



„Mals“ 2015: Ein Sportlehrer ist ein Spielleiter ist ein Schiedsrichter ist ein Coach ist ein Sportlehrer ... Spielleitung Handout für Teilnehmende

Caspar Schaudt

„(...) Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘. (...)“

Johan Huizinga (1938-1991), ‚homo ludens‘.

AUS DEM LEHRPLAN 21:	2
JEDES SPIEL WIRD GELEITET... ..	3
SPIEL- / REGELSCHEMA.....	4
SPIELEN – VERSUCH EINER EINORDNUNG.....	5
SPIELLEITUNG IM UNTERRICHT	6
SPANNUNGSFELD „SCHIRI“ VS. „COACH“	7
UND WENN'S NICHT KLAPPT	8
TEAMBILDUNG	9



aus dem Lehrplan 21:

„Bei den personalen Kompetenzen werden im Lehrplan folgende Schwerpunkte gesetzt:
(...)“

- die Selbstständigkeit, z.B. lernen Schülerinnen und Schüler durch selbstständiges Spielen, Herausforderungen anzunehmen und konstruktiv damit umzugehen.“

„Bei den sozialen Kompetenzen werden im Lehrplan folgende Schwerpunkte gesetzt:

- die Kooperationsfähigkeit, z.B. lernen Schülerinnen und Schüler, Gestaltungsaufgaben in Gruppen zu lösen und sich aktiv an der Zusammenarbeit zu beteiligen.
- die Konfliktfähigkeit, z.B. lernen Schülerinnen und Schüler, in Konfliktsituationen im Spiel einen Konsens zu suchen und diesen Konsens anzuerkennen.“

„Spielen: Die Schülerinnen und Schüler erleben im spielerischen Handeln Spielfreude und Spannung. Sie entdecken vielfältige Spielmöglichkeiten, entwickeln Spielideen und treffen Vereinbarungen für gemeinsame Spiele. Sie lernen mit Sieg und Niederlage umzugehen. Die Schülerinnen und Schüler verbessern im Miteinander und Gegeneinander taktische und technische Handlungsmuster. Durch spielerisches Raufen und Kämpfen lernen sie, vorgegebene Regeln und Rituale einzuhalten und das Gegenüber zu achten. Es bieten sich Gelegenheiten, den Umgang mit Emotionen zu thematisieren, die Konfliktfähigkeit zu verbessern und Aspekte des Fairplay einzubringen.“

„Die Schülerinnen und Schüler können Spiele spielen, verändern und erfinden, indem sie gemeinsam Vereinbarungen treffen und einhalten.“

