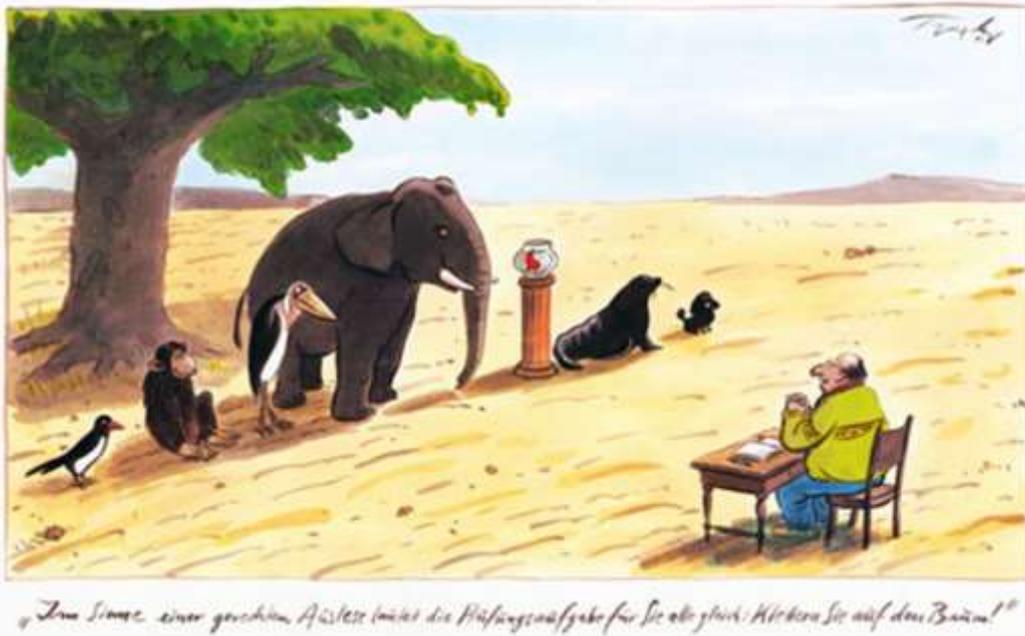


Alle in Bewegung?!
Von der „erstbesten Lösung“ zur Mehrperspektivität
(Leisten im Wettkampf und beim Kooperieren in inklusiven Lernsettings)



Kurzer theoretischer Überblick:

Stufen des gemeinsamen Handelns (Lernens) im IBSP-Unterricht (Lange, Borchert, Kurth, 2013)

- *koexistenter* Lernsituation (jede/r bewältigt die Herausforderung individuell)
- *komplementärer* Lernsituation (eine Partnerin bzw. ein Partner beeinflusst den bzw. die andere mehr z.B. durch Helfen beim Tun)
- *kommunikative* Lernsituation: Kind(er) ist/sind bei der Planung eines Spiels *nicht* beteiligt, jedoch sehr wohl bei der Durchführung/Anwendung.
- *kooperative* Lernsituation: wechselseitige Beeinflussung bei der Durchführung (=Bewegungsbeziehung zwischen SportlerInnen mit unterschiedlichen Voraussetzungen. (vgl. Weichert in Fediuk F. Inklusion als bewegungspädagogische Aufgabe)

Beispiele: Wenn sich 2 Personen den Ball jeweils so zuspielen, dass das Fangen für beide möglich ist.

Die **Umsetzungsmöglichkeiten** von Inklusion beim sportlichen Handeln hängt ab von/vom...

- °der Anzahl der Akteure (LehrerInnen, Kinder)
- °Zugang der SportpädagogInnen zu einem „offenen“ Sportbegriff
- °den Behinderungsarten
- °den räumlichen, materiellen Ressourcen
- °inklusive Vorwissen über die Kinder
- °der Einstellung bzw. Haltung der LehrerInnen zur Inklusion
- °didaktischen Wissen und Können der LehrerInnen,

daraus können sich wiederum folgende **Bewegungsbeziehungen** im IBSP-Unterricht ergeben:

1. **kompetitiv-differenziert** (volle Teilhabe an Teamspielen mit Wettkampfcharakter, d.h. **alle** sollen zum Spielerfolg beitragen können, **alle** sollen ein Tor/Korb erzielen können, Regelveränderungen sind deshalb meistens erforderlich...)
2. **kooperativ-differenziert** („eigene Rolle“, **mit/ohne** Konkurrenz, z.B. paarweise leichtathletisches Laufen mit Blinden, Menschenpyramiden, Rollstuhltanz, Tanzprojekte...)
3. **kooperativ-additiv** („gemeinsam“, **mit und ohne** Wettbewerb, z.B. Paddeln, Tandem, Rollstuhlstaffeln mit Partnerhilfe)
4. **koexistent** (keine direkte Interaktion, aber **mit** Wettbewerb, z.B. Gleichgewichtschallenge: Einrad und Hinterräder Rollstuhl)
5. **koexistent** (keine direkte Interaktion, **kein** Wettbewerb, z.B. Bewegungslandschaft, d.h. Bewegungshandlungen erfolgen unabhängig voneinander...) vgl. Weichert, 2000

„Im Bewegungs- und Sportunterricht mit behinderten Menschen (gerade auch mit Körperbehinderten) steht nicht unbedingt das zu erreichende Lernziel im Vordergrund, sondern der **Prozess**, der zu diesem Ziel führt.“ (Lütgeharm, 2013, S. 29)

1. Teil (mögliche Unterrichtseinheiten)

Inklusion im Sportunterricht (Beispiel: Leichtathletik) erleben...

Einladung zu einer Frage an sich selber☺: „Was assoziiere ich mit der Grundsportart Leichtathletik (als Beispiel) im Kontext Schule?“

.....

Belebung (Aufwärmphase)

Warming-up: ausgewählte Praxisbeispiele zum Thema „Laufen“ und Orientieren:

***„Der 2-Minutenlauf“** (Ziel: Herz- Kreislauf, Zeitschätzlauf)

Zielgruppe: alle Altersgruppen

Ort: In- Outdoor

Charakter: Belebung, Ausdauererschulung, Zeitgefühl entwickeln

Material: ev. Langbank, Stoppuhr

Beschreibung:

Die SchülerInnen laufen in individuellem Tempo kreuz und quer in einem abgegrenzten Bereich (Fußballfeld, Wiese, Halle) bzw. auf einer vorgegebenen Laufstrecke (Lauf- Walking- und Fahrstrecken, ev. Hindernisse vorgeben). Die Laufzeit von **z.B. 2 min** möglichst genau abschätzen und sich in der Reihe nach, entlang einer Linie aufstellen (oder auf eine Langbank setzen).

„Wer hat die geringste Zeitabweichung geschafft?“ (LehrerIn stoppt die Zeit mit).

