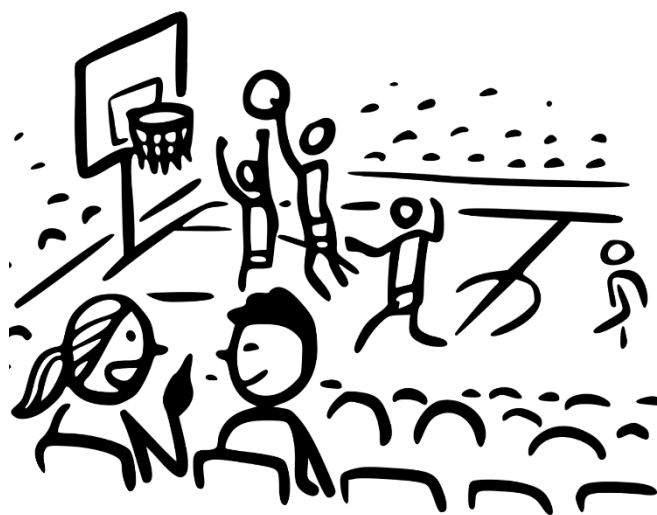


Das Bewegungsfeld „Spielen“

Methodisch-didaktische Grundlagen im
Fach Sport – Material für Lehrkräfte in
Brandenburg



Das Bewegungsfeld „Spielen“

Methodisch-didaktische Grundlagen im Fach Sport -
Material für Lehrkräfte im Land Brandenburg

Autor: Hendric Frahm

Impressum

Herausgeber:

Landesinstitut Brandenburg für Schule und Lehrkräftebildung (LIBRA)
14974 Ludwigsfelde
Tel.: 03378 209 - 0
Fax: 03378 209 - 149
www.libra.brandenburg.de

Redaktion: Karin Wittram

Gestaltung: Jeanette Roggow

Titelbild: <https://cocomaterial.com>

Bildnachweise: alle Illustrationen: <https://cocomaterial.com>, The illustrations in CocoMaterial are under CC0 1.0 Universal (CC0 1.0) Public Domain Dedication.

Landesinstitut Brandenburg für Schule und Lehrkräftebildung (LIBRA), Ludwigsfelde 2025



Soweit nicht abweichend gekennzeichnet zur Nachnutzung freigegeben unter der Creative Commons Lizenz cc ... zu finden unter:
<https://>

Alle Internetquellen, die in der Handreichung genannt werden, wurden am 20.01.2025 zuletzt geprüft.

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung ins Bewegungsfeld	4
2. Methodisch-didaktische Hinweise	6
3. Praxisbeispiele: Übungs- und Spielformen	13
3.1 Erwärmung und Schulung koordinativer Fähigkeiten mit und ohne Ball	14
3.2 Erwärmung II: Spielformen zur systematischen Anbahnung sportspielspezifischer Techniken	15
3.3 Kleine Übungsformen zur Anbahnung grund-legender spielsportspezifischer Techniken	17
3.4 Kleine Spiele zur Anbahnung eines Zielschussspiels	17
3.5 Ein Turnier spielen	18
3.6 Kleine Spiele für kleine Expertinnen und Experten	19
4. Kompetent Spielen	21
5. Bewertung von Leistungen	24
6. Sicherheitsaspekte und organisatorische Hinweise (auf das Bewegungsfeld „Spielen“ bezogen)	27
1. Kollisionen und Zusammenstöße	27
2. Stolper- und Rutschgefahr	27
3. Überforderung und Ermüdung	28
4. Ballspiele (Treffergefahr)	28
5. Unsachgemäßer Umgang mit Sportgeräten	28
6. Unfälle durch Missachtung von Regeln	28
Allgemeine Hinweise zur Sicherheit:	29
Materialien und Quellenhinweise	30

1. Einführung ins Bewegungsfeld „Spielen“

Das Bewegungsfeld "Spielen" im Sportunterricht zielt auf die Entwicklung einer breiten spiel-, sport- und bewegungsbezogenen Handlungskompetenz in den Kleinen Spielen und Sportsportarten unserer Bewegungskultur ab, wobei sowohl die konstruktive Auseinandersetzung mit bestehenden Regeln als auch die Etablierung selbstbestimmter Regelstrukturen im Vordergrund stehen, um eine Teilhabe an außerschulischen Bewegungsmöglichkeiten zu gewährleisten. Insbesondere die Förderung koordinativer und konditioneller Fähigkeiten, gekoppelt mit der Aneignung technischer sowie taktischer Fertigkeiten, bietet in diesem Bewegungsfeld weitreichende Lernmöglichkeiten. Dabei spielen soziale Lernprozesse eine zentrale Rolle: Schülerinnen und Schüler agieren innerhalb des Spiels nicht nur eigenverantwortlich und regelkonform, sondern lernen auch, sich respektvoll und fair gegenüber anderen Spielerinnen und Spielern zu verhalten. Zudem wird durch eine gezielte Anpassung von Aufgaben, Regeln und Materialien die Partizipation aller Lernenden ermöglicht, was den sozialen Zusammenhalt in der Gruppe und eine demokratische Haltung fördert. Das Bewegungsfeld "Spielen" umfasst dabei verschiedene Spielformen und Sportarten, von kleineren Ballspielen und Geschicklichkeitsspielen bis hin zu Rückschlagspielen und Endzonenspielen, die sowohl die körperliche Erfahrung als auch die Teamarbeit und den fairen Wettstreit betonen. Diese Inhalte bieten Potenzial für fachübergreifende und fächerverbindende Lernansätze, insbesondere in Verbindung mit naturwissenschaftlichen und sozialwissenschaftlichen Fächern.

Kleine Spiele bieten dabei ein weitreichendes Potenzial, um Schülerinnen und Schülern vielfältige soziale und emotionale Lerngelegenheiten zu ermöglichen. Sie unterstützen die Entwicklung von Einfühlungsvermögen, Selbst- und Fremdwahrnehmung sowie die Auseinandersetzung mit Rollendistanz und Identitätsbildung. Gleichzeitig tragen sie zur Steigerung der Frustrationstoleranz bei und leisten einen wichtigen Beitrag zum Abbau von Vorurteilen. Durch den gezielten und didaktisch fundierten Einsatz im Unterricht lassen sich diese Spiele nutzen, um emotionale und soziale Kompetenzen spielerisch und freudvoll zu fördern. Insbesondere im Umgang mit Erfolgen und Misserfolgen bieten kleine Spiele wertvolle Erfahrungsräume, die zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen. Eingebettet in strukturierte Lehr- und Lernprozesse und durch kriteriengeleitete Variationen, können sie damit als wirksame pädagogische Maßnahmen zur Förderung der motorischen aber auch bewegungsfeldübergreifender Kompetenzen und Themen beitragen.

Durch die Auseinandersetzung mit insbesondere den Kleinen Spielen, werden die Lernenden gemäß dem Rahmenlehrplan für das Fach Sport in Berlin und Brandenburg kompetent darin:

- die Bewegungen von Mit- und Gegenspielerinnen und -spielern zu erkennen und darauf reagieren zu können,
- freie Räume und die Bewegungsrichtung von Spielobjekten für den Spielverlauf zu nutzen und einfache Finten anzuwenden, sowohl in der Offensive als auch in der Defensive,
- eigene Spielideen zu entwickeln, die sie nach unterschiedlichen Aspekten (Regeln, Spielfeld, Objekte, Teams) verändern und anwenden können,
- eigenverantwortlich Spiele anzuleiten und Regeln umzusetzen,

- grundlegende individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Verhaltensweisen situativ angemessen einzusetzen.¹

Hinsichtlich der großen Sportspiele werden die Lernenden außerdem kompetent darin:

- Spielobjekte regelgerecht anzunehmen und abzugeben, zu führen und aus der Bewegung auch unter zunehmend größeren Druckbedingungen/bei zunehmend größerer Anforderungskomplexität abzuschließen.

Doch auch in den bewegungsfeld- und fachübergreifenden Kompetenzbereichen bietet das Bewegungsfeld große Entwicklungspotenziale:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, unterschiedliche Zugangsmöglichkeiten zu Sport und Bewegung zu erkennen und die eigenen sport- und bewegungsbezogenen Handlungen kritisch zu hinterfragen. Dies fördert ein Bewusstsein für die eigene Leistungsfähigkeit und die Rolle von Bewegung im Alltag.
- Durch die gemeinsame Entwicklung und Einhaltung von Spielregeln in einfachen Spielsituationen lernen die Kinder, sich sozial angemessen zu verhalten, Verantwortung in bestimmten Funktionen zu übernehmen und in kooperativen Aufgaben aktiv mitzuwirken.
- Schülerinnen und Schüler erwerben grundlegende methodische Kompetenzen, indem sie ihren Lernstand einschätzen, Rückmeldungen umsetzen und einfache Hilfen anwenden. Sie lernen außerdem sicherheitsrelevante Vorgaben zur Unfallvermeidung kennen und anzuwenden.
- Kleine Spiele bieten die Möglichkeit, dass Kinder unter Anleitung verschiedene Funktionen und damit Rollen im Spiel übernehmen (wie z. B. als Schiedsrichter:in oder Spielführer:in) und dabei Verantwortungsbewusstsein entwickeln.
- Außerdem bieten Spiel- und Bewegungssituationen verschiedenste Sprachanlässe. Egal, ob es um das eigenständige Erschließen von Inhalten mithilfe von Materialien (wie Spielebeschreibungen aus Spielekartotheken geht), um die Kommunikation während einer Spielsituation, Schiedsrichter:innen-/Beobachter:innentätigkeiten während einer Spielsituation oder um die (Zwischen-)Auswertung geht. Hier kann für Sprache sensibilisiert, an Fachsprache gearbeitet und eine Sprachvermittlung initiiert werden, wobei Medien und Materialien wiederum helfen können, sich an das Neue zu erinnern und es systematisch mit einzubeziehen.² Wortspeicher, Aufbaupläne, Lernlandkarten, Regeltafeln und -hefte usw. können dabei helfen, diese unterschiedlichen Lernzieldimensionen und Bildungsziele zu verknüpfen.

