

BEISPIEL EVALUATIONSAUFGABE: „Kleine Bewegungsspiele anleiten“

1. EINORDNUNG IN DAS KOMPETENZRASTER

KOMPETENZMODELL Sekundarstufe I und II		SELBST-KOMPETENZ		SOZIAL-KOMPETENZ		METHODEN-KOMPETENZ		FACH-KOMPETENZ					
		KÖRPERBEZOGEN	KOGNITIONS- und SOZIALBEZOGEN	EMOTIONSBEZOGEN	REGELN und FAIRNESS	KOMMUNIKATION und KOOPERATION	AUFGABEN, ROLLEN und LEITEN	LERNEN LERNEN	PLANUNG und ORGANISATION	SICHERHEIT und GESUNDHEIT	KONDITIONELLE und KOORDINATIVE FÄHIGKEITEN	SPORTARTSPEZIFISCHES KÖNNEN und WISSEN	SPORTARTÜBERGREIFENDES KÖNNEN und WISSEN
		KÖNNEN		+		WISSEN		+		WOLLEN			
LEHRSTOFF	ALLG. SPORTMOTORISCHE FÄHIGKEITEN												
	TURNEN												
	LEICHTATHLETIK												
	SCHWIMMEN												
	SPORTSPIELE												
	GYMNASTIK, TANZ, AKROBATIK												
	ROLL- und GLEITSPORTARTEN												
	ZWEIKÄMPFE												
WEITERE SPORTARTEN													

2. KONKRETISIERUNG DER (TEIL-)KOMPETENZEN FÜR DIE KLASSENSTUFE

Sekundarstufe I: 05: <input type="checkbox"/> 06: <input type="checkbox"/> 07: <input type="checkbox"/> 08: <input checked="" type="checkbox"/> Sekundarstufe II: 09: <input type="checkbox"/> 10: <input type="checkbox"/> 11: <input type="checkbox"/> 12: <input type="checkbox"/> 13: <input type="checkbox"/>	
KOMPETENZBEREICHE / TEILKOMPETENZ(EN) / DESKRIPTOREN	
METHODEN- KOMPETENZ	Die Schüler/innen können Wettkämpfe und Spiele im Klassenrahmen organisieren. SPIELE: Der/die Schüler/in kann einfache Aufgaben in der Spielleitung und Spielorganisation übernehmen (kleine Bewegungsspiele). <i>(BK) Kann organisatorische Aufgaben bei Spielen übernehmen</i> <i>(BK) Kann Funktionen als Spielleiter/in übernehmen</i>
SELBST- KOMPETENZ	Die Schüler/innen können am Unterricht aktiv teilnehmen. AUFGABENÜBERNAHME: Der/die Schüler/in kann Aufgaben zur Mitgestaltung des Unterrichts übernehmen. <i>(BK) Zeigt Verantwortungs- und Pflichtbewusstsein bei der Übernahme und Durchführung unterschiedlicher Aufgaben im Unterricht</i>
INHALTSBEREICHE/LEHROFF (Sportarten / Bewegungshandlungen)	
- Kleine Spiele	- Spielerische Bewegungshandlungen

3. BEZUG ZUM LEHRPLAN

Der Unterstufenlehrplan sieht als Bildungs- und Lehraufgabe für die 8. Schulstufe vor, dass die Schüler/innen im Bereich der Methodenkompetenz (Organisation) Teilbereiche des Kampfrichters bzw. Schiedsrichters übernehmen sollen.

Als Lehrstoff für die 8. Jahrgangsstufe ist vorgesehen, dass die Schüler/innen Schiedsrichterassistententätigkeiten übernehmen, Regeln einhalten und überprüfen, Spielregeln situationsangemessen verändern, Regeln für chancengleiches und faires Miteinander erstellen und kleine Wettkämpfe leiten sollen.

Das vorliegende Evaluationsbeispiel greift, auf Basis der aus dem Kompetenzkatalog ausgewählten Teilkompetenzen, diese Aspekte auf und wird damit den Lehrplanvorgaben gerecht.

Die Förderung der oben angeführten Kompetenzen im Bereich der Selbstkompetenz („aktive Teilnahme am Unterricht“) aus dem Bildungsstandard für die Sekundarstufe 1 wird im Lehrplan für die 8. Schulstufe nicht verpflichtend vorgegeben. Ein Aufgreifen dieses Kompetenzbereiches ist allerdings natürlich möglich.

