SCHUL SPORT TAGUNG

10.11.–11.11.2022

WIMASU

© WIMASU GmbH 2022

ABLAUF DER TAGUNG
10.-11.11.2022

Beginn	Donnerstag 10.11.2022	Freitag 11.11.2022
8:00		Frühstück + Zimmer aufräumen
9:00	Anreise TN + Externe Referenten	
9:30		Workshop III 6x25 TN Dauer: 2h
10:00	Begrüßung in Mehrzweckhalle	
10:15	Workshop I 6x25 TN Dauer: 1h 45min	
11:30		Abschlussveranstaltung in Mehrzweckhalle
12:00 – 13:00	Mittagessen	Mittagessen (optional) + Abreise
13:30	Interaktiver Vortrag „Lernziele, die deine Schüler:innen verstehen"	
14:00 – 16:00	Workshop II 6x25 TN Dauer: 2h	
16:30	Freie Sportangebote (Kinnball, Bouncer, Spikeball, Bouldern...)	
18:00	Abendessen	
19:00	Spiele und Ausklang in der Tenne	

Vormittags-Block

Nachmittags-Block

© WIMASU GmbH 2022

FAQ ZUR FORTBILDUNGS-VERANSTALTUNG

WIE IST DAS FORTBILDUNGS-PROGRAMM?

- Los geht es am Donnerstag um 10 Uhr (Anreise und Zimmerbelegung ab 9 Uhr)
- Dazu kommen kleinere Aktionen aus dem WIMASU-Fundus inkl. Wimasu-Challenge für die Kolleg:innen mit reichlich sportlichem Ehrgeiz!
- Für alle natürlich auch ein bisschen Theorie in Form eines interaktiven Vortrags mit Jonas Wibowo von der Uni Wuppertal.

WELCHE WORKSHOPS BIETET IHR AN UND KANN ICH MEINEN WORKSHOP IM NACHHINEIN NOCH ÄNDERN?

Du wählst vorab 3 aus 11 Workshops, wir versuchen alle Wünsche zu erfüllen. Die Liste der Workshops inkl. Kurzbeschreibung findet ihr auf den folgenden Seiten. Die Workshops können vor Ort im Ausnahmefall geändert werden, wenn es noch freie Plätze gibt.

WO LIEGT DER VERANSTALTUNGSORT?

Die genaue Adresse für das Sport- und Tagungszentrum lautet: Am Holthahn 1, 59846 Sundern (Sauerland). Hier gelangst du auch zu Google Map.

WIE IST DIE VERPFLEGUNG UND UNTERKUNFT?

Es gibt Vollpension (inkl. Kaffee & Kuchen) als vegetarisches Buffet, welches wir extra vorgekostet haben.
Die Übernachtung erfolgt im Doppelzimmer.

WAS GIBT ES FÜR ÜBERNACHTUNGSMÖGLICHKEITEN?

Hilf uns bei der Einteilung und schlage ein bis zwei Personen vor, die mit in deinem Zimmer wohnen sollen. Falls du unbedingt ein Einzelzimmer benötigst, melde dich bitte bei uns im Voraus. Wir können das leider nicht für alle anbieten, da in Hachen nur sehr wenige Einzelzimmer verfügbar sind.

WAS MUSS ICH MITBRINGEN?

Eine Packliste erhaltet ihr 2 Wochen vor der Veranstaltung per Mail.

WIE ÜBERZEUGE ICH MEINE SCHULLEITUNG?

Ein Anschreiben von uns findest du im Downloadbereich auf unserer Homepage.

AN WEN WENDE ICH MICH BEI WEITEREN FRAGEN?

Schreibe uns eine Mail an fortbildung@wimasu.de

https://wimasu.de/shop/schulsporttagung-2022/

WIE MELDE ICH MICH AN?

1. Folge dem QR-Code links oder dem Seitenlink zum Produkt und füge es dem Warenkorb hinzu.
2. Im Check-Out des Bezahlvorgangs kannst du deine 3 Workshopwünsche, Allergien/Unverträglichkeiten und einen Vorschlag für Zimmermitbewohner:innen angeben.
3. Geschafft! Weitere Infos und Dokumente erhälst du anschließend per Mail.