¹ Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft Berlin und Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg, Hrsg., 2015.

Rahmenlehrplan für die Jahrgangsstufen 1 bis 10 in Berlin und Brandenburg (RLP). Berlin, Potsdam, Teil C, Sport, Verfügbar unter: <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/unterricht/rahmenlehrplaene/jahrgangsstufen-1-10>

² vgl. Kaluza, André und Michael Krüger, 2020

2. Methodisch-didaktische Hinweise

Die heterogenen Voraussetzungen von Lernenden mit unterschiedlichen Vorerfahrungen in dem Bewegungsfeld „Spielen“ setzen individuelle Anpassungen und damit Differenzierungsmaßnahmen voraus. Eine Möglichkeit den übergeordneten unterrichtlichen Rahmen differenziert zu organisieren, bietet das im Folgenden dargestellte TREE-Modell³.

Das **TREE**-Modell wurde 2006 von der Australian Sports Commission entwickelt und ist dafür gedacht, sich bewusst mit vier übergeordneten Differenzierungskategorien zu beschäftigen, damit alle Schülerinnen und Schüler, egal ob mit oder ohne Behinderung, am Sportunterricht teilhaben können. Dieses Modell beruht also auf einer bestimmten Grundhaltung gegenüber der Heterogenität der Schülerinnen und Schüler und kann nach Tiemann dazu beitragen, die "pädagogische Herausforderung Inklusion im Sportunterricht als Bereicherung für Alle zu erleben".⁴ TREE ist ein Akronym und steht für die vier englischen Begriffe **T**eaching Style, **R**ules, **E**quipment und **E**nvironment.

Teaching Style

...bedeutet offenes Lehrer:innenverhalten: Die Lehrkraft hinterfragt, wie sie beobachtend, flexibel und selbstkritisch prüfend, didaktisch-methodische Veränderungen in ihrem Sportunterricht vornehmen kann.

Beispiel: In Reflexionsphasen können Sachverhalte durch die Lehrkraft auf verschiedenen Ebenen behandelt werden, z. B. enaktiv (handelnd), ikonisch (bildlich) oder symbolisch (verbal), so dass alle Schülerinnen und Schüler die Erklärungen verstehen.

Wichtige Fragen: Wie vermittele ich? Können die Lernenden meine Instruktionen verstehen und nachvollziehen? Können sie meine Instruktionen und auch meine Beweggründe mit eigenen Worten wiedergeben? Muss ich etwas anpassen, um sicherzustellen, dass alle wissen, was zu tun ist und warum wir das so machen und nicht anders?

Rules

...bedeutet Regelanpassungen: Die Lehrkraft hinterfragt, wie sie z. B. bei kleinen Spielen Regeln anpassen und/oder verändern kann.

Beispiel: Beim Fangspiel Hase und Jäger müssen die Schülerinnen und Schüler, die im Rollstuhl sitzen, dreimal „abgetickt“ werden, alle anderen Schülerinnen und Schüler einmal.

Wichtige Fragen: Werden all unsere Regeln als gerecht und sinnvoll empfunden? Müssen die Regeln in bestimmten Situationen aufgehoben oder angepasst werden? Wissen die Lernenden um solche

³ vgl. Niedersächsisches Kultusministerium, 2016, Tiemann, 2012 und MBJS, 2020

⁴ Tiemann, 2012, S. 172

Situationen? Binde ich die Lernenden in die Anpassung von Regeln ein? Sind sich die Lernenden der Konsequenzen bei Nicht-Einhaltung bewusst und akzeptieren sie diese?

Equipment:

...bedeutet Variation der materiellen Ausstattung: Die Lehrkraft hinterfragt, welche unterschiedlichen Geräte und Materialien sie im Sportunterricht einsetzen kann, ohne dabei die Spielidee oder das Übungsziel grundlegend zu verändern.

Beispiel: Beim Volleyballspielen stellt die Lehrkraft unterschiedliche Bälle, z.B. große und farbige, für Schülerinnen und Schüler mit einer Sehbehinderung bereit.

Wichtige Fragen: Welche Materialien stehen mir zur Verfügung und was sind Vor- und Nachteile der einzelnen Materialien? Inwiefern können alternative Materialien den Anforderungscharakter der unterrichtlichen Situation erschweren oder vereinfachen? Stelle ich differenzierende Materialien zur Verfügung? Wissen die Schülerinnen und Schüler um die differenzierende Wirkung der Materialien?

Environment

...bedeutet passende Lernumgebung: Die Lehrkraft hinterfragt die räumlichen Gegebenheiten, also u. a. das Platzangebot in der Turnhalle, und wie sie auf diese Gegebenheiten Einfluss nehmen kann.

Beispiel: Beim Basketball spielen Schülerinnen und Schüler mit ähnlichem Können und Leistungsniveau in fest zugeteilten Zonen gegeneinander.

Wichtige Fragen: Haben die Lernenden genug Platz, um störungsfrei an den Aufgaben zu arbeiten? Gibt es nicht-genutzte Räume, die den Kindern als Anreiz für das Ausbrechen aus der Lernsituationen dienen könnten? Kann ich den Raum so modifizieren, damit Auffälligkeiten oder ungünstige Arbeits-, Spiel- oder Gruppenkonstellationen vermieden werden können? Habe ich Räume für Ruhe- und Auszeiten? Ist der Lernraum ansprechend gestaltet? Ist der Lernraum so organisiert, dass er den Kindern Orientierung im Lern- und Arbeitsprozess gibt?

Typischer Stundenverlauf (Rhythmisierung):

Bei der Unterrichtsgestaltung selbst sind wiederkehrende Rhythmen sowie eine ständige Transparenz und Visualisierung von Zielen und Inhalten besonders sinnvoll.

Eine Strukturierung der Unterrichtsstunde könnte folgende wiederkehrende Rhythmen und Rituale beinhalten⁵:

Zu **Beginn** eine offene Bewegungszeit, gefolgt von einer gemeinsamen Stundeneröffnung und der thematischen Hinführung in der Mitte der Halle. Die Unterrichtsziele und -inhalte werden dabei visuell unterstützt, beispielsweise durch den Einsatz einer Tafel. Daraufhin folgt eine unspezifische und/oder spezifische Aufwärmphase, bevor der **Hauptteil** mit einer Zwischenreflexion eingeleitet wird. Ein freudvoller **Abschluss** sowie ein reflexiver Stundenausklang, der einen Ausblick auf die nächste Einheit bietet, runden die Stunde ab. Zur Gestaltung der Übergänge zwischen den Phasen werden vertraute

⁵ vgl. MBJS, 2020

Organisationsformen, feste Orte und Signale wie Piffe oder Gesten eingesetzt. Inhalte, Entscheidungsmöglichkeiten und Ziele werden dabei auf einer Tafel oder einem Flip-Chart transparent gemacht. Diese verschriftlichte Planung kann interaktiv sein und im Verlaufe der Stunde beispielsweise durch wesentliche Erkenntnisse oder Termini ergänzt werden.

1. **Vor der Stunde:** Ankommen, Umziehen und freie Bewegungszeit.
2. **Begrüßung und informierender Einstieg:** Anwesenheits- und Schmuckkontrolle, Transparenz der Ziele, Inhalte und Lernwege, Motivierung (individuelle Betroffenheit), Anknüpfung an Vorwissen/Vor- und Transfererfahrungen.
3. **Unspezifische Erwärmung/ Aktivierung:** spielerisch-motivierender Einstieg; emotionale Aktivierung und Vorbereitung.
4. **Spezifische Erwärmung:** Erwärmung entsprechender Muskelgruppen, Mobilisierung entsprechender Strukturen, Voraktivierung relevanter Kompetenzen.
5. **Hauptteil** (mit Zwischenauswertung(en)): Bearbeitung eines Themas oder einer (komplexen) Aufgabe unter Einbezug entsprechender Methoden und Organisations-/ Sozialformen; ggf. mit Zwischenauswertung.
6. Ggf. **zweiter Hauptteil:** Aufbauend auf oder ergänzend zum ersten Hauptteil.
7. **Abschlussspiel oder Entspannungsübungen:** motivierender Abschluss, passend zum Unterrichtsinhalt (als Festigung, Anwendung, Erweiterung etc.).
8. **Ergebnissicherung und Reflexion:** Abschlussgespräch, ggf. Sicherung von Ergebnissen (Abschlussdemonstration, Rückfragen, Vervollständigung eines Tafelbildes etc.).
9. **Verabschiedung und Ausblick.**

Bei der Umsetzung sollten wiederkehrende Rituale eingeführt und konsequent eingesetzt werden. Rituale bedeuten dabei wiederkehrende Handlungen mit Symbolcharakter, die eine spezifische Konsequenz nach sich ziehen. Zu solchen Ritualen können beispielsweise gehören:

vor dem Unterrichtsbeginn:

- Freie aber regelgeleitete Spiel- und Bewegungszeit: Kiste mit Materialien in der Halle
- Hallenaufbau: Hallenaufbauplan an der Hallentür
- Schmuckkiste: Schmuckkiste in der Nähe des Materialraums
- Informierender Unterrichtseinstieg/Magnettafel mit Namen

für den Unterrichtbeginn/ die Begrüßung:

- Sitzkreis oder Bankecke
- Ruherituale: Summen (mit Dirigent:in), Trommelwirbel, Bälle auf den Kopf/zwischen die Füße

für das Zusammenkommen/ für Unterbrechungen:

- 1x Pfeifen und Hand heben = Ruhe und Stehenbleiben
- 2x Pfeifen und Hand kreisen lassen = zusammenkommen

für besondere Situationen im Unterricht:

- Auszeit: große Sanduhr; gelbe- und rote Karte
- Einleitung/Abschluss eines Spiels: Team-Huddle/Schlachtruf, Abklatschen/Shake-Hands
- Mannschaftswahl: Kartenziehen/Figurenziehen

für den Stundenabschluss:

- Sitzkreis oder Bankecke
- Blitzlicht, Daumenprobe

Wichtig ist, dass nicht alle Rituale auf einmal umgesetzt werden sollten. Sie sollten nach und nach eingeführt werden und müssen von den Lernenden genauso geübt und verinnerlicht werden wie ein fachspezifischer Inhalt.