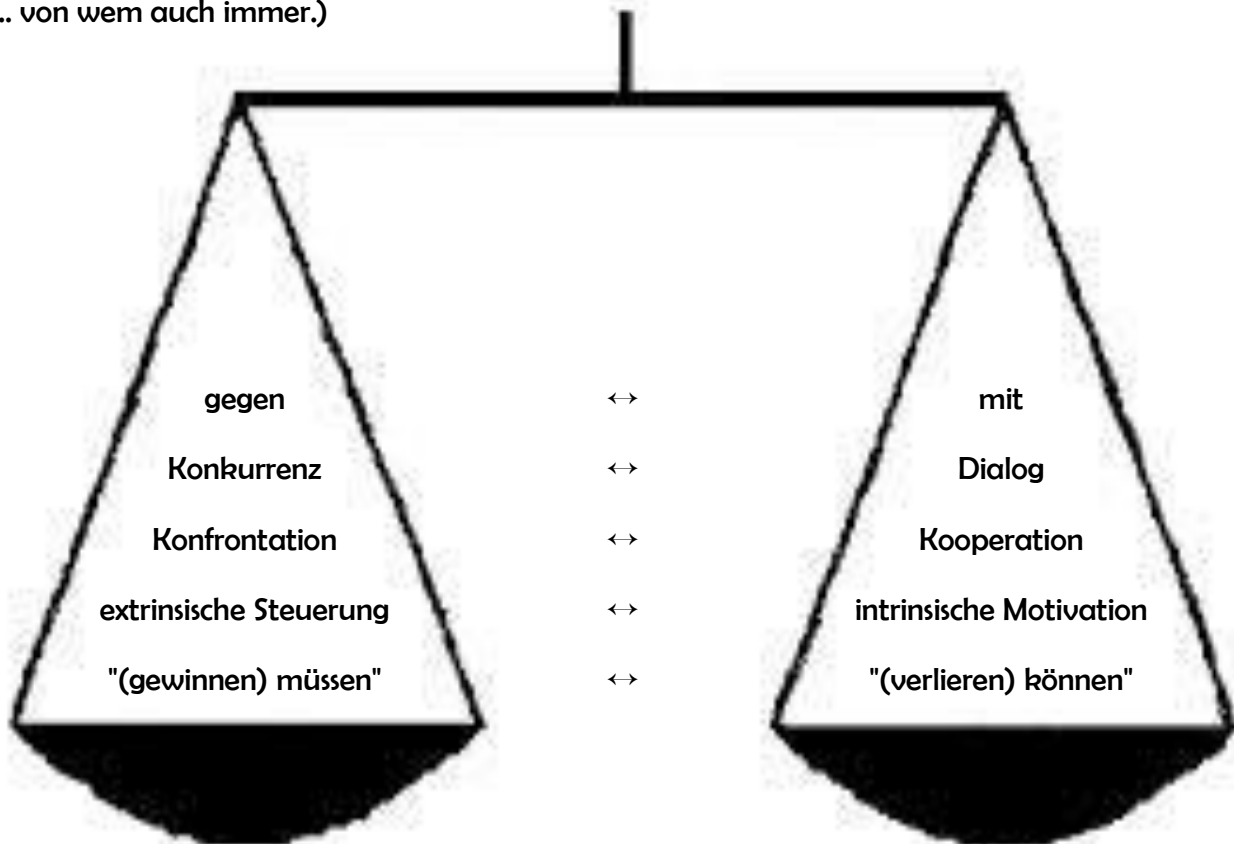
„Die Schülerinnen und Schüler können technische und taktische Handlungsmuster in verschiedenen Sportspielen anwenden. Sie kennen die Regeln, können selbstständig und fair spielen und Emotionen reflektieren.“

„Die Schülerinnen und Schüler können gewandt und mit Strategie fair kämpfen.“



Jedes Spiel wird geleitet...

(... von wem auch immer.)