Hinweise:

- *Dauerlaufschrift, abrollen über die ganze Sohle
- *3 -5 Durchgänge (zwischen 1-2 min)

Varianten:

- *Die SchülerInnen laufen/walken in „gleich starken“ Lauf-Walkinggruppen (3-5). Der/die Vorderste bestimmt das Lauf- Walkingtempo **und** eine selbstgewählte Laufzeit (zw. 1 - 3 min). Nach Ablauf der Laufzeit schätzen die Gruppenmitglieder die gewählte Laufzeit. Der/die beste „SchätzerIn“ erhält die Uhr (z.B. Handy) und bestimmt („geheim“) die Laufzeit und das Tempo für den nächsten Lauf. Ca. 3-4 Durchgänge.
- *Differenzierung in der Laufstreckenlänge (Markierungshütchen verwenden) und Schwierigkeit (ev. kleine Hindernisse aufbauen).

INKLUSIONSPRINZIP: Veränderung der physischen Umwelt.

Inklusionsmöglichkeiten:

Kinder die mit dem Rollstuhl fahren, können auch über kleine Rampen, Matten rollen bzw. einen Streckenabschnitt als Slalom bewältigen.

Blinde Menschen könnten am Turnsaalrand (**als Beispiel für, '...dass über die „erstbeste Lösung“ hinausgeht‘**) entlang selbstständig -mit Kontakt zur Wand- laufen.

...Zeit für **individuelles** Muskeldehnen und allenfalls Lauf-ABC!
(Ideen von SchülerInnen vormachen/vorzeigen lassen)

Reaktionsspiel...zur Verbesserung der Reaktionsfähigkeit (koordinative Fähigkeit, Kooperationsbereitschaft, Start- und Beschleunigungsphase)

***„Japanisch Knobeln“** (in Anlehnung an das Reaktionsspiel „Papier-Schere-Stein“)

Zielgruppe: VS, NMS, SS
Ort: flache Wiese, Turnsaal
Charakter: Warm-up, Spaß
Material: kein Material notwendig

Die Aufgabenstellung:

Die Klasse (Gruppe) teilt sich selbstständig in zwei gleich große Gruppen. Die Gruppenmitglieder stehen paarweise gegenüber (z.B. vor einer Linie). Das japanische Knobeln funktioniert wie das herkömmliche Knobeln. Es gibt drei Figuren die pantomimisch dargestellt werden.

Samurai – gewinnt gegen Tiger, verliert gegen alte Frau;

Alte Frau – gewinnt gegen Samurai, verliert gegen Tiger;

Tiger – gewinnt gegen alte Frau, verliert gegen Samurai;

Die zwei Gruppen einigen sich getrennt - in einer geheimen Beratung - auf ein Symbol, das sie auf Kommando (1, 2, 3) gleichzeitig pantomimisch darstellen.

Sicherheitsregeln: gradlinig laufen, Laufzonen festlegen,

Variation:

Die „Verlierergruppe“ läuft vor den Gewinnern bis zu einer Markierung (z.B. Linie) davon. Schüler/innen die bis zu dieser Markierung gefangen wurden wechseln die Mannschaft.

**Variante für jüngere Kinder:*

***Riesen, Zwerge, Zauberer (eine „sanftere“ Variante von Japanisch Knobeln)**

Spielbeschreibung:

Es gibt drei Figuren, die wie folgt dargestellt werden:

1. Riese

Die Arme werden nach oben gestreckt und die Hände etwas angewinkelt, so dass die Fingerspitzen nach vorne zeigen. Dabei macht ihr euch möglichst groß.

2. Zwerg

Ihr geht dazu leicht in die Hocke und formt auf eurem Kopf mit zwei flachen Händen einen kleinen Hut.

3. Zauberer

Ein Bein wird in die Luft gestreckt und leicht angewinkelt, als ob ihr einen langen Schritt machen wolltet. Dazu wird ein Arm nach vorne gestreckt, so als ob sich in der Hand ein Zauberstab befinden würde.

Die Teilnehmer/innen werden in zwei gleich große Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe soll nun für sich eine Figur überlegen, die sie gerne darstellen möchte. Die andere Gruppe darf dabei nicht hören, welche Figur gewählt wird. In der Mitte des Spielfeldes befinden sich zwei Linien gegenüber. Diese Linien sollten **ca. 2m** voneinander entfernt sein. Beide Gruppen stellen sich gegenüber an den Linien auf, der Spielleiter zählt bis drei. Daraufhin stellen alle die vorher in der Gruppe besprochene Figur dar. Jetzt kommt es darauf an:

Riesen jagen Zwerge

Zwerge jagen Zauberer

Zauberer jagen Riesen

Eine Gruppe muss jetzt weglaufen, die andere muss jagen. Welche Gruppe was tun muss, ergibt sich aus der Figurenkonstellation. Alle Teilnehmer aus der Weglaufgruppe, die vor Erreichen einer vorher vereinbarten Grenze (=Linie am Ende des Turnsaals, Matten am Boden als „Insel“ etc.) getickt werden, gehören bei der nächsten Runde der anderen Gruppe an. Zeigen beide Gruppen die gleiche Figur, geschieht nichts. Es wird dann lediglich in einer neuen Runde eine neue Figur überlegt.

Variante dazu: Es werden so viele Runden gespielt, bis es nur noch eine Gruppe gibt.

Inklusionsmöglichkeit: RollstuhlfahrerInnen treten gegen RollstuhlfahrerInnen an (dies erfordert ev. den Einsatz eines zusätzlichen Rollstuhles und bietet wiederum die Möglichkeit zum Perspektivenwechsel)

***Ochs am Berg** (für jüngere Kinder)

Material: einige Rollstühle, Rollbretter

Gruppengröße: Einzelspieler oder Gruppenspiel

Ziel des Spiels: Anfahren und Stoppen mit dem Rollstuhl erlernen, üben

Idee/Beschreibung: Ein Spieler/eine Spieler (LehrerIn) steht an einer Spielfeldseite mit dem Rücken zum Spielfeld, er/sie ruft: „1, 2, 3 – Ochs am Berg“ und dreht sich nach dem Ausruf um. Die anderen SpielerInnen befinden sich an der gegenüberliegenden Spielfeldseite und versuchen möglichst schnell zur anderen Seite zu gelangen. Sie dürfen sich nur solange fortbewegen, bis der „Ochs“ sich umgedreht hat. SpielerInnen, die vom Ausrufer noch in der Bewegung erwischt werden, werden drei Schritte/drei Schübe zurückgeschickt.

