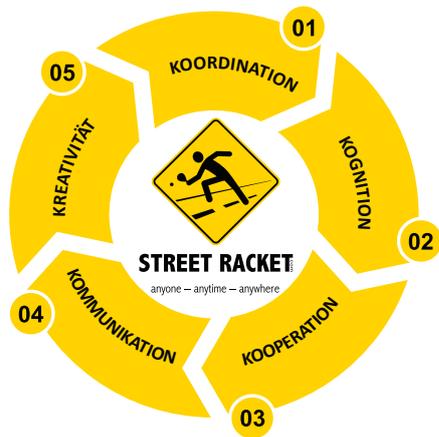


swch.ch

Sommercampus Solothurn, 12. Juli 2024
Street Racket – anyone, anytime, anywhere
Kursnummer 601



Weitere hilfreiche Links sowie Ideen zu Street Racket sind zum Download verfügbar unter: swch.ch/schulekonkret



Die meisten der rund 1000 Street Racket Aktivitäten beinhalten neben Bewegung und Spass einen kognitiven Anteil. Da das Miteinander sowie das Erarbeiten eigener Anwendungen zentrale Pfeiler sind, werden die Kompetenzen des Lehrplans 21 spielerisch gefördert. Die 5 K – Koordination, Kognition, Kommunikation, Kooperation und Kreativität – sind omnipräsent und machen Street Racket zu einem attraktiven und auch effektiven Instrument für eine moderne, bewegte und gelingende Schule.

Breite Nutzung

Der Alltag bietet viel Gestaltungs- und Anwendungsraum für Street Racket. Dazu gehören der Sportunterricht und der freiwillige Schulsport aber auch bewegte Pausen und das Thema Ganztageschule sowie die soziale und abwechslungsreiche Organisation von Sporttagen oder Projektwochen. Jede Schule funktioniert als Sport- und Gemeinschaftsförderung, wenn es gelingt, dass die Lieblingsspiele der Schülerinnen und Schüler auch daheim erlebt werden und wenn daraus bewegte, soziale Familienzeit oder eine sinnvolle, selbstbestimmte Freizeitbeschäftigung resultieren. So steht das Experimentieren und Kreieren von neuen Spielformen im Fokus.

Präventive Faktoren

Street Racket ist offizieller Inhalt der nationalen Kampagne zur Unfallprävention «sicher stehen – sicher gehen». Es geht um die Schulung von Gleichgewicht, Aktionssicherheit und Bewegungskompetenz. Die für alle sofort umsetzbaren Ballspiele gelten in Fachkreisen als ideal, um eine der negativen Auswirkungen der Digitalisierung auszugleichen – die rasant voranschreitende Kurzsichtigkeit (Myopie). Es braucht gegen den einseitigen Gebrauch der Augen regelmässige Perspektivenwechsel, was bei Rückschlagspielen gewährleistet ist.

Projektwochen

Experimentieren auf diversen Ebenen können Schulen auch mit den zwölf Projektwochen-Modulen. Spielen, bewegen, gestalten von eigenen Rackets und Kreide, singen, tanzen, erste Erfahrungen als Junior Coach sammeln und Inhalte vermitteln, eigene Lehrmittel mit neuen Übungen erstellen oder das Schulareal bewegungsfreundlich gestalten. Jede Schule kann eine Projektwoche selbst durchführen oder sich Unterstützung beim Street Racket Team holen.



Der Autor

Marcel Straub ist der Erfinder von Street Racket. Als langjähriger Leiter des Kompetenzzentrums für Sportunterricht der Stadt Zürich hat er viele Erfahrungen im Schulwesen gesammelt, die nun bei Street Racket einfließen. Der ehemalige Sportlehrer und Squash-Nationalspieler ist international als Referent für Bewegungs-, Gesundheits- und Bildungsförderung tätig.

