



WIMASU GAMES

EIN SPORTFEST FÜR ALLE!

WIMASU

Wir machen Sportunterricht (kurz: WIMASU) steht für etablierte und innovative Ideen für den Sportunterricht, dazu gehören die Wimasu Games. Organisiere ein Schulfest für alle deiner Schülerinnen und Schüler und bringst gemeinsam die Turnhalle zum Kochen.

PROBEMATERIAL

 DIE AUTOREN



Janes Veit ist Lehrer für Politik und Wirtschaft und Sport in Frankfurt am Main und unterrichtet an einer integrierten Gesamtschule. Spielte in der Pause lieber Fußball statt Gummitwist zu springen. Hat ein Gespür für spannenden Sportunterricht und pädagogische Erlebnisse.



Christoph Walther (Dr.) ist Lehrer für Mathematik und Sport an einem Gymnasium. Klettert mit Studierenden der Goethe Universität in Frankfurt. Springen in jeglicher Form ist seine Leidenschaft.



Thomas Walther hat die Wimasu Games erfunden bevor es WIMASU gab. Hat als ehemaliger Schulsportkoodinator und Lehrer jahrzehntelange Erfahrung im Unterrichten von Sport und Mathematik an einer Haupt- und Realschule.

INHALT

Was sind die Wimasu Games?	3
Warum Wimasu Games?	3
Die Wimasu Games-Stationen	4
Ball - Transport - Staffel	5
Zielwerfen	6
Hindernisparcours	7
Medizinball-Power	8
Tarzan - Staffel	9
Basketball - Korbjagd	10
Seilspringen	11
Pedalo - Rennen	12
Team - Seilspringen im Longrope	13
Pause	13
Vorbereitung	14
Der Wettkampftag	16
Die Auswertung	17
Ideen für das Trainingslager	18
Hinweise zum Begleitmaterial - Fairness	21
Wissen - Das Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen“	22
Was Schülerinnen und Schüler über die Bundesjugendspiele denken	23

IMPRESSUM

© WIMASU.de 2017 Janes Veit und Christoph Walther GbR
Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.

www.wimasu.de/shop/wimasu-games
1. Version

Fotos / Illustrationen:
Janes Veit, Christoph Walther, Nao Matsuyama

 **KLICK' HIER & FOLGE UNS!**

DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Veit, J., Walther, Ch. & Walther, T. (2017).
Ein Sportfest für Alle! – Wimasu Games.
Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter
www.wimasu.de

WAS SIND DIE WIMASU GAMES?



Die Wimasu Games sind ein Klassenwettkampf für einen Schulvormittag, der je nach Platz mit bis zu zehn Klassen à ca. 30 Schülerinnen und Schüler gleichzeitig durchgeführt werden kann. Optimal ist der Wettkampf für die Jahrgangsstufen 4-7 geeignet.

Die grundlegenden Ideen lassen sich stichpunktartig zusammenfassen:

- Teamwettkampf im kompletten Klassenverband – jede und jeder trägt zur Klassenleistung bei.
- Jede Klasse erbringt an bis zu 9 Stationen in ca. 8 Minuten Bestleistungen.

- Bei der Gestaltung der Stationen liegt der Fokus auf geringen Wartezeiten und einer hohen Wiederholungszahl.
- Eine „Helferklasse“ aus Jahrgang 9-13 führt die einfache Messung bzw. Bewertung der Stationen durch.
- Eine Rang- oder Punktwertung macht es am Ende einfach, mit Hilfe einer Excel-Tabelle die Siegerklasse zu küren. Die Punktwertung lässt einen Live-Ticker zu.
- Ein klarer Organisationsrahmen verhindert Zeitverzögerungen oder langatmige Pausen.

Sporttage sind ein wichtiger Bestandteil des Schullebens. Die vielen Beiträge über Bundesjugendspiele, Sportfeste, Turniere, etc. auf zahlreichen Schulhomepages bestätigen dies. Nicht nur für die Schule, auch für die Schülerinnen und Schüler sind Sportfeste von bleibender Erinnerung – allerdings nicht immer positiv. Insbesondere Bundesjugendspiele empfinden Schülerinnen und Schüler oft als langweilig oder demütigend (vgl. Massin, 1992). Dies lässt sich dadurch erklären, dass die Bewegungszeiten oft sehr kurz sind und der offensichtliche Leistungsvergleich viele Schülerinnen und Schüler abschreckt. Verlässt man das schulische Feld und verfolgt die aktuellen Entwicklungen in der Vereinsleichtathletik, stößt man auf sehr

erfolgreiche Bemühungen des Deutschen Leichtathletik Verbandes (DLV) wie das komplette leichtathletische Wettkampfsystem im Kindes- und Jugendalter zeitgemäß reformiert werden kann (z. B. Vonstein & Massin, 2001). Das von Kritikern oftmals als „Kuschelleichtathletik“ abgetane Konzept der Spiel-/Kinderleichtathletik versucht über ein vielfältiges Bewegungsangebot auch in Wettkampfsituationen spielerisches Handeln hervorzuheben, um dadurch ein „intensives Lernen“ bei gleichzeitig hoher Motivation zu garantieren (vgl. Katzenbogner, 2012, S. 68). Hervorzuheben sind folgende Eigenschaften bzw. Perspektiven des Konzepts:

- Orientierung an den sozialen Bedürfnissen der Kinder insbesondere in Form von Teamwettkämpfen.
- Nachhaltiger hoher Motivationsgrad durch geringere Spezialisierung und weniger hohe Leistungsorientierung
- der Wettkämpfe durch Variabilität der Wettkämpfe, Einbezug von Spielen und attraktiven Bewegungsformen.