© WIMASU GmbH 2022

WORKSHOP-ÜBERSICHT

Schwimmen
Grundschule, Sek. 1

Pointfighting
Sek. 1/2

Gummitwist
Alle Stufen

Volleyball
Sek. 1/2

Roundnet
Sek. 1/2

Time-to-Play
Klasse 1-6

Bewegungs-spiele in der Sek. 1

Ran an die Geräte
Grundschule

Parcours
Sek. 1/2

CatchMe
Sek. 1/2

Pyramidenspiel
Alle Stufen

© WIMASU GmbH 2022

WORKSHOPS IM DETAIL

Schwimmen
Grundschule, Sek. 1

Schwimmen zu unterrichten ist herausfordernd! Gerade im Bereich der Primarstufe aber auch in der Sek 1 ist die Heterogenität riesig und ein Vormachen ist nicht immer möglich.
Ziel der Fortbildung ist es, euch auf den neusten Stand der Didaktik des Anfängerschwimmunterrichts zu bringen und dabei Hilfen an die Hand zu geben, um effektiven und sicheren Unterricht zu planen und durchzuführen.
In dieser Fortbildung liegt daher der Fokus zunächst auf den 6 Grundfertigkeiten Atmen, Tauchen, Auftreiben, Gleiten, Springen und Fortbewegen. Wer die Grundfertigkeiten beherrscht, für den ist es ein leichtes, die Schwimmtechniken zu erlernen.

Pointfighting
Sek. 1/2

Keine Ahnung von Kampfsport und Co.? Noch nie etwas aus dem Bewegungsfeld kämpfen im Unterricht gemacht? Kein Problem! In der Veranstaltung wird ein Unterrichtsvorhaben vorgestellt, dass die Schüler:innen auf die Durchführung eines Gruppen-Turniers vorbereitet und an die Übungsform des Schultertickens angelehnt wurde.
Ziel der Veranstaltung ist, dass die Teilnehmenden die Unterrichtsreihe kennenlernen und das eigene Bewegungskönnen mit dem Kampfmodus des Turniers erweitern. Weiterhin wird auf grundsätzlich didaktische Fragen zum Unterrichten im Bewegungsfeld Kämpfen der Teilnehmenden eingegangen.

Gummitwist
Alle Stufen

Kommt man in die Halle und alle Kinder springen und schwitzen motiviert zwischen zwei Gummiseilen, so ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass die Lehrkraft gerade die Grundsprungkarten zum Gummitwist verteilt hat.
In diesem Workshop stellen wir eine vielfach erprobte Unterrichtsreihe vor, die vom individuellen Lernen eines Grundsprungs zur Gestaltung einer Gruppenpräsentation im Gummitwist führt. Das traditionelle Gummitwist hilft dabei insbesondere bei Tanz unerfahren Schüler:innen Berührungsängste mit Themen, wie Synchronität, Rhythmus und Formationen abzubauen. Das gelernte kann direkt im Unterricht umgesetzt werden.

Volleyball
Sek. 1/2

Beim Volleyball stehen doch nur alle rum... Hier nicht! In der Fortbildung werden Tipps gegeben, die allen Sportlehrkräften helfen sollen die ganze Klasse mitnehmen zu können.
Die Volleyball-Fortbildung für den Sportunterricht, von unserer Sportlehrerin und Volleyballexpertin Paradies, ist voller Praxisbeispiele und Übungen. Volleyball im Sportunterricht zu unterrichten ist herausfordernd und zugleich ein Klassiker. Im Vordergrund steht dabei Volleyball mit seiner Spielidee.

Roundnet
Sek. 1/2

Roundnet, Spikeball, Netzball – viele Begriffe für einen Trendsport, der immer häufiger in Parks zu sehen ist. Wir stellen eine Unterrichtsreihe vor, in der es darum geht, die trendige Spielidee zu verstehen und Roundnet so zu spielen, dass es zu deiner Klasse und zu deinem Geräteraum passt. Es werden keine Netz-Sets benötigt, sondern die Ziel- und Ballauswahl wird in Kinderhände gelegt. Dadurch entstehen Spielfeld-Ballkombinationen, die für Anfänger:innen ggf. sogar besser geeignet sind, als das reguläre Netz und der kleine Ball. Zudem wird durch Handicaps und Procaps am Spielfluss gearbeitet und abschließend ein spannendes Turnier gespielt. Wer ausreichend Netze hat, überspringt die erste Stunde und legt mit dem offiziellen Equipment los.

© WIMASU GmbH 2022

Time-to-Play
Klasse 1-6

Time to Play ist eine didaktische Antwort auf das Dilemma „Sprechen" oder „Rennen" bzw. „Unterrichten" oder „Bewegen", denn in diesem Unterrichtsszenario wird beides vereint. In Form eines offenen Einstieges erlernen die Schüler:innen selbstständig Spiele auszuwählen, zu organisieren und zu spielen. In dieser Fortbildung gibt es kleine Spiele, die sich für einen offenen, selbstorganisierten Anfang in die Sportstunde eignen.