Lauf-Staffelvarianten:

***Begegnungsstaffeln** - Transportstaffel (Grundaufstellung wie bei einer Pendelstaffel)

Die jeweils Ersten jeder Teamhälfte starten gleichzeitig zueinander. Nach ihrer Begegnung, die zum Beispiel durch Tausch von je zwei Bällen (in späterer Folge können auch mehrere Gegenständen getauscht werden) erfolgen kann, kehren sie wieder mit dem getauschten Ball/Gegenstand zur *eigenen Reihe* zurück und übergeben an den/die Nächste. Fällt ein Gegenstand bei den Übergaben zu Boden, so können beide Läufer/innen zusammenhelfen. Die Übergabe erfolgt dort wo sich die beiden Läufer/innen treffen. Der Durchgang ist beendet, wenn alle Teammitglieder (ev. auch zweimal) gelaufen (gerollt) sind. Tipp: Laufbahn klar definieren. Startlinie festlegen. Mehrerer Durchgänge sind möglich.

Charakter: Jedes Kind kann auf Basis seines Schnelligkeitsvermögens (und Einsatzwillens) seinen Beitrag für das Gruppenergebnis zeigen/*leisten*.

Ziele: Weiterentwicklung der Schnelligkeit, Reaktion, Gewandtheit. Teamgeist bzw. Kooperationsbereitschaft.

Varianten der Fortbewegung: auf dem Rollbrett, im Rollstuhl, auf allen Vieren, usw.

***Umkehrstaffel**-Variante (für alle Gruppenmitglieder gilt die gleiche Startlinie)
In jedem Team (4-6 Kinder) werden Rollen, die die Art der Fortbewegung vorgeben, von den Kindern gewählt *oder* von der Lehrkraft bestimmt. Der Wendepunkt der Laufstrecke soll so gewählt werden, dass ein gefahrloses Umkehren möglich ist (Achtung bei Rollbrettern; Vorerfahrung ist notwendig).

Vorschlag für einen Durchgang (fünf Teilnehmer/innen je Team):

- 2 Kinder bilden ein Paar, ein Kind sitzt am Rollbrett, ein Kind schiebt an (**Körperspannung und aufrecht sitzen**, der/die „Anschieber/in“ hält dabei seine/ihre Hände an den **Schultern/Rücken** der/des Sitzenden (nicht im Nackenbereich))
- 2 Kinder bilden ein Tandemteam (Verbindung ist eine Schleife)
Variante: 1 Kind hat die Augen verbunden bzw. ist blind.
- 1 Kind läuft alleine

Falls möglich sollte auch ein Rollenwechsel durchgeführt werden. Dadurch haben die Kinder die Chance einen Perspektivenwechsel zu erleben.

Hauptteil:

Stationsbetrieb (Teamwettkampf):

(Möglichkeiten der Inklusion im Sportunterricht beim Thema Leichtathletik)

***„Gemeinschaft erleben (unter Zeitdruck)“ bei Sprint, Sprung, Wurf)**

Weiters: „Gemeinschaft erleben ohne Zeitdruck“ (In- und Outdoor)

Literaturbezug: Fachzeitschrift Sport-Praxis 9/10 2013 (TIPP: PH Bibliothek)

Ziele: Förderung der LA-Grundfunktionen (Laufen, Springen und Werfen)

Organisation:

Gruppen bilden (verschiedene Gruppenwahlverfahren einsetzen) ANHANG

Aktivität: ca. 3-7 Min/je Station. Je nach Gruppengröße und Alter der TeilnehmerInnen.

Kriterien: Die Schüler/innen halten die Reihenfolge und Begrenzungen bei ihren Einsätzen ein. Der/die Gruppensprecher/in teilt nach jedem Durchgang (Pause) dem Lehrer/der Lehrerin das Gruppenergebnis (Punkte) mit. Diese/r protokolliert die Zwischenergebnisse auf einem Plakat.

Tipp für die Schüler/innen: „...laut für sich mitzählen!“

Stationen werden in vorgegebener Reihenfolge gewechselt (ev. auch nummerieren).

Die Einzelleistungen werden vor dem Stationswechsel in der Gruppe summiert bzw. protokolliert (Zettel, Plakat) und zur nächst folgenden Station „mitgenommen“.

Zur Wahrung der **Chancengleichheit** beim Unterricht mit Zeitdruck (Wettbewerb) gelten folgende Prinzipien:

- **Individualisierung- bzw. Mannschaftsprinzip:** möglichst „Faire Teams“ bilden (verschiedene Wahlverfahren überlegen). Die Teamleistung zählt.
- **Zufallsprinzip** beim Punktesammeln z.B. Kartentransport, Memory usw. einsetzen.
- Abstände, Streckenlängen variieren (**Behinderungs-Prinzip**): z.B. wie bei den „Begegnungsstaffeln“, hier z.B. bei der Station: „Mattenspringen“,...)
- **Risikoprinzip** (Selbsteinschätzung üben): z.B. „Wie oft kann ich „Gaberln“ mit dem Ball?“; Risikosprints usw.
- **Präzisionsprinzip** (Selbsteinschätzung üben) individuelles Ziel zuerst festlegen um es möglichst genau zu erreichen. Ziel ist die Zeitpräzisierung statt Zeitminimierung z.B. Rundenschätzläufe, BB-Korbtreffer aus der individuellen „richtigen“ Entfernung, um möglichst viele Punkte zu erreichen (=Treffer- vs. Distanzoptimierung).

Umsetzung: Präzisionsbewerbe (mit Zeitdruck) oder **Übungsstationen** (ohne Zeitdruck).

STATION 1 (...vom Schnell-laufen zum Sprint, Sprintausdauer)

Material: Kartenspiel, Markierungs-Hütchen, kleine Rampe (falls möglich)

(Karten verdeckt am Parcoursende in einem Gymn.-Reifen auflegen).

Ablauf/Organisation: Je ein Gruppenmitglied holt eine Karte zurück zum Startbereich.

Laufstrecke: direkt oder „Hütchenslalom“ (ev. auch als Hürdenlauf und/oder der Integrierung einer Rampe möglich).

Abstände zwischen den Hütchen so wählen, dass ausreichend Platz für die Rollstuhlfahrerin bzw. den Rollstuhlfahrer gegeben ist.

Inklusionsmöglichkeiten:

* Rollstuhlfahrer/in fährt durch den Parcours und wird beim Aufdecken bzw. Aufheben seiner gewählten Karte – falls Unterstützung erforderlich ist - von einem Teammitglied unterstützt.

* Mentalbehinderte Menschen sind ev. mit Begleitung (SchülerIn, AssistentIn) aktiv.

Bewertungsmöglichkeiten: 1 Karte = 1 Punkt. Pro Kartendreier set = 3 Punkte (das inklusive **ZUFALLSPRINZIP**- bzw. das „Kartenglück“ entscheidet mit)

Beobachtungspunkte: umgefallene Hütchen werden von den Gruppenmitgliedern aufgestellt **bevor** der/die Nächste startet. Keine „Frühstarts“.