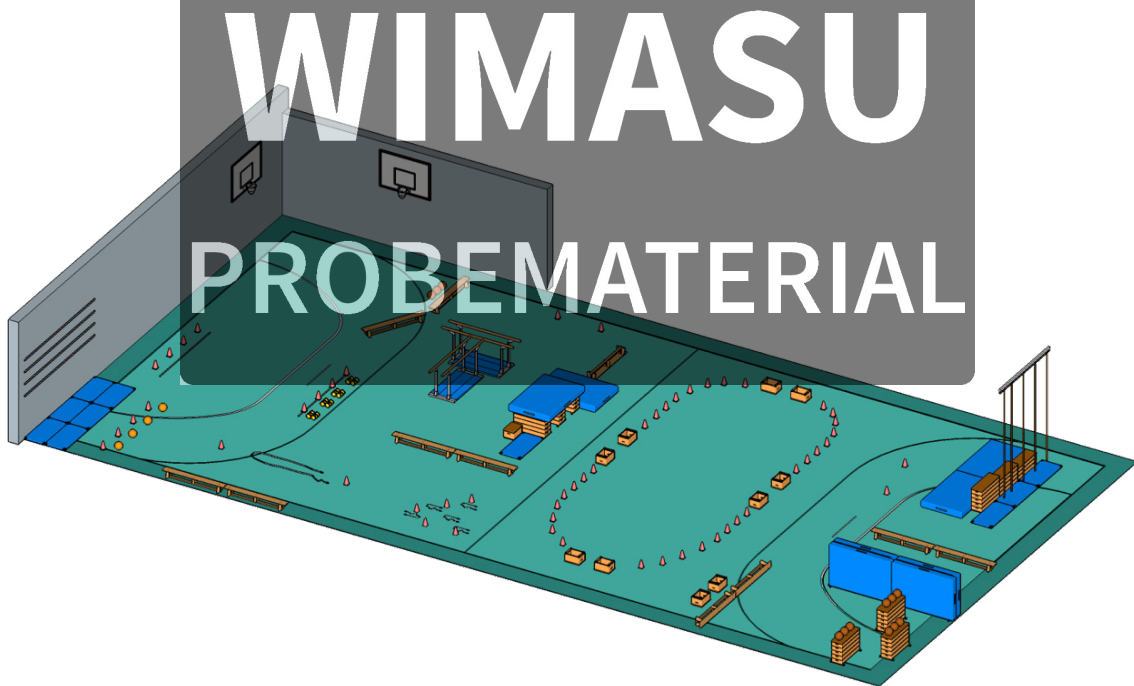
Wesentlicher Grundsatz und Motivationspunkt für den DLV, das Wettkampfsystem zu ändern ist die These, dass im Training – und so auch in der Schule – nur das geübt wird, was im Wettkampf/bei den Bundesjugendspielen auch verlangt wird. Da für Kinder meist nur die Disziplinen 50-Meter-Sprint, Weitsprung und Ballwurf angebo-

ten werden, liegt die Vermutung nahe, dass auch diese Disziplinen im Training hauptsächlich unter Wettkampfsituationen trainiert werden. Diese Denkweise zeigt sich besonders in der schulischen Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele. So bezeichnen Schülerinnen und Schüler die Bundesjugendspiele nach einer eigenen Umfrage z.B. „als möchtegern-professionell“, viele wünschen sich eine „bessere“ Vorbereitung im Sportunterricht.

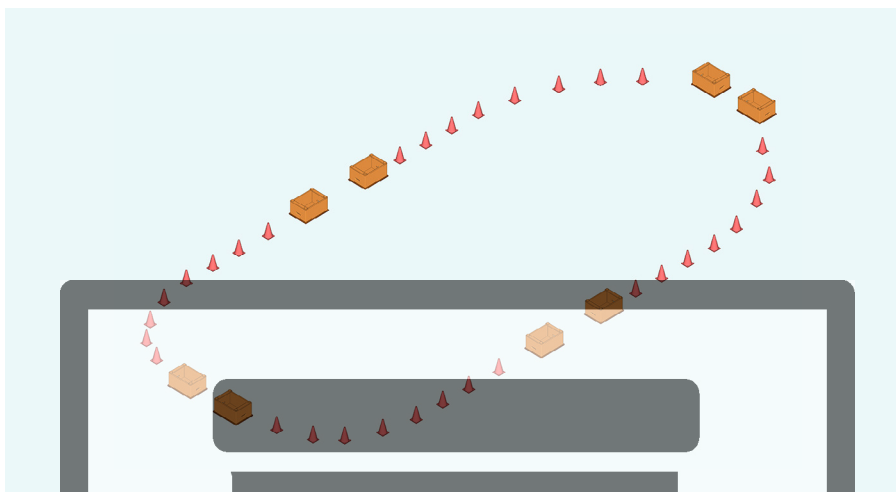
Mit dem Ziel, das Bewegungsfeld „Laufen, Springen, Werfen“ und die Tradition von Leichtathletikwettkämpfen in der Schule zu stärken, treten die Wimasu Games an den Start.

DIE WIMASU GAMES-STATIONEN

Insgesamt steht eine Auswahl von neun Stationen zur Verfügung, die je nach Anzahl der Klassen bzw. des Platzangebots ausgewählt und angeboten werden können.



STATION: BALL-TRANSPORT-STAFFEL



Übung:

8 Minuten Dauerlauf mit Rundenkontrolle durch Transport von Tennisbällen.

Organisation:

Die Klasse wird in 4 Gruppen aufgeteilt, die mit Parteibändern gekennzeichnet werden und je einer Kastenstation A, B, C, D zugeordnet sind. Alle Schülerinnen und Schüler einer Klasse laufen gleichzeitig auf dem Rundkurs für die Dauer von 8 Minuten. Zu Beginn jeder Runde nimmt jede Läuferin und jeder Läufer aus Kasten 1 einen Tennisball, und am Ende jeder Runde wird dieser Ball im Kasten 2 wieder abgelegt. Bei Kasten 1 wird erneut ein Ball mitgenommen. Helferinnen und Helfer sorgen dafür, dass bei Kasten 1 immer genügend Bälle bereitliegen. Es darf immer nur ein Ball mitgenommen werden!

