**Spiele spielend lernen** – ein Plädoyer für das ganzheitliche Spielen in der Schule

***Basisliteratur:*** *Teaching Games for Understanding, Griffin und Butler (2005)*

**Credo**

(Team-)Spiele lösen Emotionen aus und in erster Linie deshalb spielt man sie. Es sind nicht technische Aufbaureihen oder koordinative Übungen, welche im Sportunterricht die Gefühlsebene der Kinder und Jugendlichen ansprechen. Dies kann m.E. nur das Spiel in einer an die Schülerinnen und Schüler angepassten, aber letztlich ganzheitlichen Form.

**Explizites Lernen** = direktes, angeleitetes, bewusst-intentionales Lernen (meist durch Üben / aber auch durch Coaching!)

**Implizites Lernen** = indirektes, unangeleitetes, unbewusst-beiläufiges Lernen (z.B. durch freies Spielen / → Strassenspielkultur)Kinder weisen unglaubliche implizite Lernleistungen auf. Z.B. «Gehen» oder «die Sprache lernen» sind vorwiegend implizite Lernprozesse!

**Forschungsresultate deuten darauf hin:**

* dass Kinder im Sportunterricht durch implizite Spielerfahrungen grössere Lernerfolge aufweisen als Kinder, die v.a. explizit üben
* dass insbesondere die für tolle Spiele wichtige Kreativität im emotionalen, impliziten Lernprozess eines ganzheitlichen Spiels viel stärker gefördert wird

|  |
| --- |
| **Explizites Üben gehört zum Lernen von Spielen! Aber in der Schule sind ganzheitliche Spielerfahrungen wichtiger!** |

**Alltagsthesen – generiert aus 33 Jahren Sportspielunterricht**

* In den kurzen Zeiten pro (Sport-)Spiel, die im Schulsport zur Verfügung stehen (ca. 3-6 Lektionen pro Semester) kann die spielspezifische (Ball-)Technik durch Üben nur unwesentlich verbessert werden
* Im ganzheitlichen Spiel werden übergreifende Bausteine & Handlungsmuster gelernt, die für alle Schulspiele wertvoll sind
* Dieses übergreifende Wissen und Können führt zu deutlich besserem Spielverständnis in allen Spielen → Die Klassenspiele werden trotz beschränkter Technik qualitativ besser und attraktiver!
* Im ganzheitlichen Spiel in kleinen Gruppen werden (Ball-)Techniken auch gefordert/gefördert und funktional gelernt
* Die Emotionalität des ganzheitlichen Spiels ist ein fantastisches pädagogisches Lernfeld (→ fördern des sozialen Selbstkonzepts)
* Implizite (Spiel-)Erfahrungen in unserer «expliziten (Schul-)Welt» tun Kindern und Jugendlichen (und auch uns LP) gut!

**Spielunterricht in der Schule unterscheidet sich vom freien Spiel auf der Strasse durch**

* das Obligatorium für alle
* die Heterogenität der Schulklassen (Motivation, Können)
* die beschränkte Spielzeit in den Sportstunden
* den Auftrag des Lehrplans, viele verschieden Spiele einzuführen und zu spielen
* den Bildungsauftrag: «Erziehen zum und durch Sport»

|  |
| --- |
| **Achtung, damit kein Missverständnis aufkommt:** «***Spielen vor Üben***» **heisst nicht** «**laissez faire**»**!** |

**Die Sportlehrperson**

* muss die Vermittlungsdimensionen/das methodische Werkzeug der Klasse angepasst einsetzen: Feldgrösse, Teamgrösse, Teambildung (→ FD-Unterlage!), gemeinsam mit den SuS entwickelte Regeln, Grösse & Anzahl der Tore, Materialwahl
* bildet zusammen mit den SuS 2-3 Varianten von leistungshomogenen & heterogenen-ausgeglichenen Teams. Diese Teams können für ein Quartal je nach Spielform eingesetzt werden (Organisationshilfe aber auch Teamspirit entwickeln)
* coacht die Spiele z.B. durch Time-Outs, stellt immer wieder gezielte Fragen, gibt Einzel- und Teamfeedbacks und entwickelt mit den SuS zusammen eine spielübergreifende Fachsprache («give and go»; inside stehen; Raum öffnen/schliessen; Überzahl)
* vertieft fachliche und soziale Kompetenzerfahrungen durch gelegentliche Lernjournale mit Fragen zu Wissens-, Verstehens-, Könnens- und Motivationsaspekten und mit Selbstbeurteilungsformen → Kompetenzorientierung
* beurteilt Spielleistungen in ganzheitlichen Spielsequenzen anhand verständlicher, transparenter Kriterien prozessorientiert und erfahrungsgestützt. (→ Fachsprache, vgl. oben). Techniktests sind mögliche aber nicht zwingende Beurteilungsergänzungen.

**Fazit für den Spielunterricht in der Schule:**

|  |
| --- |
| Es ist wichtig, in der Schule ganzheitliche, implizite Spiellernprozesse zu inszenieren und sie gemeinsam mit den SuS zu reflektieren. Die SuS müssen v.a. die **Idee eines Spiels** verstehen und das ist nur **erfahrungsgestützt** durch ganzheitliches Spielen möglich (ca. **⅔** der Spielzeit)!  Kürzer, dafür gezielt die wichtigsten Techniken/Handlungsmuster mit **hohen Wiederholungszahlen** trainieren/üben Bsp.: Tschechenviereck, Korbleger, Oberes Zuspiel…usw. (ca. **⅓** der Zeit).  **Methoden-Pool:** Vorwissen aktualisieren, Coaching, Time-Outs, Freeze, Fragen stellen und **Lernjournal** |