STATION 2 (...vom Zielwurf zum Weitwurf, Wurf Schulung, „Wurfbude“)

Material: 3 Bälle, ev. Vortex, ev. „Wurfrakete“ , 1 „Ballkorb“ (z.B. Kastenteil), 3 Kegel, 1 mehrteiliger Kasten. Markierungshütchen.

Ablauf/Organisation: Die auf dem Kasten aufgestellten Kegel umwerfen, anschließend wieder aufstellen und zum Team bzw. Ausgangspunkt zurückkehren.

Erst **nach** dem Abklatschen läuft der/die Nächste.

Inklusionsmöglichkeiten:

* „umgekehrte“ Inklusion: z.B. **alle** werfen aus der Rollstuhl-Sitzposition als **Selbsterfahrungsmöglichkeit/Perspektivenwechsel (Rollstuhl kann Bewegungsmöglichkeiten beim Werfen einschränken)**

* Wurfabstand für RollstuhlfahrerInnen verändern (Zone anbieten).

* Blinder Werfer/blinde Werferin hat die doppelte Versuchsanzahl und Helfer/in
Treffer zählen doppelt (ev. auch hier die „umgekehrte Inklusion“ – alle werfen „blind“ überlegen)

Hinweis dazu: Selbsterfahrung kann das Akzeptieren bzw. die Einsicht bzgl. adaptierter Wurfabstände unterstützen.

Bewertungsmöglichkeiten: Pro Kegel (mindestens) 1-2 Punkt(e).

Hinweis INKLUSIONSPRINZIP: Gleiche Aufgabe (Zielwurf) kann **unterschiedlich** (verschiedene Wurfabstände) **durchgeführt** werden.

Varianten/Differenzierung: Abstand variieren, unterschiedliche Wurfgegenstände

Beobachtungspunkte: auf richtige Wurftechnik achten, Schrittstellung, Ausholbewegung, Ziel-Arm/Hand

STATION 3 (...Laufen und Springen, als Vorübung für den Weitsprung – siehe Variante unten)

Material: 1 Weichboden, Zielmatte, Markierungshütchen

Ablauf/Organisation: Anlaufen und auf Matte springen (um diese vorwärts zur Ziellinie zu bewegen). Landung auf dem **Gesäß** (als Vorbereitung zur **Weitsprunglandung**). **Absprungbein einsetzen (ev. „vorgeben“)**.

Nach dem Erreichen der „Ziellinie“ wird der WB von der Gruppe zur Startmarkierung zurückgebracht.

Nach der Landung weiter laufen zum Umkehrpunkt bzw. zur Gruppe zurück um die/den nächste/die nächsten „Mattenrutscher/in abzuschlagen.“

Inklusionsmöglichkeiten:

Anmerkung dazu...

Die Erfahrung „Springen“ ist für Kinder mit zunehmender Behinderung schwieriger zu realisieren. Der Versuch diese Station möglichst vielseitig zu gestalten, soll den Kindern ohne körperliche Behinderung das (Weit-) Sprungerlebnis zu ermöglichen.

* „Mattenrutscher/in“ läuft (wie oben beschrieben nach seinem Sprung zum Umkehrpunkt und schlägt die/den wartenden Rollstuhlfahrer/in, ab. Nach dem Abklatschen rollt dieser zum/zur nächsten „Mattenrutscher/in“ um diese durch Abklatschen „ins Rennen“ zu schicken und erhält dafür ebenso einen Punkt für sein Team.

Bewertungsmöglichkeiten: Die Anzahl der Durchgänge (=1 Punkt) **und** die Anzahl – wie oft der Weichboden die Ziellinie erreicht hat (3 Punkte für das Team extra) - werden gezählt. Jede/r zählt seine Punkte für sich. Am Ende werden die Teampunkte von der Lehrkraft protokolliert. (siehe oben)

Station 4 („Dunking“)

Material: Basketballkorb, 1 Hütchen, 2 Langbänke mit „Zuggurt“ verbinden, 1 Minitramp, 1-2 Weichböden, 1 (ev. 2. BB – „normal“ und/oder „mini“-)

Ablauf/Organisation: Auf den LBen angehen, beidbeiniger Absprung vom Minitramp (**Vorübungen unbedingt aus sicherheitstechnischen Gründen erforderlich!**), Korbwurfversuch in der Flugphase. Anschließend den Ball der/dem Nächsten *übergeben*.

Inklusionsmöglichkeiten:

* Rollstuhlfahrer/in fährt neben den LB und wirft auf Höhe des Minitramps.

3Punktwurf sollte von dieser Position möglich sein

* Blinde/r ev. aus dem Stand beidbeiniger Sprung in das Minitramp oder vom Weichbodenrand aus.

Bewertungsmöglichkeiten: Pro Korb 2-3 Punkte (Bezug zum Basketballsport), ev. auch 2 Punkte für Ringtreffer, 1 Punkt für Bretttreffer, 1 Punkt für Netztreffer

Ausklang:

*** „Blinde Raupe“**

Zielgruppe: VS, NMS, SS

Ort: flaches Gelände, Turnsaal

Charakter: Vertrauen, Blind sein, Führung, Sicherheit

Material: Blindbrillen, Tücher

Vorbereitung: Bildung von Gruppen mit max. 6 Teilnehmern/innen

Die Aufgabenstellung:

Die Teilnehmer/innen bilden in der Weise eine Raupe, indem sie sich hintereinander aufstellen und an der Schulter anfassen. Die Augen der Teilnehmer/innen werden verbunden, nur der „Schlussmann“ darf sehen. Es darf ab jetzt nicht mehr gesprochen werden.

Es können aber vor dem Verbinden der Augen z.B. Klopfzeichen oder andere Berührungssignale (zum „Steuern der Raupe“) vereinbart werden. Die Übung beginnt, nachdem alle Teilnehmer/innen mit Ausnahme des „Schlussmannes“ ihre Augen verbunden haben und die Gruppe legt eine vorher definierte und gezeigte Strecke zurück.

Sicherheitsregeln:

Achtung bei der Geländewahl!

Hier noch ein Vorschlag für eine Reflexionsmethode:

Fingerzeig

Gruppengröße: beliebig

Material: -

Ort: In- Outdoor

Die Teilnehmer/innen antworten mit einem „Fingerzeig“ (0, 1, 2, 3, 4, 5 Finger) auf Fragen des Leiters/der Leiterin mit

5 = 100% Zustimmung.