Wertung:

Bei Kasten 2 zählen je zwei Helferinnen bzw. Helfer die abgelegten Bälle, nach 8 Minuten werden alle Bälle zum Klassenwert addiert.

**Helferinnen/
Helfer:**

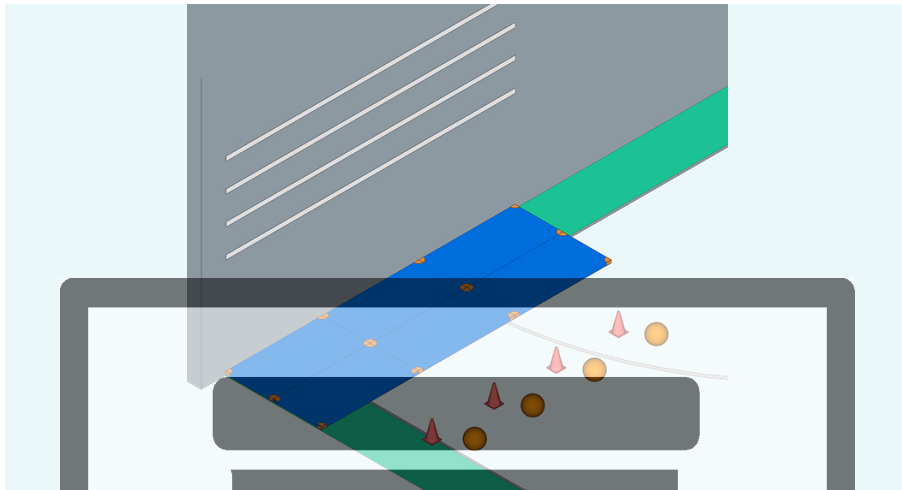
4 Zählerinnen bzw. Zähler und Schreiberinnen bzw. Schreiberin, 4 Kontrolleure bei Kasten 1

Material:

6-8 Malstangen oder Hütchen markieren den Rundkurs, 8 kleine Kästen, 80 - 120 Tennisbälle, Wäscheklammern oder Bierdeckel.



STATION: MEDIZINBALL-POWER



Übung:

Einen Medizinball mit beiden Händen in die Höhe an eine Wand stoßen.

Organisation:

Die Klasse wird in vier Gruppen geteilt, die sich in 4 Reihen aufstellen. Die ersten Schülerinnen oder Schüler der Reihen treten nach vorn und stoßen einen Medizinball beidhändig nach oben gegen eine Wand. Der Ball wird anschließend der folgenden Schülerin bzw. dem Schüler übergeben.

Wertung:

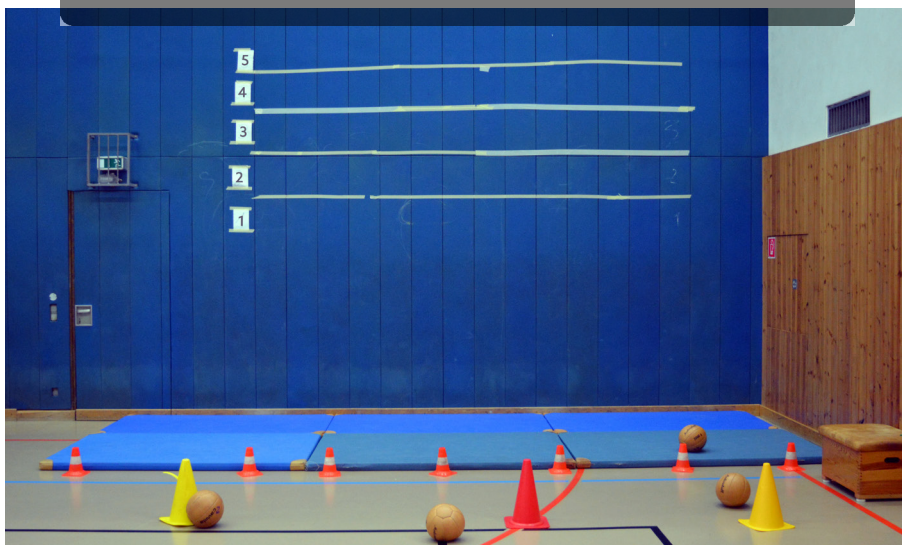
Die Übung läuft über eine Gesamtzeit von 8 Minuten. Bei jeder Gruppe steht ein/e Helfer/in, der/ die für jeden Wurf die Wertung notiert. An der Wand sind Punkte zonen von 1 bis 5 markiert. Die Wertungen aller 4 Gruppen werden schließlich zur Gesamtwertung addiert und der Durchschnittswert gebildet.

**Helferinnen/
Helfer:**

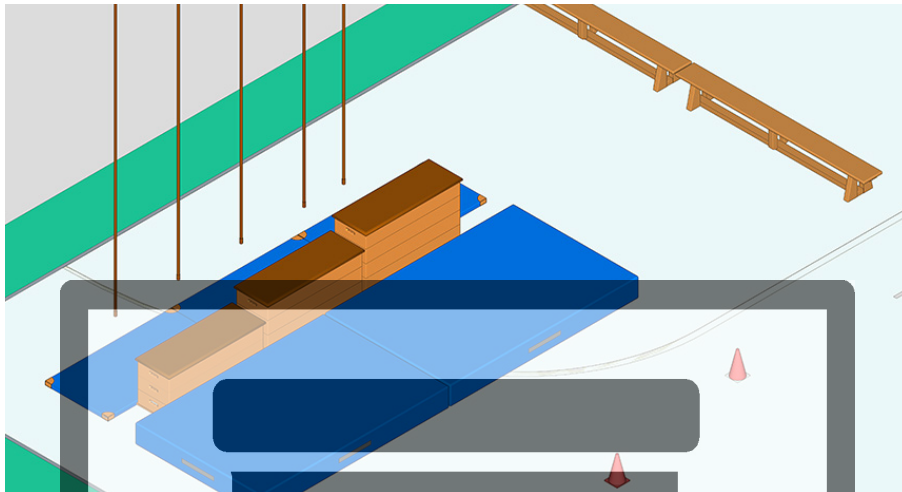
Eine Zeitnehmerin bzw. Zeitnehmer und vier Schreiberinnen bzw. Schreiber.