Ausgehend von diesen übergeordneten Strukturen und Individualisierungsmöglichkeiten können natürlich auch motorische Anforderungssituationen in den Spielformen und Sportarten selbst differenziert werden und durch entsprechende methodische Maßnahmen unterstützt werden. Für die Differenzierung motorischer Anforderungssituationen eignen sich insbesondere folgende zwei Modelle:

Das KAR-Modell⁶

Das KAR-Modell (**K**oordinations-**A**nforderungs-**R**egler) versucht systematisch Informationsanforderungen (optisch, akustisch, taktil, etc.) und Druckbedingungen (Zeitdruck, Präzisionsdruck, Situationsdruck, Belastungsdruck etc.) zu variieren, um Aufgaben für Schülerinnen und Schüler einfacher oder schwerer zu machen. Außerdem können hierüber besonders leistungsstarke Schülerinnen und Schüler mit einem 'Handicap' versehen werden, um ein faireres Spielerleben für alle zu ermöglichen (bspw. über das Einschränken der Sicht (Brille mit abgeklebten Bereichen) oder des Gehörs, zusätzliche Zeitregeln usw.).

Vereinfachungsstrategien⁷

Kuhlmann definiert 4 Variationsbereiche mit Vereinfachungsmöglichkeiten für einzelne Spielerinnen und Spieler:

- (1) Vereinfachung von Regeln: Inventar, Zeit, Raum, Personal, spezifische Handlungsregeln (z.B. Schritttregel);
- (2) Vereinfachung von Rahmenbedingungen: Ziel, Ball, Schläger, Geräte, etc. (z.B. größeres Tor);
- (3) Vereinfachung technischer Fertigkeiten (z.B. Fangen statt Pritschen);
- (4) Vereinfachung taktischer Fertigkeiten: durch Über- und Unterzahlsituationen mit aktiven und halbaktiven Gegenspieler:innen (z.B. 4v4 Mini-Fußball oder Abwehr mit Händen in den Hosentaschen).

Bei der methodischen Differenzierung kommt es darauf an, wie offen oder geschlossen der Lernprozess sein soll und welche methodischen Maßnahmen sich vor dem Hintergrund des Unterrichtsziels, aber

⁶ nach Tirp, 2016

⁷ nach Kuhlmann, 1998

auch des Unterrichtsverlaufs anbieten. Bei der Wahl der entsprechenden Methodik sollte man laut Messmer (2014) darauf achten, dass Differenzierungsbestrebungen eingeschränkt werden sollten, wenn sie:

- die Förderung anderer be- oder verhindern,
- die Unterschiede zwischen den Lernenden so vergrößern, dass die Basis für gemeinsames Sporttreiben im Unterricht immer kleiner wird,
- aufgrund individualisierender und isolierender Lehrverfahren soziale Kontakte als gemeinsame Lernerfahrung unterbinden.

WELL – Schüler:innen als Expert:innen⁸

Die Idee, Lernende als Akteure des Handelns im Sportunterricht zu begreifen, geht zurück auf Erkenntnisse zur besonderen Bedeutung **wechselseitigen Lehrens und Lernens** (WELL) für eine effektive Unterrichtsarbeit. Darunter werden kooperative Lernformen verstanden, bei denen die Lernenden für einen bestimmten Teil der Lerninhalte zu Expert:innen werden, um sich bspw. dieses Expert:innenwissen anschließend gegenseitig zu vermitteln oder es so anzuwenden, dass alle anderen Schülerinnen und Schüler von diesem profitieren. Zur Umsetzung haben sich unterschiedliche Maßnahmen und Methoden in der Fachdidaktik für Sport herausgebildet:

Tandems und Partnerschaften

Hierbei werden zumeist Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Leistungsvoraussetzungen in ein positives Abhängigkeitsverhältnis gebracht, indem (zumeist) besonders leistungsstarke Schülerinnen und Schüler oder solche mit besonderen Kompetenzen im Bereich des Interagierens mit anderen Schülerinnen und Schülern über den Zeitraum einer Sequenz eine Partnerschaft eingehen (diese kann sogar schriftlich festgehalten werden), um sich gegenseitig beim Lernen und Üben zu unterstützen.

Lerntempoduett/ Bus-Stopp-Methode

Beim Lerntempoduett wird ein Übungs-/ Erarbeitungsprozess in zwei Phasen geteilt. Nach Beendigung von Phase eins (eigenes Arbeitstempo bei der Bearbeitung der Aufgaben und Übungen) treffen sich die Schülerinnen und Schüler an einer bestimmten Stelle in der Halle (Bus-Stopp) und erhalten dort die Folgeaufgabe(n). So finden Schülerinnen und Schüler mit ähnlicher Bearbeitungsgeschwindigkeit zueinander und können leistungsdifferenziert in Partner-/ Gruppenarbeit weiterarbeiten.

Beobachter- und Schiedsrichtertätigkeiten

Hierbei werden Schülerinnen und Schüler in Beobachter:innen- und Schiedsrichter:innentätigkeiten eingebunden.

Hierfür können solche Schülerinnen und Schüler eingesetzt werden, die ein erhöhtes Leistungsniveau bzgl. der spezifischen Aufgaben und Lerninhalte haben, es kann aber auch Ziel sein, durch gezielte Beobachtung Rückmeldung zu geben und Hinweise zu erarbeiten, die den Lernfortschritt unterstützen.

⁸ Sportpädagogik, 2016

Hierbei bekommen Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit, Inhalte für die sie sich eine besondere Expertise angeeignet haben oder von vornerein mitbringen, vorzustellen und zu vermitteln. Z.T. kann entsprechenden Schülerinnen und Schülern sogar während des Unterrichts Zeit gegeben werden, ein Abschlusspiel oder einen Stundeneinstieg für die Folgestunde zu erarbeiten (so können entsprechende Fragen im Voraus mit der Lehrkraft besprochen werden).

Ampel-, Symbol- und Schneemannmethode⁹

Ampel-, Symbol- und Schneemannmethode beschreiben Methoden und Maßnahmen zur leistungsdifferenzierten Bereitstellung von Aufgaben im Unterricht. Sie unterscheiden sich vor allem im Grad der Freiheit bei der Aufgabenwahl durch die Schülerinnen und Schüler:

Ampelmethode



Bei der Ampelmethode werden Aufgaben unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades entsprechend der Farben einer Ampel zur Verfügung gestellt. Aufgaben mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad sind dementsprechend auf grünem Papier gedruckt oder mit einem grünen Symbol gekennzeichnet. Typischerweise bestehen diese Aufgaben aus Aufgabensets, also mehreren Aufgaben die nach bestimmten Gesichtspunkten absolviert werden müssen. Die Methode kann gut mit anderen Methoden und verschiedenen Sozialformen kombiniert werden, wie bspw. der Laufkarte oder dem Lerntandem. Gemäß dem Lernziel müssen die Aufgaben auch nicht unbedingt in ihren Komplexitätsanforderungen variieren, es können genauso unterschiedlich viele Hinweise und Begleitinformationen (Scaffolding und Prompts¹⁰) zur Verfügung gestellt werden.

Symbolmethode



Bei der Symbolmethode werden den Schülerinnen und Schülern am Anfang der Stunde Symbole zugeteilt. Diese können nicht nur für die Gruppenbildung für eine Erwärmung genutzt werden, sondern auch für die nachfolgenden Aufgaben.

Die Symbole können dabei bewusst durch die Lehrkraft verteilt werden, sodass es den Schülerinnen und Schülern überhaupt nicht auffällt, dass sie einfachere oder schwerere Aufgaben absolvieren.



Schneemannmethode

Bei der Schneemannmethode wird ein Schneemann gezeichnet. Die erste Kugel beinhaltet dabei Aufgaben auf Niveau der Mindestanforderungen, alle weiteren Kugeln sind vertiefende Aufgaben. Der

⁹ Achtergarde, 2012; Becker, 2004; Schute, 2012

¹⁰ Scaffolding und Prompts sind didaktische Ansätze, die das Lernen unterstützen. Scaffolding beschreibt die gezielte, temporäre Hilfestellung, die Lernende erhalten, um komplexe Aufgaben zu bewältigen. Diese Unterstützung wird schrittweise reduziert, sodass die Lernenden zunehmend selbstständig handeln können. Prompts hingegen sind gezielte Hinweise, Fragen oder Anregungen, die das Nachdenken, Problemlösen oder Handeln der Lernenden fördern. Während Scaffolding den gesamten Lernprozess strukturiert, regen Prompts spezifisch zur Reflexion und aktiven Beteiligung an. Beide Konzepte zielen darauf ab, Kompetenzen aufzubauen und eigenständiges Lernen zu ermöglichen.