4. AUFGABENSTELLUNG

Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe nutzt jeweils eine Hallenhälfte zum Spielen. Jede/r Schüler/in erhält eine Karte, auf der ein Bewegungsspiel steht (Alternative: Karten mit Spielen bereits in der Stunde vorher austeilen). In jeder Hallenhälfte leitet nun jeweils ein/e Schüler/in das vorgegebene Bewegungsspiel an (Dauer je Spiel: 5 Min.).

Anschließend übernimmt der/die nächste Schüler/in die Gruppe und leitet das nächste Spiel an. Währenddessen tritt der vorangegangene „Spielleiter“ zur Seite und beurteilt seine eigene Spielleitung. Danach beobachtet er den dann tätigen Spielleiter, bevor er wieder zur Gruppe dazu geht, sobald die nächste „Runde“ beendet ist. Der erste Spielleiter/die erste Spielleiterin wird vom letzten Spielleiter/der letzten Spielleiterin beobachtet.

Die Anzahl der „Spielerunden“ hängt von den Planungen der Lehrperson und der Stundenlänge (Einzel- versus Doppelstunde) ab. Die Aufgabenstellung kann auch über mehrere Einheiten verteilt werden.

5. DIDAKTISCH-METHODISCHE HINWEISE

5.1. Intention

Die gewählten Spielformen sollten den Schüler/innen bekannt oder sehr einfache Variationen von bekannten Spielen sein. Für die anleitenden Schüler/innen sollten die Spielregeln und Abläufe klar sein, damit sie die Aufmerksamkeit auf die Anleitung selbst richten können. Wichtig ist, dass keine Prüfungssituation entsteht, also nicht der/die leitende Schüler/in selbst, sondern das gelingende Spiel im Fokus steht.

5.2. Voraussetzungen

Die Schüler/innen sollten mit der Anleitung von Aufgaben (verschiedener Art) mit Gleichaltrigen vertraut sein. Sie sollten Kriterien einer kompetenten Spielleitung kennen und um die Funktion und die Bedeutung einer guten Spielleitung wissen. Die Schüler/innen sollten außerdem in vorangegangenen Unterrichtseinheiten die Gelegenheit gehabt haben, das Leiten von kurzen Spielphasen bereits auszuprobieren.

5.3. Durchführung

Aufbau und Material:

Die Halle wird in zwei Hälften geteilt (z.B. mit Hütchen oder Langbänken). Benötigt wird außerdem eine der Schülerzahl entsprechende Anzahl an Karten, mit der Beschreibung kleiner Bewegungsspiele (siehe Anhang).

6. HINWEISE ZUR EVALUATION

Die Evaluation erfolgt sowohl durch die Schüler/innen als auch durch die Lehrperson. Aufgrund der zwei Spielfelder (Hallenhälften) ist es für die Lehrperson schwierig beide „Spielleiter/innen“ gleichzeitig zu beobachten. Möglich ist, die Beobachtung auf eine Hallenhälfte zu beschränken und die andere Hallenhälfte als Gelegenheit zum Ausprobieren zu nutzen. Damit erhöht sich allerdings die Zahl der Spieldurchführungen, um alle Schüler/innen auch aus Lehrersicht einschätzen zu können. Wie mehrere „Spielestunden“ oder „Spielesequenzen“ schlüssig, d.h. angesichts der jeweiligen Stundentafel, in den Unterricht eingebaut werden können, ist dann zu entscheiden.

Der Fokus der Evaluation richtet sich auf die Methodenkompetenz (Planung und Organisation), d.h. inwieweit relevante Aspekte einer gelingenden Spielleitung beachtet werden und das Spiel gelingt. Be-

trachtet wird außerdem der Bereich der Selbstkompetenz (kognitions- und sozialbezogen) im Hinblick darauf, inwieweit sich ein/e Schüler/in in der Rolle der Spielleitung wohlfühlt.

6.1.Evaluation durch die Schüler/innen

Zur Beurteilung ihrer eigenen Spielleitung erhalten die Schüler/innen im Anschluss an das Spiel und am Rande des Spielfelds jeweils folgende Gelegenheit zur Selbsteinschätzung:

Variante 1:

Wenn ein Whiteboard zur Verfügung steht: Auf das Whiteboard (magnetisch) wird das folgende Raster aufgetragen, das relevante Merkmale einer Spielleitung beinhaltet (Beschreiben, Vorzeigen, Nachfragen, Durchführen, Anpassen, vgl. Hechenberger et al., 2001)