0 = totale Ablehnung

Mögliche Fragen an die TeilnehmerInnen für die Auswertung:

- * Wie gut beurteile ich die Zusammenarbeit in der Gruppe?
- * Wie viel habe ich zur Problemlösung beigetragen?
- * Wie aufgenommen fühle ich mich in der Gruppe?
- * Wie sehr habe ich bei der letzten Übung an meinem Ziel gearbeitet?
- * Wie offen wurde miteinander umgegangen?

Ablauf:

Die Teilnehmer/innen schließen während des „Fingerzeigs“ ihre Augen. Erst wenn sich alle Teilnehmer/innen für ihr Handzeichen entschieden haben, dürfen die Augen geöffnet werden.

Hinweis für die Auswertung:

Summe der Finger ermitteln und ev. den Durchschnitt berechnen. Bei mehrmaliger Durchführung während des Gruppenprozesses mit derselben Frage, lassen sich Stimmungsschwankungen in Form einer Kooperationskurve gut sichtbar machen.

Anmerkung zur Reflexion: Will man z.B. mit gruppendynamischen Übungen soziales Verhalten und Persönlichkeitsentwicklung positiv beeinflussen, müssen die daraus erhaltene Erfahrungen, Emotionen, Erkenntnisse, etc. verarbeitet und interpretiert werden. Eine Nachbesprechung in Groß- od. Kleingruppen ist daher sinnvoll, um Selbstbilder mit Fremdbildern abgleichen zu können.

2. Teil

A) Motopädagogik

Vorbemerkung: (sehr verkürzt dargestellt)

Verhalten eines gut sensorisch integrierten Kindes:

- *Zeigt Selbstbewusstsein und Selbststeuerung
- *Zeigt Lernbereitschaft und Lernfähigkeit
- *Zeigt Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit
- *Zeigt Handlungsfähigkeit und Kompetenz

Bereiche der sensorischen Integration:

- *Taktile Wahrnehmung
- *Kinästhetische Wahrnehmung
- *Vestibulärer Bereich
- *Körperorientierung
- *Praxie (Bewegungsplanung)

Störungen der sensorischen Integration:

- Taktile Wahrnehmung z.B. Flucht- und Abwehrverhalten
- Kinästhetische Wahrnehmung z.B. neigen zu Rangeleien (wegen ständigen Anstoßens, „verirren“ sich, Kräftedosierung ist „problematisch“,...
- Körperorientierung z.B. Handwechsel beim Überkreuzen der Körpermitten, kein beidbeiniges Hüpfen
- Dyspraxie z.B. Probleme bei Bildreihen, Risikoeinschätzung!

Motodiagnostik (allgemeine Vorgehensweise):

- *ärztliche Untersuchung (klärt ob Hirn- Organstörung vorliegt)
- *Einbindung der Motherapieutin (Erstellen der Diagnose)
- *Elterngespräch + Fragebogen
- *Gespräch mit LehrerIn/ErzieherIn (Anwesenheit der Eltern)
- *Klinische Beobachtung (in einer strukturierten Situation, Wahrnehmung und Motorik qualitativ beobachten)

Sensorisch-Integrative Motherapie:

Verbesserung der sensorischen Integration durch angemessene Strukturiertheit.
Erweiterung der Handlungsfähigkeit durch Verbesserung und Vervollständigung der Wahrnehmungs- und Bewegungsintegration.
(Bewegungs-)Ziel muss für den Menschen erreichbar/schaffbar sein.

Kontext Schule: Um eine gezielte individuelle Förderung zu ermöglichen ist eine Abklärung mit der/dem Motherapieutin/en, Eltern und SPZ`s erforderlich.

Der allgemeine Einsatz (keine spezielle individuelle Therapie) von motopädagogischen Inhalten lässt sich im Bewegung-und Sportunterricht gut realisieren.

Ergänzende Literaturhinweise zur PH-BSP-Literaturliste:

Derdel Sigrid. Bewegungsförderung in der Schule. Verlag Modernes Lernen. Dortmund.

Kesper G., Hottinger C. (1994). **Motherapie bei Sensorischen Integrationsstörungen.**

Reinhardt Verlag. München/Basel. Handreichung/Skript ph-online. Sportunterricht mit geistig behinderten Menschen.

Die Motopädagogik versucht Situationen herzustellen, die die Fähigkeit fördern mit sich selber, der materiellen und sozialen Umwelt besser umgehen zu können und somit eine größere *Handlungskompetenz* zu erreichen. Diese setzt sich zusammen aus:

1. ICH-KOMPETENZ

Körper- und Bewegungserfahrungen sind die wichtigste Basis für Identitätsentwicklung. Unser Körperbild entwickelt sich primär aus unseren Sinnen und vermittelt jedem Individuum das Gefühl, wer und wo es ist.

2. SACH-KOMPETENZ

Durch möglichst vielfältiges Material und offene Lernsituationen haben Kinder die Möglichkeit, mit unterschiedlichstem Material zu experimentieren, es kreativ zu gestalten und zu verändern und Eigenschaften und Gesetzmäßigkeiten ihrer dinglichen Umwelt kennen zu lernen.

3. SOZIAL-KOMPETENZ

Die soziale Gruppe hat in der Motopädagogik einen besonders hohen Stellenwert. Das gemeinsame Handeln und das gemeinsame Spiel fördern kommunikative Prozesse und die Kooperations- sowie Konfliktlösungsfähigkeit.

ZIELE:

1. Verbesserung der Kommunikation
2. Verbesserung der kognitiven Leistung
3. Steigerung der Kreativität
4. Verbesserung der Kondition

Umsetzung durch...

*unterschiedliche Themen...

°Zirkusstunde (Clown, Schirm, Jonglage....)

° Piratenschiff (Tücher, Taue, Schiffe....)

° Dschungelreisen (Teppichfliesen, Rollbretter, Kasten...)

° Bauen und Gestalten (Joghurtbecher, Bierdeckel, Zeitungspapier....)

.

*den Einsatz unterschiedlichen Materials...

°Alltagsmaterialien wie Zeitungspapier, Joghurtbecher, Bierdeckeln, Decken

°Zirkusmaterialien wie Jonglierbälle, Tücher, Clownnasen, ...

°Verkleidungsmaterial wie Federboa, Fächer, Hüte, Schirme.....

Exemplarische Praxis-Beispiele:

Material Bierdeckel:

Vorschläge für den Einsatz im Unterricht...(Variante: paarweise)

Bierdeckel am Boden verteilen und anschließend **einsammeln** (auch zum Üben des „Pinzettengriffes“...)

Um und über Bierdeckel ohne Berührung laufen, springen, rollen....

Durch den „Bierdeckelwald“ blind bzw. „ferngesteuert“ **vom Partner geführt** werden.

Laufen und auf Zuruf:

„...hebt 2 auf“, „hebt 5 auf“, „hebt 9-3 auf“,...“

„So schnell wie mgl. viele Bierdeckel sammeln?“

Stöße der Größe nach anordnen.