Weitere Informationen

Im Workshop «Street Racket – anyone, anytime, anywhere» im Sommercampus in Solothurn wird die positive und nachhaltige Wirkung des Street Racket Konzepts für eine gesunde, bewegte Schule im gemeinsamen Spiel erlebt. Attraktive Bewegungsangebote für alle Schulstufen, gekoppelt an spannende, fächerübergreifende Lern-Settings und viel Spass warten auf die Teilnehmenden. Das Gelernte kann sofort, drinnen und draussen, im Sportunterricht oder im bewegten Lernen umgesetzt werden.

Empfehlenswert ist auch die anonyme und kostenlose App mit rund 100 Street Racket Spielen: www.streetracket.app



Es gibt zudem online einen Street Racket Lehrplan mit einer breiten Basis an Anwendungen und monatlich vier neuen Inhalten:



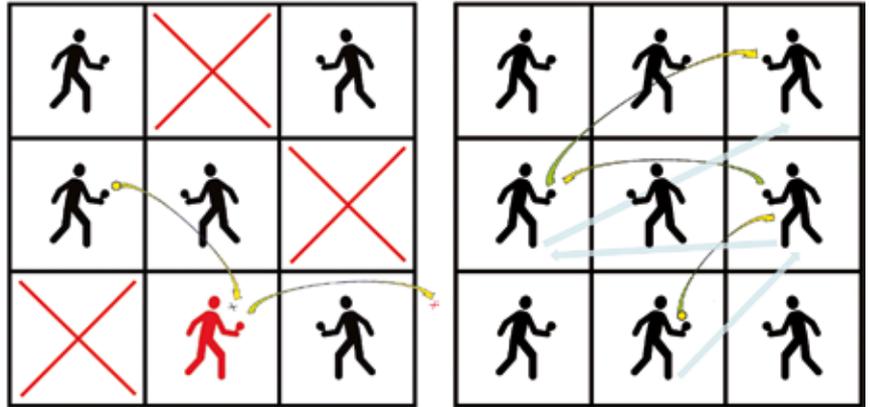
Animationsfilm zu Konzept, Wirkung und Spielformen:



Allgemeine Spielregeln zum Street Racket:

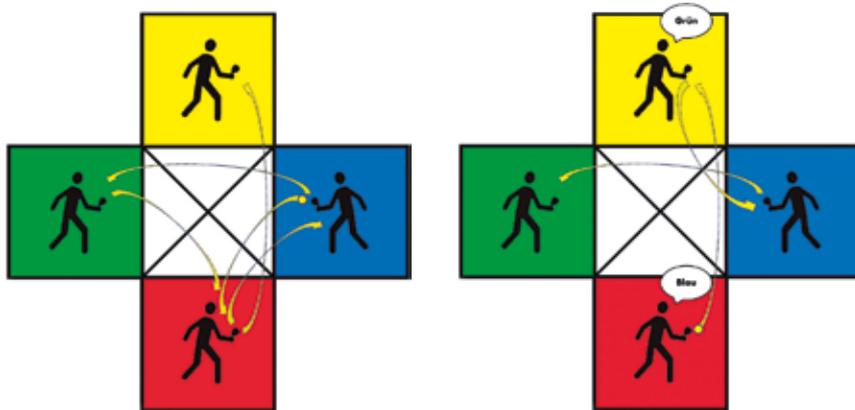
Einstiegsspiele im XL-Feld

Elimination: Jeder Spieler und jede Spielerin steht in einem Quadrat und verteidigt dieses. Wenn ein Ball im eigenen Quadrat landet, muss die Person ihn in ein Quadrat, das von einem Mitspieler oder einer Mitspielerin besetzt ist, weiterspielen. Gültig sind auch Schläge in benachbarte Felder, also nur über die gemeinsame Linie. Dies erhöht die Erfolgsquote. Bei einem Fehler scheidet man aus und auch das Quadrat gehört nicht mehr zum Spielfeld. Wer steht am Ende noch in seinem Quadrat?



Lauf-Elimination: Nun kommt noch mehr Bewegung ins Spiel. Man läuft seinem Ball immer ins angespielte Quadrat nach und wartet dort auf den nächsten Schlag.