Bewegungsspiele in der Sek. 1

Im Rahmen des Workshops geht es um das „vielfältige" Spielen. Denn: die Spielpraxis des Sportunterrichts sei häufig zu einseitig und dominiert von konkurrenzorientierten Ball- und Lauf-Fang-Spielen im jüngst erschienenen Artikel „Kleine Spiele im Sportunterricht". Dies zum Anlass nehmend, lernen die Teilnehmenden Spiele unterschiedlicher Spielfamilien und Spielmotive sowie Methoden zum Gruppenwählen und zur Auswertung von Spielen kennen, die sich sofort im Sportunterricht umsetzen lassen.

Ran an die Geräte
Grundschule

Fliegen, Hangeln, Rollen, Stützen, Überschlagen motiviert die Kinder ungemein. Eine Bewegungslandschaft in der Halle und schon sieht man das Funkeln in den Augen der Kids.
Ziel der Fortbildung ist es, von einer fähigkeitsorientierten, freien Bewegung zum Erlernen einzelner turnerischer Elemente oder Methoden zu gelangen. Außerdem steht ein schneller und sicherer Aufbau im Fokus. Also nix wie „ran an die Geräte"!

Parcours
Sek. 1/2

Das effiziente und kreative Überwinden von Hindernissen bildet den Kern von Parkoursport, motiviert die Schüler:innen neue Bewegungen zu üben und ermöglicht besondere Erfolgserlebnisse für Kinder und Jugendliche unabhängig von ihrer sportlichen Leistungsfähigkeit.
Ziel der Veranstaltung ist es, das Potenzial von Parkoursport für den schulischen Sportunterricht für die Sekundarstufe I und II aufzuzeigen und konkrete Möglichkeiten der Umsetzung zu erproben. Dabei werden zahlreiche Anregungen für Stationsaufbauten und Bewegungsgelegenheiten gegeben, die zum Teil auch mit geringem Gerätebedarf zu realisieren sind.
Den praktischen Schwerpunkt bildet dabei die Vermittlung von Parkour-Vaults (z. B. lazy, reverse, speed, Katze, dash), sowie von ausgewählten Freerunning-Moves (z. B. ashigaru, fifty-fifty, in & out, yamakasi, underbarspin, wallspin, wallflip). Reihenbilder der Bewegungen des Praxisteils werden den Teilnehmer:innen digital zur Verfügung gestellt, so dass sie im eigenen Unterricht eingesetzt werden können.

CatchMe
Sek. 1/2

Die Unterrichtsreihe „CatchMe" greift den aktuellen Trend "Chase Tag" auf und bringt ein Schulhofspiel in die Turnhalle – FANGEN!
Das Ziel der Unterrichtsreihe für den Sportunterricht von der Grundschule bis zur Sekundarstufe II ist es, ein Fang-Turnier im Klassenverband durchzuführen. Dazu werden Hindernisspielfelder gemeinsam gestaltet und Wettkampfformen im Fangen kennengelernt. Durch das Hinzuziehen von Pro- und Handicaps als Unterrichtsgegenstand werden ungleiche Duelle spannender und fairer gestaltet. Dass zudem sehr viel und vielseitig gesprintet wird, liegt in der Sache: „Fang mich doch!"

Pyramidenspiel
Alle Stufen

Das Pyramidenspiel beinhaltet eine selbstständige Durchführung einer neuen Turnierform. Die Schüler:innen fordern dabei immer wieder Spielpartner:innen in Minispielen heraus. In Dreiergruppen mit Schiedsrichter:in werden vor Beginn des Spiels die Regeln besprochen und gemeinsam über Ergebnis und strittige Situationen entschieden. Es werden über 20 Minispiele vorgestellt, gespielt und eigene Spiele entwickelt. Die vorgestellte Pyramidenturnierform kann ein fester Bestandteil für viele Sportarten werden und sich im eigenen Unterricht fest etablieren. Ausprobieren lohnt sich!

© WIMASU GmbH 2022

IMPRESSUM

© WIMASU GmbH 2022

Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.
https://wimasu.de/shop/schulsporttagung-2022/

Autor:	WIMASU GmbH
Illustrationen:	N. Matsuyama, J. Schäfer
Satz und Layout:	J. Schäfer
Herausgeber:	J. Veit, Ch. Walther

KLICK' HIER & FOLGE UNS!

WIMASU.DE

© WIMASU GmbH 2022