Material:

Zonen an der Wand mit Klebeband abkleben und Punkte markieren (siehe Material), 4 Medizinbälle (2 kg), Stoppuhr, 4 Turnmatten, 4 Klemmbretter und ggf. Zählblätter, Schreibgeräte.



STATION: TARZAN - STAFFEL



Übung:

Am Klettertau über einen 2-4-teiligen Kasten schwingen.

Organisation:

Die Klasse sitzt auf bereitgestellten Bänken. Die ersten 3 Schülerinnen bzw. Schüler erhalten ein Parteiband als „Staffelholz“ und starten gemeinsam. Nach dem Schwingen durchlaufen sie ein „Zähltor“, übergeben das Parteiband an die folgende Schülerin oder den folgenden Schüler in der Reihe und setzen sich ans Ende der Reihe. Die Klasse rückt nach vorn auf. Die Reihenfolge muss eingehalten werden.

Wertung:

Die Übung läuft nonstop über 8 Minuten. Am „Zähltor“ wird die Anzahl der durchlaufenden Schülerinnen und Schüler addiert (nur mit Parteiband).

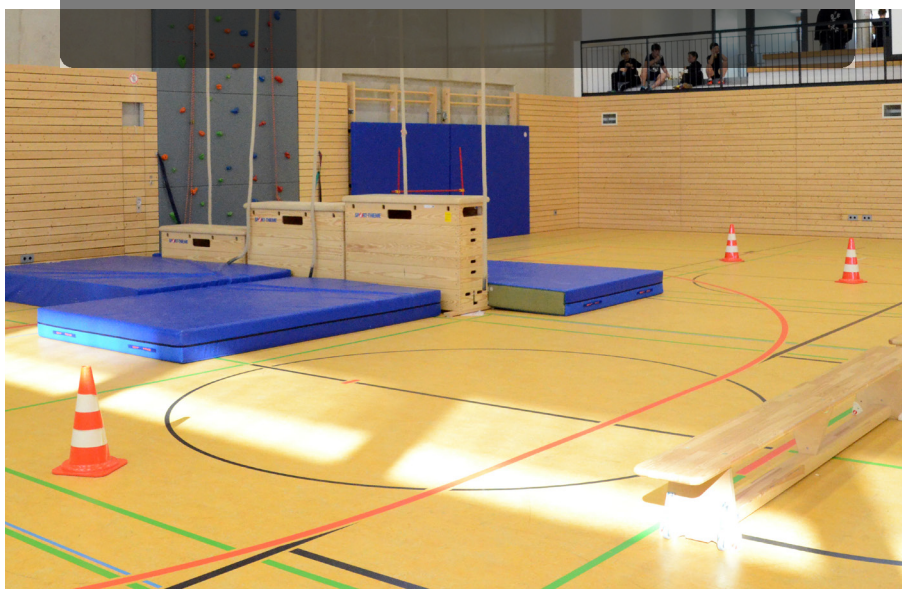
**Helferinnen/
Helfer:**

Eine Zählerin bzw. Zähler, eine Aufpasserin bzw. Aufpasser.

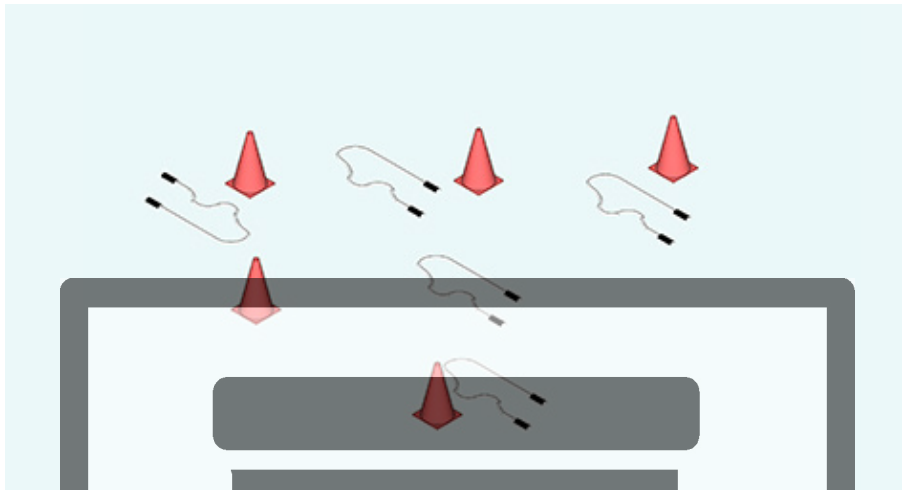
Material:

Klettertaue (hängen VOR den Kästen), 3 Kästen 2-4-teilig, Turnmatten zur Absicherung, Hütchen für das „Zähltor“, 2-3 Bänke.

**WIMASU
PROBEMATERIAL**



STATION: SEILSPRINGEN



Übung:

Eine Minute Seilspringen.

Organisation:

Die Klasse sitzt auf dem Boden.
Es springen 5 Schülerinnen oder Schüler gleichzeitig. Zügiger Wechsel nach einer Minute.
Klasse in beliebiger Reihenfolge durchlaufen, eventuell alphabetisch.

Wertung:

Jeder Seildurchschlag wird gezählt, bei Unterbrechungen wird anschließend weiter gezählt, nicht neu beginnen. Die Summe der Seilschläge der ganzen Klasse wird durch die Anzahl der Schülerinnen und Schüler geteilt.

**Helferinnen/
Helfer:**

5 Zählerinnen bzw. Zähler, eine Schreiberin bzw. ein Schreiber sowie ein/e Zeitnehmer/in.

Material:

5 Seile, Stoppuhr, ggfs. Hütchen zur Markierung.



WIMASU
PROBEMATERIAL

VORBEREITUNG

GIB DEN WIMASU GAMES DEINEN NAMEN!