Hut beinhaltet spezielle Herausforderungen mit Bestenlisten. Im Folgenden sollen die Aufgabensets in den unterschiedlichen Kugeln des Schneemanns nacheinander absolviert werden. Alle Schülerinnen und Schüler absolvieren alle Aufgaben. Entsprechend ihres Leistungsstandes und Arbeitsfortschrittes können sie nach erfolgreich absolvierter Aufgabe zum nächsten Aufgabenset gelangen oder bei entsprechendem Übungsbedarf in einem Aufgabenset bleiben. (Die Methode wird oft auch als Leitermethode bezeichnet, da nacheinander entsprechende Stufen absolviert werden sollen. Ob Schülerinnen und Schüler auf die nächste Stufe dürfen, kann hierbei von der Lehrkraft entschieden und gesteuert werden.).

Handicap- und Procap-Methoden

Der Umgang mit Heterogenität ist eine der großen Herausforderungen des Sportunterrichts. Gerade in Sportspielen oder wettkampforientierten Spiel- und Übungsformen zeigen sich (Leistungs-)Unterschiede oft sehr deutlich. Im Umgang mit diesen Leistungsunterschieden kann ein System zum fairen Verteilen von Handicaps (also situationserschwerenden Bedingungen) und/oder Procaps (situationserleichternden Bedingungen) zu einem Wetteifern und Spielen auf Augenhöhe beitragen und damit die Freude am Spiel und die Chance auf Erfolgserlebnisse erhöhen. Grundlegendes Prinzip solcher Methoden ist, dass Mannschaften / einzelne Spieler:innen nach einem Punkt- oder Torerfolg (oder bei entsprechender Punktedifferenz) entweder ein Handicap (bspw. im Sinne einer Zusatzaufgabe oder Zusatzregel) hinzubekommen oder unterlegene Mannschaften bei Punkt- oder Torerfolg der gegnerischen Mannschaft ein Handicap ablegen oder ein Procap (eine Erleichterung oder einen Vorteil) erlangen dürfen.

Beispiel 1: Klammern mit Handicaps in einem Fußballspiel auf Kleintore

Die Nutzung von Handicapklammern in einer bekannten Spielsituation fördert das Entwickeln von Strategien zur Lösung von Bewegungsproblemen und verlangt von den Schülerinnen und Schülern, mit Formen und Bewegungen des Spiels kreativ umzugehen. Ebenso wird der Bereich des sozialen Handelns abgedeckt, da innerhalb der Gruppe eine Konfliktsituation wahrgenommen und eine Lösungsstrategie gefunden werden muss. Es sollen vier Handicaps eingeführt werden, die zu Beginn durch eine beschriftete Wäscheklammer (oder eine Klammer mit Zettel) zufällig gezogen werden. Diese Handicaps unterteilen sich in „Du darfst den Ball nur in Richtung deines Tores spielen.“; „Du darfst mit dem Ball nicht laufen.“; „Du darfst die Mittellinie nicht überqueren.“ und „Du darfst nicht verteidigen.“ und sind jeweils auf dem Zettel/der Klammer notiert. Die Klammern werden am Anfang des Spiels verteilt, bei Torerfolg der gegnerischen Mannschaft darf eine Klammer abgelegt werden, bei eigenem Torerfolg muss eine Klammer hinzugezogen werden.

Beispiel 2: Einschränkung der Sicht oder des Gehörs in einem Fußballspiel auf Kleintore

Analog zu Beispiel 1 spielen zwei Mannschaften Fußball auf Kleintore. Innerhalb der Mannschaften soll eine Reihe von Brillen, die die Sicht einschränken (ein Auge abgedunkelt, kleine Gucköffnung, Dribbelbrillen), oder Kopfhörern, die das Hören einschränken, verteilt werden. Bei Torerfolg der gegnerischen Mannschaft darf ein Handicap abgelegt werden, bei eigenem Torerfolg muss ein Handicap hinzugezogen werden.

Beispiel 3: Procap beim Volleyball

Bei einer Punktedifferenz von drei Punkten darf die zurückliegende Mannschaft ein Procap wahrnehmen und beispielsweise den Ball einmal fangen oder einmal auf dem Boden aufkommen lassen.

3. Praxisbeispiele: Übungs- und Spielformen

Spielen lernt man nur durch Spielen und nicht durch Üben!

Der veränderte Ansatz im Sportunterricht vom Erlernen reiner Bewegungstechniken zur Funktionalität übergeordneter gesellschaftlicher Ziele wie Fairness/ Kooperation, Gesundheit, Umwelt verlangt insbesondere auch eine Umorientierung bei den traditionellen Sportarten des Schulsports. Demnach soll über kleine Spiele sehr schnell zu spielsportähnlichen Spielformen gefunden werden. Hierbei ist eine kleine Halle durchaus nicht hinderlich, es bietet sich sogar an, auch im Hinblick auf die Größe der Klassen, diese nochmals zu unterteilen. Durch Regelvereinfachung, Begrenzung der Dribbelregel etc. kann sehr schnell eine adäquate Spielfähigkeit erreicht werden. Taktische Zwänge gibt es nicht und die wichtigsten Grundelemente wie Werfen, Fangen, Freilaufen und Abwehren können ohne zu intensive technische Übungsformen angeeignet werden.

Die folgenden Spiel- und Übungsformen sind so gewählt, dass sie einen vielfältigen Einsatz zulassen und dabei oft sowohl mit und ohne Ball gespielt werden können. Gleichzeitig kann die Art des Spielens des Spielgerätes natürlich situativ variiert werden, ob das Spielgerät mit der Hand oder dem Fuß gespielt werden soll, ob es überhaupt geführt werden darf oder welches Spielgerät am Ende verwendet wird, kann dem unterrichtlichen Inhalt/Thema entsprechend angepasst werden. Die Auswahl stellt dabei nur einen kleinen Teil der Vielzahl unterschiedlichster Spiel- und Übungsformen für den Sportunterricht dar.

3.1 Erwärmung und Schulung koordinativer Fähigkeiten mit und ohne Ball



1. "McDonalds"

- Materialien: ggf. ein Ball pro Schüler:in
- Beschreibung: Die Schüler:innen bewegen sich mit Ball frei im Raum. Auf Kommando muss eine bestimmte Aufgabe erfüllt werden: (1) Pommes: In Bauchlage gehen und Ball in Vorhalte nehmen, dabei Füße und Hände abgehen und bewegen (wie ein Pommes beim frittieren); (2) Milchshake: Eine Partnerin/einen Partner finden, Rücken an Rücken und dabei einen Ball zwischen die Knie und den anderen Ball in Hochhalte und im Kreis bewegen (wie beim Rühren eines Milchshakes); (3) Hamburger: Eine Partnerin/einen Partner finden, Rücken an Rücken aber diesmal mit Bällen dazwischen (Schüler:innen sind das Brötchen und die Bälle der eigentliche Burger). Zusätzlich können Aufgaben für das freie Bewegen im Raum gegeben werden (vorwärts und rückwärts dribbeln, Ball durch die Beine dribbeln, Pass etc.).

2. „Wilder Haufen“

- Materialien: ein Ball pro Schüler:in
- Beschreibung: Schüler*innen bewegen sich frei im Raum; auf vorher definierte Signale (Pfeife, Nummern, Gegenstände (die in die Höhe gehalten werden)) wird eine bestimmte Aufgabe ausgeführt (bspw. abklatschen, Bälle tauschen, Ball durch die Beine dribbeln etc.); Spiel kann in Ballmonster-Variation enden. Bei der Ballmonster-Variante gibt es einen Ball weniger, als es Spielerinnen und Spieler gibt. Auf Pfiff müssen alle Bälle abgelegt und ein neuer Ball gesucht werden. Ein Kind bleibt übrig, ist das neue Ballmonster und darf das nächste Kommando zum Ballwechsel geben.

3. "Spiegelspiel"

- Materialien: ggf. ein Ball pro Schüler:in
- Beschreibung: Schüler:innen ahmen dribbelnd die Bewegungen eines Gegenübers nach oder reagieren auf vorher vereinbarte Zeichen mit entsprechenden Bewegungen.

Variante 1: Schüler:innen ahmen die Bewegung der Lehrkraft nach; hierzu können die Schüler:innen bspw. in einer Blockformation aufgestellt werden; die Lehrkraft zeigt dann z.B. an in, welche Richtung sich die Schüler:innen bewegen sollen oder auch in welcher Höhe der Ball gedribbelt werden soll.

Variante 2 - Schattenspiel: Schüler:innen arbeiten paarweise zusammen; die/der erste Partner:in läuft vorne weg und die zweite Partnerin/der zweite Partner muss die vorgemachte Bewegung und den Laufweg nachahmen; Lehrkraft kann zusätzliche Impulse geben (um z.B. die

Bewegungsgeschwindigkeit zu erhöhen; aus dem Schattenspiel kann am Ende ein Dribbelhaschen werden, bei dem man versucht seine Partnerin/seinen Partner zu fangen und abzuschlagen.

4. "Freies Einspielen mit Partner:in"

- Materialien: ein Ball pro Paar
- Beschreibung: Schüler:innen laufen sich paarweise ein und passen sich den Ball zu; auf Kommando der Lehrkraft können zusätzliche Bewegungsaufgaben, Passvariationen, Partnerwechsel etc. hinzugefügt werden.

5. Biathlon/Staffel

- Materialien: ein Ball pro Schüler:in, 4 Bänke, Stangen, Matten, Reifen etc.
- Beschreibung: Schüler:innen werden in gleichstarke Mannschaften eingeteilt; das Ziel ist es, einen Parkour zu bewältigen (mit unterschiedlichen Bewegungsaufgaben) und an einer Wurfstation mit einem Ball einen Kegel von einer Bank zu werfen; wird der Kegel nicht getroffen, geht es in eine Strafrunde/oder es gibt eine Strafaufgabe.

