

Ballspiele auf dem Schulgelände



Ausgearbeitet von

David Januschke

August 2007

Spielen

„Kinder benötigen Orte zum Spielen (= Spielräume), die ihnen die Möglichkeit des Entdeckens Ausprobierens, Erkundens und „Selbertuns“ ermöglichen, aber auch Spielraum für eigene Entscheidungen, individuelle Sinngebungen und selbständiges Handeln“ (Wetterich, 2001).

Außer dem „Prinzip der Konkurrenz“, beziehungsweise der Leistung, sind Spiele im Hinblick auf die pädagogische Perspektive besonders wertvoll wenn es um Assoziation und Kooperation geht (vgl. BIETZ, 1998). Dies beinhaltet nämlich nicht nur das Kooperieren der einzelnen Gruppenmitglieder im Hinblick auf einen Spielerfolg, sondern vielmehr „die uneingeschränkte Übereinkunft, die Wette des Spiels eingehen zu wollen“ (vgl. BIETZ, 1998). Regeln müssen ausgehandelt, eingehalten und Regelverstöße sanktioniert werden, wobei stets ein labiles Spielgleichgewicht zu wahren ist.

Das Spielgleichgewicht ist an folgende fundamentale Bedingungen geknüpft, welche die Gruppenmitglieder nach ihren spezifischen Voraussetzungen und Bedingungen aushandeln müssen:

1. Es muss eine prinzipielle Ergebnisoffenheit und Chancengleichheit vorherrschen, der Ausgang des Spiels darf nicht vorhersehbar sein, damit die Spannung gewährleistet bleibt.
2. Der Spielfluss muss stets gewährleistet sein, was insbesondere durch klare Regeln begünstigt wird. So bleibt der Spannungsbogen erhalten, die Spieler sind im Spielverlauf gefangen und störende Unterbrechungen und Diskussionen unterbleiben.
3. Alle Spieler müssen sich gleichermaßen sinnvoll am Spiel beteiligen und ihre individuellen Fähigkeiten einbringen können, um dann auch über die eigentliche Spieldauer hinaus beteiligt zu bleiben.

Daher muss es besonders beim Spielen darum gehen, entsprechend dieser zentralen Bedingungen zu verfahren, um den Schülerinnen und Schülern die grundlegende Fähigkeit zu ermöglichen, funktionierende Spiele in Interaktion mit den anderen Mitgliedern einer Spielergruppe zu entwickeln. Voraussetzung hierfür ist aber, dass komplexe Sinnbezüge in Spielen erfasst und die oben angeführten Bedingungen zur Initiierung und Weiterentwicklung eines funktionierenden Spieles transparent gemacht werden.

Die spezifische Sinnhaftigkeit eines Spiels kann nur erfasst werden, wenn „die Besonderheiten spielerischen Wettbewerbs, spezifischer Spielideen, grundlegender Spielaufgaben und deren technisch-taktischer Lösungsmöglichkeiten als komplexer Zusammenhang im Rahmen konkreter sozialer Interaktionsbedingungen sichtbar wird“ (vgl. BIETZ, 1998).

Spielregeln müssen in diesem Zusammenhang dynamisch und flexibel anpassbar sein, um den individuellen Voraussetzungen der Spielergruppe gerecht zu werden; zu starre Regelkonzepte hingegen erschweren oder verhindern oftmals das Gelingen des Spiels.

Aus pädagogischer Perspektive können Spiele zur Realisierung von zahlreichen Zielen beitragen:

- Kreativität, Gestaltungskraft und Fantasie
- Kommunikative Kompetenz
- Kooperative Kompetenz
- Rollenübernahme und -ausgestaltung
- Bewusstsein von Regeln und sozialen Übereinkünften
- Situationsanalytische Kompetenz
- Entscheidungskompetenz
- Entwicklung von Lösungsstrategien
- Frustrationstoleranz
- Reflexionsfähigkeit

Ballspiele auf dem Schulgelände:

Neben der limitierten Inszenierung im Rahmen des Sportunterrichts sind Ballspiele auf dem Schulgelände schwerpunktmäßig im außerunterrichtlichen Bereich anzusiedeln. So ist das Spielen in den Pausen für Schülerinnen und Schüler aller Schulstufen sinnvoll und notwendig:

- Spiele rhythmisieren den Schulalltag, ermöglichen Entspannung und tragen zur aktiven Erholung der Schülerinnen und Schüler bei.
- Kommunikation und soziales Handeln werden gefördert, insbesondere deswegen, weil die Bewegungelegenheiten von den Schülerinnen und Schülern organisiert werden müssen (siehe auch oben).
- Die Schülerinnen und Schüler erfahren ihre Schule nicht nur als Lernraum, sondern auch als Lebensraum, welchen sie aktiv mitgestalten.

