

Sportspielmemory ist ein Spiel nach dem Staffelpinzip, bei dem die SchülerInnen die verschiedenen Parameter (Spielfeld, Spielgerät, Spielregeln, etc.) von lehrplanrelevanten Sportspielen zusammentragen. Um an die auf den Spielkarten enthaltenen Informationen zu gelangen, müssen die SchülerInnen die richtigen Zusammensetzungen im Memory finden. Vorrangiges Ziel des Spiels liegt in der Vermittlung **sportartspezifischen Wissens**.

Weitere mögliche Lernziele:

kognitiv	<ul style="list-style-type: none"> - SchülerInnen kennen die Spielgeräte,-regeln,-feldgrößen maßgeblicher lehrplanrelevanter Sportspiele - SchülerInnen werden befähigt Sportspielaktivitäten selbstständig zu organisieren - das Kurzzeitgedächtnis der SchülerInnen wird verbessert
motorisch	<ul style="list-style-type: none"> - SchülerInnen verbessern ihre Sprintwiederholungsfähigkeit - SchülerInnen verbessern ihre Grundlagenausdauerfähigkeit
sozial	<ul style="list-style-type: none"> - Verbesserung der Kommunikations- und Teamfähigkeit durch gemeinsame Bewältigung von Leistungssituationen - Förderung von Sozialkompetenz durch Auseinandersetzung mit unterschiedlichen individuellen Leistungsvoraussetzungen

Bedingungsanalyse

Jahrgangsstufe	5-12
Gruppengröße	8-24
Vorkenntnisse	<ul style="list-style-type: none"> - Kenntnisse über den Ablauf von Staffelspielen - Kenntnisse über den Ablauf/Regeln des Spiels Memory
Dauer	5-20 min
Material	<ul style="list-style-type: none"> - 24 Hütchen o.Ä. als Kartenabdeckung - 1 großes Hütchen für die Abdeckung der Musterlösung - (ggf. laminierte) Spielkarten - 4 Bodenmarkierungen als Aufstellungspunkt der Staffeln
Lernumgebung	- Turnhalle (ggf. auch Sportplätze) mit entsprechenden Spielfeldmarkierungen



„Sportspielmemory“ von Universität Leipzig (Haag, Hesselbart, Konotop, Moreno-Morales, Fischer) ist lizenziert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Organisation:



Das Material:

Das Spiel besteht aus 24 Memorykarten, die die Eigenschaften (Spielfeldskizze, Spielfeldmaße, Spieldauer, Spielgerät, SpielerInnenanzahl pro Team, Punktgewinn/Torerzielung, Unerlaubte Handlungen) von vier Sportspielen enthalten. Jede der 24 Memorykarten muss für jede Staffel einmal vorhanden sein. Für die richtige Anordnung werden pro Staffel vier Karten mit den Namen der Sportspiele verteilt

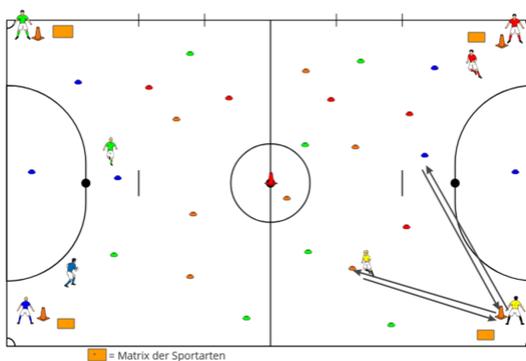


Die Spielidee:

Die SchülerInnen sammeln alle Spielkarten und ordnen diese den jeweiligen Sportspielen in einer Übersicht zu. Das Team, welches zuerst alle Felder richtig belegt hat gewinnt das Spiel.

Der Ablauf des Grundspiels:

- Die SchülerInnen werden in vier Gruppen eingeteilt und stellen sich in den vier Ecken der Halle auf.
- Auf Kommando der Lehrkraft rennt der/die jeweils Erste der Staffel los, holt eine Karte unter dem Hütchen hervor und bringt sie zurück zum Rest der Gruppe.
- Danach startet der/die Nächste, solange bis alle Karten genau **einmal** pro Gruppe vorhanden sind.
- Nun bzw. währenddessen ordnen die SchülerInnen die verschiedenen Eigenschaften einem Sportspiel zu
- Sobald alle Karten gesammelt sind haben die SchülerInnen die Möglichkeit ihre Anordnung mit der, in der Mitte der Halle (unter dem großen Kegel) befindlichen, Musterlösung zu vergleichen. Dabei dürfen sie die Lösung nur anschauen und diese nicht von ihrem Platz entfernen
- Das Prinzip der Umkehrstaffel bleibt während des gesamten Spiels gewahrt.
- Entscheidet eine Gruppe, dass ihre Lösung vollständig und korrekt ist, positioniert sie sich auf einer Linie der Halle, die sie einem Sportspiel zuordnen können.
- Sobald alle Staffeln das Spiel beendet haben, vergleicht die Lehrkraft mit den SchülerInnen die Lösungen.
- Gewonnen hat jene Gruppe, die zuerst stand und alle Karten richtig zugeordnet hat (bei fehlerhafter Anordnung gewinnt folglich die nächst schnellere Gruppe, bei korrekter Anordnung)



Matrix der Sportarten

fussballtraining-graphics.de

Eigene Abbildung, Felix Haag, CC-0.