3.2 Erwärmung II: Spielformen zur systematischen Anbahnung sportspielspezifischer Techniken



1. „Versuch und Irrtum“

- Materialien: Kartenspiel, ggf. ein Ball pro Gruppe
- Beschreibung: Jeder Mannschaft gehört eine Farbe im Kartenspiel. Die Karten sind wahllos in der Halle auf dem Boden verteilt. Bei Anpfiff darf das erste Kind jeder Gruppe losdribbeln und eine Karte aufdecken. Gehört diese zu der eigenen Gruppe, darf sie aufgehoben, mitgenommen und an der Startlinie abgelegt werden. Hat es eine Karte einer anderen Gruppe erwischt, wird diese wiederum verdeckt auf den Boden gelegt. Der Ball wird über einen Wandpass an die nächste Mitspieler:in/den nächsten Mitspieler übergeben, solange bis eine Gruppe alle Karten ihrer Farbe gefunden hat.
- Variationen: Bewegungsarten festlegen, Strecke zu zweit mit Handfassung (und zwei Bällen) zurücklegen, auf dem Rückweg muss eine zusätzliche Übung absolviert werden, bei falscher Karte muss eine Fitnessübung absolviert werden etc.

2. "Steh-Geh" mit Ball und Rollenverteilung

- Materialien: zwei blaue Bälle, zwei rote Bälle und ein grüner Ball (Farben können variieren; Softbälle verwenden)
- Beschreibung: nur die Spielenden mit einem roten Ball dürfen andere 'abschlagen' (hierfür muss die-/derjenige mit dem Ball berührt werden); nur Spielende mit einem blauen Ball dürfen andere

befreien (der blaue Ball darf abgespielt werden; wer einen blauen Ball hat, darf abgeschlagen werden); wer einen grünen Ball hat kann nicht abgeschlagen werden und eine andere Person beschützen, indem diese berührt wird (der grüne Ball darf abgespielt werden; blauer und grüner Ball dürfen nicht gleichzeitig von einer Person gehalten werden).

3. "Kistenfange" mit Ball

- Materialien: ein bis zwei Kisten, ein bis zwei Seile und mehrere Softbälle/Handbälle (je nach Regeln)
- Beschreibung: Kiste wird mit Seil an der Hüfte einer Schülerin oder eines Schülers befestigt; Ziel ist es, in einer bestimmten Zeit so oft wie möglich einen Softball in der Kiste abzulegen oder hineinzuworfen (Ball muss in der Kiste bleiben; Kiste muss immer Bodenkontakt haben); Bälle dürfen gepasst werden und es kann per Regel festgehalten werden, dass der Ball entweder gedribbelt werden muss, die Schrittzahl mit Ball beschränkt wird oder sich sogar frei mit Ball bewegt werden darf (die Regelwahl beeinflusst die Wahl des Balles und die Anzahl der Bälle).

4. "Hase und Jäger"¹¹

- Materialien: zwei Handbälle, zwei Weichbälle, Hütchen, Reifen/ Hocker
- Beschreibung: Zwei Teams treten gegeneinander an. Die Hasen haben das Ziel, durch das Feld zu rennen, ein Hütchen zu umrunden und anschließend wieder zurückzukehren.

Der Startpunkt ihres Laufes ist frei wählbar, muss aber auf Höhe der Start-/ Ziellinie erfolgen. Ihren Weg können sie dabei frei wählen. Die Jägerinnen und Jäger können sich in dem Feld frei verteilen und haben das Ziel, die Hasen abzuwerfen (geworfen werden darf jedoch nur aus den im Feld platzierten Reifen). Die Hasen erhalten pro umrundetes Hütchen einen Punkt, wenn sie die Start-/Ziellinie erreicht haben, ohne abgeworfen zu sein. Sie können entscheiden, welches Hütchen sie umrunden. Abhängig von der Gruppengröße hat jedes Team z. B. 5 Minuten Zeit, pro Runde möglichst viele Punkte zu erreichen. Anschließend werden die Rollen gewechselt. Entweder stellt jedes Team eine Person, die die Punkte zählt, oder die Lehrkraft übernimmt die Aufgabe

- Regeln für die Jäger:innen: mit dem Ball in der Hand dürfen nur 3 Schritte gemacht werden und den Hasen darf sich nicht in den Weg gestellt werden
- Regeln für die Hasen: es starten immer 2 Hasen gleichzeitig (erst loslaufen, wenn beide Hasen zurückgekehrt sind und das Hütchen muss komplett umrundet werden).

5. "Mensch ärgere dich nicht"¹²

- Materialien: vier bis sechs Kastenteile/Eimer; 30-40 Bälle (z.B. auch (Tisch-)Tennisbälle)
- Beschreibung: vier bis acht Mannschaften spielen gegeneinander und versuchen sich gegenseitig die Bälle zu rauben. Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Bälle in seinem Depot bzw. die meisten Punkte hat. Gespielt wird eine bestimmte Zeit, laufen darf immer nur eine Person (per Regel kann festgelegt werden, dass auch zwei laufen dürfen), andere Spieler:innen dürfen das Rauben nicht verhindern, der geraubte Ball muss zurück gedribbelt werden; alternativ kann in der Mitte des Spielfeldes ein Bereich festgelegt werden, von dem aus vorher festgelegte Spieler:innen mit einem

¹¹ vgl. Veit & Walther, 2018

¹² vgl. Sportpädagogik, 2006

Softball die Räuber:innen abwerfen dürfen (jede Mannschaft würde hier eine Werferin/einen Werfer/bestimmen, jede Werferin/jeder Werfer erhält einen Softball, geworfen werden darf nur aus der Zone).

3.3 Kleine Übungsformen zur Anbahnung grundlegender spielsportspezifischer Techniken



1. "Passen im Kreis"

- Materialien: ein bis zwei Bälle (Hinzunahme von mehr Bällen möglich)
- Beschreibung: Schüler:innen stellen sich im Kreis auf und bekommen unterschiedliche Aufgaben den Ball zu spielen (im/gegen Uhrzeigersinn passen; eine Mitspieler:in/einen Mitspieler überspielen; um die Wette passen (Ball einholen) etc.).

2. "Passen im Viereck"

- Materialien: vier Kegel/Hütchen und zwei bis vier Bälle
- Beschreibung: Schüler:innen stellen sich gleichmäßig verteilt an vier Hütchen auf; im Folgenden werden Pass- und Lauftaufgaben unterschiedlich kombiniert (nach rechts passen & gerade laufen; nach links passen & nach rechts laufen; gerade passen & gerade Laufen); hierbei kann auch die Passart und -form variiert werden (Pässe mit der linken/rechten Hand, Pass mit/ohne Aufsetzer etc.).

3.4 Kleine Spiele zur Anbahnung eines Zielschussspiels



1. "Parteiball mit Zusatzaufgaben"

- Materialien: Leibchen, ein Ball, Hütchen
- Beschreibung: In einem abgesteckten Spielfeld spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Das Ziel ist es, 10 erfolgreiche Pässe innerhalb des eigenen Teams zu absolvieren. Im Anschluss gibt es einen Punkt oder eine Abschlusssaufgabe muss erfüllt werden (bspw. ein Wurf auf einen Korb). Zusätzliche können kleine Bewegungsaufgaben einbezogen werden, die nach jedem erfolgreichen Pass von den entsprechenden Spieler:innen ausgeführt werden müssen (bspw. eine Wand berühren, ein Eckhütchen berühren, das Spielfeld verlassen und drei Liegestütze machen etc.). Erst nach absolvierter Zusatzaufgabe darf die Spieler:in/der Spieler wieder am Spielgeschehen teilnehmen.

2. "Abwurf-Brennball"

- Materialien: zwei Handbälle, drei Softbälle und drei Hocker, ggf. Materialien als Hindernisse zum Überwinden, Balancieren, etc.
- Beschreibung: die Mannschaften platzieren sich an gegenüberliegenden Ecken; eine Mannschaft möchte Punkte sammeln, hat hierzu zwei Bälle und kann Punkte bekommen, indem zwei Schüler:innen mit Ball den Parkour durchdribbeln und im Ziel ankommen (für einen Punkt müssen beide ankommen); die andere Mannschaft möchte dies verhindern, hat hierzu drei Softbälle und kann das Punktesammeln verhindern, indem immer drei Schüler:innen mit je einem Softball auf einem Hocker springen und von dort aus die Läufer abwerfen; gespielt wird nach Anzahl von Durchgängen oder nach Zeit und ein jeder Durchgang (also jeder Start der Läufer) wird angepiffen.

3. "Pantherball"¹³

- Materialien: mehrere Softbälle, Matten
- Beschreibung: Zwei Mannschaften versuchen sich mit zwei (Variante: drei oder vier) Bällen abzuwerfen. Wer abgeworfen wurde setzt sich auf die Bank im gegnerischen Spielfeld. Je früher man abgeworfen wurde, desto näher sitzt man an der Mittellinie. Die Weichböden und die kleinen Matten bilden einen Steg, den jeder betreten darf. Die entscheidende Matte ist die vordere Matte in der jeweiligen gegnerischen Hälfte. Denn nur hier darf man auf den Korb werfen. Trifft man, sind alle eigenen Bankspieler wieder im Spiel. Trifft man nur das Brett (erschwerende Variante: Das kleine Rechteck des Bretts), darf die- oder derjenige, die/der am längsten auf der Bank gewartet hat, wieder hinein. Man darf selber auf dem gesamten Steg abwerfen, kann dort aber auch recht leicht abgeworfen werden.

Man darf den Gegner auf dem Steg auch mit dem Ball abtupfen, so dass der Ballbesitz nicht verloren geht. Die Mannschaft, bei der zuerst sieben Spieler:innen auf der Bank sitzen, verliert.

3.5 Ein Turnier spielen



1. Turnierform: Kaiserturnier

Beschreibung: auf mehreren Spielfeldern wird gleichzeitig gespielt; nach einer bestimmten Zeit wird auf jedem Feld ein Gewinner und ein Verlierer gekürt; im Folgenden rotieren die Mannschaften so, dass die Gewinner immer in eine und die Verlierer immer in die entgegengesetzte Richtung auf- bzw. absteigen.