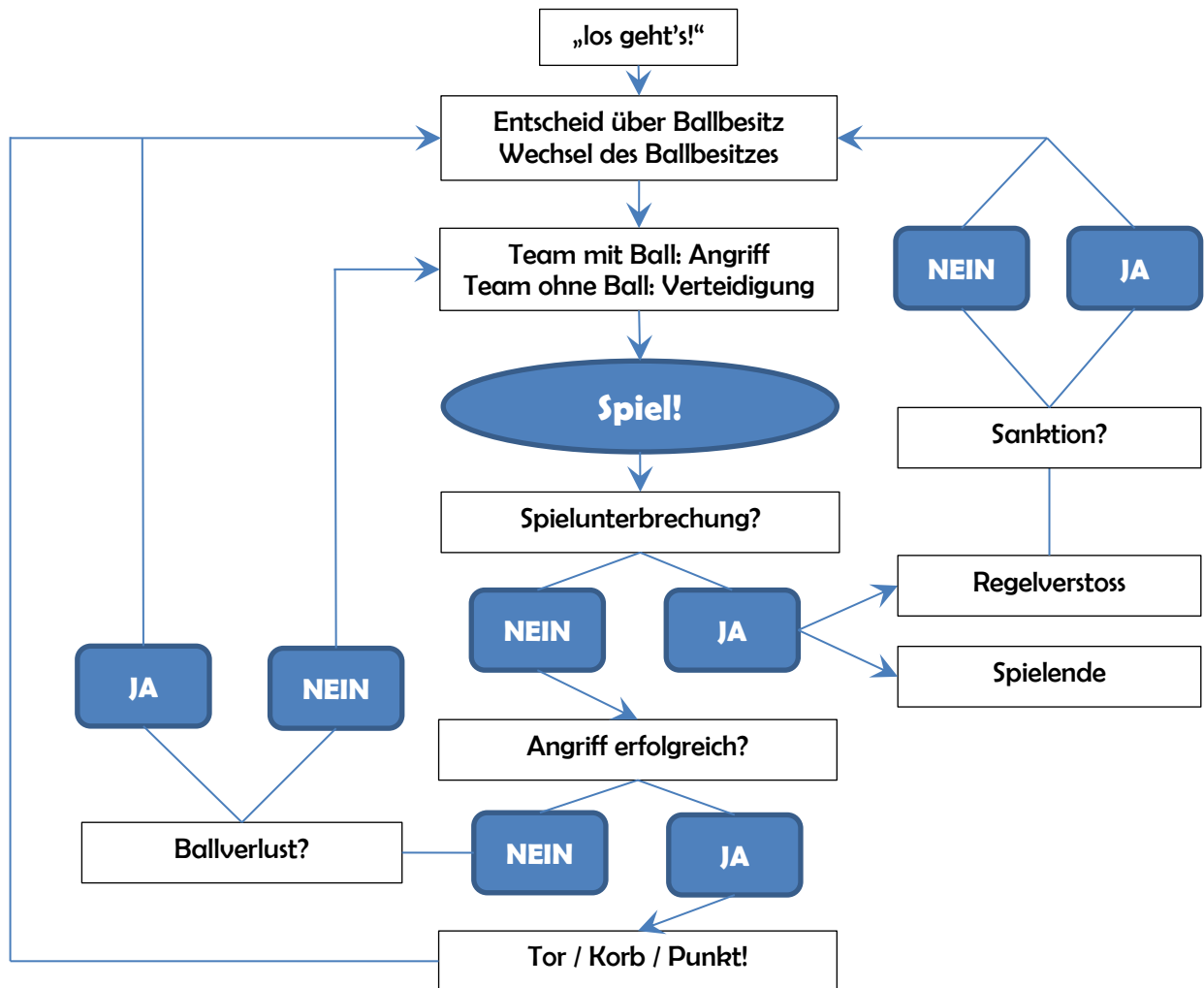


Leadership				
Führen:		Leiten:		
Sach- & Aufgaben-Orientierung		Personen- und Beziehungs-orientiert		
Hierarchische Prägung		Demokratische Prägung		
jede Führung hat Stil:				
Autoritär Durchsetzung mit aller Macht	Direktiv Richtung vorgeben und beeinflussen	Integrativ Richtung vorgeben	Demokratisch Hohe Mitbestimmung	Selbstbestimmt Leitung zieht sich zurück
Führung kann, darf und muss individuell sinnvoll, situativ, variabel, angepasst sein und erfolgen				



