



Philipps-Universität Marburg
Fachbereich 21 Erziehungswissenschaften
Institut für Sportwissenschaft und Motologie
Grundthema des Bewegens: Spielen
Leitung: Gerd Adrian
Sommersemester 2006 ☼
Referenten: Stefan König, Julia Streckfuß, Thomas Wagner,
Dirk Winkel

Spiele in der Stadt

1 Sackhüpfen

In einem Park oder auf einem Verkehrslosen Gelände kann ein einfacher Parcours eingerichtet werden zum Sackhüpfen. Dabei können leicht bereits gegebene Objekte und Hindernisse genutzt werden. Als eine Startmarkierung könnte beispielsweise ein Bordstein dienen oder ein Ast eines Baumes erhalten. Der Parcours selbst könnte dabei über vorhandene Hindernisse laufen, um Objekte wie Laternen, Bäume, Autos und weitere herum. Durch diese Objekte könnte der Parcours abgesteckt sein, so dass keine weiteren Hilfsmittel außer dem Sack notwendig sind.

In unserem Fall wurde ein herumliegender Ast als Start- und Zielmarkierung verwendet. Der Parcours verlief in einem Park um einen Baum herum und über eine aufgestellte Tasche als Hindernis. Als Säcke wurden große Müllbeutel verwendet. Auf ein Startsignal durfte der erste der jeweiligen Mannschaft loshüpfen und musste den Parcours durchlaufen. Hinter der Zielmarkierung musste dann der Sack ähnlich wie bei einem Staffellauf dem Nächsten des Teams übergeben werden, welcher in diesen einsteigen musste und seinerseits wiederum den Parcours zu durchlaufen hatte. Dabei wurde die Gesamtzeit des Teams gemessen.

1.1 Ergebnis und Reflexion

Als deutliches Problem stellten sich die Müllsäcke heraus. Obwohl keine schwachen gelben Säcke sondern stabilere blaue Müllsäcke verwendet wurden zerrissen diese in der Eile bereits nach 2 bis 3 Personen. Hier sollte stabilerer Ersatz gesucht werden oder ein alternatives Handicap wie zusammengebundene Beine angewendet werden.

Auch stellte sich der Parcours als etwas kurz heraus. Die schnellste Gruppe brauchte nur etwas länger als eine Minute um ihn zu durchlaufen.

Vorteilhaft an diesem Spiel ist, dass die Umgebung genutzt und in das Spiel mit einbezogen werden kann. Dadurch minimiert sich auch der Aufwand, der nötig ist um das Spiel vorzubereiten. Wird anstelle des Sackes beispielsweise ein Gürtel

verwendet, um die Beine zusammen zu binden, so ist das Spiel sogar jederzeit ohne weitere Vorbereitung ausführbar.

2 Poitiers Straße

Bei dieser Station ging es darum, die oben genannte Straße ein wenig zu erkunden und kennen zu lernen. Dies sollte durch verschiedene Aufgaben realisiert werden, welche die Gruppen in einer vorgegebenen Zeit von 5 Minuten lösen sollten. Für die Aufgaben gab es je nach Schwierigkeitsgrad 1-3 Punkte. Nach den 5 Minuten mussten alle Gruppenmitglieder wieder beim Stationsleiter sein, denn ansonsten hätte die Gruppe pro nicht anwesenden Teilnehmer 1 Punkt Abzug bekommen. Die Aufgaben erstreckten sich von einfachen Zähl- und Abschreibeaufgaben bis hin zum Suchen nach Merkmalen von Häusern und einer durchaus schwierigen Scherzfrage.

2.1 Reflexion

Die Gruppen schienen trotz des heißen Wetters großen Spaß an der Station zu haben. Das lag sicher daran, dass die Straße für viele noch unbekannt und somit erkundungswürdig war. Aufgrund des Zeitlimits rannten die Mitglieder gleich los, um im gegebenen Zeitrahmen alle Aufgaben zu schaffen. Manche Gruppen teilten sich die Arbeit auch effizient auf und hatten dann von der Zeit noch einen kleinen Teil über. Viele fragten auch danach, ob man ihnen die übrig gebliebene Zeit nicht „gut schreiben“ könnte. Im nachhinein wäre diese Methode sicher noch ein größerer Anreiz für die Gruppen gewesen, da sie sich somit neben den eigentlichen Punkten auch noch Punkte für besondere Schnelligkeit hätten holen können. Ansonsten verlief die Station eigentlich bei allen Gruppen ohne jegliche Komplikationen. Sie schienen große Freude daran zu haben, die noch unbekannte Straße zu entdecken. Mit Schülern scheinen solche Aufgaben auch sehr gut durchführbar zu sein. Allerdings muss darauf geachtet werden, dass eine weniger befahrene Straße gewählt wird, damit gerade bei kleineren Kindern das Risiko ?vor ein Auto zu laufen? eingeschränkt wird.

