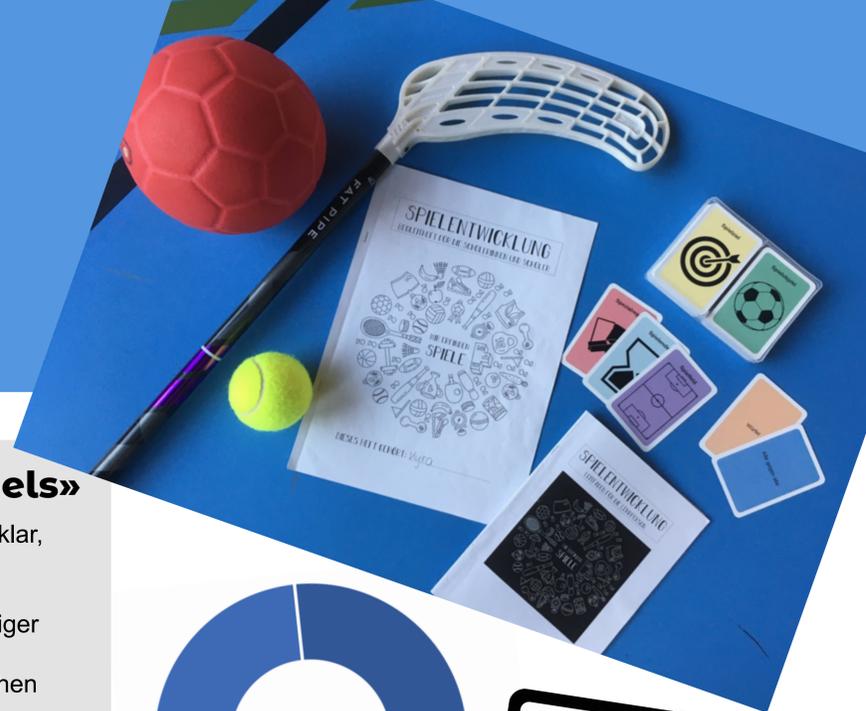


Mit Klassen Spiele erfinden

Strukturierte Spielentwicklung anhand eines Leitfadens mit Begleitheft und Spielkartenset

Verfasst von Lena Baumgartner
 Betreut durch Christoph Ammann
 Eingereicht an der Pädagogischen Hochschule Bern



Entwicklungsarbeit

Ziel

- Materialien für die Spielentwicklung erstellen
- stufenweiser Aufbau
- Überforderung verhindern

Erprobung

- zwei 7. Klassen
- Sekundarstufe I Rüegsauschachen
- Beurteilung anhand der Kriterien eines «guten Spiels»

Evaluation

- Interview
- Fragebogen
- externe Lehrpersonen

Produkt

Leitfaden

- Informationen zur Durchführung
- Spielerklärungen
- didaktische Hinweise

Begleitheft

- Arbeitsblätter
- Reflexionsfragen
- Kriterienbogen

GameMix-Karten

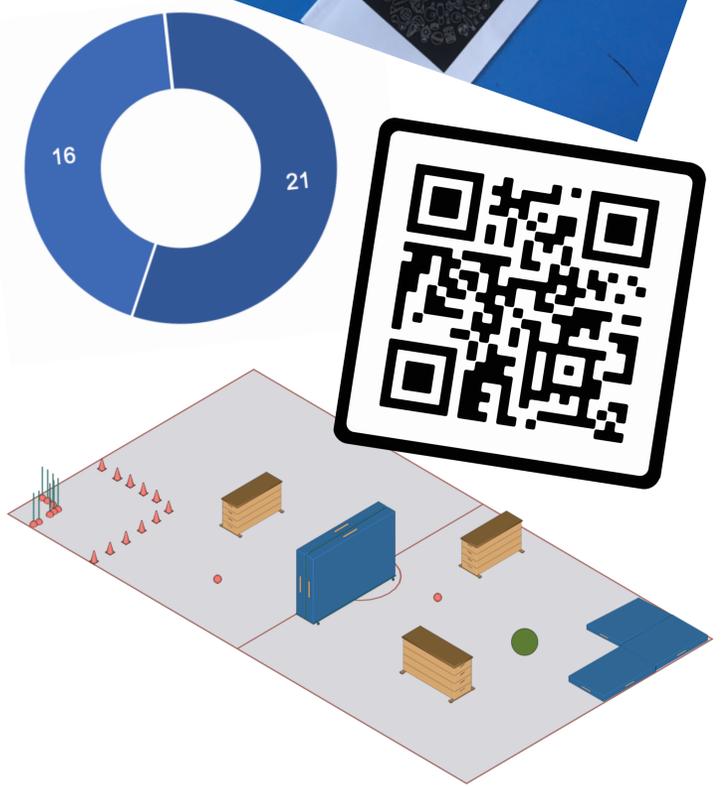
- Ideensammlung
- finale Phase
- Erleichterung