Partner schätzt bei geschlossenen Augen das Gewicht des Bierdeckelstoßes.

(Vergleich von zwei Stößen, welcher ist schwerer?)

Anmerkungen (mögliche Differenzierung für bestimmte Beeinträchtigungen)

***Seilquadrat mit dem Material Wäscheklammern**

4 Personen bilden ein Viereck und halten die Seilenden der verschiedenfärbigen Seile am Ende. Klupperfarbe und Seilfarbe sollten gleich sein. Die anderen Gruppenmitglieder verteilen sich hinter den Seilen mit den Wäscheklammern.

Mögliche Aufgaben:

Über die Innenseite wechseln, Klupperl abnehmen und auf dem vorgegebenen Seil Raufklemmen (z.B. rote Wäscheklammer auf grünes Seil klemmen...)

Variante: außen herum, falls Rollstuhlfahrer dabei sind.

Anmerkungen (mögliche Differenzierung für bestimmte Beeinträchtigungen)

RONDO-Das Tuch:

Eine Gruppe von SchülerInnen befindet sich in diesem. Die Elastizität ist so hoch, dass man sich im Schlauch **achtsam** zurücklehnen kann, und von der Gruppe gehalten wird.

Weitere Übung/Variante:

Vier SchülerInnen sind im Schlauch. Jeweils zwei gegenüber wechseln die Seite – die anderen beiden halten die Stabilität des Tuchs durch Vor- bzw. Zurückweichen aufrecht – durch dieses Wechselspiel entsteht eine Dynamik, die „mitreißend“ ist.

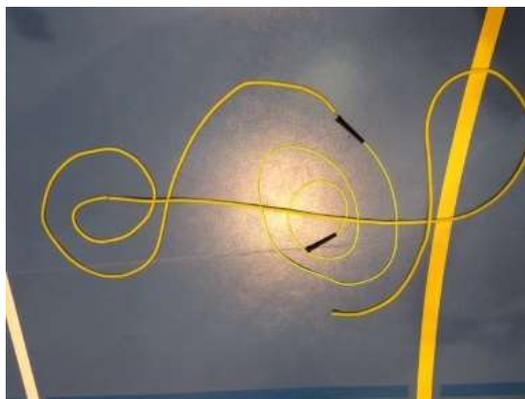
Das gemeinsame Sitzen im Tuch eignet sich sehr gut zum Reflektieren und für Gesprächsrunden. Preis und Infos unter:

[http://www.sportthieme.at/Therapie Psychomotorik/Psychomotorische %C3%9Cbungser %C3%A4te/Gruppen Koordinationsspiele/art=1290048](http://www.sportthieme.at/Therapie_Psychomotorik/Psychomotorische_%C3%9Cbungser_%C3%A4te/Gruppen_Koordinationsspiele/art=1290048)

Literatur:

Kiphard, Ernst J.: Motopädagogik – Psychomotorische Entwicklungsförderung Bd.1, verlag modernes lernen – Dortmund 2009

Zimmer, Renate: Handbuch der Psychomotorik – Theorie und Praxis der psychomotorischen Förderung, Herder 2012



B) Sport-Spiel(e)

„Zonenball“ (als dynamische Varianten des Handball-, Basketballspiels)

Regeleinschränkung (Verzicht auf Dribbling, schon bei den vorbereitenden Spielen für die „großen Sportspiele“). **INKLUSIONSPRINZIP: Regeladaptierung, Regeln neu entwickeln**
*zeitlich begrenzter Verzicht auf das Dribbling (z.B. beim Zehnerfang mit Softbällen, Reboundball, Königsball...) mit der Intention der **Förderung des Zusammenspiels**.

Regelerweiterung (Punkteregelung):

*Punkte können auch mit Ring-, Netz-, Bretttreffer erzielt werden.

Jeder kann Punkte erzielen

Veränderung der Aufgabenstellung (speziell auch für Kinder mit Autismus Spektrum, mentale Behinderungen, Veränderungen den Kindern ankündigen, es darauf vorbereiten)

*Veränderung der Aufgabenstellung zur **Verminderung von Komplexität:**

Einzelne SpielerInnen fangen an einem festen Standort und werfen den Ball in das Ziel. Sie müssen deshalb nicht laufen **und gleichzeitig fangen. Der direkte Kontakt zur/zum Gegnerin/Gegner entfällt (vgl. „Königsball“ ...).

****oder** eine Platzierung an der Seitenoutline. Punktgewinn für das Team erfolgt durch das Fangen des Spielballes. Auch als eine (alternative) Anspielmöglichkeit (Punktgewinn) für Kinder die beim Ziel-Wurf unsicher sind.

*Veränderung durch **zusätzliche Wurfziele (mit der Intention, dass jeder einen Treffer erzielen kann)**

**Alternative Ziele zu Korb, Ring, Brett, Netz: z. B: offener Kasten unter dem BB-Korb

**Alternatives Ziel an der Seitenoutline (abgegrenzte Bereich nur für WerferIn).

Veränderung der Spielfeldbereiche (Ziel: Jede/r hat ähnlich leistungsstarke GegenspielerInnen.

Spielvorschläge:

Brennballvariante (Info gerne auf Anfrage)

Korbball (siehe Internet)

Literatur:

Giese; Weigelt (Hrsg.). (2015). Inklusiver Sportunterricht in Theorie in Praxis. Meyer und Meyer Verlag.

C) „Klupperlspiel“

***Wäscheklammernraub oder „Klupperljagen“ (als mögliches Aufwärmspiel)**

Jede/r Spieler/in erhält gleich viele Wäscheklammern, die sie/er leicht erreichbar an seiner Kleidung festklammert.

Sobald das Spiel beginnt, müssen alle Spieler/innen versuchen, den anderen Mitspieler/innen möglichst viele Wäscheklammern zu „stehlen“. Diese müssen dann sofort an der eigenen Kleidung fixiert werden, können also sofort wieder „gestohlen“ werden. Wer zum Schluss (nach einer vorgegebenen Zeit) am meisten Klammern hat, hat gewonnen.

Natürlich darf das „Stehlen“ nicht unfair ablaufen, etwa durch Einstecken der Klammern in die Taschen oder durch „gewaltsame“ Abwehr des Diebes.

- Eine interessante Variante funktioniert genau umgekehrt: Es muss versucht werden, die eigenen Klammern los zu werden. Dazu darf immer nur eine Klammer gleichzeitig von der eigenen Kleidung abgenommen werden und diese einem Mitspieler angeheftet werden. Wer keine Klammer mehr hat, hat das Spiel gewonnen

„Klupperlspiel“ (-variante)

Beschreibung siehe Anhang

als Möglichkeit eines mehrperspektivischen Sportunterrichts.