Damit sich die Helferinnen und Helfer, Organisatorinnen und Organisatoren, Lehrkräfte und natürlich die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler mit dem Wettkampf identifizieren können, sollten die Wimasu Games einen treffenden Schulnamen erhalten. Auf den Materialien z.B. der Urkunde muss das Wort WIMASU GAMES dann durch den eigenen Wettkampfnamen ersetzt werden.

Beispiele sind: Eli-Athletics (Elisabethenschule Frankfurt), IGS WEST GAMES, Sporttag-Winter (GSS Alsfeld), FES-Sporttag (FES Schwalbach i. Ts.)

DIE ANZAHL DER STATIONEN FESTLEGEN

Die Mindestanzahl der Stationen richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Klassen plus der Pausenstation. D.h. nehmen sechs Klassen teil, sollten mindestens sechs Stationen gewählt werden, damit für die Schülerinnen und

Schüler nicht zu viele Pausen entstehen. Wir empfehlen, zumindest die Stationen, Balltransport, Tarzan-Staffel, Medizinball-Power, Seilspringen, Korbjagd und Zielwerfen anzubieten.

DEN MATERIAL- UND HELFER/INNENBEDARF ERMITTELN!

Da die ganze Klasse in Bewegung ist, benötigen Auswertung und Durchführung viele Helferinnen und Helfer. Eine Klasse mit ca. 25 Helferinnen und Helfern genügt, um die Wimasu Games reibungslos durchzuführen. Die unterstützenden Helferinnen und Helfer sollten aus einer höheren Jahrgangsstufe kommen und wenn möglich den Wettkampf bzw. die Wettkampfspiele im Vorfeld selbst kennenlernen. Dies erleichtert die Organisation für die leitende Lehrkraft. Auf den Stationsbögen haben wir den Materialbedarf angegeben.

ZUSAMMENFASSUNG DES MATERIALBEDARFS

STATION	MATERIAL
Ball-Transport	6 Malstangen/Hütchen, 8 kl. Kästen, 80 - 120 Tennisbälle, Wäscheclammern oder Bierdeckel
Zielwerfen	3 große Kästen, 12 Basketbälle, 12 Ringtennis Ringe, 2 Kastenteile, 60 Wurfbälle, 2 Bänke als Abwurflinie
Hindernisparcours	2 kl. Kästen, 1 Reuther Brett, 3 gr. Kästen, 2 Weichböden, 3 kl. Matten (Rutschbremsen), 2 Bänke, 4 kl. Matten Schwebebalken, 1 kl. Kasten als Aufstiegshilfe, Turnmatten zur Absicherung, 2 Barren, 4-5 Zauberschnüre, eventl. Klebeband
Medizinball-Power	Zonen mit Klebeband abkleben, 4 Medizinbälle 2 kg, Stoppuhr, 4 Turnmatten, 4 Klemmbretter + Zählblätter, Schreiberäte
Tarzan-Staffel	Klettertaue (hängen VOR den Kästen), 3 Kästen 2-3-teilig, Turnmatten zur Absicherung
Korbjagd	3 Bänke, 3 Basketbälle
Seilspringen	5 Seile, Stoppuhr
Pedalo-Rennen	4 Doppelpedalos, Klebeband für Startlinien
Team-Seilspringen	1 Longrope, ggf. 2 Seile zusammenknoten, Stoppuhr
Pause	ggf. übrige Bänke/Weichböden

DIE AUSWERTUNG

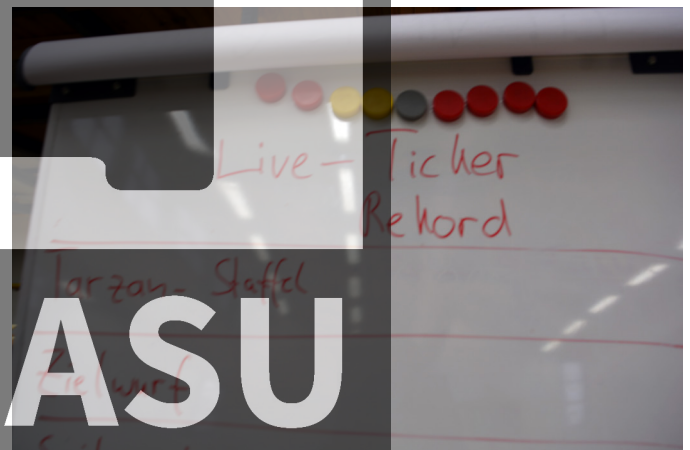
Um eine verzögerungsfreie Siegerehrung zu ermöglichen, muss eine schnelle Auswertung erfolgen. Wir haben gute Erfahrungen damit gemacht, Schülerinnen und Schüler zumindest teilweise mit der Auswertung zu betrauen. Dazu nutzen wir die vorbereitete Exceltabelle. Einige Zellen sind schreibgeschützt und damit schülerfreundlich verpackt. Der Blattschutz lässt sich allerdings problemlos deaktivieren. Natürlich können die Wimasu Games auch mit Block und Bleistift ausgewertet werden.



PUNKTEWERTUNG

Aufgrund jahrelanger Erfahrungen haben wir einen Punkteschlüssel berechnet. Dazu werden die Daten von 39 Klassen der Jg. 5-7 verwendet. Je Disziplin werden für den Durchschnitt 100 Punkte vergeben. So ergeben sich Punktwerte für eine Wiederholung je Station (z.B. ein transportierter Ball).

Vorteile: Ist eine Klasse besonders erfolgreich, wird der Leistungsabstand berücksichtigt. Nach jeder Runde kann ein Punktezwischenstand auf einem Whiteboard vermerkt werden. Diese aktuelle „Rundenauswertung“ erhöht die Spannung.