„Sportspielmemory“ von Universität Leipzig (Haag, Hesselbart, Konotop, Moreno-Morales, Fischer) ist lizenziert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Regelvariationen

1. Spielkarten werden offen/verdeckt verteilt
2. Es können weitere/wenigere Sportspiele eingebracht werden.
3. Bei wiederholten Spiel kann auf die Musterlösung verzichtet werden.
4. Bei mehrmaligen Spielen können Punkte für die jeweilige Platzierung verteilt werden.
5. Die jeweiligen Eigenschaftskarten müssen ins Spielfeld der jeweiligen Sportart

Spielvariationen:

1. **"Memory verschärft"**: Eigenschaftskarten dürfen nicht mit zur restlichen Staffel transportiert werden. Der Inhalt muss in die Übersicht schriftlich eingetragen werden, wobei der/die jeweilige Sportler/-In den Inhalt der Karte im Kopf behalten muss.
2. **"BINGO"**: Wenn eine Reihe (vertikal/horizontal) aller/einzelner Sportspiele vollständig ist (alle Spielfelder, alle Spielregeln, nur Volleyball, nur Fußball etc.), gewinnt die Mannschaft, welche die Reihe zuerst vollständig hat.
3. **"Spielsuche"**: Die Staffeln sollen die Eigenschaften eines bestimmten Sportspiels unter den Übrigen herausfiltern.
4. **"Memory für Denker"**: Die Staffel mit den wenigsten Laufwegen gewinnt, bei richtiger Anordnung.

Möglichkeiten der methodischen Differenzierung:

- Bei Anpassung der Eigenschaftskarten kann die Anzahl der Staffeln beliebig vergrößert werden.
- Um Intensität und Abwechslung zu erhöhen, können verschiedene Gegenstände und Hindernisse im Spielfeld positioniert werden.
- Um die Intensität zu verringern, können weniger Eigenschaftskarten im Spielfeld positioniert werden.
- Um den kognitiven Anspruch zu erhöhen, können die gesuchten Sportspiele nicht vorgegeben werden.
- Um den kognitiven Anspruch zu verringern, können jeweils zwei LäuferInnen gleichzeitig starten, wodurch gleichzeitig die Intensität gesteigert wird (Fokussierung der Ausdauerschulung)
- Der Laufweg kann mit verschiedenen Gegenständen oder Bewegungsaufgaben absolviert werden (Lauf-ABC).
- Um individuelle Stärken zu fördern, können die Staffeln selbst entscheiden, wer wie oft läuft und wer vorranigig für die Zusammenstellung der Übersicht verantwortlich ist (bildet sich so eine den Erwartungen entsprechende Zusammenstellung der Gruppe heraus, so kann diese gänzlich umgekehrt werden)



„Sportspielmemory“ von Universität Leipzig (Haag, Hesselbart, Konotop, Moreno-Morales, Fischer) ist lizenziert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz

Einordnung in den Lehrplan:

Die Einbettung des Grundspiels in den Lehrplan hängt von dessen jeweiliger Ausrichtung ab und ist deshalb mehrfach zuordenbar. Vorrang dient das Spiel zur Erwerbung sportbezogenen Wissens bzgl. bekannter Sportspiele. Vorrangig werden folgende Lernbereiche angesprochen: Leichtathletik, Fitness, Zielschuss- und Rückschlagspiele. Der Lernbereich Leichtathletik zielt darauf, neben den maßgeblichen sportartspezifischen Fertigkeiten ebenso konditionelle und koordinative Fähigkeiten auszubilden. Dabei wird eine Verbesserung der Laufschnelligkeit und Laufausdauer über alle Jahrgangsstufen vorgeschrieben. Außerdem lernen die SchülerInnen die Intervall-Methode als Trainingsmethode des Ausdauertrainings sowie den Wechsel von Be- und Entlastung kennen. Dies kongruiert mit den Forderungen des Lehrplans, wonach die SchülerInnen grundlegende Aspekte des Übens und Trainierens erfahren sollen. „Sportspielmemory“ gibt die Möglichkeit die Vorteile von Staffel- oder Hindernisläufen in Bezug auf o.g. Zielstellung auszuschöpfen und gleichzeitig sekundäre Lernziele zu erarbeiten. Zur Entwicklung der Spielfähigkeit zählen neben den technischen Fertigkeiten auch sportbezogene Kenntnisse. So ist es Aufgabe des Schulsports die SchülerInnen mit dem Spielfeld und mit den Regeln der Spiele vertraut zu machen. Dies gilt für die Zielschussspiele genau so wie für die Rückschlagspiele ab der 5 Klasse. Im Laufe der Schuljahre soll dieses Wissen vertieft und erweitert werden. Mit dem vorliegenden Spiel können die grundlegenden Regeln von den verschiedenen Sportspielen vermittelt werden. In älteren Jahrgängen kann es für die Wiederholung sportbezogenen Wissens dienen. Ein weiterer Vorteil ist das Vertraut-Machen der Lernenden mit den Linien ihrer Sporthalle. Dies kann der Lehrkraft für viele Stunden die Erläuterung von Spielfeldern abnehmen.

Klasse



„Sportspielmemory“ von Universität Leipzig (Haag, Hesselbart, Konotop, Moreno-Morales, Fischer) ist lizenziert unter Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Lizenz