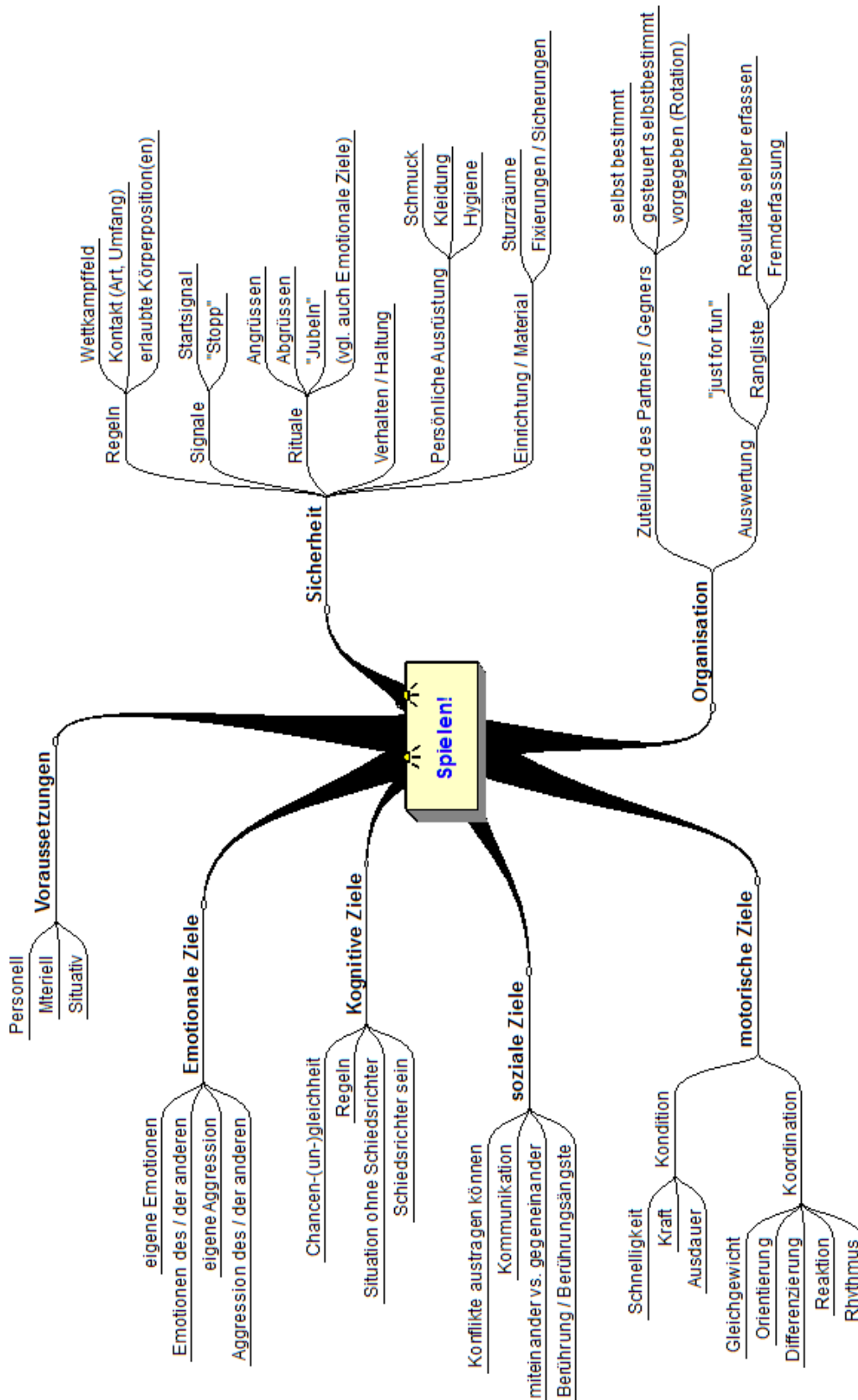
Spiel- / Regelschema

(nach Hagedorn)