<http://www.europaschule-linz.at/news/news-artikel/article/schuelerinnen-und-schueler-der-peter-petersen-landesschule-st-isidor-besuchten-die-europaschule.html>

3. Teil

„Spiel(e)sammlung“, theoretische Hinweise, Literatur

***„Systemisches kreisen“**

Jeder/jede wählt insgeheim eine Person aus, die er/sie dreimal umkreisen soll.

Alle versuchen dies auf Kommando gleichzeitig. Wer es geschafft geht in die Hocke.

Charakter: Aufwärm- und Kennerlernspiel, Achtsamkeit/Rücksichtnahme

***„Jäger und Gejagter“**

Gruppengröße: ab 10 Personen

Ort: In- Outdoor

Kreisaufstellung.

Aufgabe: Der/dem Jäger/in soll man während des aktiven Spielverlaufes (laufend) ausweichen.

Auftrag: Jede/r sucht sich in Gedanken („geheim“) zwei Personen aus: eine Jägerin bzw. einen Jäger und einen Bodyguard.

„Versuche nach dem Startzeichen deine Position so zu verändern, dass sich dein „Bodyguard“ immer zwischen dir und deiner Jägerin bzw. deinem Jäger befindet!“

* „Feuer-Wasser-Sandsturm“- Varianten...

- *Sandsturm: auf den Boden hocken, Arme über den Kopf
- *Wasser: den Boden nicht mehr berühren (raufklettern, auf eine Rampe/Matte rollen)
- *Feuer in der Ecke (in die Ecke zeigen): in die gegenüberliegende Ecke rennen
- *Kaffeeklatsch: auf dem Boden setzen und in die Hände klatschen
- *Sardinenbüchse: in der Mitte des Raumes legen sich alle nebeneinander
- *Eis: sofort „einfrieren“, nicht mehr bewegen
- *Wackelpudding: den ganzen Körper schütteln

* „Mc Donald-Spiel“

Die SchülerInnen bewegen sich im Raum umher (dabei kann auch Musik gespielt werden). Irgendwann nennt der Lehrer/die Lehrerin (ev. auch ein Schüler/eine Schülerin) ein Fast-Food-Produkt (beispielsweise Toast, Hamburger, Big Mac, Pommes Frites, ...). Die SchülerInnen legen sich nun je nach Produkt in unterschiedlichen Gruppen auf den Boden:

- *Pommes-Frites: jeder **liegt alleine**
 - *Toast: jeweils **Zwei**ergruppen legen sich übereinander in Liegestützposition auf den Boden (einer ist der Toast, der andere der Belag)
 - *Hamburger: jeweils **drei** Spieler legen sich in Liegestützpositionen auf den Boden
 - *Cheeseburger: jeweils **vier** Spieler legen sich übereinander? auf den Boden
...der Phantasie sind keine Grenzen bei der Einführung weiterer Figuren gesetzt ...
 - *Coca Cola: jeder/jede **steht alleine**
 - *Salat (**alle** SchülerInnen sammeln sich)
- Hinweis:* Die Kinder haben meistens die „besten“ Ideen...

* Schneeflockenspiel

Ziel(e): Belebung bzw. Aufwärmen, Abbau von Berührungsängsten, Kooperation, Einhalten von Vereinbarungen.

Je nach Gruppengröße werden „eisige Winde“ und „Sonnen“ eingeteilt. Alle anderen MitspielerInnen sind „Wasserteilchen“. Die „eisigen Winde“ versuchen die „Wasserteilchen“ zu „Schneeflocken“ durch Fangen - mit einem Softball in der Hand - zum Erstarren zu bringen. Die „Schneeflocken“ bleiben erstarrt stehen. Die „Sonnen“ können durch Berühren (z.B. „Rückenmassage“) die „Schneeflocken“ wieder auftauen.

Variante: Erlösen auch durch das „Kopieren“ der „Schneeflocke“ möglich (vgl. nächstes Spiel)

Auftrag: Können die „eisigen Winde“ alle „Wasserteilchen“ erstarren?

Charakter: Abbau von Berührungsängsten, Kooperation.

* „Statuenfangen“

Wer vom Fänger nicht abgeschlagen werden will, bleibt schnell als deutlich erkennbare Statue stehen. In dieser Stellung muss der Teilnehmer/die Teilnehmerin so lange stehen, bis ein/e Mitspieler/in zum ihm/ihr läuft und dieselbe Statue nachbildet.

Wer zuvor abgeschlagen wird, ist neuer Fänger.

Charakter: Abbau von Berührungsängsten, Kooperation, Fairplay.

Entspannungs- Massagespiel (gut geeignet auch im basalen Wahrnehmungsbereich)

Autowaschstraße

Materialien: 4 Rollbretter, blaue feste Matte

L: Heute spielen wir das Autowaschspiel. Dazu brauche ich zwei Kinder, die die Autos spielen wollen. Wer möchte gerne ein Auto sein?

L: Die Autos legen sich auf die Matte mit den Rollbrettern darunter, alle anderen knien sich links und rechts von den Autos auf den Boden und bilden so die Waschstraße.

L schiebt die Kinder auf der Matte durch die Waschstraße während sie/er das Spiel moderiert:

L: Die Autos (Kinder auf der Matte) werden nun in die Waschstraße geschoben.

- zuerst entfernen wir den groben Schmutz (**leicht abklopfen**)
- jetzt geht es weiter zum Hochdruckreiniger (**mit den Fingern Regentropfen nachahmen**)
- unsere Autos werden eingeseift (**kreisförmig massieren**)
- jetzt kommen die Bürsten (**mit starren Fingern kreisen**)
- die Räder werden gesäubert (**an der Hüfte und an der Schulter kreisende Bewegungen machen**)
- der Schaum wird wieder abgebraust (**wieder Regentropfen**)
- trocken pusten (**wie ein Fön blasen**)
- jetzt wird der Lack noch auf Hochglanz poliert (**mit den flachen Händen reiben**)
- zum Schluss werden die Spiegel wieder ausgeklappt (**Ellbogen ausfahren – jeweils beim äußeren Kind**)
- und gemeinsam schieben wir das Auto auf die Straße. (**mit dem Rollbrett rückwärts aus der Waschstraße herausschieben**), so dass sich gleich die nächsten Kinder auf die Matte legen können.

beliebig viele Durchgänge spielbar. Wenn man die Kinder quer auf die Matte legen lässt, kann man mehr als zwei Autos auf einmal durch die Waschstraße schieben.