2. Turnierform: 5e-Raus-Turnier

Beschreibung: auf mehreren Feldern wird gleichzeitig gespielt, allerdings gibt es mehr Mannschaften, als gleichzeitig spielen können; auf den Feldern wird nun gespielt bis eine Mannschaft fünf Punkte erreicht hat; sobald dies eingetreten ist, verlässt die Mannschaft das Feld und wechselt mit der Mannschaft, die

¹³ vgl. Veit & Walther, 2018

bereits am längsten draußen wartet; die auf dem Feld verbliebene Mannschaft behält jedoch seine Punkte; wieder wird gespielt, bis eine Mannschaft fünf Punkte hat und dann gewechselt; für jedes Mal, wenn eine Mannschaft fünf Punkte erreicht hat, erhält sie einen Big-Point; die Big-Points werden notiert oder gemerkt, am Ende zusammengezählt und bestimmen die Gewinnerin oder den Gewinner des Turniers.

3.6 Kleine Spiele für kleine Expertinnen und Experten



1. "4+1 Hockerball"

- Materialien: fünf Hocker; ein Ball; Leibchen
- Beschreibung: In den Ecken des Feldes sowie in der Mitte stehen Hocker; zwei Mannschaften spielen gegeneinander; jede Mannschaft darf zu jeder Zeit alle Hocker bespielen; einen Punkt gibt es, sobald ein Ball auf einem Hocker aufgetippt und von einem Mitspieler gefangen wurde; das Angriffsrecht wechselt erst, wenn die abwehrende Mannschaft den Ball abfängt oder die Angreifer zu einem Regelverstoß zwingt; gespielt wird nach vorher festgelegten handballnahen Spielregeln (Schrittregel, 3-Sekunden-Passivregel, Doppeldribbling, kein Körperkontakt, Distanzregel)
- Variation: Ball muss durch zwei Stangen geprellt und auf der anderen Seite von einer Mitspielerin/einem Mitspieler gefangen werden; Stangen stehen an der Wand und Ball muss als Aufsetzer zwischen den Stangen gegen die Wand gespielt und von einer Mitspielerin/einem Mitspieler gefangen werden; auf den Hockern liegen Würfel.

2. "Wand-Tor-Ball"

- Materialien: zwei Kleintore; Kegel; ein Ball; Leibchen
- Beschreibung: zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf einem Kleinfeld mit einer Seite für jeden Mannschaft; im gegnerischen Spielfeld befindet sich ein Kleintor mit der offenen Seite zur Wand gedreht; in einem bestimmten Abstand zum Tor werden Kegel aufgestellt, um eine Zone (die nicht betreten werden darf) abzusperren; Ziel des Spiels ist es, den Ball so gegen die Wand zu werfen, dass er in das Tor fällt; gespielt wird nach vorher festgelegten handballnahen Spielregeln (Schrittregel, 3-Sekunden-Passivregel, Doppeldribbling, kein Körperkontakt, Distanzregel), der Ball darf zusätzlich erst aus der Zone genommen werden, wenn er nicht mehr torgefährlich ist (dies entscheidet die Schiedsrichterin/der Schiedsrichter).

3. Zonenspiel

- Beschreibung: zwei Mannschaften spielen in drei Zonen gegeneinander (Matchcharakter). In der ersten Zone (Defensiv-Zone) und in der dritten. Zone (Offensiv-Zone) haben beide Mannschaften freies Spiel. In der zweiten Zone (Mittelfeld-Zone) gibt es spezielle Regeln (begrenzte Anzahl an

Pässen, nur Bodenpässe, Spiel mit dem Fuß (Ball muss flach gehalten werden)). Wenn der Ball in die Mittelfeld-Zone gespielt wird, darf der Ball nicht mehr in die Defensiv-Zone bewusst zurückgespielt bzw. nicht mehr zurückgedribbelt werden (sonst Ballverlust). Tore zählen nur dann, wenn sich alle Mitspieler:innen über der Mittellinie aufhalten.

- Schwerpunkte: schnelles Umschalten / Mittelfeld schnell überbrücken / offene Ballannahme und -mitnahme / Pässe in die Tiefe / Spiel nach vorne usw.
- Vermeiden von Quer- und Rückpässen / langsames Spiel usw.

4. "Das Handicap-Spiel"

Beschreibung: Die Mannschaften bekommen vier unterschiedliche Handicaps (diese müssen mit Hilfe von Schärpen, Klammern oder einem ähnlichen sichtbaren Gegenstand markiert werden). Diese dürfen selbstständig und taktisch sinnvoll in der eigenen Mannschaft verteilt werden. Dann wird gespielt und jeweils immer nach zwei bis drei Minuten abgebrochen (Zeit kann natürlich angepasst werden). Während dieser kurzen Pause dürfen die Handicaps neu verteilt und die taktischen Veränderungen besprochen werden - außerdem darf die Mannschaft, die in den Punkten zurückliegt, ein Handicap auswählen, dass sie aus dem Spiel nehmen wollen (gilt nur für die eigene Mannschaft). Es empfiehlt sich wenigstens noch eine dritte Mannschaft zu haben, die das Spiel beobachtet, hilft das Einhalten der Handicaps zu kontrollieren und mit Hilfe von Handpfeifen in das Spiel eingreifen kann.

Handicaps (zum vergrößert Ausdrucken und Laminieren):

Darf den Ball nicht dribbeln.	Darf nur mit beiden Händen auf das Ziel werfen.	Darf den Ball nur nach hinten passen und werfen.	Darf keine direkten Pässe spielen - indirekte Pässe und Fausten sind erlaubt.
-------------------------------	---	--	---

5. "Der fliegende Wechsel"

Beschreibung: Es werden zwei Mannschaften gebildet, die wiederum die Aufgabe bekommen sich in zwei Gruppen aufzuteilen. Es spielt jeweils immer nur eine Gruppe jeder Mannschaft (wenn von den Schüler:innen gewünscht, kann hier z.B. eine Geschlechtertrennung vorgenommen werden). Am Ende der Seiten des Spielfeldes sollten sich ein Korb, ein quer aufgestelltes Kastenteil und eine mit Hütchen markierte Endzone befinden. Das Spielgerät definiert das Spiel, das gespielt wird (ist ein Basketball im Spiel, wird Basketball gespielt; ist ein Handball im Spiel, wird Reboundball gespielt; ist eine Frisbee im Spiel, wird Ultimate Frisbee mit Endzone gespielt; ist ein Fußball im Spiel, wird Fußball auf das Kastenteil gespielt). Nun kann die Lehrkraft jederzeit laut 'Wechsel' rufen (egal ob nach zwei Minuten, fünf Minuten oder 30 Sekunden). Dieses Signal bedeutet, dass das Spielgerät von der angreifenden Mannschaft, dort wo es ist, abgelegt werden muss, und die aktive mit der wartenden Gruppe tauscht - beide Mannschaften dürfen nun sofort wieder um den Besitz des Spielgeräts kämpfen. Die Lehrkraft kann während der Tauschphase das Spielgerät wechseln und damit das Zielspiel verändern, die Punkte werden jedoch weitergezählt.

3. Kompetent Spielen

Lernen ist verständnisvoll, wenn die Lernenden etwas erleben und tun und das gleichzeitig denkend verarbeiten!

Verständnisvolles Lernen zielt darauf ab, Lernende nicht lediglich vorgefertigte Lösungen reproduzieren zu lassen, sondern sie anzuleiten, selbstständig Lösungen zu entwickeln, zu erproben und bei Bedarf zu überarbeiten. Im Fokus steht dabei der Prozess des Wissensaufbaus, der in einem realen Problemkontext verankert ist. Die Lehrperson unterstützt diesen Prozess durch indirekte Hilfestellungen nach dem sokratischen Prinzip, sodass die Lösung eigenständig erarbeitet werden kann. Nach dieser Phase folgt eine systematische Vermittlung von Inhalten, die an die zuvor gewonnenen Erkenntnisse anknüpft. Klassisches Lehren wird somit nicht ausgeschlossen, sondern durch das genetisch-sokratische Vorgehen sinnvoll vorbereitet (vgl. Petrik. 2024).

Spielevariationskategorien¹⁴

Pepperkorn definiert unterschiedliche Kategorien und Möglichkeiten für schülerorientierte systematische Variationen. Schülerinnen und Schüler sollten hierbei einbezogen werden, die Änderungen im Spiel sollten aus bestimmten Zielen/ Beobachtungen der Spielenden selbst resultieren und die Effekte auf das Spiel reflektiert werden. So entsteht eine Spielkompetenz.

Im Folgenden soll ein Beispiel für ein Unterrichtsmaterial diese Idee verdeutlichen:

¹⁴ nach Pepperkorn, 2012

Spiele entwickeln und selbst gestalten



Rahmenbedingungen:

- Gruppengröße: vier bis fünf Schülerinnen und Schüler
- Zeit für die Präsentation und Durchführung des Spiels: 30 Minuten 

Aufgabe:

Sucht euch ein bereits bestehendes **Spiel** (Zombiball, Brennbball, Parteiball, Fangspiele, etc.) und **variiert es**.

Ihr **bekommt hierbei 2 Kriterien**, die ihr variieren sollt, vorgegeben (kommt zur Lehrkraft und zieht aus der Box).

Überlegt euch, was ihr genau variieren wollt und probiert unterschiedliche Möglichkeiten aus.

Wenn euch euer neues Spiel nicht gefällt oder ihr schon immer etwas unfair, zu schwer oder zu einfach an dem Ausgangsspiel fandet, könnt ihr außerdem **weitere Variationen** vornehmen - **wenn** diese sinnvoll für das Spiel sind!