- Es werden wichtige Möglichkeiten geboten, Aggressionen zu verarbeiten und Gewalt zu mindern.
- Es wird Langeweile vermindert, die Schülerinnen und Schüler werden motiviert.
- Insbesondere jüngere Schülerinnen und Schüler sollten ermuntert werden, ihre Fähigkeiten im Umgang mit Bällen auszutesten und zu festigen.

Initiierung von Bewegung und optimale Nutzung der Gegebenheiten:

Die unterrichtlichen und außerunterrichtlichen Bereiche können sich wechselseitig beeinflussen bzw. auch ergänzen. Der Sportunterricht eröffnet die Chance, den Schülerinnen und Schülern Anreize und Kenntnisse über realisierbare Spiele im selbstorganisierten Bereich der Schule zu geben.

Deshalb sollten auch solche Spiele im Sportunterricht thematisiert bzw. im Unterricht aufgenommen werden, die sich für das außerunterrichtliche Spielen in der Schule besonders gut eignen:

- Im Sportunterricht sollte gezielt ein Grundstock an „pausengeeigneten“ Spielen vermittelt werden, wobei diese möglichst viele Variationsmöglichkeiten aufweisen sollten, bei gleichzeitig möglichst geringem Organisations- und Materialaufwand. Diese sollten auf möglichst geringem Raum mit vielen Spielerinnen und Spielern umsetzbar sein.
- Die Nutzungsmöglichkeiten des Schulgeländes sollte mit den Schülerinnen und Schülern besprochen werden, eventuelle Risiken/Sicherheitsaspekte können dabei ebenfalls thematisiert werden.
- Spiele aus den Spielaktivitäten der Pausen und freien Zeiten können auch in den Unterricht aufgenommen und dort vertieft, verändert und reflektiert werden.
- Des Weiteren empfiehlt sich ein Patensystem, bei dem geeignete Schülerinnen und Schüler Helferfunktionen übernehmen können.
- Routinen ermöglichen eine enorme Zeitersparnis bei der Ausgabe von Spielmaterial. Dabei geht es besonders um Regeln für Ausleihe und Rückgabe sowie Umgang mit dem Material und Verantwortlichkeiten, wodurch insbesondere Funktionstüchtigkeit und Vollständigkeit gewährleistet werden.
- Es empfiehlt sich, eine Spielekiste mit dem Material für einzelne Spiele einzurichten. Wenn diese einzelnen Klassen zugeteilt werden und der Inhalt katalogisiert ist, fühlen sich die entsprechenden Schülerinnen und Schüler verantwortlich für Vollständigkeit

und Zustand des Materials. Eventuelle Mängel können an die Paten oder Klassenlehrer weitergemeldet werden, um diese schnell zu beheben.

Für die Ausleihe sollten die Schüler folgende Punkte beachten:

1. Überlege vorher rechtzeitig, was du ausleihen möchtest.
2. Kläre, wer die Geräte mitbenutzt.
3. Bringe einen „Leihausweis“ (Pfand) mit.
4. Das Material muss rechtzeitig zurückgebracht werden.
5. Du bist verantwortlich für das Ausgeliehene.

Gestaltung einer bewegungs- und spielfreudigen Pause:

Impulse für eine bewegungsfreudige Gestaltung der Pause

● Spielmöglichkeiten auf dem Pausenhof mit Schülerinnen und Schülern gemeinsam erkunden	▶ Primarstufe/ Sekundarstufe I
● Ein „Spielebuch“ erstellen	▶ Primarstufe, Beginn der Sekundarstufe I
● Pausenspielturniere durchführen	▶ alle Schulstufen
● Aktionstage zum Bewegen und Spielen auf dem Pausenhof durchführen	▶ alle Schulstufen
● Sporthalle in der Pause zum freien Spielen und Bewegen öffnen	▶ Sekundarstufen I und II
● Bewegungsaktivitäten auf dem Pausenhof während der Springstunden ermöglichen	▶ Sekundarstufe II
● Vertretungsstunden möglichst häufig für Bewegungsaktivitäten auf dem Pausenhof nutzen	▶ Sekundarstufen I und II
● Mit Schülerinnen/Schülern ein Pausenspielprojekt planen und durchführen	▶ alle Schulstufen

Quelle: Kottmann/Küpper/Pack

Strukturierung des Schulgeländes als Spielraum

Das Schulgelände kann durch folgende Maßnahmen strukturiert werden:

Flächen können durch Bepflanzung und bauliche Maßnahmen (z.B. Mauern) gegliedert werden, unterschiedliche Niveaus sollten genutzt und mobile Mittel zur Abgrenzung bereitgestellt werden.