Differenzierungsangebot:

Um den Schülerinnen und Schülern mehr Entscheidungsfreiheit über die Massagebehandlung zu geben, kann die Lehrerin/der Lehrer den Autos (Schülerinnen/Schüler) folgende Frage stellen: Wie schmutzig möchtest du sein: stark verschmutzt, leicht verschmutzt, fast gar nicht schmutzig. Danach richtet sich dann die Intensität der Massage. Natürlich muss man mit den ausführenden Kindern darüber sprechen: Was bedeutet es, wenn ein Auto nur leicht verschmutzt ist? – muss man dann fest abklopfen, bürsten, etc.



Anhang:

Anmerkung zu den Spielen und Übungen bzw. deren Einsatz:

Die dargestellten Übungen sollen als Möglichkeit oder Gedankenanstoß angesehen und situationsangepasst eingesetzt werden. Der Schwierigkeitsgrad einer Übung und das geplante Setting sollen dem Entwicklungsstand der Teilnehmer/innen entsprechen. Die Gruppengröße ist ebenfalls bei der Auswahl der Übungen zu berücksichtigen. Durch leichte Variation der Aufgabenstellung (z.B.: Modifizierung von Regeln, Verwendung anderer Materialien, etc.) können die Übungen schwieriger oder leichter gestaltet werden, weshalb viele der dargestellten Übungsideen auch in der Primarstufe umgesetzt werden können. Die Angabe der Zielgruppe ist daher als Empfehlung anzusehen.



„Mausefalle“

Einige **Merkmale** eines IBSP (Inklusiven Bewegung und Sportunterrichts)

- Ein wesentliches Merkmal des Inklusiven Bewegung- und Sportunterrichts ist die **Körperwahrnehmung** und die **Körpererfahrung**.
- Menschen, bei denen eine ihrer vielen Eigenschaften eine Behinderung ist, **partizipieren** am Inklusiven Bewegung- und Sportunterricht und erhöhen damit die Heterogenität einer Sportgruppe.
- **Soziales Lernen** ist im Inklusiven Sportunterricht von großer Bedeutung.
- Perspektiven wie **Leistung, Wagnis- und Risikoschulung** werden den Schülerinnen und Schülern im SBSP erlebbar gemacht.

Die Methodenkompetenz der Pädagoginnen und Pädagogen für einen erfolgreichen BSP-Unterricht nach dem Konzept des dialogischen Bewegungslernens ist geprägt von:

*einem gemeinsamen Stellen der Bewegungsaufgaben

*einem prozessorientierten Lösen von Bewegungsaufgaben (eine *produktorientierte Methode* ist jedoch auch bei passender Gelegenheit möglich z.B. Korbleger, Flop-Technik beim Hochsprung usw.)

*einer Öffnung des Unterrichts

*einer Übergabe der Verantwortung und von einer geteilten Verantwortung
(Ziel ist das *stufenweise* Herausnehmen der Lehrerinnen und Lehrern aus dem Unterrichtsgeschehen)

*einem transparent machen von Strukturen und einem Schaffen bzw. anbieten
von veränderbaren (Spiel-) Regeln

*einem Prinzip der Freiwilligkeit

*einer Rücknahme von Fremdbewertungen

*einem weitest gehenden Verzicht auf Belohnungen (z.B. Urkunden, Lob)

*einem Verzicht auf Ziffernnoten (vgl. Bildungsstandards Sekundarstufe I)

*einer Vermeidung von Blamagen und Bloßstellungen

*der Schaffung einer motivierenden (Lern-) Atmosphäre

*vom Zulassen von Fehlern (vgl. Erlebnisprinzip)

*von einer Offenheit gegenüber Unterrichtsstörungen (vgl. Erlebnisprinzip)

*einem Wissen über, einem Kennenlernen und Beobachten von sozialen Verhaltensweisen.

- Weitere **Bedingungen** für Lehrerinnen und Lehrer die im Inklusiven Sportunterricht hilfreich sind:
 - Bereitschaft zur ständigen Weiterbildung bzw. Weiterqualifizierung
 - (Weiter-)Entwicklung der Fähigkeit zur Beobachtung und Diagnose
 - Bereitschaft zur Kooperation mit Eltern (als Experten ihrer Kinder) und außerschulische Experten
 - (eher) auf Transfer angelegtes motorisches Lernen präferieren
 - Bereitschaft zur Unterrichtsqualitätssicherung mithilfe von Reflexionsfragen.



Literatur zum Thema (praktische Erlebnispädagogik):

Reiners, A. (2009). Praktische Erlebnispädagogik 2. Augsburg: Ziel Verlag.

Reiners, A. (2007). Praktische Erlebnispädagogik 1. Augsburg: Ziel Verlag.

Gilsdorf, R./ Kistner, G. (2008). Kooperative Abenteuerspiele 2. Seelze-Velber: Klett Verlag.

Gilsdorf, R./ Kistner, G. (1995). Kooperative Abenteuerspiele 1. Seelze-Velber: Klett Verlag.

Senninger, T. (2000). Abenteuer leiten – in Abenteuer lernen. Münster. Ökotopia.

Weitere Literatur (zu Theorie und Praxis)

*1010 Spiel- und Übungsformen für Behinderte (und Nichtbehinderte). Hofmann Schorndorf.

Becker, Florian (2014). Heterogenität annehmen - inklusiv Sport unterrichten. In Amrhein, B., Dziak-Mahler, Myrle (Hrsg.). (2014). *Fachdidaktik inklusiv. Auf der Suche nach didaktischen Leitlinien für den Umgang mit Vielfalt in der Schule* (S. 169-186). Münster, New York: Waxmann Verlag.

Kurz, D. (2004). Von der Vielfalt sportlichen Sinns zu den pädagogischen Perspektiven im Schulsport. Bielefeld URL: http://www.uni-bielefeld.de/sport/arbeitsbereiche/ab_iv/lehre/grundlagen%20der%20sportp%C3%A4dagogik/NeumannBalz2003.pdf [23.4.2015]

Lütgeharm, R. (2013). Inklusion im Sportunterricht. Kerpen: Kohlverlag.

Pfützner, M. & Neuber, N. (2012). Individuelle Förderung. Fachdidaktische Konzepte, Bedingungen und didaktische Empfehlungen. *Sportpädagogik*, 36 (5), 2-8

Wurzel, B. (2008). Mehrperspektivischer Sportunterricht in heterogenen Gruppen von nicht behinderten und behinderten Schülern. Was über die „erstbeste Lösung“ hinausgeht“ In Fediuk, F. (Hrsg.) (2008). *Inklusion als bewegungspädagogische Aufgabe. Menschen mit und ohne Behinderungen gemeinsam im Sport* (S. 123-141). Baltmannsweiler: Schneider-Verlag.

Wurzel, B. (2003). Was über „erstbeste Lösungen“ hinausgeht. Über die Notwendigkeit didaktisch-methodisch begründeter Maßnahmen in heterogenen Gruppen. *Sportpädagogik* 4, 41-43.