Spielleitung	Ja	Nein
War die Spielerklärung kurz und verständlich?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wurde der organisatorische Rahmen des Spiels klar angesagt/markiert? (z.B. Spielfeld, Aufstellungsform)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gab es eine kurze Demonstration?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hast Du auf mögliche Sicherheitsrisiken hingewiesen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hast Du nachgefragt, ob der Spielablauf klar ist?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Konnte das Spiel problemlos durchgeführt werden?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Falls nein, wurde das Spiel angehalten und verändert?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Hatten Deine Mitschüler/innen Freude am Spiel?	voll und ganz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	gar nicht
Wie hast Du Dich vor der Gruppe gefühlt?	sicher	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	unsicher
Hast Du Dich als Spielleiter akzeptiert gefühlt?	akzeptiert	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	nicht akzeptiert
Hat Dir die Spielleitung Freude gemacht?	voll und ganz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	gar nicht

Die beschriftete Seite des Whiteboard steht vom Spielfeld abgewandt am Rand. Der/die jeweilige Schüler/in geht zu dem Whiteboard und beantwortet die Fragen in dem er/sie Magnete auf die entsprechenden Stellen anbringt.

Mögliche Ergänzung: Ein Handy/Fotoapparat liegt parat, mit dem der/die Schüler/in anschließend ein Foto von seiner Einschätzung macht, bevor er die Magnete wieder an den Rand schiebt.

Variante 2:

Auf einer Bank am Rand liegen Kopien des Einschätzungsbogens. Der/die jeweilige Schüler/in beantwortet die Fragen in dem Bogen durch Ankreuzen und legt den Bogen umgedreht ab.

6.2.Evaluation durch die Lehrperson

Die Lehrerevaluation erfolgt anhand eines Beobachtungsbogens. Der Fokus liegt auf den gleichen Aspekten wie bei der Selbsteinschätzung der Schüler/innen.

Anleitung von kleinen Bewegungsspielen		
Beobachtungsbogen Lehrperson		
Name des/r Schüler/in:	Spiel:	
Merkmal Spielleitung:	Ja	Nein
War die Spielerklärung kurz und verständlich?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wurde der organisatorische Rahmen des Spiels klar angesagt/markiert? (z.B. Spielfeld, Aufstellungsform)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gab es eine kurze Demonstration?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wurde auf mögliche Sicherheitsrisiken hingewiesen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Wurde nachgefragt, ob der Spielablauf klar ist?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Konnte das Spiel problemlos durchgeführt werden?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Falls nein, wurde das Spiel angehalten und verändert?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hatten die Mitschüler/innen Freude am Spiel?	trifft zu <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	trifft nicht zu
Wurde der/die Spielleiter/in akzeptiert?	akzeptiert <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	nicht akzeptiert
Wie wirkte der/die Spielleiter/in vor der Gruppe?	sicher <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	unsicher
	engagiert <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	nicht engagiert
Anmerkungen:		

Ergänzende Anmerkung:

Der Vergleich der Schülerelbsteinschätzung (Whiteboard) und der Lehrer/inbeobachtung (anhand z.B. der Whiteboard-Fotos) kann der Lehrperson hilfreiche Einblicke in die Schülerwahrnehmung geben. Allerdings ist je nach Zielsetzung, Klasse bzw. Schülervoraussetzungen und Situation zu überlegen, was didaktisch schlüssiger ist: die Möglichkeit Schüler/innen- und Lehrerperspektive abzugleichen oder den Schüler/innen die Gelegenheit einer rein persönlichen Einschätzung zu lassen. In diesem Fall können die Selbsteinschätzungsbögen bzw. Fotos auch als Teil eines individuellen Lernjournals der Schüler/innen dienen.

7. Anhang: Beispiele möglicher Spielformen

Versteinern

Material: keines

Ein/e Schüler/in ist der Fänger und jagt die anderen Schüler/innen.

Wenn der Fänger eine/n Mitschüler/in berührt, versteinert diese/r. Der/die Schüler/in stellt sich dann mit zu Seite ausgestreckten Armen und in der Grätschstellung hin.

Versteinerte Schüler/innen können erlöst werden, in dem ein/e noch freie/r Schüler/in unter den Beinen der Versteinerten durchkrabbeln. Während des Erlösens darf nicht abgeschlagen werden.

Sobald alle versteinert sind wird ein anderer Fänger ausgewählt und das Spiel beginnt von vorne.

Ist die Gruppe relativ groß, kann das Spiel endlos weitergehen, da der Fänger es nie schafft, alle gleichzeitig zu versteinern. In diesem Fall entscheidet der Spielleiter/in, ab wann ein zweiter Fänger eingesetzt werden soll.