- Grundlegende Linien für eine Vielzahl von (multifunktionalen) Spielfeldern sollten wetterfest aufgemalt werden, diese können dann durch mobile Markierungen (Kreide, Markierungsbänder, Hütchen etc.) ergänzt werden.
- Auch die aufgestellten Geräte sollten multifunktional nutzbar sein, insbesondere um den wechselnden Interessen der Schüler gerecht zu werden.
- Insbesondere abgeschriebenes (Sport-)Material kann hier noch eingesetzt werden, soweit es Funktion und Sicherheit zulassen (z.B. Bälle).

Die Schüler müssen aktiv in die Gestaltung des Schulgeländes einbezogen werden:

- Lehrer und Schüler sollten die Flächennutzung und -gestaltung kooperativ ausarbeiten. Dies schließt auch eine Begehung des Geländes, sowie die Anfertigung von Planungsskizzen und -modellen mit ein. Möglicherweise können auch Flächen in unmittelbarer Nähe des Schulgeländes genutzt werden.
- Die Bedürfnisse und Gewohnheiten der Schüler sollten in die Strukturierungsmaßnahmen mit einbezogen werden. Die gilt besonders für bereits etablierte Spielräume auf dem Schulhof, ebenso wie populäre Spiele einbezogen werden sollten.
- Die Gestaltung sollte auch Durchgangs- und Ruheräume hinreichend berücksichtigen. Gerade letztere sollten aus naheliegenden Gründen an die Spielflächen grenzen: sie bieten nicht nur die Möglichkeit der Erholung für die Spieler, sondern werden auch zur „Zuschauertribüne“. Dadurch geben sie den Spielern auch die Möglichkeiten, sich im Spiel zu zeigen und zu präsentieren und sind damit Teil einer wichtigen sozialen Funktion.

Der Untergrund:

Der Untergrund muss unter einer Reihe von Faktoren betrachtet werden: Festigkeit, Neigung, Oberflächenstruktur.

Die Festigkeit ist einerseits relevant für alle Ballspiele, bei denen es auf die Absprung- und Prolleigenschaften des Balles ankommt. Ein sehr weicher Untergrund führt beispielsweise dazu, dass ein Ball weniger stark abspringt, was beispielsweise Basketball- oder Tennisvarianten beeinflusst, für Volleyball-Variationen unter diesem Gesichtspunkt nicht relevant ist.

Der andere spielrelevante Aspekt betrifft die Dämpfungseigenschaften des Bodens. Dies ist im Hinblick auf Verletzungsprophylaxe wichtig, da weicher Untergrund die auftretenden Kräfte bei der Landung und beim Fallen dämpfen und Verletzungen vermeiden kann. Allerdings beein-



flusst dieser Aspekt auch die Dynamik des Spiels, was Absprung und Geschwindigkeit angeht, was allerdings nicht negativ bewertet werden muss.

Die Neigung des Untergrundes ist auch von großer Bedeutung für Prell- und Absprungeigenschaften des Balles, riskant ist die Kombination aus starker Neigung und Absprüngen, sowie schnellen Ortswechseln der Spieler. Dies kann leicht zu Verletzungen führen und sollte deshalb im Rahmen der Schulhofgestaltung miteingeplant werden.

Die Oberflächenstruktur einerseits ist in Bezug auf Ebenheit wichtig. Unebene Flächen können das Absprungsverhalten des Balls nachhaltig beeinflussen. Hierbei kann der Ball leicht unkalkulierbar bezüglich Richtung und Dynamik werden, was durchaus zum Scheitern des Spiels führen kann.

Aus sicherheitsrelevanten Aspekten ist weiterhin die Rutschfestigkeit der Oberflächen zu beachten, welche gerade bei Nässe sehr leicht zu Unfällen mit Verletzungsfolgen führen kann.

Eine wichtige Anmerkung wäre noch, dass auch die Variation des Untergrunds zu einer Variation des Spiels führt, es müssen also nicht zwangsläufig die Bedingungen des Herkunftspiels herrschen, sondern nach gründlicher Kalkulation auch diese Modifikation gewagt werden, da durchaus reizvolle Varianten entstehen können. Hier ist z.B. an verschiedene Spiele im Sand, auf Asphalt, auf Rasen, auf Asche, auf Kunststoff u.a. gedacht.