Nutzt die Tabelle mit den Variationsmöglichkeiten als Anregung.

Ablauf:

Das Spiel soll von euch vorgestellt und die **Grundvariante** gespielt werden.

Nach der Hälfte der Zeit wird unterbrochen und die **Variationen** werden erklärt und ausprobiert. Im Anschluss wird gemeinsam ausgewertet.

Anmerkung für die Lehrkraft: Die folgende Tabelle bitte vergrößert in der Halle aushängen – sie dient als Orientierung für die Schülerinnen und Schüler.

Kriterium	Variationsmöglichkeiten
Spielfeld / Mannschaftsverteilung	- Größe des Spielfeldes - Anzahl der Mitspieler:innen in den Mannschaften (gleich / ungleich) - Gegnerische Mannschaften spielen auf einem gemeinsamen Spielfeld - Gegnerische Mannschaften spielen auf unterschiedlichen Feldern: • Mannschaft A außen, B innen • nebeneinander/gegenüber • Trennung der Felder durch ✓ Bank ✓ Kasten ✓ Netz ✓ Schnur ✓ Freie Fläche ✓ Sichtschutz ✓ Hindernisse auf dem Spielfeld
Aufgabenverteilung der Spieler:innen/ Mannschaften	- Alle Spieler:innen einer Mannschaft haben die gleichen Aufgabe - Alle Mannschaften haben die gleichen Aufgaben - Innerhalb einer Mannschaft haben die Spieler:innen verschiedene Aufgaben/Aufträge - Die Mannschaften haben verschiedene Aufgaben/Aufträge - Die Mannschaften erledigen ihre Aufgaben gleichzeitig - Die Mannschaften erledigen ihre Aufträge nacheinander
Spielidee / Punkte erzielen	- Den Spielgegenstand in ein Ziel befördern - Den Spielgegenstand dem Gegner entwenden - Den Spielgegenstand an den Gegner loswerden - Den Spielgegenstand über ein Hindernis spielen/ befördern - Spieler:innen erreichen ein Ziel - Möglichst häufiger Besitz des Gegenstandes - Möglichst schnell im Ziel sein - Gegenstand möglichst schnell ins Ziel befördern - Gegenstand darf nicht auf den Boden fallen
Material und Geräte	- Diverse Ballarten & Wurfgeräte (Fußball, Football, Handball, Volleyball, Pezziball, Tennisball, Tischtennisball, Medizinball, Frisbeescheibe, Luftballons) - Schlaggeräte (Hockeyschläger, Tischtennisschläger) - Turnschuhe - Seile und Gummibänder - Bänke & Hocker - Matten & Weichbodenmatten - Kleine und große Kästen - Reifen - Hüthen

Tätigkeit mit dem Spielgerät	- Dribbeln - Werfen und fangen - Schießen - Nicht tragen - Nur mit den Fingerspitzen spielen - Nicht mit der Hand berühren - Rollen - Nur mit dem Fuß spielen - Mit einem Stock schlagen - Am Boden bewegen - Weder mit Händen noch Füßen berühren - Bei Gegenstandsbesitz nicht mehr bewegen - In der Luft halten - Laufen, Rennen, Krabbeln, Kriechgang, etc.
Spielende	- Nach Zeit - Erreichen einer bestimmten Punktzahl/Punktedifferenz - Nach einer bestimmten Anzahl von Durchgängen - Wenn Spieler keine Lust mehr haben

5. Bewertung von Leistungen

Für die Grundschule sind für die Schulstufen folgende Spielformen besonders geeignet:

- Jahrgangsstufen 1-2 → Tigerball, Gefängnisball (Variante von Zweifelderball), Würfelball etc.
- Jahrgangsstufen 3-4 → Stangenball, Turmwächterball etc.
- Jahrgangsstufen 5-6 → Wand-Tor-Ball

1. "Tigerball"

- Materialien: Hütchen, ein bis drei Bälle
- Beschreibung: Mit den Hütchen wird ein Kreis gebildet und die Schüler:innen sollen sich um diesen herum aufstellen. Die Schüler:innen dürfen sich um den Kreis herum aber nicht weg von dem Kreis bewegen. Nun sollen sie sich die Bälle zuspielen, wobei sich nicht ihre direkten Mitspieler:innen anspielen dürfen, sondern durch den Kreis spielen sollen. Um dies zu erreichen, müssen sie Augenkontakt aufnehmen und ggf. auch kommunizieren. Wenn dies funktioniert, können ein oder mehrere Schüler:innen in die Mitte des Kreises gestellt werden. Ihr Ziel ist es den Ball zu berühren. Gelingt dies, darf die Spielerin/der Spieler den Kreis verlassen. Auch ein zu weites Entfernen (bspw. nach einem Fehlpass) kann bestraft werden die/der entsprechende Schüler:in muss in den Kreis und ein Tiger werden.

2. "Zweifelderball/ Kerkerball" (sowie Varianten)

- Materialien: ein Ball pro Gruppe, Hütchen und Stangen
- Beschreibung Kerkerball: Ähnlich wie Zweifelderball; allerdings steht in jeder Spielfeldhälfte (im hinteren Drittel) eine Bank auf die sich die abgeworfenen Schüler:innen stellen (auf die Bank in der gegnerischen Hälfte). Erlöst werden kann man, wenn man einen Ball zugespielt bekommt und fängt.

Alternativ können die Schüler:innen versuchen zu entkommen, indem sie von der Bank heruntergehen und versuchen, in das eigene Spielfeld zu kommen ohne abgeschlagen zu werden. Werden sie jedoch abgeschlagen, müssen sie eine Strafe über sich ergehen lassen (bspw. drei Runden laufen) und müssen dann wieder auf die Bank.

3. "Würfelball"¹⁵

- Materialien: vier Matten, zwei Hocker, zwei große Würfel, ein (Soft-)Ball
- Beschreibung: zwei Mannschaften spielen gegeneinander und versuchen, einen Schaumstoffwürfel von einem Hocker des Gegners zu werfen. Der Hocker steht hierbei in der Mitte zweier Matten. Die Wertigkeit des Wurfes richtet sich nach der Augenzahl, die nach dem Abwurf jeweils nach oben zeigt (vier Augen = vier Punkte). Gespielt werden kann beispielsweise im drei gegen drei auf einen Hocker (ähnlich wie beim Streetball auf einen Korb gespielt wird) oder auf je einen Hocker pro Mannschaft; für dieses Spiel bietet sich auch ein Kaiserturnier an.

4. "Turmwächterball"

- Materialien: ein Handball, zwei Kästen/Hocker; (je nach Variation zwei Reifen); Leibchen
- Beschreibung: zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf einem handballähnlichen Kleinfeld mit einer Seite für jede Mannschaft; im gegnerischen Spielfeld befindet sich ein Hocker, auf dem ein/e vorher ausgewählter Spieler:in der eigenen Mannschaft steht (die Turmwächterin/der Turmwächter). Ziel des Spiels ist es, nach einer vorher festgelegten Anzahl von Pässen den Ball in die Hände des Turmwächters zu spielen (alternativ kann der Turmwächter auch einen Reifen halten, durch den der Ball gespielt werden muss o.ä.). Gespielt wird nach vorher festgelegten handballnahen Spielregeln (Schrittregel, 3-Sekunden-Passivregel, Doppeldribbling, kein Körperkontakt, Distanzregel)
- Variation: Spiel mit Zonen.

5. "Stangenball"

- Materialien: sechs Stangen oder mehr (oder drei bis fünf Hocker), Leibchen, ein Handball
- Beschreibung: In einem Abstand von ca. acht Metern werden mit Stangen im Dreieck (bei drei Toren) drei Tore gebildet (etwa ein Meter) breit. Zwei Mannschaften spielen nach Handballregeln gegeneinander. Ein Punkt wird erzielt, wenn einer Spielerin/einem Spieler ein Aufsetzer durch eines der Tore gelingt und eine Mitspielerin/ ein Mitspieler der eigenen Mannschaften den Ball auffangen kann.
- Variationen für den Angriffsrechtswechsel: (1) Angriffsrecht wird nach Punkterfolg gewechselt und Ball wird von der Mitte oder einer Auslinie ins Feld gebracht; (2) Angriffsrecht bleibt bei der Mannschaft, der Ball muss aber in eine bestimmte Zone gespielt/ gedribbelt werden, bevor wieder auf die Tore gespielt werden darf; (3) Angriffsrecht bleibt bei der Mannschaft, aber das selbe Tor darf nicht zwei Mal hintereinander bespielt werden; etc.

¹⁵ vgl. Sportpädagogik, 2006

Möglichkeiten zur Bewertung:

- **Möglichkeit 1** (*Bewegen und Handeln*) - spielnahe Fähigkeiten und Fertigkeiten
 - Übungen bei denen es nur um den Erfolg bei einer koordinativen Bewegungsaufgabe geht
 - separate Techniken während bekannter Übungsformen (mit Partner:in) oder als Bewegungsfolge in Form einer Komplexübung/Kür (Bewegungsqualität und die Umsetzung wichtiger Knotenpunkte sind entscheidend); ggf. kann die Komplexübung selbst zusammengestellt werden und dies auch zum Inhalt der Bewertung gemacht werden
- **Möglichkeit 2** (*Bewegen und Handeln, Reflektieren und Urteilen, Interagieren*) – Kreativität, Präsentation und Zusammenarbeit
 - Gemäß der Idee zur Spielerstellung/-variation sollen die Lernenden ein Spiel variieren/erfinden und vorstellen
- **Möglichkeit 3** (*Bewegen und Handeln*) - Spielfähigkeit
 - Beurteilung der Kriterien einer oder eines 'guten Spielerin'/'guten Spielers' (Kriterien werden idealerweise mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam erarbeitet) in den für die Altersstufen relevanten Zielspielformen

	Schüler:in 1	Schüler:in 2	Schüler:in 3
Einsatzbereitschaft & mannschaftsdienliches Verhalten			
Fairness, Kooperation & Kommunikation			
Regel anwenden & Rollen wahrnehmen			
Qualität & Zweckmäßigkeit der Techniken (Passen, Fangen, Werfen, Finten)			
Umsetzungsgruppen- & mannschaftstaktischer Maßnahmen (Freilaufen, Wurfabwehr, Stellungsspiel, Parallelstoßen)			
Umschaltspiel (Angriff - Abwehr)			
Flexibilität, Kreativität, Entscheidungsfähigkeit			

- **Möglichkeit 4** (*bewegungsfeldübergreifende Note*) - Arbeits- und Sozialverhalten; Leistungsentwicklung, Teilnahme an schulischen Wettkämpfen, Teilnahme an AGs etc.