NUTZUNG DER EXCEL TABELLE

1. Im Tabellenblatt „Setup“ den Namen der Veranstaltung, das Datum, etc. eingeben.
2. Die Ergebnisse von den Wertungsbögen in den Reitern „Stationen“, „Seilspringen“ und Medizinball eintragen. Die Helferinnen und Helfer müssen nichts im Kopf zusammen- oder ausrechnen.
3. Auswertung abschließen bzw. entscheiden, ob eine Punkt- oder Rangwertung gewählt werden soll.

RANGWERTUNG

Für jede Station wird eine Rangliste der besten Klassen gebildet. Für die Gesamtwertung werden alle Ränge addiert. Die Klasse mit der geringsten Rangsumme gewinnt die Wimasu Games.

Vorteile: Die Wertung ist für alle leicht nachvollziehbar. Ist eine Klasse in einer Disziplin deutlich besser als andere, fällt das nicht ins Gewicht.

Nachteile: Für eine Endwertung müssen alle Disziplinen abgeschlossen sein. Zwischenstände sind nicht möglich. Besonders gute Leistungen werden in der Wertung nicht berücksichtigt.

Nachteile: Die Punkte können je nach Aufbau (z.B. größere oder kleinere Transportrunde, höhere oder niedrigere Zonen bei Medizinball/Power) fair oder unfair vergeben werden. Ist eine Klasse besonders geübt an einer Station, können uneinholbare Vorsprünge erkämpft werden.



IDEEN FÜR DAS TRAININGSLAGER

Es bietet sich an, eine Unterrichtseinheit zu den einzelnen Stationen zu halten. Diese nennen wir symbolisch „Trainingslager“. Dabei sollen die Schülerinnen und Schüler die Stationen kennenlernen, an diesen „trainieren“, sich gegenseitig Tipps geben und ggfs. taktische Herangehensweisen besprechen.

Spannend daran ist der Prozess von „Wow, schaut mal wie viele Seilsprünge ICH schaffe“ hin zu „Ich gebe DIR Tipps, damit DU DICH im Seilspringen verbesserst, damit WIR beim Turnier Erfolg haben“. Diesen Prozess vom ICH zum WIR gilt es immer wieder als Lehrkraft anzustoßen und ins Bewusstsein zu rufen.

1. DOPPELSTUNDE - KORBJAGD, SEILSPRINGEN, AUSDAUERLAUF

EINSTIEG: VORSTELLUNG DES WETTKAMPFES

- Ziel ist es, an allen Stationen als Klassen-Team möglichst viele Punkte zu erreichen.
- An den Stationen geht es in erster Linie um „Laufen, Springen und Werfen“
- In den nächsten Wochen wird für das Turnier trainiert. Wenn jemand besonders gut in einer Disziplin ist, sollten sie oder er versuchen, den Mitschülerinnen und Mitschülern Tipps zu geben. Nur so kann das Klassen-Team am Turnier erfolgreich werden.

WARM-UP

Wir starten immer mit einem der „Time to play“-Spiele in den Unterricht (wimasu.de/shop/time-to-play-fuer-die-grundschule-und-sekundarstufe-1/). Alternativ kann mit einem kleinem Spiel gestartet werden z.B. „Zombieball“ oder „Feuer, Wasser, Blitz“.

BASKETBALL-JAGD

Erste Runde: Basketball-Jagd nach offiziellen Regeln (siehe Stationsbeschreibung) ohne vorheriges Üben.

Die Klasse wird vermutlich nicht mit Ihrem Ergebnis zufrieden sein. Darauf aufbauend kann in einer kurzen freien Trainingssequenz das Basketball-Werfen an möglichst vielen Körben in Kleingruppen geübt werden. Dabei sollen bereits leistungsstarke Schülerinnen und Schüler den weniger erfolgreichen Werferinnen und Werfern Tipps geben. Uns ist wichtig, dass zum Erreichen des Zieles nicht zwingend eine bestimmte Technik erforderlich ist. Es kann für manche Schülerinnen und Schüler leichter bzw. erfolgreicher sein, von unten zu werfen. Dies kann in einer Zwischenreflexion angesprochen werden. Der Korbleger als „Ideal-Technik“ wird von den wenigsten Schülerinnen und Schülern erfolgreich angewendet. Abhängig von der Klassenstufe kann aber auch der Korbleger als „Idealform“ für einige Schülerinnen und Schüler gezeigt und geübt werden.

SEILSPRINGEN

Wichtige Tipps, wie die korrekte Seillänge, sollten von der Lehrkraft zu Beginn erläutert werden (z.B. Auf dem Seil stehen, Handles bis zur Achsel). Anschließend geht es in die erste Ausprobier-Phase: Kurzes Einspringen, dann gehen die Schülerinnen und Schüler paarweise zusammen. Es wird nun abwechselnd eine Minute lang Seil gesprungen, während die Partnerin bzw. der Partner die Sprünge zählt. Gestoppt wird individuell mit einer Stoppuhr bzw. Smartphone oder zentral durch die Lehrkraft. Nach zwei Durchgängen werden neue Pärchen gebildet. Diese setzen sich aus einer Schülerin oder einem Schüler mit vielen Sprüngen pro Minute und einer Schülerin oder einem Schüler mit wenigen Sprüngen pro Minute zusammen. In der Trainingsphase geht es nun darum, sich gegenseitiges Feedback zu geben. Besonders die Schülerin oder der Schüler mit vielen Sprüngen pro Minute kann wertvolle Tipps geben. Ggfs. können zentrale Punkte gemeinsam besprochen werden.

- Welche Technik ist die einfachste?
- Was tun beim „Hängenbleiben“?
- Krafteinteilung, aber wie?