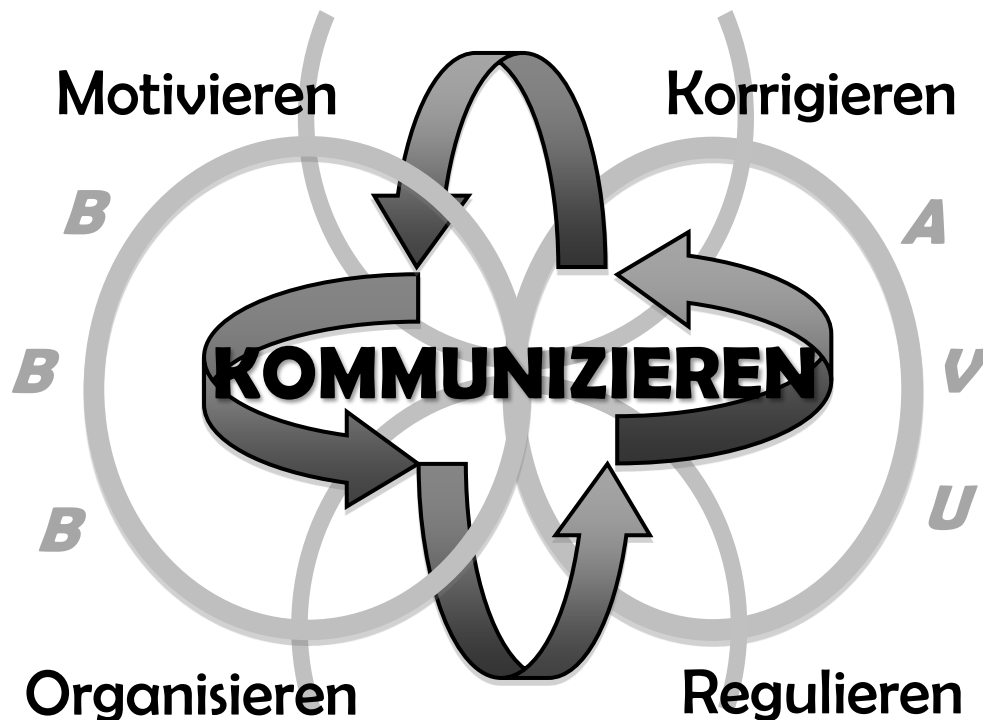


Spielen – Versuch einer Einordnung





Spielleitung im Unterricht¹



Voraussetzungen: normativ (Zielsetzung, Ausprägung)
personal (kognitiv, koordinativ, konditionell, sozial, emotional)
situativ (Halle / Spielplatz; Material)

Was will ich erreichen, und was muss ich dafür investieren?

Organisation Teamgröße, Team-Zusammensetzung (→ Teambildung)

Regeln (welches sind die wichtigen?)

Regulieren Position: alles sehen, das richtige übersehen

Signal: exklusiv, effektiv

„*walk the talk*“: Regeln durchsetzen

Pfiff / Zeichen / Erklärung

Korrigieren Effective Coaching!

Positive Coaching!

Motivieren dem Schüler / Spieler / ... ermöglichen, besser zu werden

dem Schüler / Spieler / ... erlauben, Spass zu haben

¹ BBB = Beobachten – Beurteilen – Beraten (Lehrer- / Coach-Ebene);
AVU = Aufnehmen – Verarbeiten – Umsetzen (Schüler- / Athleten-Ebene)



Spannungsfeld „Schiri“ vs. „Coach“

(angepasst nach R. Guldener)

Der Coach sagt den Spielern (hoffentlich), was stimmt.

(... was sie (besser) machen sollen / können)

Der Schiedsrichter muss sagen, was nicht...

(... was sie nicht machen sollen / was falsch war)

Der Lehrer – beides!

Grundlagen für die gute Spielleitung:

- ☞ (sehr) gute Kenntnisse des Spieles (Technik, Taktik, Regeln)
- ☞ Konzentration (mindestens so gross wie die der Spielenden)
- ☞ Einsicht / Übersicht (→ Position / Bewegung)
- ☞ Kommunikation (klare Signale: akustisch, gestikulär)
- ☞ Flexibilität (nicht stur sein, Fehlentscheide erkennen, einsehen, korrigieren)

Aufgaben rund um das Spiel:

vorher

- ☞ Teams bilden (nicht immer gleich...)
- ☞ Rahmenbedingungen kommunizieren (Spielfeld, -zeit, -regeln)
- ☞ Ziel, angestrebtes Spielverhalten bekannt geben
- ☞ ggf. Aufgaben an Nicht-Spielende (Verletzte ...) definieren

während

- ☞ Spiel führen und leiten
- ☞ Ziel / angestrebtes Spielverhalten anstreben / unterstützen
- ☞ coachen (organisieren, regulieren, korrigieren, motivieren)

nachher

- ☞ Resultat bekannt geben
- ☞ loben (und evtl. kritisieren)
- ☞ Zielerreichung evaluieren Perspektive(n) eröffnen (gemeinsam mit den Spielenden)