6. Sicherheitsaspekte und organisatorische Hinweise beim „Spielen“¹⁶

Kleine Spiele und Sportspiele bieten aufgrund ihrer situativen Dynamik, dem Wettkampfcharakter und durch die Verwendung unterschiedlicher Spielgeräte oft ein erhöhtes Gefahrenpotenzial. Umso wichtiger ist es, sich einiger Gefahren bewusst zu werden und ggf. Belehrungen und entsprechende Regelvariationen einzubeziehen.

1. Kollisionen und Zusammenstöße

- **Gefahr:** Bei dynamischen Spielen, wie Ballspielen oder Fangspielen, kann es zu Kollisionen zwischen Schülerinnen und Schülern kommen.
- **Sicherheitsaspekte:**
 - Klare Spielregeln formulieren, die auf Abstand und gegenseitige Rücksichtnahme achten (Stopp-Regel (ausgestreckter Arm = eine Armlänge Abstand), mit der sich die Kinder Platz schaffen und ein körperloses Spiel einfordern können).
 - In engen Hallen oder auf kleinen Spielfeldern ist auf Überfüllung zu achten. Falls nötig, Gruppen aufteilen.
 - Kein Körperkontakt bei Spielen, die diesen nicht ausdrücklich erfordern (körperloses Spiel bevorzugen).
 - Pausen und Raum für Erholung bieten, um Übermüdung zu verhindern.

2. Stolper- und Rutschgefahr

- **Gefahr:** Unaufgeräumte Spielfelder oder unsachgemäß verlegtes Equipment erhöhen das Risiko von Stolper- oder Rutschunfällen.
- **Sicherheitsaspekte:**
 - Vor dem Spiel die Halle bzw. das Spielfeld überprüfen, ob es frei von Hindernissen ist (z. B. liegendegebliebene Taschen, ungenutzte Sportgeräte).

¹⁶ Siehe auch das Kapitel zum Thema „Sicherheit im Sportunterricht“ von der Unfallkasse Brandenburg

- Auf die richtige Schuhwahl hinweisen (Hallenschuhe oder geeignetes Schuhwerk für das Freiluftspiel).
- Nasses Spielfeld (insbesondere bei Outdoor-Aktivitäten) im Blick haben und gegebenenfalls Spiele anpassen.

3. Überforderung und Ermüdung

- **Gefahr:** Zu anstrengende oder zu intensive Spiele können bei einigen Schülerinnen und Schülern zu Überforderung, Kreislaufproblemen oder Unfällen führen.
- **Sicherheitsaspekte:**
 - Das Fitnessniveau der Gruppe einschätzen und Spiele entsprechend anpassen.
 - Regelmäßige Pausen einlegen und auf ausreichende Flüssigkeitszufuhr achten.
 - Bei hohen Temperaturen das Spielpensum reduzieren und Schatten- bzw. Ruhepausen einplanen.

4. Ballspiele (Treffergefahr)

- **Gefahr:** Bei Ballspielen (Fußball, Basketball, Handball) besteht die Gefahr, dass ein Ball unkontrolliert jemanden trifft und Verletzungen wie Prellungen oder Schürfwunden verursacht.
- **Sicherheitsaspekte:**
 - Bälle verwenden, die für das jeweilige Alter und Niveau der Gruppe geeignet sind (z. B. weiche oder kleinere Bälle für jüngere Kinder).
 - Spieler auf ihre Positionen hinweisen und gezielt auf Regelungen zum sicheren Werfen bzw. Schießen aufmerksam machen (keine Schüsse oder Würfe auf unvorbereitete Mitspieler).
 - Sicherheitsabstände zu Wänden und Gerätschaften wahren.

5. Unsachgemäßer Umgang mit Sportgeräten

- **Gefahr:** Nicht sachgemäße Nutzung von Geräten wie Schlägern, Seilen oder Bällen kann zu Verletzungen führen.
- **Sicherheitsaspekte:**
 - Vor jeder Stunde die richtige Handhabung und Verwendung von Geräten erklären und demonstrieren.
 - Sicherstellen, dass alle Schülerinnen und Schüler die notwendigen Schutzmaßnahmen (z. B. Schutzbrillen bei bestimmten Sportarten wie Badminton) einhalten.
 - Sportgeräte regelmäßig auf Funktionsfähigkeit überprüfen.

6. Unfälle durch Missachtung von Regeln

- **Gefahr:** Missachtung der Spielregeln oder absichtliches Regelbrechen kann zu gefährlichen Situationen führen.
- **Sicherheitsaspekte:**
 - Klare Spielregeln formulieren und konsequent auf deren Einhaltung achten.

- Fairness und Rücksichtnahme als Grundpfeiler jeder Spielaktivität hervorheben.
- Bei Verstößen oder unsportlichem Verhalten sofort eingreifen, um Unfälle zu vermeiden.

Allgemeine Hinweise zur Sicherheit:

- Vor Beginn der Stunde ein gemeinsames Aufwärmen durchführen, um Verletzungen vorzubeugen.
- Erste-Hilfe-Ausrüstung griffbereit halten und wissen, wie man sie verwendet.
- Auf die körperliche und mentale Verfassung der Schülerinnen und Schüler achten und gegebenenfalls das Spieltempo oder die Intensität anpassen.

Materialien und Quellenhinweise

- Achtergarde, Frank, 2012. Methoden - Differenzieren mit Planarbeit. In: Sportpädagogik: Bewegungslernzeit, 2, S.41-43
- Becker, Gerold (Hrsg.) 2004, Heterogenität - Unterschiede nutzen - Gemeinsamkeiten stärken. Jahrgangsheft XXII Seelze: Friedrich.
- Kaluza, André und Michael Krüger, 2020. Sprichst du Sport? In: Sprachbildung und Sprachtherapie in Schule und Praxis, 1 (20), S. 39-49
- Kuhlmann, Detlef, 1998. Wie führt man Spiele ein? In: Bielefelder Sportpädagogen (Hrsg.), Methoden im Sportunterricht. Ein Lehrbuch in 14 Lektionen (3., neubearb. Aufl., S. 135-147). Schorndorf: Hofmann.
- Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg (Hrsg.), 2020. Emotionale und soziale Kompetenzen fördern im und durch Sport. Eine Spielesammlung systematisiert anhand von Verhaltensausrprägungen von emotional und sozial auffälligen Kindern.
- Messmer, Roland, 2014. Leistungs- und Neigungsdifferenzierung. Verfügbar unter www.sportdidaktik.ch/assets/files/Differenzieren.pdf, Zugriff am 24.08.2024
- Niedersächsisches Kultusministerium (Hrsg.), 2016. Sport mit heterogenen Lerngruppen. Materialien für den kompetenzorientierten Unterricht im Primarbereich und Sekundarbereich I. Hannover: Unidruck.
- Pepperkorn, P. Kleine Spiele neu gespielt – Entwicklung und Anwendung einer Spielregelkartei zur Veränderung und Neuerfindung kleiner Spiele. Zugriff am 12.02.2012 unter http://www.uni-bielefeld.de/sport/events/pdf/Peperkorn_kleine-Spiele_ub.pdf (nicht mehr verfügbar)
- Petrik, Andreas, 2024. Verständnisvolles Lernen. Verfügbar unter https://didaktik.politik.uni-halle.de/team/prof._didaktik_der_sozialkunde, Zugriff am 24.10.2024
- Schute, Mathias, 2012. Individualisiert üben an Lerninseln. In: Sportpädagogik: Individuelle Förderung, 5
- Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft Berlin und Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg, Hrsg., 2015. Rahmenlehrplan für die Jahrgangsstufen 1 bis 10 in Berlin und Brandenburg (RLP). Berlin, Potsdam, Teil C, Sport, Verfügbar unter: <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/unterricht/rahmenlehrplaene/jahrgangsstufen-1-10>
- Sinning, Silke u.a., 2006. Handball vermitteln / Spielend zum Handball, in: Sportpädagogik, Heft 6/06
- Kamper, Svenja, 2016. Schülerinnen und Schüler als Akteure, in: Sportpädagogik, Heft 6/16
- Tiemann, Heike, 2012. Vielfalt im Sportunterricht – Herausforderungen und Bereicherung. In: Sportunterricht, 61 (6), Schorndorf: Hofman-Verlag, S. 168-172.
- Tirp, Julian, 2016. Aufgabenorientiertes Koordinationstraining. Verbesserung der Spielfähigkeit im Basketball mit Hilfe des KAR-Modells in der Sekundarstufe II. In: Sportunterricht 65 (Heft 5). Schorndorf: Hofman-Verlag.
- Veit, Janes und Christoph Walther, 2018. Hase und Jäger. Titel. Verfügbar unter: <https://wimasu.de/hase-und-jaeger>, Zugriff am 24.10.2024

- Veit, Janes und Christoph Walther, 2018. Pantherball. Verfügbar unter: <https://wimasu.de/unterrichtsideen-pantherball>, Zugriff am 24.10.2024