Kriterien eines «guten Spiels»

1. Das Spiel ist spannend und es nicht sofort klar, wer gewinnt.
2. Alle Spieler/-innen sind am Spiel beteiligt.
3. Alle können Erfolge erzielen. Auch die weniger erfahrenen Spieler/-innen.
4. Bei diesem Spiel kann man durch läuferischen und kämpferischen Einsatz Erfolg haben.
5. Das Spiel hat Spass gemacht.
6. Die Regeln sind klar und sinnvoll.
7. Das Spiel ist einfach zu erlernen.
8. (Das Spiel gibt es in dieser Form noch nicht.)
→ neue Spiele ≠ neue Spielideen

Veränderungen nach der Erprobung

- Glück und Können stehen in einer guten Balance.
- Man braucht keine grossen Voraussetzungen.
- + Das Spiel hat ein sinnvolles Ziel, um das gespielt wird.



Lehrplan 21

Kompetenzbereich «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 spielübergreifende [...] taktische und technische Handlungsmuster. Beim Wettfeiern 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 Fairplays einzubringen.“

Kompetenz BS.4.A.1

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

Kompetenz BS.4.B.1

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.

Aufbau

- Spiele verändern
- die Spielidee

Phase 1

- Spielregeln
- Vermittlungsdimensionen

Phase 2

- Spiele vermischen
- FooBaSKILL

Phase 3

- Spiele entwickeln
- GameMix-Karten

Phase 4

- Abschlussevent vorbereiten
- Spielerklärung

Phase 5

- Abschlussevent
- Beurteilung

Phase 6

Bewertung der Spiele

30 Punkte → Maximalpunktzahl
 147 Beurteilungsbögen

	Klasse 7b				Klasse 7c			
	Basket-pass	Bal Spel	Kill the Pantherking	Shooting Run	2TSIH	Fusssitzball	Overkill	Matten-Ball
Ammann	17	19	19	19	20	20	20	18
Baumgartner	24	23	19	18	20	21	19	18
Ø Schüler/-innen	22	25	22	24	24	24	25	24
Punkte (Ø LP / SuS)	21	23	21	21	22	22	22	21
Note	5	5.5	5	5	5.5	5.5	5.5	5

	Klasse 7c			
	2TSIH	Fusssitzball	Overkill	Mattenball
LP 1	-	22	30	24
LP 2	28	23	17	28
LP 3	23	19	20	-
LP 4	-	23	29	26
LP 5	24	25	-	-
LP 6	-	-	-	26
LP 7	26	22	19	26
Ø	25	22	23	26

Zentrale Erkenntnisse

- fächerübergreifend
- Begleitheft wertet Sportunterricht auf
- schreiben im Sportunterricht → neu für 7. Klassen
- transparente Beurteilung
- unterschiedliche Beurteilungen
- mehr Zeit für:
 1. Spiele erproben
 2. Spielerklärung üben

Fazit

- Spielentwicklung motiviert
- Freiheiten und Kreativität
- Struktur
- nicht zeitgebunden
- Repertoire an Spielbausteinen aufbauen
- Kriterien sind grösstenteils erfüllt
- praxistauglich