Förderung exekutiver Funktionen im Kreuz-Feld



Panzerknacker: Jedes der vier Quadrate wird mit einer Farbe gekennzeichnet: Outdoor mit Kreide, Indoor mit farbigen Markierpunkten aus Gummi oder farbigen Spielbändern. Welches Team schafft es kooperativ, sich einen vorgegebenen Farb-Code, beispielsweise Rot-Blau-Grün-Rot-Gelb zu merken und den Ball in der richtigen Reihenfolge in den entsprechenden Quadraten zu platzieren?

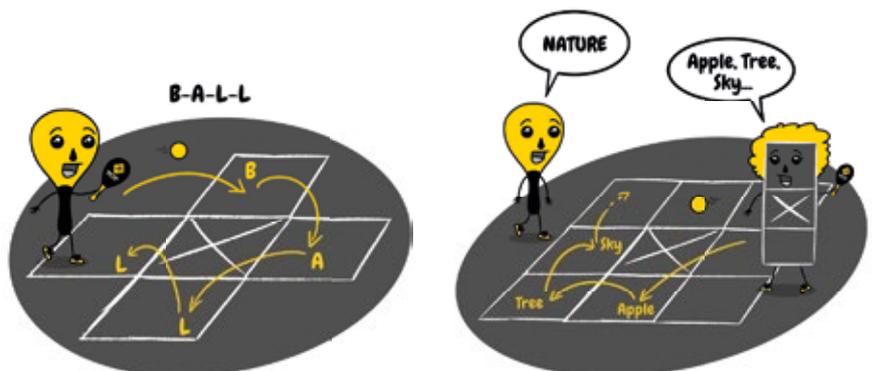
Von Farbe zu Farbe: Anstelle einer vorgegebenen Reihenfolge nennen jeder Spieler und jede Spielerin direkt nach dem Schlag eine Farbe eines Quadrates, in das von der nachfolgenden Person der nächste Ball hineingespielt werden muss: ein Spiel für schnelle Köpfe und Entscheidungen. Empfehlung: Mit Fangen und Werfen spielen, bis das System der Übung klar ist.

Sprachspiele für das bewegte Lernen

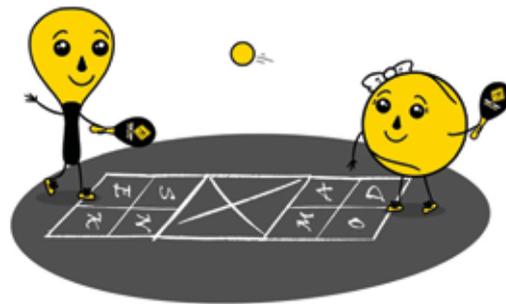
Buchstabieren im Kreuz-Feld: Es wird versucht, im Uhrzeiger- oder Gegenuhrzeigersinn jedes Quadrat des Viererfeldes der Reihe nach zu treffen und dabei ein vorgegebenes Wort zu buchstabieren. Die Übung funktioniert auch mit Fremdsprachen.

Alternativ können bestimmte Zahlenreihen aufgesagt werden. Diese Übung kann allein, zu zweit oder auch in kleineren und grösseren Gruppen gespielt werden.

Begriffe erraten: In einem Kreuz- oder XL-Feld werden pausenlos, alleine oder im Team, freie Quadrate angespielt. Bei jedem getroffenen Quadrat sagt der Spieler oder die Spielerin ein weiteres Wort, um den gesuchten Begriff zu umschreiben. Wie schnell kann der oder die Ratende das Wort herausfinden? Das Spiel ist für Fremdsprachen ebenfalls gut geeignet.