Seilspringen kann in den folgenden „Trainingslager“-Wochen als Anfangsritual eingeführt werden: Wer die Halle betritt, springt erst einmal Seil. Dabei können die „guten“ Springerinnen und Springer an ihrer Technik feilen und die Ausdauer verbessern, während die „weniger Geübten“ an den Grundtechniken arbeiten und ein Rhythmusgefühl entwickeln. Auch bei diesem Anfangsritual sollten sich Schülerinnen und Schüler immer gegenseitig Tipps geben. Schließlich gilt bei den „Wimasu Games“, dass das stärkste Team gewinnt und dafür zählt jeder Sprung von jeder Schülerin und jedem Schüler.

Bei der Station Seilspringen taucht häufig die Frage auf: „Was ist, wenn eine andere Klasse mehr Schülerinnen

3. DOPPELSTUNDE – 3 MEDIZINBALL-POWER, ZIELWERFEN, KORBJAGD

WARM-UP

Freies Einspringen mit dem Springseil, danach eine Minute Seilspringen auf Zeit mit Zählen der Sprünge.

MEDIZINBALL-POWER

Im Vorfeld des Unterrichts, sollte mit einer zusätzlichen Lehrkraft oder älteren Schülerinnen und Schülern die Punktemarkierung angebracht werden. Dazu bietet sich ein dickes Tape an sowie ein laminiertes Punktemarker (befinden sich in der Material pptx). Da die Station mit Tape aufgeklebt werden muss, sollte sie direkt an der Wand aufgeklebt werden, an der später auch der Wettkampf stattfindet. So können alle Klassen daran üben und die Markierungen können hängen bleiben.

Die Klasse wird in vier Gruppen eingeteilt, die abwechselnd versuchen, so viele Punkte wie möglich zu werfen bzw. zu stoßen. Nach jedem Wurf holt die Werferin oder der Werfer den Medizinball und übergibt ihn an die folgende Schülerin bzw. den folgenden Schüler. Schülerinnen und Schüler, die nicht teilnehmen und den Unterricht von der Bank aus verfolgen, können die Punkte pro Gruppe zählen (Aufschreiben erleichtert das Zählen).

TIPP

Körperlich beeinträchtigte Schülerinnen und Schüler können mit einem leichteren Ball werfen (z.B. Basketball). Im Vorfeld sollte ausprobiert werden, mit welchem Ball die Schülerin oder der Schüler vergleichbare Ergebnisse erzielen kann. Die Schiedsrichter/innen sollten vorab darüber informiert werden, und der Ball sollte bereit liegen.

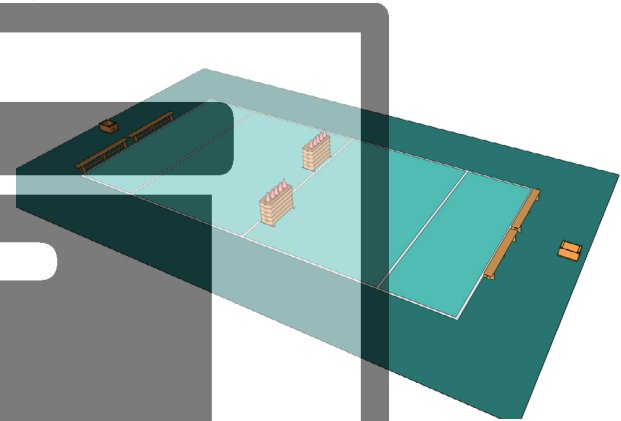
ZIELWERFEN

Auf drei großen Kästen werden jeweils vier Basketbälle platziert. Die Basketbälle sollten auf Tennisringe gelegt werden, damit der Aufbau leichter fällt und das Herunterwerfen etwas schwieriger wird. Alternativ zu Tennisringen können auch kleine Sandsäckchen genutzt werden. Es bietet sich an, die Station in einer Ecke der Halle aufzubauen, sodass die beiden Hallenwände das Herumfliegen der Bälle verhindern. Als dritte „Wand“ empfehlen wir den Einsatz von Weichböden-Wagen. Davor können als Schutz vor fliegenden Bällen zusätzlich noch Bänke rücklings hingelegt werden.

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. Die erste Gruppe versucht, mit den bereitliegenden Tennisbällen möglichst viele Basketbälle von den Kästen zu werfen. Zurückfliegende Tennisbälle, die von den Wänden abprallen, dürfen nicht erneut benutzt werden. Sind alle Tennisbälle aufgebraucht, wird die Station für die zweite Gruppe neu

aufgebaut. Ggfs. kann das Training als interner Wettkampf geprobt werden. Die anschließende Besprechung sollte darauf zielen, dass für das Turnier beide Gruppen möglichst gleich stark sein sollten, da so wahrscheinlich am meisten Punkte erzielt werden können.

ABSCHLUSS: Wurfbude



TIPP

„Alte“ Tennisbälle gibt es oftmals kostenlos bei einem Tennisverein in der Umgebung. Hier lohnt es, sich etwas umzuhören und zum Telefon zu greifen. Die Tennisbälle können noch für zahlreiche andere Spiele genutzt werden.

WIMASU
PROBLEMATERIAL



HINWEISE ZUM BEGLEITMATERIAL - FAIRNESS



Die Wimasu Games sollen geprägt sein von dem Fair-play-Gedanken. Dieser umfasst das faire Verhalten gegenüber den eigenen Mitschülerinnen und Mitschülern, gegenüber den Schiedsrichterinnen und Schiedsrichtern und gegenüber den anderen Klassen.

Wir stellen für den „Klassenraum“ Fairplay Texte und Videolinks bereit (Wimasu Games Fair Play). Diese können im Vorfeld bearbeitet werden. Ziel ist es, dass sich

die Schülerinnen und Schüler den Begriff Fair Play selbst erarbeiten. Durch besondere Momente im Spitzensport können die Schülerinnen und Schüler die Bedeutung von Fair Play erkennen und darüber ins Gespräch kommen. Eigenes Verhalten kann dadurch reflektiert und ggfs. verändert werden. Die Texte können interdisziplinär in jedem Fach behandelt werden. Sicherlich bietet sich das Fach Deutsch und PoWi (GL) besonders dafür an.