Langfristiges Ziel (in der Schule):

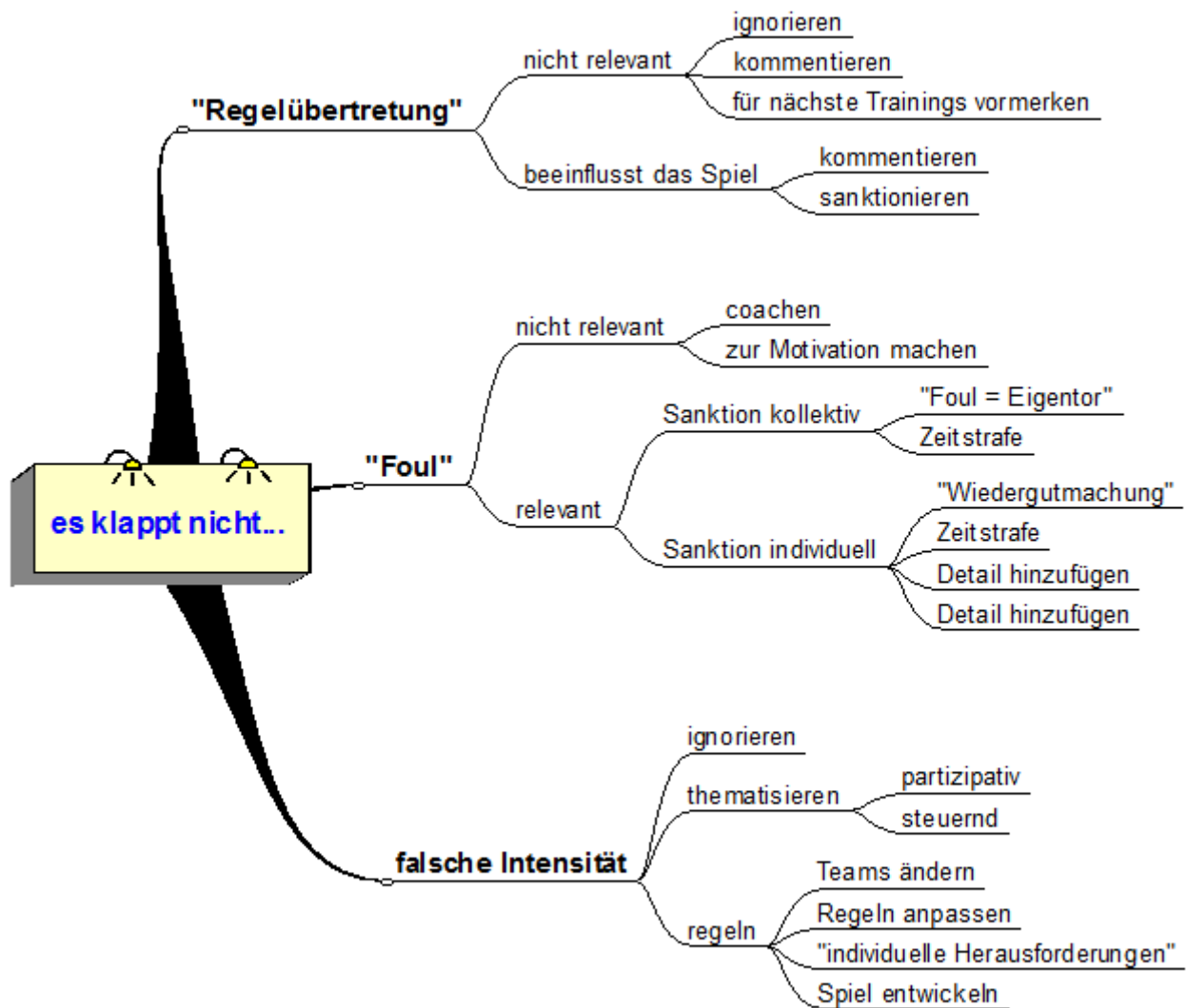
- ☞ Spielleiter sein ist kein Selbstzweck!
(Hauptziel = Hinführen zur Selbstständigkeit / zum selbständigen Spielen!)
- ☞ Verantwortung schrittweise abgeben
- ☞ sich als Spielleiter(in) überflüssig machen! (?)