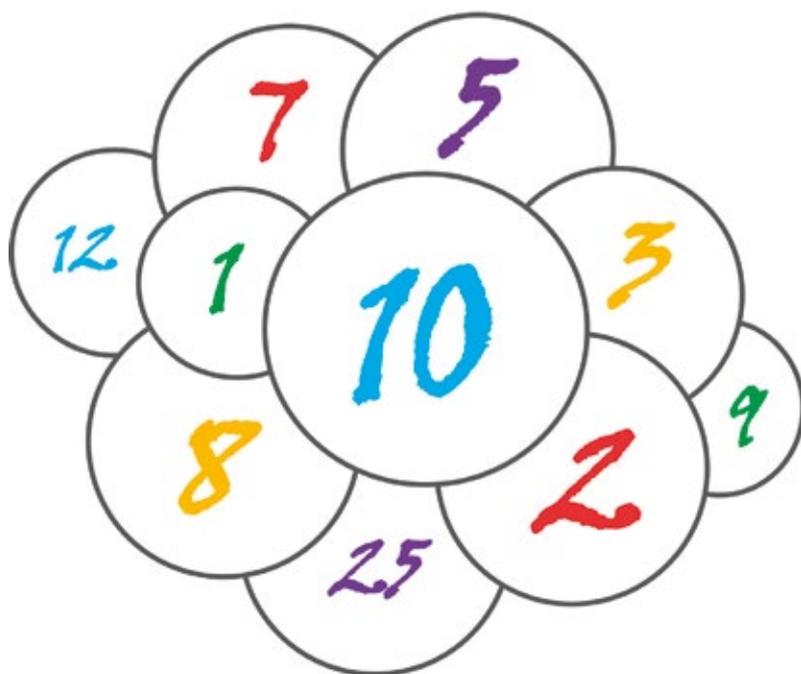
Spiel im Einzelfeld: Die Zielquadrate werden mit zusätzlichen Zonen versehen und mit Buchstaben beschriftet. Beim gemeinsamen Hin und Her werden getroffene Buchstaben zur Wortbildung verwendet. Neben den spielerischen und koordinativen Fähigkeiten werden bei dieser Art von Aktivitäten auch die Artikulation (laut und deutlich sprechen), das Hören und Verstehen sowie das Aufschreiben (korrekte Verschriftlichung) geübt und damit weitere wichtige Faktoren eines «bewegten und sozialen Klassenzimmers» gefördert. Ausserdem gestalten die Schülerinnen und Schüler den Unterricht aktiv mit, womit der Partizipation ebenfalls Rechnung getragen wird.



Stufenangepasste Varianten:

- Die Schülerinnen und Schüler sprechen den getroffenen Buchstaben laut und deutlich aus.
- Sie bilden sofort ein Wort, welches mit dem Buchstaben beginnt.
- Ein Mitspieler oder eine Mitspielerin schreibt alle Buchstaben mit Kreide auf den Pausenplatz. Nach einem Ballwechsel oder nach einer gewissen Zeit werden mit den von jedem Dreiererteam gesammelten Buchstaben Wörter oder Sätze gebildet, dies ist auch im Fremdsprachenunterricht möglich.

Zahlenspiele



Zahlen-Blume: Im gleichen Stil wie die Sprachspiele werden Zahlenwerte gesammelt. Anstelle eines Einzelfeldes wird hier als weitere Variante die «Street Rackett Blume» verwendet. Viele Trefferzonen werden spontan aneinandergereiht und beschriftet, sodass eine Art Blume mit Blättern (=Zonen) entsteht. Diese können nun allein oder im Wechsel als Team getroffen und gesammelt werden. Mit den erspielten Zahlen gibt es eine Vielzahl von Lerninhalten, passend zum Lehrplan auf der jeweiligen Stufe. Beispielsweise wird von der Lehrperson ein Resultat vorgegeben, «Wer kann eine Rechnung aufschreiben, die genau 100 ergibt?». Nun versuchen die Spielenden oder Teams, einzelne Zahlen mit den richtigen Operationen so aufzuschreiben, dass das Resultat stimmt. Als Beispiel: Mit den gesammelten Zahlen 4 und 25 ergibt sich die Rechnung $4 \times 25 = 100$.

Addition im Einzelfeld: Wenn im Einzelfeld Zahlen markiert sind, kann der Additions-Klassenrekord versucht werden. Wem gelingt es, solange ein Ball gültig im Spiel bleibt, durch Addition gemeinsam den Zahlen-High-Score zu schaffen? Dies kann auch als Doppel oder Rundlauf erfolgen, womit Faktoren wie Teamwork oder Intensität gesteigert oder variiert werden.

Statt im Einzelfeld kann auch individuell gegen eine Wand gespielt werden.