SPIEL	ALTER	ANZAHL	MATERIAL	FLÄCHE	INSTALLATION	UNTERGRUND	BEMERKUNG	QUELLE
Ball über die Schnur	8+	ab 6	Ball, Zauberschnur, Hochsprungständer, Markierungen (Hütchen etc.)	Var. Alter/ Anzahl	mobil	beliebig/eben	Wenig Material/ große Gruppen	Glorius/Leue (2005) S. 11f.
Völkerball	8+	ab12	(Soft-)Ball, Feldmarkierungen (Hütchen etc.)	Var. Alter/ Anzahl	mobil	beliebig/eben	Wenig Material/ große Gruppen	Glorius/Leue (1996) S. 11f.
Brennball	8+	ab10/12	Bälle, Markierungen (Reifen, Hütchen etc.)	Var. Alter/ Anzahl	mobil	beliebig/eben	Wenig Material/ große Gruppen	Glorius/Leue (2005) S. 40f.
Geräte-Brennball	8+	ab14+	Bälle, Markierungen (Hütchen etc.)	beliebig	mobil	überall	Überall möglich	Glorius/Leue (2005) S. 50f.
Baseball-Brennball	8+	ab12	Tennisball, Schläger (Tennis, Baseball)	Min. BB-Feld	mobil	beliebig/eben	Benötigt freie Fläche	Glorius/Leue (1996) S. 21f.
Basketball-Brennball	8+	ab10	Basketball, Basketball-Zielbrett	BB-Feld	statisch	fest/eben	An BB-Feld gebunden	Glorius/Leue (2005) S. 66f.
Handball-Brennball	8+	ab10/12	Handball, Handballtor oder Maststangen	Min. BB-Feld	mobil	fest/eben	Relativ wenige Spieler/ große Fläche	Glorius/Leue (2005) S. 70f.
Volleyball-Brennball	10+	ab10/12	Volleyball, Markierungen (alte Turnmatte, Tücher, Hütchen etc.)	Min. BB-Feld	mobil	beliebig/eben	Relativ wenige Spieler/ große Fläche	Glorius/Leue (2005) S. 75f.
Tennis-Brennball	10+	ab10-12	Schläger (Tennis, Badminton etc.) Markierungen (Hütchen etc.)	Min. BB-Feld	mobil	beliebig/eben	Relativ wenige Spieler/ große Fläche	Glorius/Leue (2005) S. 56f.

Hintertor-Ball	10+	8-16(max)	Fußball/ Handball, Handballtore oder Malstangen	Min. HB-Feld	mobil	beliebig/eben	Relativ wenige Spieler/ große Fläche	Glorius/Leue (2005) S. 90f.
Kastentor-Ball	10+	8-14(max)	Handball, Kastenteile o.ä.	Min. BB-Feld	mobil	beliebig/eben	Relativ wenige Spieler/ große Fläche	Glorius/Leue (2005) S. 95f.
Würfelball	10+	8-16(max)	Schaumstoffwürfel, Handballtore oder Malstangen	Min. BB-Feld	mobil	beliebig/eben	Relativ wenige Spieler/ große Fläche	Glorius/Leue (2005) S. 101f.
Gulli-Ball	10+	10-18(max)	Volleyball, 8 Hochsprungständer, 4 Zauberschnüre	Min. BB-Feld	mobil	beliebig/eben	Relativ viel Material	Glorius/Leue (2005) S. 23
Running-Basket	10+	ab8	(Basket-)ball, 2 Hütchen	beliebig	ohne	beliebig/eben	Überall möglich/ auch kleinere Gruppe	Glorius/Leue (2005) S. 29
Streetball	11+	6 je Korb/ Halbfeld	Basketball, 1 Basketballkorb	½ BB-Feld	statisch	fest/eben	Benötigt wenig Platz/ an BB-Feld gebunden	Glorius/Leue (2005) S. 35
Korbball	8+	16	Korbball/ Fußball, Korb-/ Korbballständer	BB-Feld oder größer	mobil	beliebig/eben	Relativ wenige Spieler/ große Fläche	Glorius/Leue (1996) S. 95f.
Soft-Rugby	10+	12-30	Ball, Markierungshütchen	BB-Feld oder größer	mobil	beliebig/eben	Benötigt viel Platz/ Material	Glorius/Leue (1996) S. 53f.
Soft-Football	11+	12-30	Ball, Markierungshütchen	BB-Feld oder größer	mobil	beliebig/eben	Benötigt viel Platz/ Material	Glorius/Leue (1996) S. 59f.
Flag-Football	11+	6-20	Football, Bänder, Markierungen (Hütchen etc.)	Min. BB-Feld	mobil	beliebig/eben	Benötigt viel Platz/ Material	Glorius/Leue (1996) S. 65f.