3 Kletterparcours

Diese Station stellte das Spielen im Stadtpark und auf Kinderspielplätzen da. Dabei sollten die Gruppen so schnell wie möglich durch einen Parcours auf dem Abenteuerspielplatz klettern. Alle 4 Gruppenmitglieder sollten direkt nacheinander starten und sobald der letzte durch das Ziel kam wurde die Zeit gestoppt. Dabei sprangen Zeiten zwischen 35 und 50 Sekunden heraus. Dadurch war diese Station

vielleicht zu schnell zu absolvieren. Ein Verbesserungsvorschlag kam von einem Gruppenmitglied selbst, der meinte, dass sobald der erste durch das Ziel kam, hätte da erst der Zweite starten dürfen. Ich persönlich muss im Nachhinein sagen, dass diese Idee sinnvoll ist, weil so sich jeder mehr engagieren muss, denn sonst könnten die mittleren die vielleicht schneller wären, einen Gang hinausnehmen. Vielleicht wäre so das Risiko sich zu stoßen auch geringer gewesen, denn so mussten die Läufer auf den Hinter- und Vordermann achten. Ein weiteres kleines Problem war die Anzahl der Gruppenmitglieder? 2 Gruppen hatten 4 Mitglieder und 2 Gruppen hatten 5 Mitglieder. So musste an dieser Station einer zugucken, damit die Zeiten gleichwertig waren. Durch den Verbesserungsvorschlag hätte ein anderer noch mal laufen können, um somit Zeiten für 5 Läufer zu haben. Leider kam dieser Vorschlag zu spät? so hätten wir jede Gruppe noch einmal zu dieser Station holen und alle noch einmal Laufen lassen müssen.

Diese Station ist für den Schulsport nur bedingt einsetzbar. Der Vorteil ist zwar, dass die Vorbereitung und die Station sehr schnell geht, aber die Risiken sich zu stoßen, umzuknicken oder vom Klettergerüst zu fallen, sind für die Schüler zu hoch.

4 Wasserbombenstaffel

An dieser Station ist der Aufbau, im Gegensatz zu den anderen Stationen, am aufwendigsten. Man nimmt eine gewisse Zahl und Größe von Luftballons (wir haben 5 Luftballons in zwei verschiedenen Größen genommen) und füllt diese mit Wasser. Dann sucht man sich einen Platz, wo man die Luftballons mit einer Schnur befestigen kann. Voraussetzung für diesen Platz müssen sein, dass keine spitzen Gegenstände die Ballons zerplatzen lassen können und dass sie hoch genug hängen. Die Höhe der Luftballons kann man auch variieren und sie versetzt aufhängen. Das Wasser wird in die Ballons gefüllt, zum Einen zur Erfrischung und zum Anderen zur Erschwerung, falls jemand nicht nass werden will.

Der Spielverlauf ist so: in den Gruppen sind immer zwei Personen aktiv in das Spiel eingebunden und die anderen vorerst passiv. Dabei nimmt die eine Person, die andere Person auf den Rücken. Diese Beiden müssen dann von Start/Ziel los rennen und einen der Ballons zum Platzen bringen. Dies muss ohne Hilfsgegenstände geschehen, sprich nur mit Körperteilen. Dieses Paar muss dann schnellst möglich zu Start/Ziel zurück und den nächsten beiden abschlagen. Dieser Vorgang wiederholt sich so oft, bis alle Luftballons zerstört sind. Nachdem der letzte Ballon zum Platzen gebracht wird, muss die Ziellinie wieder überquert werden und die Zeit wird gestoppt. Es sollten alle Personen aus der Gruppe möglichst gleich oft laufen bzw. sich tragen lassen.

Die Beobachtungen ergaben, dass die verschiedenen Gruppen ganz unterschied-

lich an die Aufgabe heran gegangen sind. Teils wurde einfach drauf los gestürmt und teils wurde vorher schon besprochen. Es wurden die Pärchen schon gebildet und auch die Reihenfolge festgelegt, wann welcher Ballon dran ist. Dies hat sich auch ziemlich deutlich in der Zeit wiedergespiegelt. Die Zeiten lagen zwischen ca. 33 Sekunden bis zu 52 Sekunden.

Das Ziel dieser Station ist besonders die koordinativen Fähigkeiten zu trainieren. Wichtig ist aber auch die Zusammenarbeit der beiden Personen und das damit aufzubringende Vertrauen. Zudem kommt noch ein kräftigender Aspekt für die tragende Person hinzu.

5 Reflexion

Die Reflexion im Anschluss an die Spiele zeigte vor allem noch weitere Spielalternativen auf. Auch wenn positiv auffiel, dass für jeden etwas dabei gewesen sei, so wurde dennoch kritisiert, dass der Bewegungsraum „Stadt“ nicht in dem Maße mit den Spielen erschlossen wurde wie es möglich gewesen wäre. Manche Spiele hatten keinen direkten Bezug zur Stadt.

Angemerkt wurde, dass in der Stadt zahlreiche Klettermöglichkeiten vorhanden sind, die umfangreich durch Spiele erschlossen und genutzt werden können. In der Wasserbombenstaffel wurde dies auch teilweise umgesetzt.

Weiterhin ist es möglich beispielsweise mit Kreide Spielfelder auf die Straße zu malen und somit diese als Spielmöglichkeit nutzbar zu machen.

Als wohl die bedeutendste Spielform in der Stadt wurde eine Stadtrallye aufgezeigt. Problematisch ist hierbei jedoch die Zuordnung zur Bewegung. Eine Verknüpfung von weiteren Hinweisen mit Bewegungsaufgaben wäre zwar möglich, aber mit erheblichem personellen Aufwand verbunden. Werden Hinweise an Schlüsselorten hinterlegt wie beispielsweise in Geschäften würde der Personelle Aufwand zwar sinken, aber die Bewegungsaufgaben blieben außen vor.

Insgesamt wurde die Grundkonzeption gelobt, jedoch wäre in den einzelnen Spielen ein höherer Stadtbezug wünschenswert gewesen.