Kettenfangen

Material: keines

Zwei Personen werden als Fänger bestimmt. Beide halten sich an den Händen und versuchen nun die anderen Schüler/innen abzuschlagen. Der/die abgeschlagene Schüler/in wird weiteres Glied der Fängerkette. Besteht die Kette aus vier Personen können sich die Fänger/innen in zwei Ketten teilen. Die zwei Schüler/innen, die zuletzt übrig bleiben haben gewonnen und sind die neuen Fänger. Bei großen Gruppen können auch vier Fänger, also zwei Spielketten, gleich zu Beginn bestimmt werden.

MC Donalds

Material: keines

Unter Leitung des Spielleiters/der Spielleiterin werden gemeinsam Bewegungsformen für die verschiedenen Produkte von MC Donalds festgelegt/erfunden.

z.B.

- Apfeltasche (Zu dritt: Zwei Schüler/innen geben sich die Hände, ein/e Schüler/in steht als „Füllung“ in der Mitte)
- Milchshake – „linksgedreht“ oder „rechtsgedreht“ (Einzel: Jede/r Schüler/in breitet die Arme aus und dreht sich in die angegebene Richtung um sich selbst)
- Pommes (Alle Schüler/innen kommen in der Hallenmitte zu einer „Packung“ zusammen, die Arme nach oben gestreckt, so dicht wie möglich)
- Cheeseburger (Zwei Schüler/innen liegen auf dem Boden übereinander)
- Doppel-Cheeseburger (Drei Schüler/innen liegen auf dem Boden übereinander)
- Big Mac (Vier Schüler/innen liegen auf dem Boden übereinander)

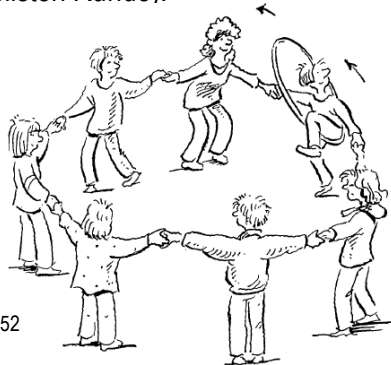
Der Spielverlauf erfolgt entsprechend dem altbekannten Spiel „Feuer, Wasser, Luft“. Die Schüler/innen laufen durcheinander. Auf ein Kommando des Spielleiters hin erfolgt die Ansage einer Bewegungsform. Der/die Schüler/in, der/die als Letzte/r die Bewegungsform ausführt, erledigt eine kurze Zusatzaufgabe (von der/dem Spielleiter/in mit der Gruppe zu vereinbaren) und nimmt unmittelbar anschließend wieder am Spiel teil.

Reifenrennen

Material: 1 Hoola Hoop Reifen (pro Gruppe)

Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet. Jede Gruppe bildet als Team einen Kreis mit Handfassung und bekommt einen Reifen. Auf ein Zeichen versucht jedes Team so schnell als möglich den Reifen im Kreis weiter zu transportieren. Dabei dürfen die Hände nicht losgelassen werden. Wenn der Reifen wieder am Ausgangspunkt angekommen ist, strecken alle die Arme in die Höhe und rufen „Stopp!“. Das schnellste Team hat gewonnen.

Sollte die Schüler/innenzahl der geteilten Klasse (siehe 4. „Aufgabenstellung“) zu gering sein, um zwei sinnvolle Untergruppen zu bilden, kann das „Reifenrennen“ auch in mehreren Durchgängen gegen die Stoppuhr gespielt werden. (Jagd nach der schnellsten Runde).



Hechenberger, Michaelis & O'Connell, 2001, S. 52

Popcorn Fangen

Material: Spielfeldbegrenzungen (z.B. Hütchen)

Die Spieler/innen bilden eine Reihe Schulter an Schulter nebeneinander. Die Blickrichtung ist dabei abwechselnd. Zwei Spieler/innen sind „Popcorn“ und bewegen sich frei um die Reihe herum im Spielfeld. Spieler 1 ist der Fänger, Spieler 2 der Gejagte.

Fänger und Gejagter werden von dem/der Spielleiter/in bestimmt. Sowohl Fänger als auch Gejagter können sich während der Jagd irgendwo in der Reihe – aber mit derselben Blickrichtung – hinter eine/n Spieler/in stellen. Diese/r wird sofort selbst zu Popcorn, läuft nach vorne weg und übernimmt die Rolle des Fängers oder die der Gejagten, je nachdem wer hinter ihm stand.



Hechenberger, Michaelis & O'Connell, 2001, S. 52

Literatur

Hechenberger, A., Michaelis, B., & O'Connell, J.M. (2001). *Bewegte Spiele für die Gruppe. Neue Spiele für Alt und Jung, für drinnen und draußen, für kleine und große Gruppen – für alle Gelegenheiten. Sonderteil: Spiele kompetent anleiten*. Münster: Ökotopia.