Speedplay	11+	2/4	Spezielle Bälle, Schläger	6,6 mal 4m	mobil	beliebig/eben	Kleines Feld/ aber nur wenige Spieler	Glorius/Leue (1996) S. 138f.
Streetsquash	11+	2/4	Bälle, Schläger	4 mal 8m	statisch	fest/eben	Kleines Feld/ aber nur wenige Spieler	Glorius/Leue (1996) S. 143f.
Tigerball	8+	ab8	Ball	beliebig	ohne	beliebig/eben	Überall möglich/ auch kleinere Gruppe	
Tschoukball	10+	8-18	Ball, „Frame“ (Mini-Tramp, Basketball-Zielbrett etc.), Markierungen	Min. BB-Feld	relativ statisch	fest/eben	Benötigt feste „Frames“ etc.	Glorius/Leue (1996) S. 119f.
Abwerf-Fangspiel	8+	ab8	Softball	beliebig	ohne/mobil	überall	Überall möglich/ auch kleinere Gruppe	

Quellen zum Weiterlesen:

- Bietz, Jörg: Sportspielvermittlung - Konzepte, Probleme, Perspektiven. In: Sportunterricht, 1998, 47 (7), S. 267-274.
- Bundesverband der Unfallkassen (Hrsg.): Schulhöfe. Planen- Gestalten- Nutzen. München 2005.
- Bundesverband der Unfallkassen (Hrsg.): Naturnahe Spielräume. München 2000.
- Bundesverband der Unfallkassen (Hrsg.): Unser Schulhof- Probleme einer kindgerechten und sicheren Gestaltung. München 2001.
- Dietrich, Jochen: Pausen-Spiele-Tonne. In: Sportpädagogik 2/78. S.211 und Sammelband Sportpädagogik: Bewegte Schule. S. 79-83.
- Dietrich, Knut: Spielräume zum Aufwachsen. In: Sportpädagogik 6/98. S. 14-26.
- Funke-Wieneke, Jürgen: Räume? Personen?- Personen und Räume. In: Sportpädagogik 6/98. S. 18/19.
- Glorius, Stephan/Leue, Winfried: Ballspiele. Praxiserprobte Spielideen für Freizeit, Schule und Verein. Teil 1. Aachen 1996.
- Glorius, Stephan/Leue, Winfried: Neue Ballspiele. Praxiserprobte Spielideen für Freizeit, Schule und Verein. Aachen 2005.
- Kottmann, Lutz/Küpper, Doris/Pack, Rolf-Peter: Bewegungsfreudige Schule. Schulentwicklung bewegt gestalten- Grundlage, Anregungen, Hilfen.
- Kottmann, Lutz/Küpper, Doris: Spielen in der Pause. In: Günzel, Werner: Spiele – vermitteln und erleben, verändern und erfinden. Baltmannsweiler 1990. S. 203-214.
- Landessportbund Hessen e.V.(Hrsg.): Schulhof in Bewegung: Orientieren- Planen- Gestalten. Aachen 2001.
- Seibel, Wilfried: Sicherheit und Haftung. In: Pädagogische Beratungsstelle der Senatsverwaltung für Schule, Berufsbildung und Sport (Hrsg.): Vom Schulhof zum Spielhof. Dokumentation des Symposiums vom 6./7.10.1994. Berlin 1995. S. 57-60.
- Wetterich, J./Maier, W.(Red.): Familienfreundlicher Sportplatz. Grundlagen und Tipps zur zukunftsorientierten Gestaltung. Sindelfingen/ Stuttgart 2000.
- Wetterich, J./Wieland, H./Schrader, H./Klopfer, M.: Spiel-, Sport- und Bewegungsräume in der Stadt. Aspekte einer zukunftsorientierten Infrastrukturplanung von Sportstätten unter dem Leitbild einer menschengerechten Stadt (herausgegeben von der Württembergischen Sportjugend und Landessportbund Hessen, Zukunftsorientierte Sportstättenentwicklung Band 10), Stuttgart, 2001.
- Vetter, Norbert: Basketball auf der Pausenwiese. In Sportpädagogik 6/96. S. 46f.