WAS SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER ÜBER DIE BUNDESJUGENDSPIELE DENKEN

Im Gegensatz zur Häufigkeit, in der Bundesjugendspiele stattfinden, sind sie eher selten Gegenstand wissenschaftlicher Untersuchungen (vgl. Willimczik, 1992a, S. 152). Aktuelle Studien dazu sind nicht zu finden. In Tabelle 1 werden die Ergebnisse verschiedener früherer Studien zu den Bundesjugendspielen zusammengefasst.

Überraschend in dieser Zusammenschau der Ergebnisse ist, dass den Schülerinnen und Schülern, entgegen der zu erwartenden negativen Vorurteilen, die BJS und das Ab-

schneiden daran wichtig sind. Dies gilt insbesondere für jüngere Schülerinnen und Schüler (vgl. Rethorst, 1992, S. 162). Ältere Schülerinnen und Schüler entwickeln eher eine Abneigung gegenüber den BJS. Dieser Alterseffekt ist auch in der Studie von Willimczik (1992b, S. 176) ein wichtiges Ergebnis. Der Autor gibt allerdings zu bedenken, dass dies nicht unbedingt am Sinken der Leistungsmotivation liege, sondern gerade bei den älteren Mädchen großes Interesse bestehe, einmal an den Bundesjugendspielen „Turnen“ teilzunehmen. Sicher wären aktuellere Studien zu diesem kontrovers diskutierten Thema interessant.



AUTHOR	ANZAHL PROBANDEN/ SCHULEN	ZUSAMMENFASSUNG DER ERGEBNISSE
Rethorst (1992)	N=1645 Schüler aus je 2 Haupt-/Realschulen und Gymnasien im Alter von 10 bis 18 Jahren	„Gutes Abschneiden“ ist sowohl Jungen als auch Mädchen „eher wichtig“ (6-stufige Skala), insbesondere im Alter von 10-13. Gleichzeitig äußern sich 80% der Schüler mit „zufrieden“ über die eigene Leistung. Vorbereitung und Training ist für 30% (Jungen) bzw. 32% (Mädchen) ausschlaggebend für das Ergebnis.
Willimczik (1992b)	N=2261 Schüler im Alter von 8 bis 19 Jahren	Die Einschätzung der Lehrer zu den BJS positiv bis sehr positiv. Der Anteil der S, die sich auf die BJS freuen nimmt von 50% im Alter von 10 Jahren bis auf 10-20% im Alter von 16-18 Jahren ab. 40% (Jungen) bis 60% (Mädchen) der Schüler äußern gerne einmal an den BJS Turnen oder Schwimmen teilnehmen zu wollen. Ein Großteil der Schüler würde auch an den BJS teilnehmen, wenn die Teilnahme freiwillig wäre (80% bei den 10-12 jährigen).
Storf (1981)	N=481 Schüler der Klassenstufen 5-11	72% der Schüler sprechen sich für die BJS aus (84% Klasse 5-6; 65% Klasse 9-11). Etwa die Hälfte der Schüler akzeptieren die Einbeziehung der BJS in die Benotung.

Tabelle 1: Zusammenfassung empirischer Studien zu den BJS als Forschungsgegenstand.



Wir machen Sportunterricht (kurz: WIMASU) ist ein junges Projekt - gegründet von Sportlehrern. In den Unterrichtsreihen und Materialien steckt viel Erfahrung und Liebe zum Detail. Wir versuchen neue Impulse für den Sportunterricht zu geben, aber auch bereits etablierte Sportarten für den Unterricht ansprechend aufzubereiten. Die Materialien werden digital bereitgestellt und können an die jeweilige Lerngruppe angepasst werden. Neben dem inhaltlichen Schwerpunkt versuchen wir die Materialien so darzustellen, dass die Lehrkräfte, Schüler und Schülerinnen motiviert sind, gemeinsam Sport zu machen.

WIMASU PROBEMATERIAL

LITERATURVERZEICHNIS

Brand, S. (2011). Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik. In V. Scheid & R. Prohl (Hrsg.), Sportdidaktik. Grundlagen Vermittlungsformen Bewegungsfelder (S. 135-152). Wiebelsheim: Limpert Verlag.

Deutscher Leichtathletik Verband (DLV) (2012). Wettkampfsystem Kinderleichtathletik. Zugriff am 15. September 2014 unter <http://philippka.leichtathletik.de/WettkampfsystemKinderleichtathletik/>.

Katzenbogner, H. (2012). Zwischen Tradition und Fortschritt. Kinderleichtathletik - Wettkampfsystem 2012. Leichtathletiktraining (3+4), 67-71.

Massin, D. (1992). Bundesjugendspiele "Leichtathletik". Weg von der Routine ... hin zu neuen Ideen. Sportunterricht, 41 (4), 176-179.

Prohl, R. (2006). Grundriss der Sportpädagogik (2., stark überarb. Aufl.). Wiebelsheim: Limpert Verlag.

Rethorst, S. (1992). Die Erlebniswelt der Bundesjugendspiele in der Leichtathletik. Erwartungen, Ursachen, Erklärungen und Emotionen von Schülerinnen und Schülern. Sportunterricht, 41 (4), 153-163.

Storf, V. (1981). Zur Einstellung von Schülern zu den Sommer-Bundesjugendspielen vor dem Hintergrund der neuen Wertung. Sportunterricht, 30 (6), 219-223.

Vonstein, W. & Massin, D. (2001). Fun in athletics. Neue Wege in der Kinderleichtathletik. Aachen: Meyer und Meyer.

Willimczik, K. (1992a). Der weiße Fleck. Die größte Schulsportveranstaltung ohne sportpädagogische Relevanz. Sportunterricht, 41 (4), 149-153.

Willimczik, K. (1992b). Die Diskrepanz. Bundesjugendspiele - aus der Sicht von Lehrern, aus der Sicht von Schülerinnen und Schülern. Sportunterricht, 41 (4), 164-176.