Und wenn's nicht klappt ...

Wenn Du ein grosser Sieger werden willst, dann lerne zuerst, würdig zu verlieren.
Scheitern gehört zum Leben – Verlieren zum Spiel.

Als Spielleiter, Schiedsrichter, Coach, Lehr- / Betreuungsperson verfügst Du über ein Repertoire an Handlungs- und Reaktionsmöglichkeiten. Setze sie individuell sinnvoll situativ variabel angepasst ein.





Teambildung

Willst Du gewissen „Konstellationen“ in den Teams ausweichen? Möchtest Du manchmal die Teams „einmal anders“ bilden? Oder hast Du einfach genug davon, dass beim „Wählen“ die (sozial oder leistungsmässig) „Nicht-Privilegierten“ immer bis zum Schluss sitzen bleiben?

Hier einige Möglichkeiten, Deine Klasse / Trainingsgruppe / Mannschaft einmal „anders“ aufzuteilen:

- ☞ **Zufall:** auslosen / würfeln / Karten ziehen / ...
- ☞ **gesteuerter Zufall:** auslosen mit „Töpfen“ (z.B.: in jedem Topf je ein Los pro Team; die zwei Personen, welche NICHT im gleichen Team sein sollen, sind im gleichen Topf / die gleich starken Personen sind im gleichen Topf / ...).
- ☞ **Systematischer Zufall:** nach Geburtstag (alle, die an einem 1., 2., 3., 4., 5., geboren sind, kommen in die gleiche Gruppe) / Jahrgang / Hausnummer / Anfangsbuchstaben des Vornamens der Mutter / Sockenfarbe / Schuhmarke / ...
- ☞ **Grösse:** alle der Grösse nach aufstellen. Der Grösste und der Kleinste sind in der gleichen Mannschaft, der 2.-Grösste und 2.-Kleinste in der nächsten etc.
- ☞ **Umkehrung:** Du willst 3 Teams bilden: „geht in 3-er-Gruppen zusammen“ – „spielt „Sigg-Sagg-Sugg“. Wer alleine bleibt, ist bei Team A. Die anderen beiden spielen „Schere-Stein-Papier“, der Sieger ist bei Team B, der Verlierer bei Team C“. Oder: „Nummeriert innerhalb der Gruppe durch! – Alle 1 sind im Team A, alle 2 im Team B, alle 3 im Team C.“
- ☞ **Mit-Verantwortung (1):** zwei gleich starke Personen werden aus dem Team / der Klasse genommen. A bildet aus allen anderen zwei Teams. B wählt, in welches der beiden Teams er / sie gehen will, A ist im anderen (falls A zwei ungleich starke Teams macht, ist er / sie ziemlich sicher im schwächeren...).
- ☞ **Mit-Verantwortung (2):** die Betroffenen machen (Gruppenweise oder individuell) Team-Vorschläge, wobei sie gewisse von Lehrperson / Coach vorgegebene Parameter berücksichtigen müssen (maximal 2 Personen über 1.80 m Körpergrösse pro Team oder ähnlich). Jeder Vorschlag wird mindestens ein Mal (wenn möglich aber alle Vorschläge gleich oft) berücksichtigt.
- ☞ ...

Natürlich kannst Du auch verschiedene Möglichkeiten kombinieren.



© Dabek.de



**Der Mensch hört nicht auf zu spielen, wenn er alt wird.
Er wird alt, wenn er aufhört zu spielen.**

